

Nouveau!
Encore plus
de pages !!!

D.M MANGAS

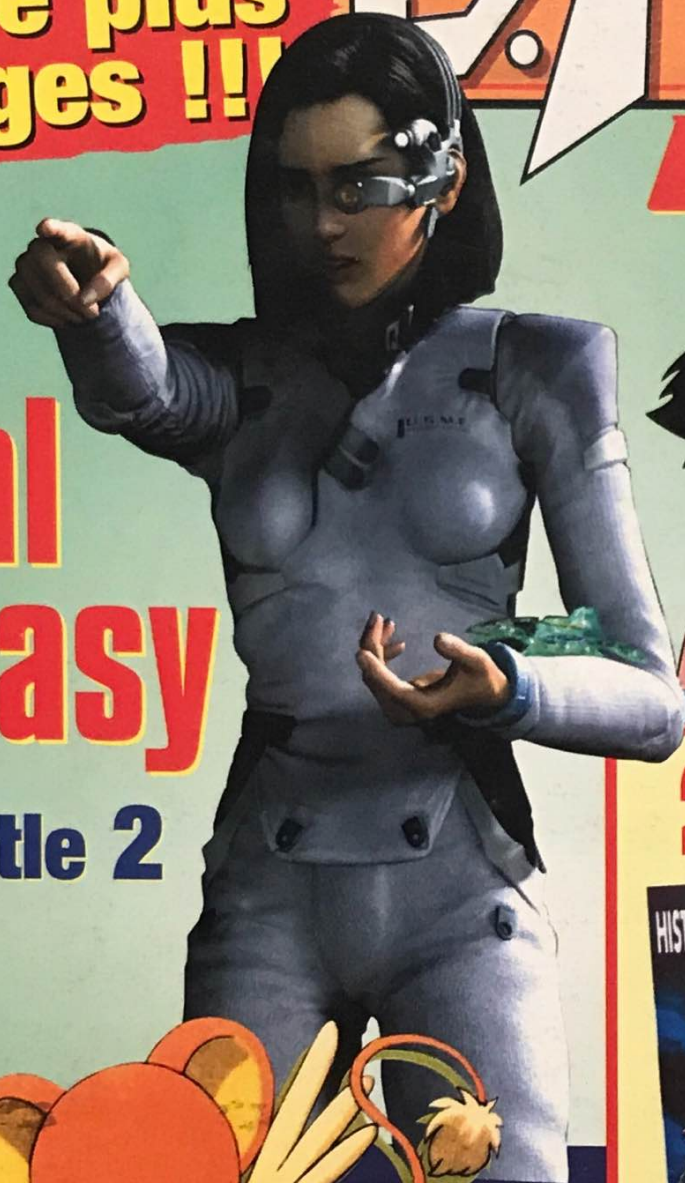
Pleins
Feux

sur

Final
Fantasy

et

Dr Dolittle 2



Digimon

Le retour des
Digisauteur



2 affiches
géantes



Kéro
présente
la mode
Sakura

Les noms des
Pokémon
de 1 à 101
en français, anglais
et japonais

ISSN 1286-1707
20 FF
145 FB
6,50 FS

8 pages de
jeux vidéo

Gran Turismo II
Kengo - Summoner

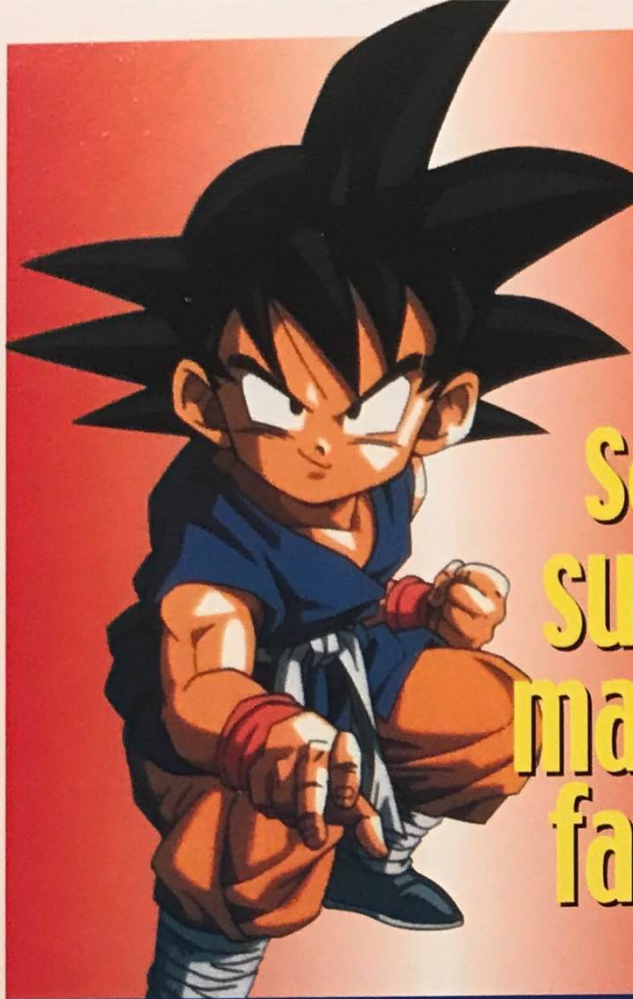
DRAGON
BALL **GT**

Dernière
partie



T 2918 - 479 - 20,00 F





Pour
tout
savoir
sur vos
mangas
favoris

Téléphonez au

08 36 68 38 88

2,21 F/mn

S O M M A I R E

MAGAZINE

- 3 Pokémon**
Les noms des Pokémon en VF, VO...
- 24 Courrier des lecteurs**
- 27 New : Multimédia**
- 28 Jeux vidéo**
Gran Turismo II, Summonet, Kengo
- 43 Dragon Ball GT**
Tous les personnages de A à Z (dernière partie)
- 47 Sakura**
La mode de Sakura
- 52 Digimon**
Episode 54
- 54 Pleins feux sur...**
Final Fantasy, Dr Doodliddle
- 58 En direct du Japon**
Toutes les nouveautés
- 67 Quoi de neuf ?**
Mangas, vidéos, DVD...

BANDES DESSINEES

- 10 Dragon Ball GT**
Une vieille connaissance
- 60 Les Chevaliers du Zodiaque**
Excalibur (2)

POSTERS

- 31 Final Fantasy, 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 Marne, 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° 479 - Août 2001. N° de
commission paritaire : 0504 K 71672.
N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE
LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE
LA REDACTION : Denis Bortot. RE-
DACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau.
SECRETAIRE DE REDACTION : Mi-
chèle Blacque. DIRECTEUR ARTIS-
TIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUET-
TISTE : Arnaud Bertrand. A COLLABO-
RE A CE NUMERO : Pascal Lafine.
ILLUSTRATIONS : © Nintendo Crea-
tures.Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei
Animation CO LTD Naoko Takeu-
chi/Koddansha. Hongo Akiyoshi/Toei
Animation. DEPOT LEGAL : Août2001.
COMITE DE REDACTION (loi 49.956
du 16 juillet 1949 sur les publications
destinées à la jeunesse). MEMBRES :
Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Mi-
chel Fava (gérants). PUBLICATION
MENSUELLE EDITEE 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, DIREC-
TION, ADMINISTRATION : 132, ave-
nue 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 Marne 75164
Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REAS-
SORTS : 08 00 31 32 68.
Photogravure : Immepho. Diffusion :
Transport Presse. Imprimé par SNIL.

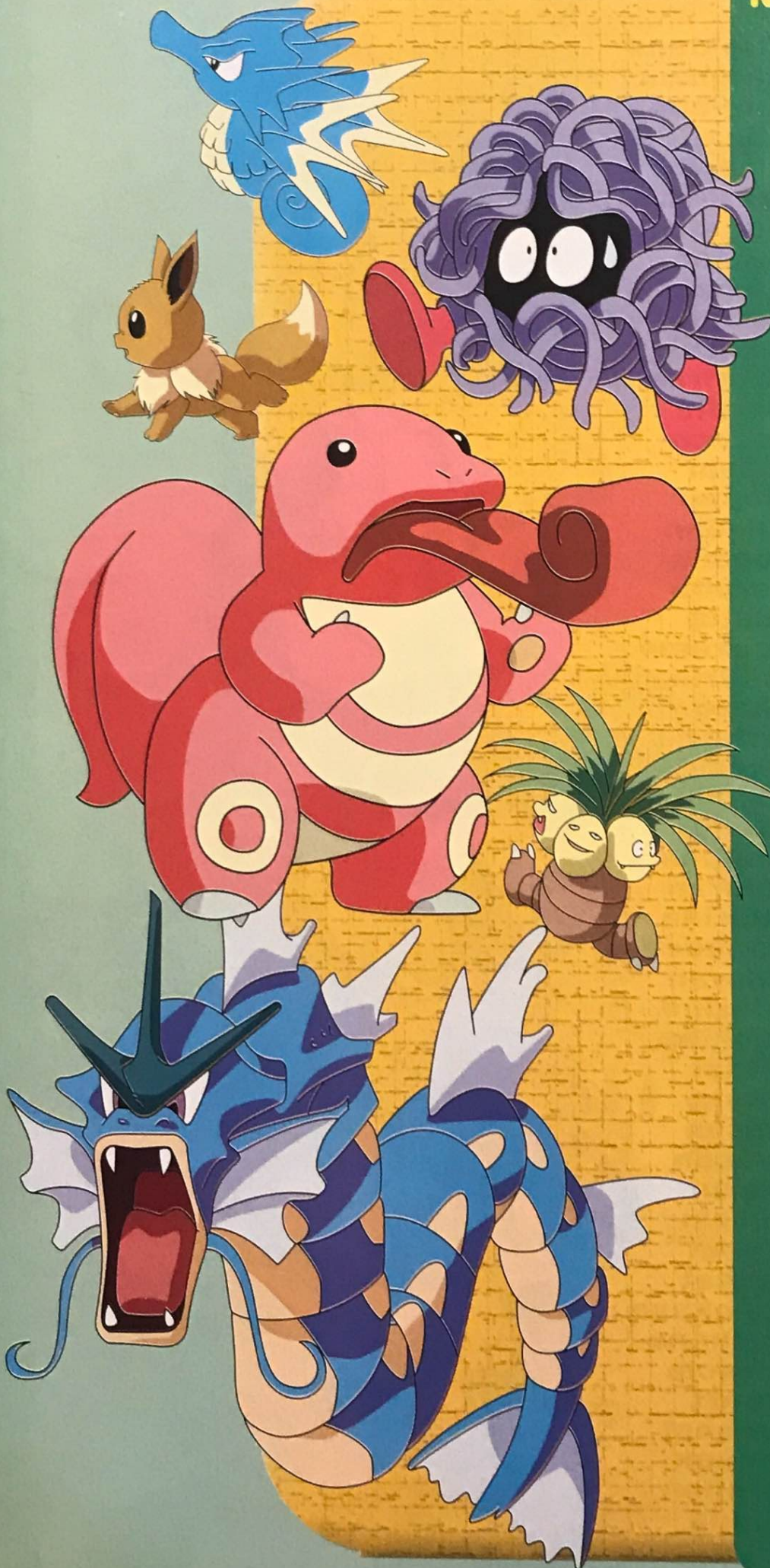
Nom américain

Bulbasaur
Ivysaur
Venusaur
Charmander
Charmeleon
Charizard
Squirtle
Wartortle
Blastoise
Caterpie
Metapod
Butterfree
Weedle
Kakuna
Breedrill
Pidgey
Pidgeotto
Pidgeot
Rattata
Raticate
Spearow
Fearow
Ekans
Arbok
Pikachu
Raichu
Sandshrew
Sandlash
Nidoran
Nidorina
Nidoqueen
Nidoran
Nidorino
Nidoking
Clefairy
Clefable
Vulpix
Ninetales
Jigglypuff
Wigglytuff
Zubat
Golbat
Oddish
Gloom
Vileplume
Paras
Parasect
Venonat
Venomoth
Diglett
Dugtrio

Nom japonais

Fushigidane
Fushigisou
Fushigibana
Hitikage
Lizard
Lizardon
Zenigame
Kamer
Kamex
Catapie
Trancel
Batterfree
Beedle
Kokoon
Spear
Poppo
Pidgeon
Pidgeont
Koratta
Ratta
Onisuzume
Onidrill
Arbo
Arbok
Pikachu
Raichu
Sand
Sandpan
Nidoran
Nidorina
Nidoqueen
Nidoran
Nidorino
Nidoking
Pippi
Pitchy
Rocon
Kyucon
Purin
Pukrin
Zubat
Golbat
Nazonokusa
Kusaihana
Rafracia
Paras
Parasect
Konpan
Morphon
Digda
Dugtrio





Numéro

- 102
- 103
- 104
- 105
- 106
- 107
- 108
- 109
- 110
- 111
- 112
- 113
- 114
- 115
- 116
- 117
- 118
- 119
- 120
- 121
- 122
- 123
- 124
- 125
- 126
- 127
- 128
- 129
- 130
- 131
- 132
- 133
- 134
- 135
- 136
- 137
- 138
- 139
- 140
- 141
- 142
- 143
- 144
- 145
- 146
- 147
- 148
- 149
- 150

Nom français

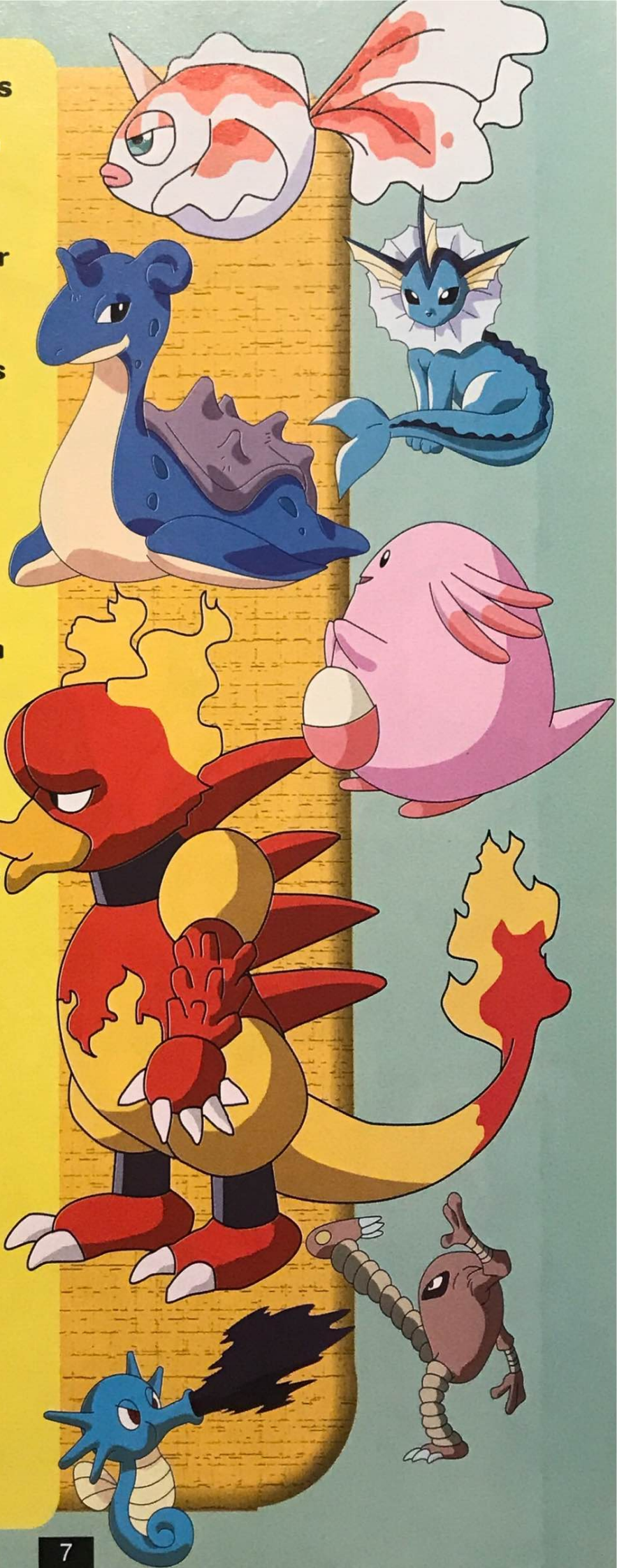
- Nœunœuf
- Noadkoko
- Osselait
- Ossatueur
- Kicklee
- Tygnon
- Excelangue
- Smogo
- Smogogo
- Rhinocorne
- Rhinoféros
- Leveinard
- Saquedeneu
- Kangourex
- Hypotrempe
- Hypocéan
- Poissirène
- Poissoroy
- Stari
- Staross
- M. Mime
- Insécateur
- Lippoutou
- Elektek
- Magmar
- Scarabrute
- Tauros
- Magicarpe
- Léviator
- Lokhlass
- Metamorph
- Evoli
- Aquali
- Voltali
- Pyroli
- Porygon
- Amonita
- Amonistar
- Kabuto
- Kabutops
- Ptera
- Ronflex
- Artikodin
- Electhor
- Sulfura
- Minidraco
- Draco
- Dracolosse
- Mewtwo

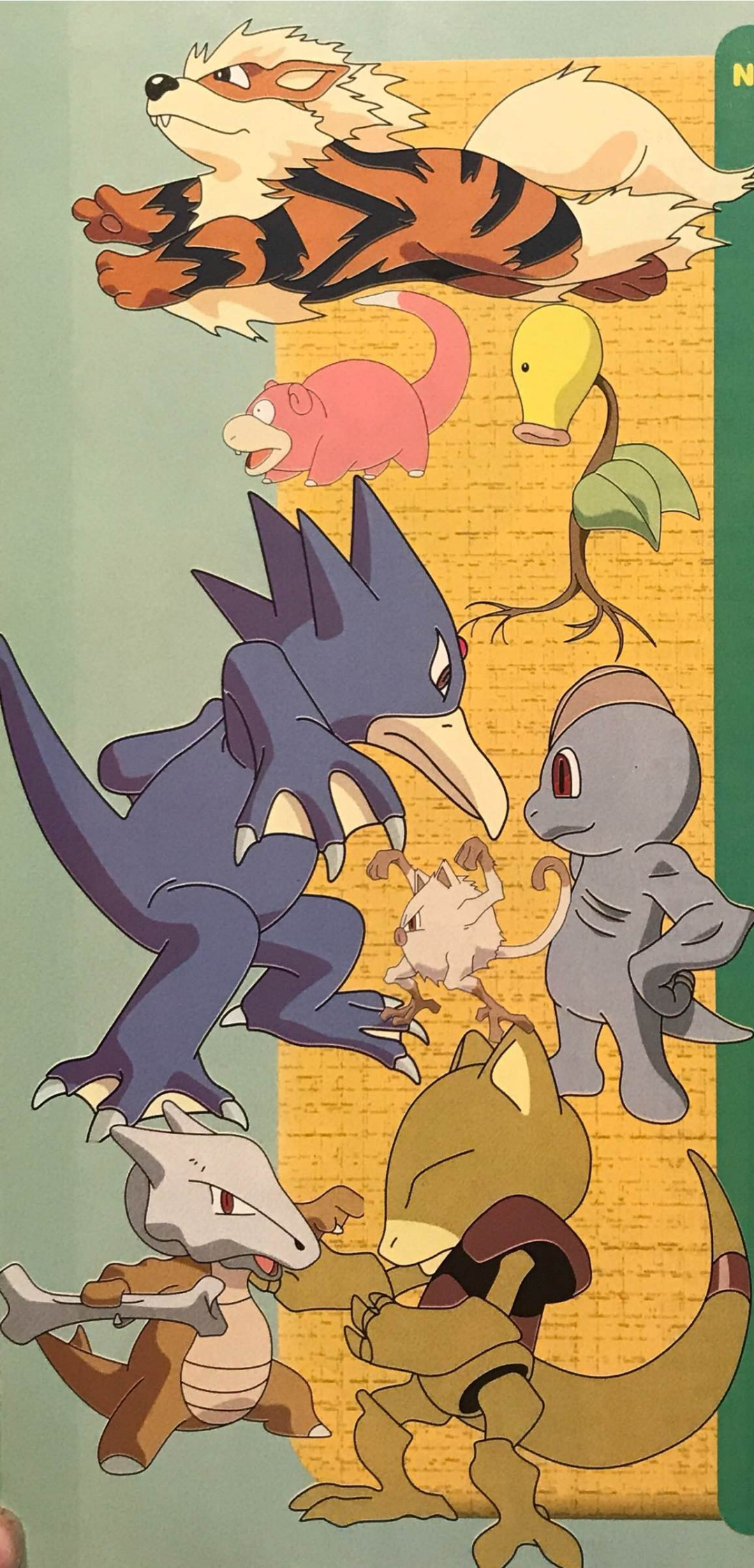
Nom américain

Exeggcute
Exeggcutor
Cubone
Marowak
Hitmonlee
Hitmonchan
Lickitung
Koffing
Weezing
Rhyhorn
Rhydon
Chansey
Tangela
Kangaskhan
Horsea
Seadra
Goldeen
Seaking
Staryu
Starmie
Mr. Mime
Scyther
Iynx
Electabuzz
Magmar
Pinsir
Tauros
Magikarp
Gyarados
Lapras
Ditto
Eevee
Vaporeon
Jolteon
Flareon
Porygon
Omanyte
Omastar
Kabuto
Kabutops
Aerodactyl
Snorlax
Articuno
Zapdos
Moltres
Dratini
Dragonair
Dragonite
Mewtwo

Nom japonais

Tamatama
Nassy
Karakara
Garagara
Sawamurer
Ebiwarer
Beroringa
Dogase
Matadogas
Psyhorn
Psydon
Lucky
Moniara
Garura
Tattsu
Seadra
Tosakint
Azumaou
Hitodeman
Stermie
Bariyard
Stryke
Rudgura
Elebuu
Boober
Kiros
Kentauros
Koking
Gyarados
Rapras
Metamon
Ivui
Showers
Thunders
Booster
Porygon
Omnite
Omster
Kabuto
Kabutops
Ptera
Kabigon
Freezer
Thunder
Fire
Miniryu
Hakuryu
Kairyu
Mewtwo





Numéro

- 052
- 053
- 054
- 055
- 056
- 057
- 058
- 059
- 060
- 061
- 062
- 063
- 064
- 065
- 066
- 067
- 068
- 069
- 070
- 071
- 072
- 073
- 074
- 075
- 076
- 077
- 078
- 079
- 080
- 081
- 082
- 083
- 084
- 085
- 086
- 087
- 088
- 089
- 090
- 091
- 092
- 093
- 094
- 095
- 096
- 097
- 098
- 099
- 100
- 101

Nom français

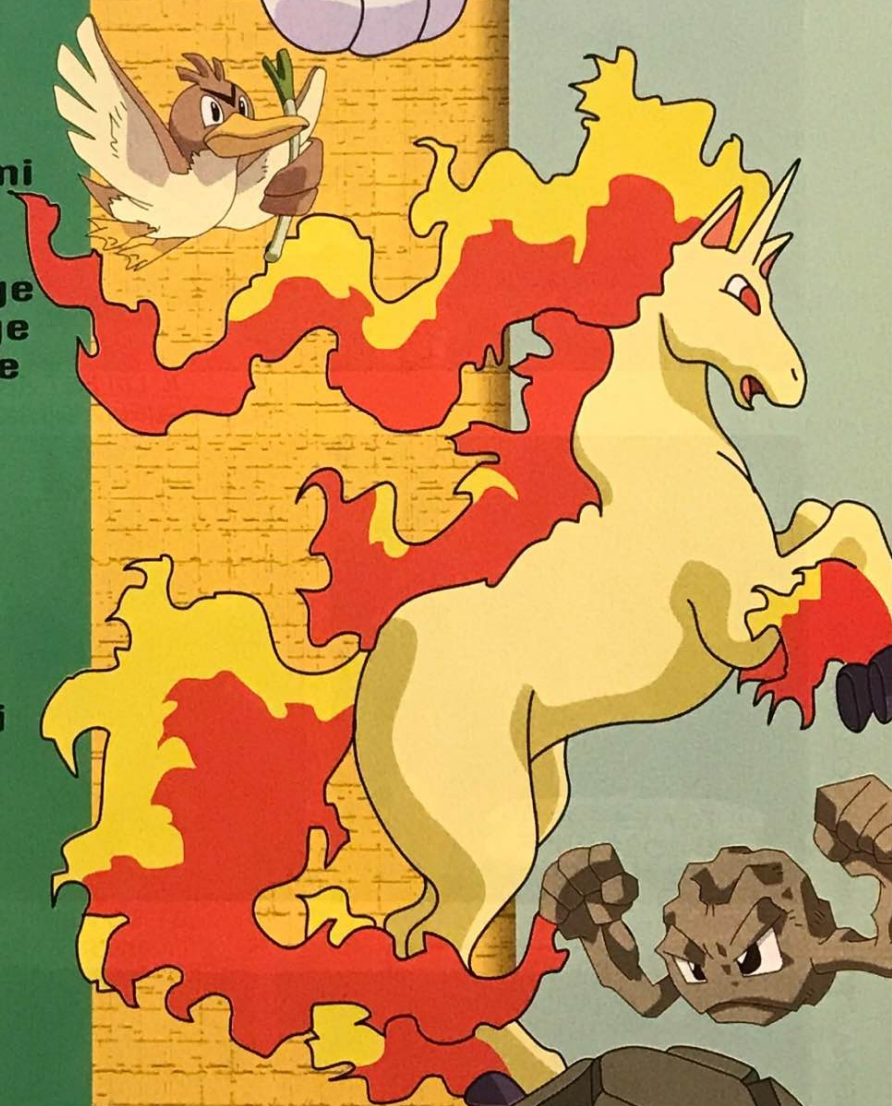
- Miaouss
- Persian
- Psykokwak
- Akwakwak
- Ferosinge
- Colossinge
- Caninos
- Arcanin
- Ptitard
- Têtarte
- Tartard
- Abra
- Kadabra
- Alakazam
- Machoc
- Machopeur
- Mackogneur
- Chétiflor
- Boustiflor
- Empiflor
- Tentacool
- Tentacruel
- Racaillou
- Gravalanch
- Golem
- Ponyta
- Galopa
- Ramoloss
- Flagadoss
- Magneti
- Magneton
- Canarticho
- Doduo
- Dodrio
- Otaria
- Lamantine
- Tadmorv
- Grotadmorv
- Kokiya
- Crustabri
- Fantominus
- Spectrum
- Ectoplasma
- Onix
- Soporifik
- Hypnomade
- Krabby
- Krabboss
- Voltorbe
- Electrode

Nom américain

Meowth
Persian
Psyduck
Golduck
Mankey
Primeape
Growlithe
Arcanine
Poliwhirl
Poliwhirl
Poliwhirl
Abra
Kadabra
Alakazam
Machop
Machop
Machop
Machop
Bellsprout
Weepinbell
Victreebel
Tentacool
Tentacool
Geodude
Geodude
Golem
Golem
Ponyta
Ponyta
Rapidash
Slowpoke
Slowpoke
Slowbro
Magnemite
Magnemite
Farfetch'd
Dodou
Dodou
Dodrio
Seel
Dewgong
Grimer
Grimer
Muk
Shellder
Shellder
Cloyster
Gastly
Gastly
Haunter
Haunter
Gengar
Gengar
Onix
Drowzee
Drowzee
Hypno
Hypno
Krabby
Krabby
Kingler
Kingler
Voltorb
Electrode

Nom japonais

Nyase
Persian
Koduck
Golduck
Mankey
Mankey
Okorizaru
Gardie
Windle
Nyoromo
Nyorozo
Nyorobon
Kesie
Yungheloh
Fudin
Wanriki
Goriki
Kairiki
Madatubomi
Utsudon
utsubot
Menokurage
Dokukurage
Ishitsubute
Goron
Goronya
Ponyta
Gallop
Yadon
Yadonran
Coil
Reacoil
Kamonegi
Dodo
Dodrio
Pawwow
Jugon
Betbeter
Betbeton
Shallder
Parshen
Ghos
Ghost
Gengar
Iwake
Sleep
Sleeper
Krab
Kingler
Biriridama
Marmine



DRAGON BALL GT

UNE VIEILLE CONNAISSANCE

RÉSUMÉ : PENDANT QUE SANGOKU S'ENTRAÎNE DANS L'AUTRE MONDE, PAIN, HERCULE ET BOUBOU ONT SUIVI LES TERRIENS JUSQU'À LA NOUVELLE PLANÈTE TSUFURE ! AU MOMENT OÙ SANGOHAN ALLAIT S'ATTAQUER À SA FILLE, UN ÉTRANGE PERSONNAGE EST APPARU !



C'EST OUB !

OUI, ÇA FAIT UN BAIL !
HIER, J'AI SENTI L'AURA
DE SANGOKU, PUIS PLUS RIEN...



JE NE LE CONNAISSAIS
PAS CELUI-LÀ !

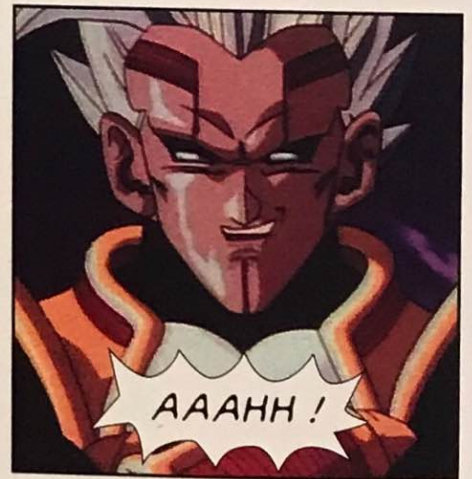


OUB, C'EST
TOI ?

QUE SE PASSE-T-IL ?
IL LUI EST ARRIVÉ
QUELQUE CHOSE ?



TU N'ES PAS
AU COURANT ?



AAAHH !



JE T'INFORME QUE
SANGOKU A QUITTÉ
LA SURFACE DE
LA TERRE !



GRRRR !!



OUB SE SOUVIENT...

AU REVOIR ET MERCI POUR TOUT !
SI UN JOUR TU AS BESOIN DE MOI
JE SERAI LÀ !

JE M'EN SOUVIENDRAI !
ENTRE NOUS, C'EST À LA
VIE À LA MORT !



APRÈS AVOIR QUITTÉ
LE PALAIS DE DENDÉE,
J'AI TRAVAILLÉ DUR
MES TECHNIQUES
DE COMBAT !



REVIENS, C'EST
DANGEREUX !



DU CALME,
LAISSE-LE FAIRE !



MA CHÉRIE, TU N'ES
PAS BLESSÉE ?



COMMENT VEUX-TU,
ALORS QU'ON ESSAIE
DE ME TUER ?



J'AI UNE IDÉE, JE VAIS ALLER
DEMANDER AU MAÎTRE
DE T'ÉPARGNER !



TON AMI A
DU COURAGE !



JE SUIS CONTENT DE
TE VOIR ! RIEN DE TEL
QU'UN PETIT COMBAT !



JE M'EXCUSE POUR
TOUT À L'HEURE !



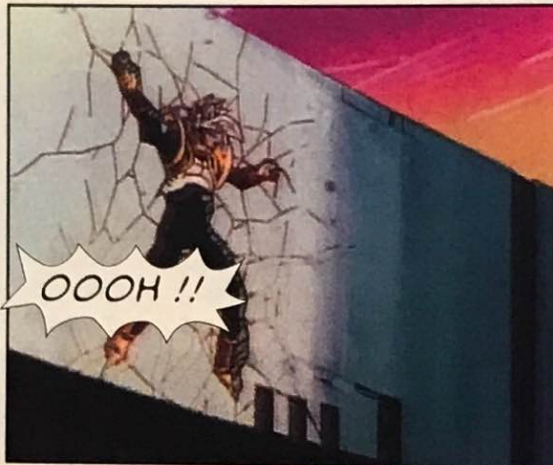
PAPA
MAMAN !



LE TSUFURE ENVOIE
LES PREMIÈRES BOULES DE
FEU ! LES GENS FUIENT ...



JE RECONNAIS
LA TECHNIQUE D'ESQUIVE
DE SANGOKU ! BATS-TOI !





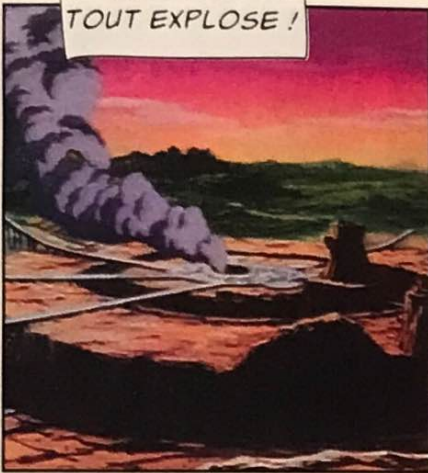
ÇA N'EST PAS UN GAMIN QUI VA ME FAIRE MORDRE LA POUSSIÈRE !



VOUS N'ÊTES QUE DES AMATEURS ! DU BALAI !



IL SE DONNE DU MAL POUR SE FAIRE DES ALLIÉS ET DÈS QU'IL S'EN LASSE, IL S'EN DÉBARRASSE !



TOUT EXPLOSE !



PAPA, ÇA VA ? PAPA, RÉPONDS-MOI !



JE VEUX MON PAPA SNIF SNIF !!



PENDANT CE TEMPS...

JE NE PEUX PAS LAISSER CE DINGUE EXTERMINER MA FAMILLE ! MAÎTRE, LAISSEZ-MOI PARTIR !



S'IL Y A UNE URGENCE ÉVIDEMMENT !



DONC, VOUS ME RENVOYEZ SUR TERRE



IL FAUT ME FAIRE CONFIANCE !

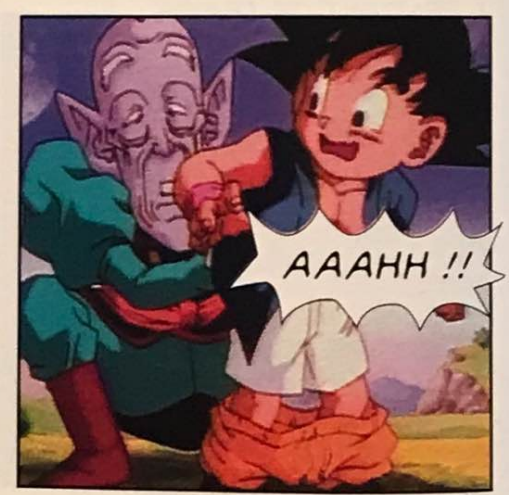
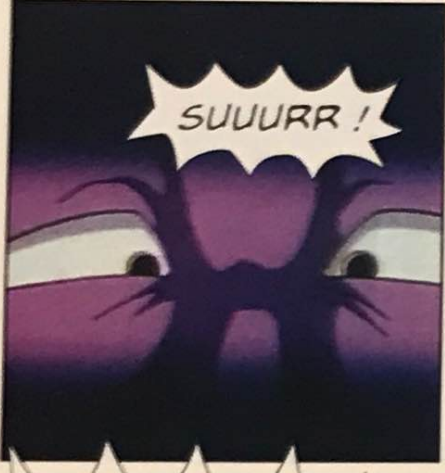


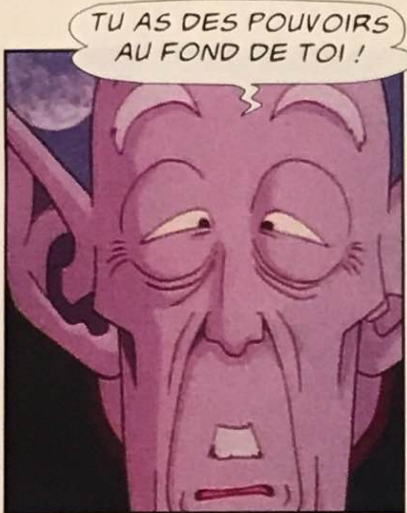
JE TE PRÉVIENS, ÇA RISQUE D'ÊTRE ASSEZ DÉSAGRÉABLE !



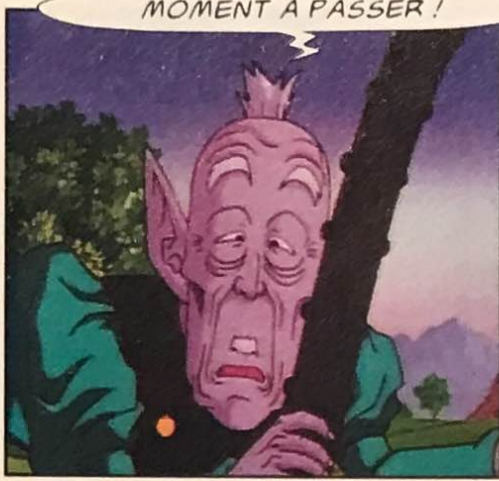
ON PEUT Y ALLER, TU ES D'ACCORD ?

C'EST BON, JE SUIS PRÊT !

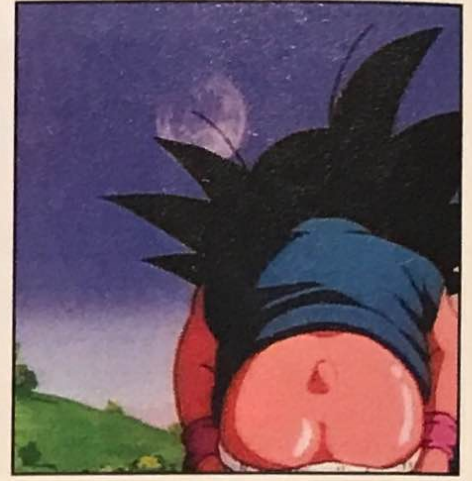




C'EST JUSTE UN MAUVAIS MOMENT À PASSER !



CETTE PINCE EST GIGANTESQUE ! BON, ALLONS-Y !



PENDANT CE TEMPS, UNE LUTTE INFERNALE A LIEU...



FSSS !!



OUIÏE !!



TU DOIS FAIRE ENCORE QUELQUES PROGRÈS POUR ME BATTRE !



TIENS-TOI PRÊT, TU N'ARRIVERAS PAS À L'ESQUIVER CELLE-LÀ !



FSSS !!



FSSS !!



FSSS !!



CE TRUC N'A PAS MARCHÉ POUR SANGOKU, IL NE MARCHERA PAS POUR TOI !



AAAH !!

ÇA N'AURA PAS DURÉ LONGTEMPS !



PARLE-MOI, DIS QUELQUE CHOSE ! FAIS UN EFFORT !



OUB ! ÇA VA ?



MES PARENTS NE SUFFISAIENT PAS, IL LUI FAUT MES AMIS !



TU COMMENCES SÉRIEUSEMENT À M'ÉNERVER TU SAIS !



TIENS !!

JE CONSIDÈRE PAIN COMME MON ENFANT ! JE NE LE LAISSERAI PAS LUI FAIRE DU MAL !



PRENDS ÇA, JE TE DÉTESTE !



BOUBOU, VA L'AIDER !



OH ! TU M'ENNUIES !



JE L'AI RATTRAPÉE !



ALORS ÇA MON VIEUX, TU VAS ME LE PAYER !

POUR LE MOMENT, C'EST OUB QUI LUI POSE UN PROBLÈME ! ALLONS NOUS CACHER DANS LA MONTAGNE PENDANT QU'IL NE FAIT PAS ATTENTION À NOUS !



JE SAIS QUE TU AS TRÈS MAL, MAIS BIENTÔT TU NE SENTIRAS PLUS RIEN !



OAOA !

BOUBOU, HERCULE ET PAIN S'ENFUIENT...



REGARDE ! LA POPULATION ENVOIE SON ÉNERGIE AU TSUFURE !



VIVE LE ROI !



POURQUOI T'ARRÊTES-TU ? C'EST TROP PRÈS !



PAIN ET TOI, VOUS SEREZ EN SÉCURITÉ ICI !



HERCULE, TU ES MON AMI !



HEIN !!



ON EN A VÉCU DES AVENTURES TOUS LES DEUX, MAIS JE N'AI PAS LE DROIT DE LAISSER TOMBER OUB !



JE NE T'OUBLIERAI JAMAIS !



REVIENS !!



BOUBOU !!



DE RETOUR AU COMBAT...



TU VAS ALLER RETROUVER TON MAÎTRE !



TU VAS RATER L'AVÈNEMENT DES TSUFURES ! C'EST DOMMAGE !

AU MÊME MOMENT, BOUBOU S'INTERCALE ENTRE OUB ET LE TSUFURE !



CELUI-CI INSPIRE DE TOUTES SES FORCES LA BOULE DE FEU !



BOUBOU EXPLOSERA AVEC LA BOULE DANS SON VENTRE !



AUCUN ÊTRE VIVANT NORMALEMENT CONSTITUÉ NE PEUT RÉSISTER À UNE TELLE EXPLOSION !



VROOM !!

BIEN ! ALLONS-Y !



VOTRE MAJESTÉ, TOUT EST PRÊT POUR LA CONFÉRENCE !



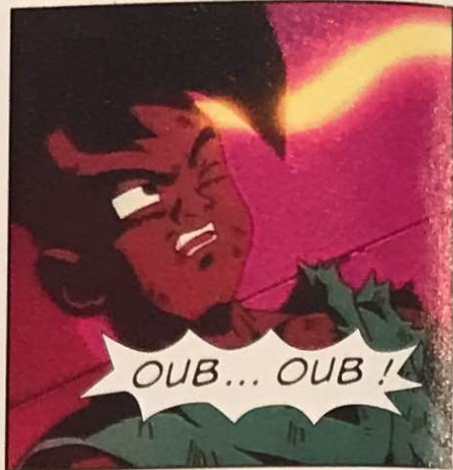
OUB EST INCONSCIENT !



JE SUIS TOUJOURS VIVANT ! QUI EST VENU À MON SECOURS ?



OUB... OUB !



OUB, TU M'ENTENDS ?



BIEN SUR, MES OREILLES FONCTIONNENT ENCORE TRÈS BIEN !



SOUDAIN, DANS CE CIEL ROSE ET JAUNE...



DES MILLIONS DE PERLES TOMBENT SUR OUB !



OH OH !!



OH ! ÇA FAIT UN BAIL !



BOUBOU !!



TU N'AS PAS CHANGÉ ! MAIS LA CUISINE TERRIENNE T'A PROFITÉ !



C'EST BIZARRE QUE L'ON NE SE RESSEMBLE PAS !

IL Y A QUELQUES ANNÉES, BOUBOU ET OUB NE FAISAIENT QU'UN ! À LA SUITE D'ÉVÉNEMENTS ASSEZ TRAUMATISANTS ET PAR LA SEULE FORCE DE SA VOLONTÉ, BOUBOU A SUBI PLUSIEURS TRANSFORMATIONS CORPORELLES, ET L'UNE D'ELLES A DONNÉ NAISSANCE À OUB !



ON N'A PAS LE CHOIX !
IL FALLAIT QUE
JE ME SACRIFIE !





FSSS !



GRRR !



VOIX DE BOUBOU !

LA BOUCLE EST BOUCLÉE !
NOUS NE FAISONS PLUS Q'UN !



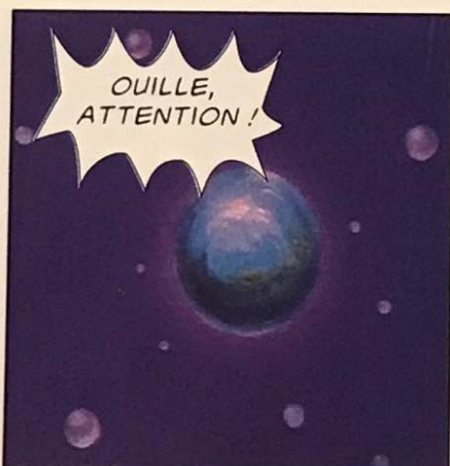
MERCI, GRÂCE À
TOI, JE ME SENS
PLUS FORT !



À NOUS DEUX MAJESTÉ !



J'EN CONNAIS UN QUI
VA FAIRE UNE DE CES
TÊTES !



OUILLE,
ATTENTION !



AÏE !



N'AIÉ PAS PEUR,
J'AI FINI !



AÏE !

AÏE !



COURAGE ! ENCORE
UN EFFORT !

J'AIMERAIS
VOUS Y VOIR !



AÏE !



LONGUE VIE
À SA MAJESTÉ !

VIVE LE ROI !

ATTENDS UN PEU !



LONGUE VIE À
SA MAJESTÉ !



VIVE LE ROI !



J'IRAI AU
PARADIS QUAND
JE L'AURAI
DÉCIDÉ !

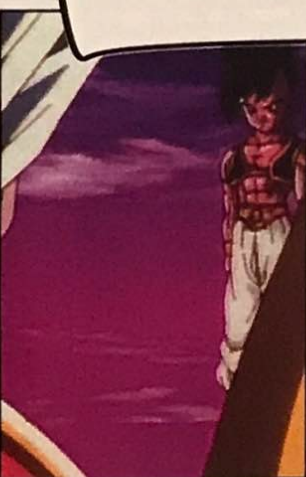


MAIS...

CE N'EST PAS VRAI ! TOI
VIVANT !



BOUBOU A SACRIFIÉ SA VIE POUR SAUVER OUB QUI ÉTAIT SUR LE POINT DE PASSER
DANS L'AUTRE MONDE ! AVOUEZ QUE LA TRANSFORMATION EST IMPRESSIONNANTE !
MAIS CELA SUFFIRA-T-IL POUR CONTRECARRER LES PLANS DU ROI DES TSUFURES ?
IL EST ENCORE TROP TÔT POUR Y RÉPONDRE !



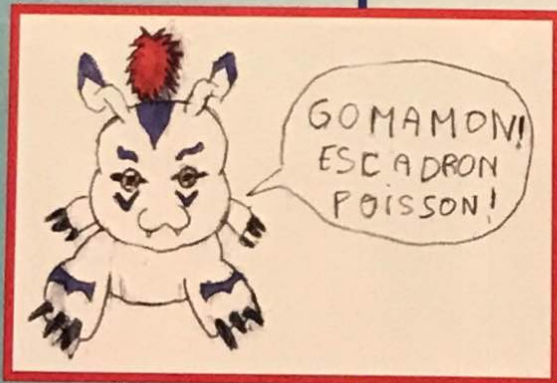
Vous aussi, écrivez à D.Mangas, "Pascal", 132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex. Faites-nous part de vos avis, critiques... Et envoyez-nous vos dessins !



A vos plumes !

VIVE LES DIGIMON !

J'adore Digimon car ça bouge beaucoup plus que Pokémon et c'est plus soigné au niveau du dessin (les couleurs sont moins "flash"). Et au moins, les Digimon savent parler et on comprend ce qu'ils disent. Avec les Pokémon, on ne comprend rien à part leurs noms. Au début, j'ai cru que les Pokémon répétaient ces derniers pour que leurs fans les retiennent plus facilement mais, en fait,



pas du tout car, dans le manga Pokémon, ils disent des gros mots et s'insultent. Par exemple, dans le premier épisode, Pikachu n'aime pas Sacha. Il le traite de tous les noms. Les Pokémon servent à combattre et non à protéger comme les Digimon. Et dans Pokémon, les dresseurs doivent dire les attaques tandis que dans Digimon, ce n'est pas le cas. Dans Pokémon, certains noms ne veulent rien dire comme Noarfang, Wattouat, Héliatron, Axoloto, etc. Les noms des Digimon, eux, veulent dire quelque chose et ils ont gardé les noms japonais, sauf qu'ils ont rajouté "mon" à la fin. Pour Poké-

mon, seulement 5 noms japonais sur 251 ont été conservés. Dans Digimon, j'ai trouvé un nom : Agumon, ce qui veut dire nez large et aplati ; d'ailleurs, ça lui va très bien. Si j'ai d'autres définitions pour Digimon, je vous tiendrai au courant.

T.K., Neuilly-sur-Seine

PAS D'ACCORD AVEC PASCAL !

Je préfère les Pokémon aux Digimon car ils sont beaucoup mieux dessinés et les jeux sont mégacool. Digimon, c'est trop sérieux, il n'y a pas d'humour. Je dois reconnaître tout de même que j'aime les voir se digivolver. En-

fin, je ne suis pas d'accord avec Pascal qui dit que, dans Pokémon, ce sont toujours les mêmes épisodes. Un petit regret toutefois :

d o m m a g e que Carapuce et compagnie ne puissent jamais évoluer.

Youssef H., Meknès

En fait, cette remarque à propos des épisodes répétitifs était valable avant

MA PREFERENCE

Je préfère les Pokémon parce qu'ils sont plus originaux : il faut les attraper et on peut les transporter dans des Pokéballs. Ce qui est ennuyeux dans Pokémon, c'est que l'on voit trop la Team Rocket et pas assez Régis qui est, pour moi, le personnage le plus intéressant de la série. Je trouve que Digimon a copié sur Pokémon, mais je reconnais qu'il y a beaucoup d'émotion dans cette série. Si ma critique ne vous plaît pas, j'espère que mon dessin, lui, vous plaira.

Une fidèle abonnée des Alpes-Maritimes

Rassure-toi, tes critiques et ton dessin m'ont beaucoup plu.



que TF1 diffuse enfin la série Johto. Tu seras d'accord avec moi pour dire qu'ils ont mis plus d'un an à diffuser la suite. Pendant ce temps, on a droit aux mêmes épisodes sans arrêt. De plus, si tu fais bien attention, tu remarques que chaque épisode est construit de la même façon, comme un gabarit. En voici un



exemple factice : Sacha, Ondine et Pierre arrivent dans une ville. Sacha va découvrir un nouvel adversaire avec qui il va se battre. Ensuite, on découvre qu'il y a quelque chose qui se passe dans cette ville. Nos amis y vont et découvrent qu'il s'agit d'un plan de la Team Roc-

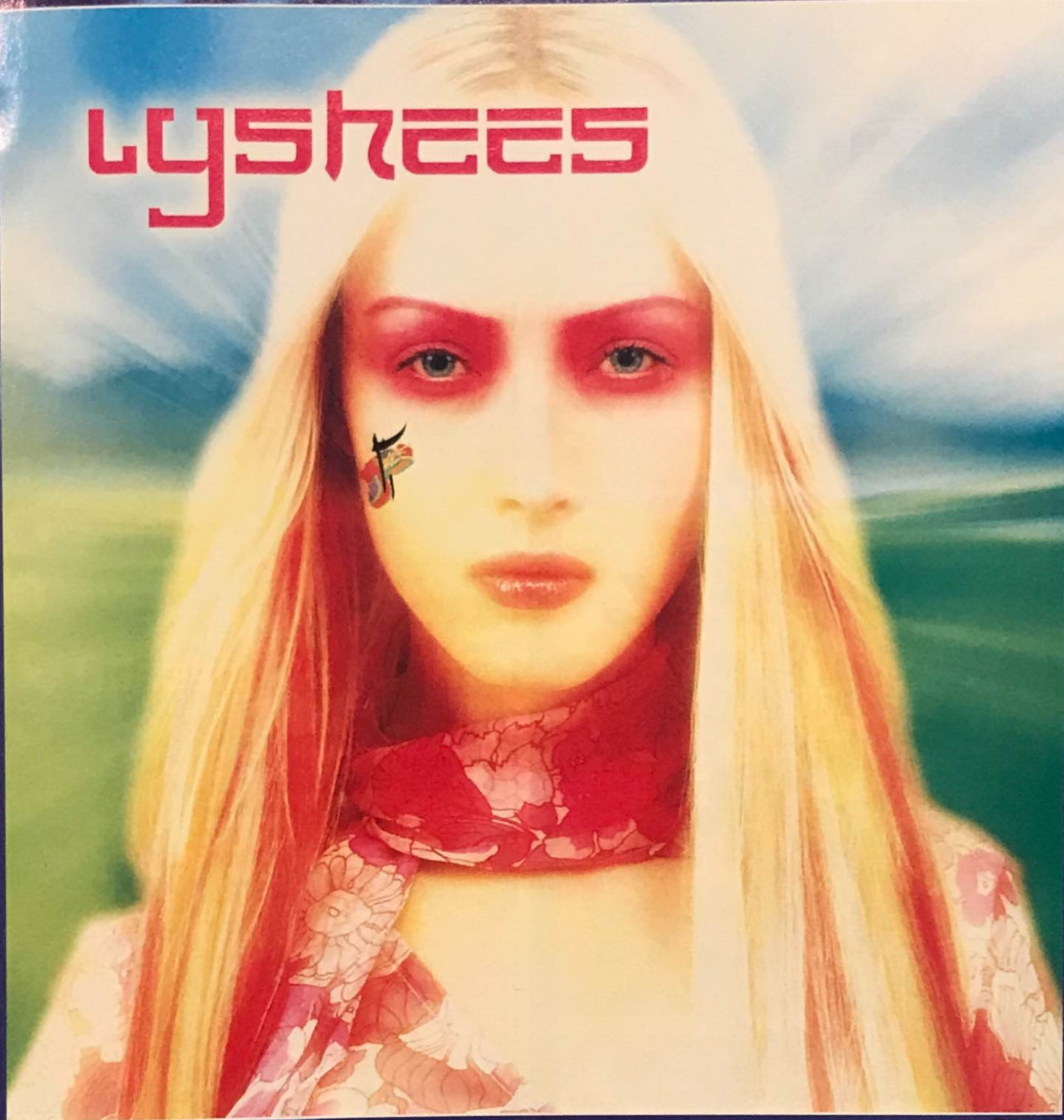
ket. Ils vont s'allier à leur nouvel ami et la Team Rocket s'envole alors vers d'autres lieux...

LES POKEMON SONT TROP MIGNONS

Je préfère les Pokémon car je trouve qu'ils sont trop jolis et ont l'air d'être humains. Comme nous, ils peuvent parfois être super contents et parfois avoir le moral à zéro. Alors que dans Digimon, les méchants sont toujours méchants et les gentils sont toujours gentils. Les Digimon ont toujours le même moral. En plus, dans Pokémon, ils ne peuvent pas mourir. Dans Digimon, presque tous meurent ou alors deviennent méchants. Dans le dessin animé Digimon, ils menacent de détruire la Terre et de tuer des Digimon et même des personnes, alors que dans Pokémon, rien ni personne ne va être détruit. Franchement, je trouve que Pokémon est plus intéressant et, à mon avis, durera plus longtemps



Lyshees



Lyshees un album au goût
de paradis



Pour faire partie
de la tribu
Lyshees,
tatoue-toi la
lettre L et
le dragon

F/H
MUSIC



A vos plumes!

que Digimon. Un salut à tous les fans de Pokémon et à l'équipe de D.Mangas.
Yannis, un lecteur de Cournon d'Auvergne

chu. Dans Digimon, ou c'est un ado et son Digimon ou c'est tout le monde (c'est quand même mieux)! Quand les Pokémon évoluent, c'est pour de bon, alors que dans Digimon ils peuvent revenir à leur forme initiale. Les Pokémon ne savent pas parler, les Digimon, eux, oui. Alors, si j'avais le choix entre un Digivice et un Pokédex, c'est sans hésitation que je choisirais le Digivice.
Allison P., L'Isle d'Abeau

sur que le choix des images et des arrière-plans. Quand je pense aux anciens numéros mensuels que j'ai ratés, je suis déçu mais je ne connaissais pas encore l'existence de cette revue.
Errachid Oussama, Tanger

UNE ERREUR

Dans un précédent numéro, vous dites que Germignon est aussi connu sous le nom de Chocorita, un Pokémon du type feu. C'est en réalité Chicorita et il est du type herbe. Ai-je raison ?
Christophe

Une erreur s'est en effet glissée dans le texte. Vous êtes plusieurs lecteurs à nous en avoir fait la remarque. Promis-juré, on ne se trompera plus ! D'ailleurs, dans ce numéro et le précédent, nous avons mis la liste des Pokémon en trois langues. Avec les Digimon, pas de souci : tous les pays ont gardé les noms japonais !

MAUVAIS ARGUMENTS

Je suis 100 % d'accord avec Pascal qui préfère les Digimon. Ensuite, je trouve les arguments de Caroline nuls. En ce qui concerne les mains et les pieds des Digimon, c'est normal que tout ne soit pas proportionné chez eux puisqu'il s'agit de monstres (comme les Pokémon).
Maude A., Broc



J'ai 10 ans et mon personnage préféré est Sacha, car son but est d'être Maître Pokémon
Cem Djen

JE CHOISIS LE DIGIVICE !

J'adore Digimon car chaque personnage a un seul monstre de poche. Dans Pokémon, ils en ont plusieurs. En plus, c'est toujours le même scénario. Partout où ils vont, il y a toujours, mais alors toujours, une enquête à résoudre alors que dans Digimon il y a du suspense, on n'est jamais sûr si ça va bien se terminer. Les héros de Pokémon sont perpétuellement Sacha et Pika-

FAN DE DRAGON BALL GT

J'aime bien D.Mangas, ça fait 6 mois que je le lis. Ici, au Maroc, il n'y a que vous qui m'informez sur les mangas japonais et qui publiez des articles concernant Dragon Ball GT que j'aime beaucoup. J'ai adoré tout particulièrement le numéro de mars 2001 où vous avez publié le dernier épisode de Dragon Ball GT. Je vous félicite pour la façon dont vous avez présenté cet épisode ainsi que

FAITES VOTRE HIT-PARADE

Envoyez-moi vite votre hit-parade ! Dans Digimon et Pokémon, j'aimerais savoir quels sont vos trois héros humains préférés. Ensuite, dites-moi quels sont vos dix Pokémon et vos dix Digimon favoris. A bientôt dans D.Mangas !
Pascal
 Ecrivez à : D.Mangas, Pascal, 132, avenue du Président Wilson, 93215 Saint-Denis La Plaine Cedex, France

Pokémon : Humain préférés

1. Sacha
2. Ash
3. Pikachu

Digimon : Humains préférés

1. Yagami
2. Yagami
3. Yagami

Pokémon préférés

1. Bulbasaur
2. Charizard
3. Squirtle
4. Porygon
5. Tentacool
6. Psyduck
7. Digimon
8. Mamm
9. Tenta
10. Kamin

Digimon préférés

1. Palmon
2. Gatomon
3. Catamon
4. Guilmon
5. Puyumon
6. Humon
7. Tentomon
8. Patamon
9. Seamon
10. Seamon

Nom Prénom

ULTIMÉDIA^x

NEW

Dans cette nouvelle rubrique, D.Mangas vous invite à découvrir 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.

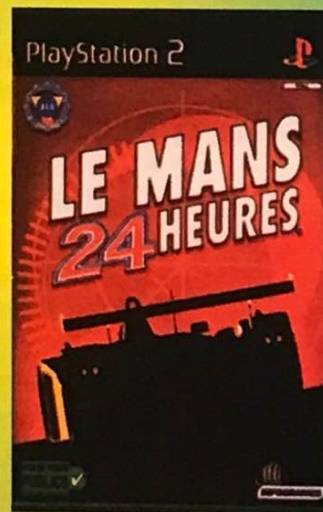
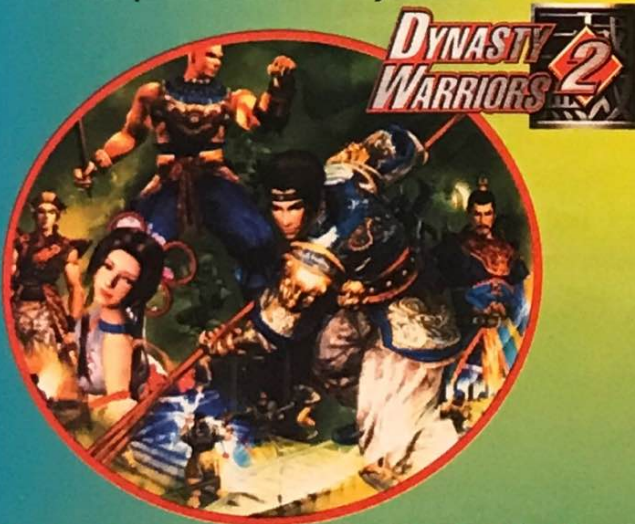


F La Game Boy Advance

L'événement du mois est la sortie de la nouvelle portable de Nintendo et, franchement, "c'est de la balle". Une pure merveille ! Terrible, incroyable ! Il n'y a pas de mot assez fort pour la décrire. La Game Boy Advance ressemble à la Game Gear, mais elle n'a rien à voir avec elle. L'autonomie est de 12 heures, le graphisme est celui de la Super Nintendo (imaginez la qualité), elle prend les jeux de la Game Boy Colors classique, elle pourra se connecter à la Gamecube (nouvelle console de Nintendo) et elle permet, grâce au cordon link, de jouer à 4 avec des jeux comme Mario Kart. En plus, elle est toute petite, légère, et il y a plein de jeux qui sortent : Super Mario, F Zero, Castlevania, Rayman, Silent Hill...

C Dynasty Warriors 2

Ce titre plaira à tous les fans de jeux de combats style Final Figh. Vous vous battez dans la Chine médiévale. Vous avancez sur une surface de jeu de 60 hectares et affrontez plus de 1000 adversaires par scénario. PlayStation 2



Le Mans 24 heures

Ce jeu de voitures compte 70 véhicules et 30 courses. Il est conçu pour faire penser aux 24 Heures du Mans, avec les changements au niveau du jour et de la nuit. Il peut aussi être utilisé en mode deux joueurs. PlayStation 2



J japonais



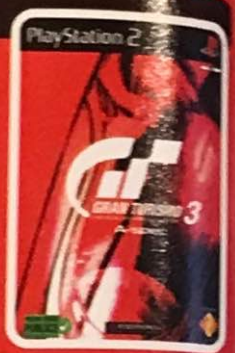
Story of Galaxy Express 999

Ce jeu de rôle pour PlayStation a été dessiné par Leiji Matsumoto. Il reprend une histoire inédite basée sur le train mystérieux qui traverse la galaxie. On y verra, bien sûr, les héros de Galaxy Express, mais également, en guest stars, Albatos (Harlock), et Emeraldas.

Suite page 42

D. MANGAS Jeux vidéo →

GRAND CLASSIQUE DES JEUX DE VOITURES, GRAND TURISMO DE SONY, APRÈS DEUX PREMIÈRES VERSIONS DISPONIBLES SUR PLAYSTATION I, REMET LE COUVERT SUR LA PS2 POUR NOUS DONNER DE NOUVEAUX FRISSONS. TOUJOURS PLUS DE SENSATIONS, TOUJOURS PLUS RÉALISTE, CE JEU EST UN DES PLUS ATTENDUS DE L'ANNÉE PAR LES JOUEURS DU MONDE ENTIER. SERA-T-IL AU NIVEAU DE NOS ESPÉRANCES ?



Le voilà ! Très attendu sur le marché depuis un moment déjà, ce jeu se montre à la hauteur des espérances et de la réputation qu'il se devait de maintenir par rapport au deux versions précédentes.

De plus en plus perfectionniste et réaliste, Gran Turismo III continue de posséder tous les atouts qui l'ont rendu célèbre et qui le propulsent, aujourd'hui, au rang du meilleur jeu de voitures, toutes consoles confondues.

Histoire

La naissance de ce jeu remonte à environ quatre ans lorsque Sony décide de lancer un jeu de voitures très réaliste en s'associant avec des constructeurs pour pré-



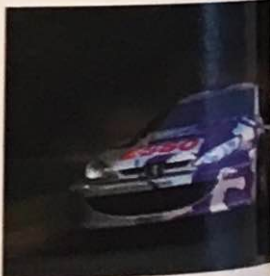
Nous n'avons pas encore les codes donc, nous vous donnons une petite astuce : pour avoir des véhicules, essayez d'obtenir la médaille d'or lors du permis et vous obtiendrez déjà une nouvelle voiture.

senter leurs modèles le plus fidèlement possible. À noter cependant que certaines marques de prestige ont refusé d'y participer!

Principe de jeu

Le déroulement du jeu est toujours simple et très réaliste: il faut passer le permis, faire des courses, les gagner et accumuler les récompenses afin d'acheter de nouvelles autos ou d'améliorer celles que vous avez déjà.

Selon les différents modèles de voitures que vous possédez, vous accéderez à des courses classées par catégories où les récompenses seront plus ou moins importantes. Le but est donc de posséder le maximum d'engins pour accéder à toutes les types de courses et pouvoir ainsi les remporter. De plus, Gran Turismo III vous permettra de vous mettre au volant des plus beaux bolides!!!



→ LES VOITURES



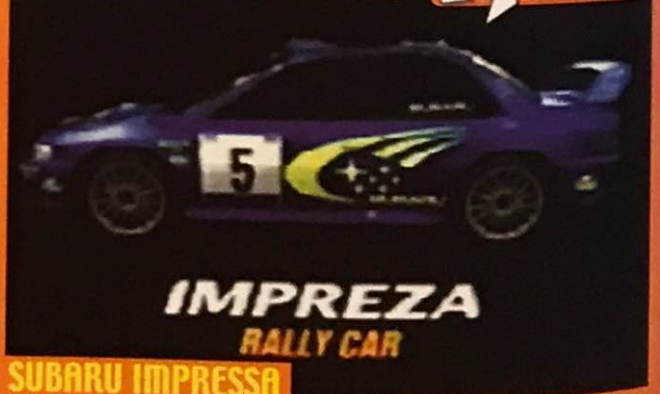
MINI COOPER



XJ 220

Les véhicules sont classés par catégorie ou par pays, selon le mode que vous préférez. Vous pourrez donc vous amuser à passer de la petite Mini Cooper au dernier monstre de chez Jaguar, en choisissant, bien entendu, sa couleur ! Alors, amusez vous bien... mais ne faites pas pareil sur la route !

Le choix D. MANGAS



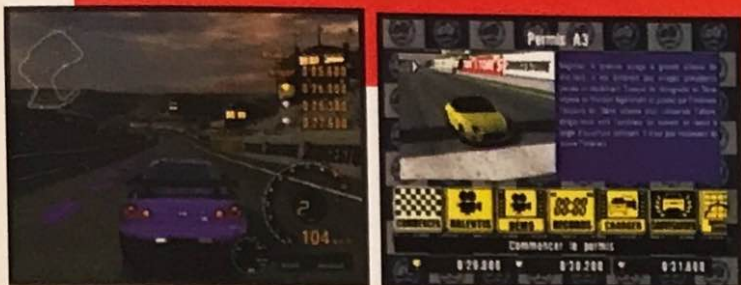
SUBARU IMPREZZA

Gardez vos économies et achetez-vous le petit bijou de chez Subaru. A la fois facile à maîtriser et très rapide, il comblera toutes vos attentes et, si vous n'êtes pas très expert en conduite, il ne vous donnera pas trop de fil à retordre...

→ LES PERMIS

Pour accéder aux courses dont les récompenses sont plus importantes, vous devez passer votre permis. Cette épreuve est composée de différents petites exercices : tests de freinage, manœuvres dans un virage difficile, successions de virages...

Toutes les épreuves sont reprises pour chacun des véhicules dont la puissance et les tractions varient... ce qui ajoute de la difficulté à la chose. Dans tous les cas, il faut aussi respecter le temps prévu pour l'examen de passage !



COMPARATIF

Reprenant les principales caractéristiques des deux jeux précédents, entre autres les mêmes circuits, cette version est novatrice en particulier à cause des nouveaux modèles qu'elle propose. On trouve des voitures de ville, des sportives et des engins qui ne quittent pas les circuits. C'est donc un plaisir pour les amateurs de pouvoir conduire tous types d'autos. Par rapport aux deux premiers, les graphismes et

les animations sont de qualité nettement supérieure. Le réalisme s'est encore accru, ainsi que la sensation de vitesse lorsqu'on conduit des bolides. Le jeu reste, comme les autres, toujours aussi difficile à manier au premier abord et les voitures toujours aussi "inconduisibles" lorsqu'elles sont très puissantes. On ne peut pas franchement parler d'innovation, plutôt d'amélioration.

→ "KITER" SA CAISSE



Quand vous aurez gagné suffisamment d'argent, vous pourrez modifier votre voiture à votre fantaisie : vous avez la possibilité de changer la ligne du pot d'échappement, d'augmenter la puissance du moteur, de faire mettre d'autres pneus, d'ajouter des jantes, de personnaliser la peinture... Des petits détails qui feront votre plaisir.

→ LEUR AVIS

Babour

Je n'aime pas les jeux de voitures mais j'ai craqué pour celui-ci. Par contre, il est peut-être trop réaliste, dans le sens où il faut passer des permis et gagner les courses pour avancer.

Sonia

Le jeu reste très beau, comme les précédents, mais IL NE TUE PAS... pour un jeu Playstation II.

Fiche technique

Éditeur : Sony

Genre : Course de voitures

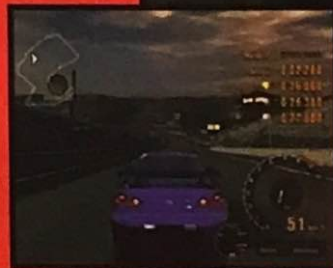
Participants : 1 ou 2 joueurs

Difficulté : Difficile

Sauvegarde : Memory Card

Machine : Playstation II

→ LES COURSES



Les courses sont réalisées sur des circuits dont le tracé correspond à la réalité... comme dans les jeux précédents ! Les challenges se déroulent, en effet, au milieu des grandes villes (Seattle...), sur terre, sur pistes normales, le jour, la nuit...

Tout les ingrédients y sont pour que les compétitions soient aussi réalistes que possible. De plus, la durée varie et pour les plus longues, des arrêts aux stands sont nécessaires.

D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

Difficile à prendre en main et à contrôler quand les voitures sont puissantes

● **Durée de vie** → 19/20

Bon investissement car on peut progresser presque indéfiniment.

● **Animation** → 17/20

La sensation de vitesse est un peu réduite mais très réussie.

● **Graphisme** → 18/20

Les voitures et les circuits sont reproduits de façon très réaliste.

● **Intérêt** → 18/20

Cette troisième version du jeu ravira les fans.

D. MANGAS Jeux vidéo →

DEPUIS LA SÉRIE DES "FINAL FANTASY", NOMBREUX SONT LES JEUX DE RÔLE QUI ESSAIENT DE PROPOSER UNE QUALITÉ DE JEU COMPARABLE. CEPENDANT, TRÈS PEU Y PARVIENNENT. SUMMONER VIENT ENFIN RELEVER LE NIVEAU ! TOUT EN GARDANT LES PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES DU JEU DE RÔLE CLASSIQUE, SUMMONER PRÉSENTE QUELQUES SPÉCIFICITÉS AU NIVEAU DES COMBATS. MAIS ATTENTION, SUMMONER EST DONC PLUTÔT RÉSERVÉ À UN PUBLIC AVERTI.



Joseph, Rosalind, Flece et Jekhar sont les quatre personnages principaux de Summoner. L'Empereur Murod, chef du royaume d'Orénia, est à la recherche la personne qui porte la marque du Summoner (c'est-à-dire celle ou celui qui a reçu le fameux pouvoir de faire appel aux monstres) et il lance ses armées à sa poursuite. Original, n'est-ce pas ? Bravo THQ !

Histoire

Joseph, lorsqu'il n'était encore qu'un enfant, s'est vu offrir par Yago, le pouvoir d'invoquer les démons. Pour sauver son village, il va donc faire appel à ces forces obs-

cures... mais ne pouvant contrôler toutes les conséquences, il va malheureusement entraîner la mort de tous ses amis. Neuf ans plus tard, pour se défendre contre l'invasion de l'armée Orénienne, il va être amené à se réutiliser son étrange pouvoir...

Principe de jeu

Vous incarnez Joseph ou l'un des trois personnages qui l'accompagnent.

Il vous faudra trouver les différents anneaux d'invocation qui permettront de réveiller les monstres et de repousser les Oréniens. Pour avancer dans le jeu, vous devrez interroger le

TIP

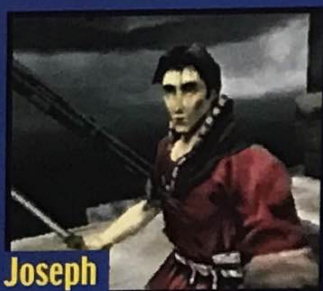


Pour augmenter l'agilité et la force de vos personnages, rendez-vous sur la carte et effectuez toutes les rencontres que vous y trouverez... Ensuite, vous n'aurez plus qu'à distribuer les points d'expérience acquis.

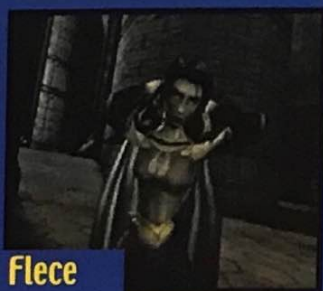
plus de personnages possibles, car ils vous aideront à accomplir votre mission. Les combats que vous disputerez pour mener à bien votre quête vous apporteront des points d'expérience ou de vie et des pièces d'or. Celles-ci vous permettront d'acheter des armures, des potions magiques et des bijoux... qui vous rendront de plus en plus fort.



→ LES PERSONNAGES



Joseph



Flece

Joseph est le personnage de base du jeu. Au fur et à mesure que vous avancerez dans votre périple, d'autres héros (ou héroïnes) viendront vous prêter main forte. La première que vous rencontrerez est Flece. Vous pourrez ainsi interchanger les personnages, afin d'utiliser les compétences de chacun.

Le choix D. MANGAS

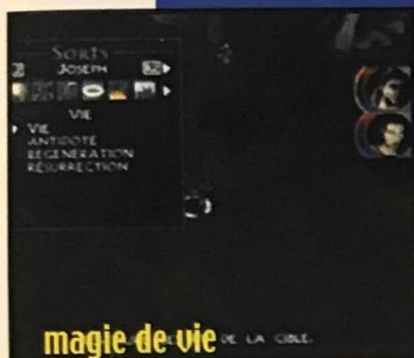


Jekhar

Sa famille a été tuée par un des monstres invoqués par son ami Joseph et il a juré de se venger ! C'est au cours du jeu que vous retrouverez Jekhar qui viendra se joindre à vous afin de repousser Murod et son armée. De plus, ses talents de grand guerrier vous seront utiles !

→ LA MAGIE

Comme dans chaque jeu de rôle qui se respecte, la magie tient une place importante dans Summoner ; elle permet de se régénérer, de venir à bout de ses adversaires par le feu, la glace... et également, grâce à de nombreux élixirs, d'augmenter sa force, de diminuer les dégâts occasionnés par les adversaires et enfin, de lutter contre les poisons.



magie de vie



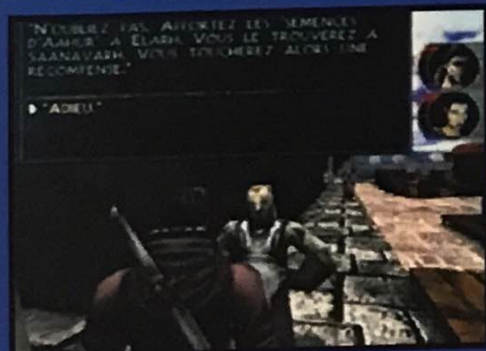
magie de feu

L'INVOCATION DES MONSTRES

Dans Summoner, mis à part les armes et la magie, vous pouvez venir à bout de vos adversaires à l'aide de votre pouvoir d'invocation des démons. On ne peut pas l'utiliser immédiatement : quelques heures de lutte acharnée sont nécessaires avant de pouvoir

recourir à ce style de magie. Tout comme votre personnage, vos monstres prendront de la force au fur et à mesure des combats et des rencontres. Il est important de les faire progresser assez rapidement... car, sans eux, certaines batailles sont perdues d'avance.

→ LES ENQUÊTES



Joseph passe d'un niveau à l'autre en menant à bien des missions dont il est chargé par des inconnus. Pour y réussir, il doit parler à toutes les personnes rencontrées, même si, le plus souvent, c'est inutile. Cela constitue donc une perte de temps considérable, dans un jeu déjà bien trop vaste. Pour éviter ce piège, parlez uniquement aux personnages coiffés d'une bulle.

→ LEUR AVIS

Babour

Le mélange du jeu de rôle et du jeu d'aventure marche bien. Dommage que les combats soient trop lents et que les textes soient trop longs.

Sonia

Le côté aventure du jeu me plaît par la diversité des décors. Cependant, le fait de tourner en rond des heures pour trouver un indice est parfois pénible.

Fiche technique

Éditeur : THQ

Genre : Jeu de rôle

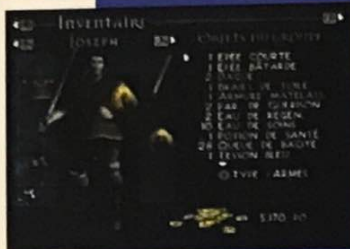
Participants : 1 Joueur

Difficulté : Élevée

Sauvegarde : Memory Card

Machine : Playstation II

→ LES ARMES

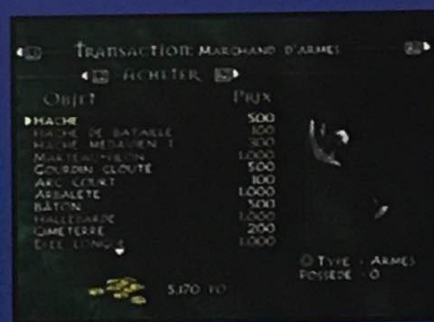


Au cours de votre aventure, vous trouverez ou pourrez acheter des armes. Les

dégâts infligés par celles dont vous recevez au début du jeu sont minimes.

Cependant pas d'inquiétude, vous pouvez augmenter leur force soit

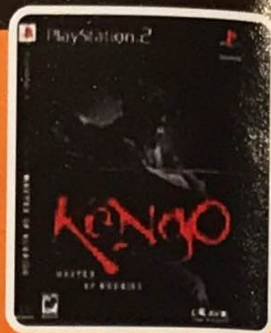
en gagnant des combats, grâce aux points d'expérience ou en ayant recours à la magie.



D.MANGAS Notes

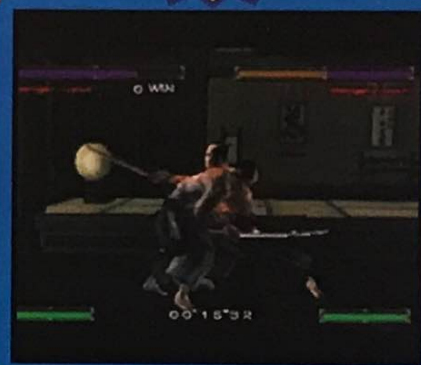
- **Maniabilité** → 17/20
Le jeu est vite pris en main. Seul le jeu en analogique est possible.
- **Durée de vie** → 18/20
Seuls les pros de jeux de rôle meneront à bien leur mission.
- **Animation** → 17/20
Sans utiliser toutes les capacités de la Playstation 2, l'animation reste correcte.
- **Graphisme** → 16/20
Il n'est pas à couper le souffle, mais reste cependant très correct.
- **Intérêt** → 18/20
Le système d'enquêtes pimmente le jeu.

APRÈS TOUS LES JEUX DE COMBATS, DÉJÀ VUS ET REVUS, ARRIVE KENGO. CE JEU, PLUTÔT NOVATEUR, MÊLE TOUT À LA FOIS TECHNIQUE, ENTRAÎNEMENT ET COMBATS, MAIS AUSSI... FORCE D'ESPRIT ET COURAGE QUI SONT LES CARACTÉRISTIQUES DU SAMOURAÏ. DANS KENGO, VOUS PRENDREZ EN CHARGE LA DESTINÉE D'UN JEUNE SAMOURAÏ, QUE VOUS FEREZ PROGRESSER TOUT AU LONG DE VOS COMBATS. ALORS, À VOS MANETTES !!!



TIP

Si vous choisissez le mode tournoi ou le mode single player, et que vous tapez L1, R1 et croix, lorsque vous choisissez un personnage, vous vous battez directement contre le disciple d'un dojo.



→ L'action de Kengo se passe au Japon, mais à l'époque Genroku qui marqua la fin de la période de guerres et donc, du triomphe des Samourais. Or, la vie de ces hommes demeure un mystère... Ces nobles guerriers vouaient leur existence à l'apprentissage et à la maîtrise de l'épée. Ici, c'est à vous de vous mettre à leur place et de suivre la voie des plus grands Samourais...

Histoire.

Vous devez incarner un jeune Samourai, selon votre goût, Taketsune Nakayama, Shozaemon Hyuga (notre préféré) ou Yasutomu Yoshimura. Chacun possède des spécialités différentes. C'est à vous de

faire évoluer votre personnage en accédant au mode d'entraînement et en battant vos adversaires, puis, vous participerez au Tournoi Impérial où vous devrez affronter les plus vaillants guerrier, devant l'Empereur en personne.

Principe de jeu

Pour arriver au but (le Tournoi Impérial), il vous faut, dans un premier temps, vous entraîner pour augmenter vos capacités. Vous avez le choix : couper des bûches ou des bambous, résister à la force d'une cascade, méditer ou éteindre 8 bougies d'un seul coup d'épée. Quand vous aurez enfin une bonne expérience, vous pourrez combattre les maîtres des Dojos et gagner des épées. Une fois tous les Dojos

vaincus, vous accéderez enfin au Tournoi impérial qui ne se déroulera plus au bâton... mais au sabre. Attention, âmes sensibles, s'abstenir.

Combats saglants...

Vous pourrez aussi jouer à deux en choisissant le mode "tournoi" et en gagnant de nouveaux Samourais grâce aux combats où vous aurez réussi à vaincre.



→ LES PERSONNAGES



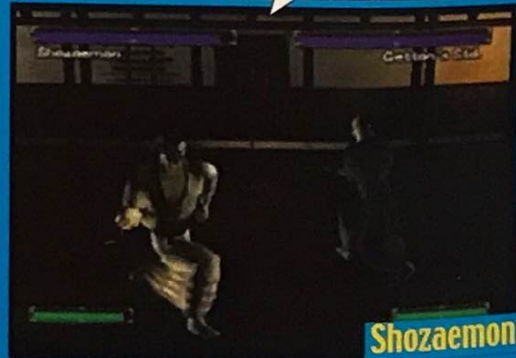
Takatsune



Yasutomu

Ce sont, tous deux, de vaillants Samourais : l'un veut se venger de la mort de ses parents et l'autre d'avoir été accusé à tort d'un meurtre. Ils se rendent dans un Dojo à Edo pour se perfectionner à l'épée.

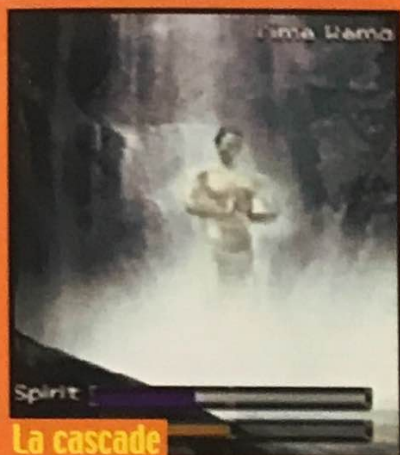
Le choix D. MANGAS



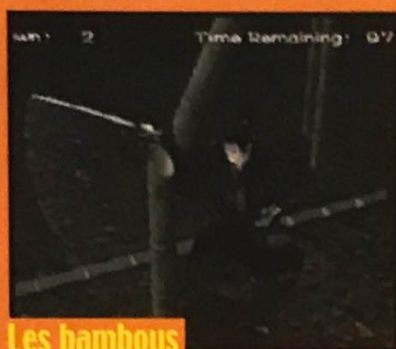
Shozaemon

Le plus cool des personnages... Possédant une rapidité et une force d'attaque surprenantes, il est capable de foudroyer ses adversaires à l'aide d'un seul coup spécial.

→ L'ENTRAÎNEMENT



La cascade



Les bambous

Vous devez entraîner votre Samouraï à l'aide de différentes épreuves. Couper des troncs d'arbres vous fait gagner de la force d'attaque. Les bambous vous font devenir plus agile. La cascade développe votre force d'esprit, la méditation augmente votre perspicacité et enfin, l'illusion améliore vos capacités d'une façon générale.

LE TOURNOI IMPÉRIAL

Pour y accéder, il vous faut affronter les disciples et les maîtres de tous les Dojos, sans exception. Vous devez les battre pour apprendre leurs techniques et gagner leurs épées, afin de devenir le plus fort possible. Vous recevrez ensuite une lettre de défi qui vous permettra de vous entraîner avant le grand tournoi et après, ce sera à vous de jouer ! Vous devrez alors battre tous les concurrents désignés par l'Empereur, devant sa

majesté en personne. Comme dans tout jeu de combat, les premiers adversaires sont assez faibles, mais les plus forts arriveront au fur et à mesure des rencontres. Si vous gagnez le Tournoi Impérial, vous finissez le jeu en mode "single player". Si vous échouez, on vous renvoie à l'entraînement le temps que vous accumuliez encore de l'expérience, relevez la prochaine lettre de défi et arrivez au prochain Tournoi Impérial.

→ LE MODE TOURNOI

La richesse de Kengo, ce sont ses différents modes de jeu. Dans le mode "tournoi", le Samouraï doit gagner 30 combats consécutifs. Le dernier concurrent est le Maître des Maîtres. Si vous le battez, vous êtes consacré et vous verrez alors votre nom apparaître dans la liste des records.

| Tournament Record | | |
|-------------------|---------|------------|
| 1: Shoushimon | 30 WINS | 19' 57" 00 |
| 2: Takimasa | 18 WINS | 22' 04" 68 |
| 3: Shoushimon | 15 WINS | 21' 08" 24 |
| 4: Yaku Tomie | 13 WINS | 18' 55" 78 |
| 5: Anuro | 12 WINS | 16' 26" 40 |
| 6: Kengoro | 11 WINS | 17' 26" 28 |
| 7: Gengo | 10 WINS | 18' 50" 08 |
| 8: Tomonobu | 8 WINS | 13' 48" 26 |
| 9: Ichimaru | 8 WINS | 12' 22" 18 |
| 10: Enshiro | 7 WINS | 10' 30" 08 |

→ LEUR AVIS

Babour

Bon style de jeu qui change de ceux du genre de Tekken Tag. Dommage qu'il n'y ait pas plus d'entraînements et de diversité au niveau des combats.

Sonia

Ce qui m'a plu, c'est qu'il ne faut pas seulement se battre, mais d'abord accumuler de la technique. Un seul reproche : la durée de vie du jeu.

Fiche technique

Éditeur : Ubi Soft

Genre : Combat

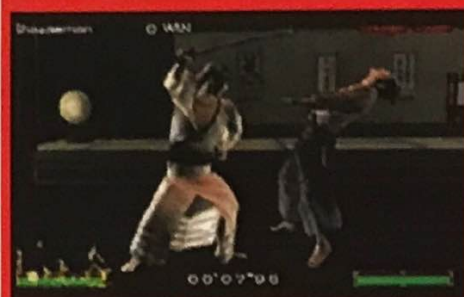
Participant : 1 ou 2 Joueurs

Difficulté : moyenne

Sauvegarde : Memory Card

Machines : PlayStation 2

→ LES ÉPÉES



Vous pouvez gagner les épées en triomphant des maîtres des différents Dojos. Dans certains défis, il vous faudra battre le maître du Dojo au bâton, puis vous devrez affronter les disciples et le maître... mais au sabre. Si vous cassez votre épée, elle reste inutilisable pendant le temps de la réparation. Et si vous la perdez au cours d'un combat, il vous faudra la regagner.



D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

Les débutants auront du mal à s'adapter au mode 3D.

● **Durée de vie** → 15/20

Une fois le jeu bien pris en main, rien ne vous arrête.

● **Animation** → 17/20

La fluidité des mouvements des personnages ajoute une touche de réalisme supplémentaire durant les combats.

● **Graphisme** → 18/20

Les décors se ressemblent beaucoup, mais ils restent cependant splendides.

● **Intérêt** → 17/20

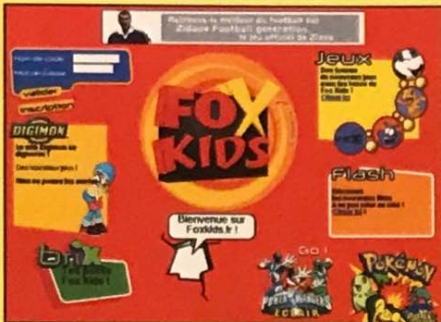
Bien, mais les bons joueurs en viendront vite à bout.



MULTIMEDIA

Surfer sur internet

Les sites d'éditeurs de mangas en version française



Site Fox Kids

Le site de la chaîne de télé câblée Fox Kids est très bien fait. On y trouve tous les dessins animés diffusés sur la chaîne, ainsi que les séries stars comme Pokémon, Power Rangers, Eclair, Digimon, Dorémi... Résumés, explications, jeux... Ce site est en flash et nécessite un ordinateur récent et assez puissant.

<http://www.foxkids.fr/>



Site Pokémon

Le site officiel de Pokémon est très riche car il présente aussi bien les jeux que le dessin animé. En prime : des news, des infos sur les 250 Pokémon, des concours de dessins, des pages bandes dessinées, tout sur les cartes Pokémon et les films.

<http://www.pokemon.tm.fr/>



Site TfoU ! mag

Le TfoU correspond au site dessins animés de TF1. On y retrouve tous les programmes jeunesse. Il est très interactif et fait pour s'amuser. On y trouve aussi des clips et des morceaux de dessins animés. Ce site est en fichier flash, donc parfois long à charger. Vous y trouverez, entre autres, Arnold, Papyrus et Franklin.

www.tfoU.fr

Les sites d'éditeurs de mangas en version japonaise



Site Shogakukan

Shogakukan est l'éditeur qui garde le plus longtemps ses dessinateurs. C'est lui qui édite Rumiko Takahashi avec des mangas hyper connus comme Ranma, Iam et Juliette je t'aime, ainsi que Adashi Mitsuru qui a créé, entre autres, Theo ou la batte de la victoire, Une vie nouvelle, et également des titres comme Patlabor, Conan Détective... Sur ce site, vous pourrez découvrir les diverses œuvres de ces auteurs.

<http://www.shogakukan.co.jp>



Site Kodansha

Kodansha est un éditeur de mangas très important au Japon. C'est un peu l'équivalent de Casterman en France. Il édite de grands auteurs et a, en général, un catalogue très prestigieux. Pour y travailler, les auteurs doivent avoir un style très léché et des histoires souvent intellos. C'est lui qui a édité, entre autres, Akira, Equipières de choc et Ah my Goddess. Ce site est en japonais, vous ne pourrez donc pas lire les textes, mais toutes les illustrations et images sont visibles. Certaines pages peuvent être lues en anglais.

<http://www.kodansha.co.jp>



Site Shueisha

Shueisha est le plus important éditeur de mangas au Japon. Il nous a donné de nombreuses séries comme les Chevaliers du Zodiaque, Ken le survivant, Cobra et Nicky Larson. Ce site est très fourni car il édite de nombreux dessinateurs que vous pourrez découvrir.

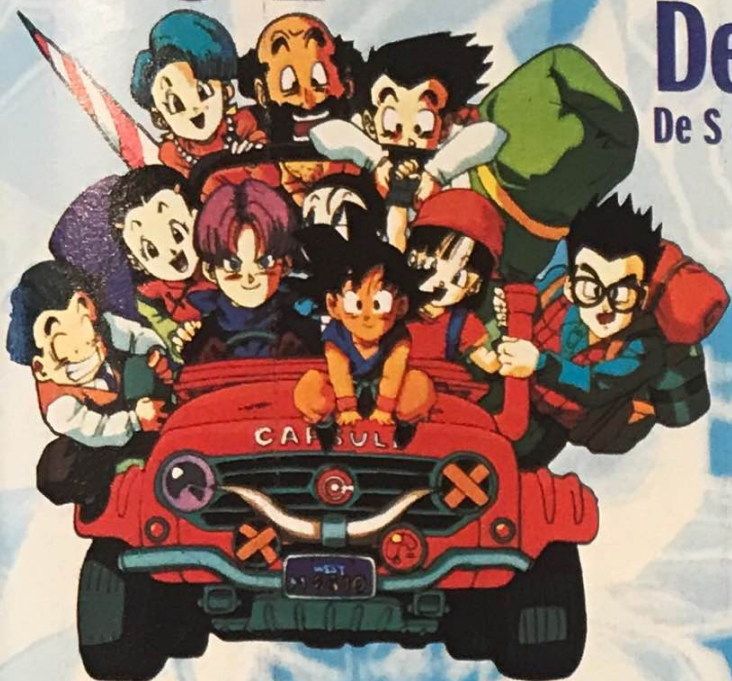
<http://www.shueisha.co.jp>



DRAGON BALL GT Les héros de la série

Dernière partie

De S comme Shall à Z comme Zuhnamer.



Shall et Mye

Première apparition :
Dragon Ball épisode 1

Histoire

Shall et Mye sont les deux acolytes du roi Pilaf. Ils apparaissent dans le premier épisode de Dragon Ball. A l'époque, ils aidaient le roi Pilaf à tenter de récupérer les sept boules de cristal. Ils sont particulièrement bêtes et le servent sans même comprendre pourquoi. Ils apparaissent de nouveau dans le premier épisode de Dragon Ball GT où ils aident le roi Pilaf à pénétrer dans le palais du Tout-Puissant, toujours dans le but de récupérer les boules de cristal.



Pouvoirs

Ils n'ont aucun pouvoir.

Shibit

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 266

Histoire

Shibit est né par erreur. En

réalité, il s'agit de Shin Kaïoh, un ancien dieu, et de Kibit, de son garde du corps. Durant la bataille contre Super Bou, ils ont reçu du Doyen des dieux des boucles d'oreilles magiques nommées les Potaras. Avant qu'on ne leur ait expliqué comment cela fonctionne,



ils ont chacun mis une boucle à leur oreille. Résultat : ils ont fusionné pour devenir Shibit. Dans GT, Shibit n'apparaît que rarement. Il aide Sangoku aux côtés du Doyen. C'est lui qui va sauver Sangoku des griffes de Baby Végéta. Il va le ramener sur la planète du Doyen afin que l'on lui tire la queue pour devenir le Gorille Super Guerrier.

Pouvoirs

Il a ceux des deux guerriers réunis. Il est très fort et rapide. Il peut voler et lancer de multiples rayons d'énergie.

Shéron le Dragon

Première apparition :
Dragon Ball épisode 11

Histoire

Il a été créé par le Tout-Puissant à partir des souvenirs que ce dernier avait gardés de sa planète d'origine, Namec. Sa forme originale a



été créée par Monsieur Bobo. Shéron a été mis au monde afin d'exaucer les vœux de tous les hommes de bonne volonté. Quand ils réunissent les sept boules de cristal, Shéron apparaît et exauce leurs vœux. Il disparaît ensuite durant un an. Dans GT, toute l'histoire repose sur les épaules du Dragon. Après que Pilaf ait réalisé son vœu qui a fait de Sangoku un enfant, les boules se sont disséminées dans l'espace. Sangoku est chargé des les retrouver pour redevenir adulte.

Pouvoir

Ses pouvoirs sont immenses. Il peut exaucer n'importe quel vœu et même redonner vie à une personne décédée

Sangohan

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 1

Histoire :

Sangohan est le premier fils de Sangoku. Il est né en 757 de l'ère Dragon Ball. Lors de sa présentation à Tortue Géniale, il fut enlevé par son oncle Raditz. Ce dernier voulait l'utiliser afin de contraindre Sangoku à détruire la Terre. Après que ces derniers aient été tués, Sango-

han fut élevé et entraîné par Petit Cœur. Sa mère désirait qu'il se consacre surtout à ses études, mais Sangohan s'est souvent battu aux côtés de son père. C'est lui qui réussit à venir à bout de Perfect Cell. Il fit ses études à l'école de Satan City et durant son temps libre, déguisé en guerrier intergalactique, il pourchassait des criminels. C'est à cette période qu'il fit la connaissance de Bidel qui devint plus tard sa femme. Ils



eurent une fille du nom de Pain. Dans Dragon Ball GT, Sangohan est devenu professeur et ne se bat plus du tout. Il va être toutefois possédé par Baby qui va le contraindre à se battre contre Petit Cœur.

Pouvoirs

Sangohan est un Guerrier de l'Espace et, en tant que tel, il possède de grands pouvoirs. Il peut voler, lancer différents rayons et maîtrise de grandes techniques de combat qui lui ont été enseignées par Petit Cœur, il peut aussi se transformer en Super Guerrier. Il maîtrise aussi le Kaïoh Shin Kai, un niveau équivalent à celui du Super Guerrier 3.

Sangoku

Première apparition :
Dragon Ball épisode 01

Histoire

C'est un Guerrier de l'espace sur la planète Végéta.

En 737, son vrai nom, qui lui a été donné par son père Bardack, est Kakaluto. Enfant, Sangoku a été envoyé sur la Terre afin de la conquérir. A la suite d'un choc à la tête, sa personnalité changea et il devint un ardent défenseur de cette planète. Il fut élevé par un ermite du nom de Sangohan. Il se maria avec Chichi et eut deux enfants, Sangohan et Sangoten. Après la bataille contre Bou, il prit le jeune Oub sous ses ailes. Il l'éleva et l'entraîna comme son propre fils. Au début de GT, après un mauvais vœu de Pilaf, il fut transformé en jeune ado. Depuis, il parcourt l'espace à la recherche des sept boules de cristal afin de retrouver sa forme originelle.



Pouvoirs

Sous sa forme d'enfant, ses pouvoirs sont très limités. Il peut voler et lancer des Kaméhamés. Il peut tout de même se transformer en Super Guerrier, ce qui augmente sa force.

Sangoku Super Guerrier 3

Première apparition :

Dragon Ball GT épisode 26

Histoire

Durant la bataille contre Baby sur Terre, Sangoku se retrouva seul face à un grand nombre d'ennemis. Il dut se



transformer en Super Guerrier 3 pour faire face à Baby mais, malgré cela, il fut vaincu et transporté par Shubit sur la planète du Doyen.

Pouvoirs

Ses forces sont décuplées. Il peut voler nettement plus vite et lancer des rayons d'énergie beaucoup plus puissants. Malgré le fait qu'il soit un enfant, ses pouvoirs restent relativement grands.

Sangoku Super Guerrier 4

Première apparition :

Dragon Ball GT épisode 24

Histoire

Pour vaincre Baby Végéta, Sangoku a dû refaire pousser sa queue. Durant le combat, il se transforma en Gorille Super Guerrier. Pain utilisa



une photo de famille pour lui faire recouvrer la mémoire. C'est alors qu'il se métamorphosa en Super Guerrier 4, retrouvant alors sa forme d'adulte et il put vaincre Baby.

Pouvoirs

Sangoku, en Super Guerrier 4, est un être surpuissant et il n'a quasiment aucune limite.

Sangoku Gorille Super Guerrier

Première apparition :

Dragon Ball GT épisode 33

Histoire

Tous les Guerriers de l'Espace se transforment en Gorilles

quand ils voient la pleine lune. Grâce à cela, ils décuplent leurs forces. En revanche, ils ont du mal à se contrôler. Pour vaincre Baby, Sangoku a dû refaire pousser sa queue (c'est grâce à elle qu'il se transforme).



Etant donné qu'il est maintenant un Super Guerrier de niveau 3, le Gorille a pris automatiquement ses caractéristiques. C'est pour cela qu'il est devenu un Gorille au pelage jaune brillant, comme les Super Guerriers.

Sangoku Junior

Première apparition :

Dragon Ball GT spécial TV

Histoire :

Les aventures de Goku Junior commencent 100 ans



après l'apparition de Sangoku Super Guerrier 4. C'est en fait son arrière-arrière-arrière-petit-fils. Pain, avec qui il vit, est sa grand-mère. C'est un enfant chétif et peureux qui se décidera à partir à la recherche d'une boule de cristal après que sa grand-mère ait eu une attaque cardiaque.

Pouvoirs

Goku Junior ne connaît pas du tout ses talents. C'est durant son combat contre Youmaoh qu'il va déclencher ses dons de Super Guerrier.

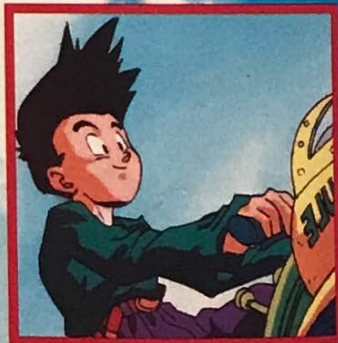
Sangoten

Première apparition :

Dragon Ball GT épisode 200

Histoire

Sangoten est le second fils de Sangoku. Quand il était petit, Trunks et lui étaient inséparables. Il se laissait entraîner dans les mésaventures les plus périlleuses. Devenu grand, il a bien changé. Il passe son temps à l'école ou avec ses amis. Il est amoureux de Valesse avec qui il passe une grande partie de son temps au téléphone. Il devait partir pour l'espace en compagnie de Sangoku et Trunks mais, à cause de Pain, il est resté sur Terre.



Pouvoirs

Il a les pouvoirs du Super Guerrier. Mais n'ayant pas eu souvent l'occasion de se battre, il reste en dessous des autres. Il peut voler, se déplacer très vite et, surtout, il maîtrise le Kamahamé.

Super C17

Première apparition :

Dragon Ball GT épisode 44

Histoire

Il a été créé par l'alliance du Docteur Gélot et du Docteur Myu. Pour s'échapper des enfers, ils ont construit un second C17, identique au premier qui existait sur Terre depuis la bataille contre Cell.



sœur, diseuse de bonne aventure, tout aussi vieille. Elle s'appelle Baba la Sorcière. Tortue Géniale est un obsédé : il passe son temps à regarder les filles.

Pouvoirs

Au départ, c'était l'homme le plus fort du monde et il a appris la plupart de leurs techniques à nos amis. C'est lui qui est à l'origine du Kaméhamé. D'ailleurs, Kamé veut dire Tortue en japonais.

Trunks

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 126

Histoire

Trunks est le fils de Bulma et Végéta. Il en existe deux versions. La première vient d'un futur en proie aux Cyborgs. Dans l'autre, c'est un homme

L'existence des deux a créé un pont entre la Terre et le Monde de l'Au-delà. Grâce à cela, les Muy et Gélot ont pu venir sur Terre. Les deux C17, en se rencontrant, ont alors fusionné pour devenir Super C17. Sous cette forme, il pense très peu par lui-même. Il est contrôlé à distance par le Docteur Myu. C'est C18 qui aidera Sangoku à en venir à bout.

Pouvoirs

Il peut absorber les chocs et les restituer sous forme d'énergie. Il peut s'auto-régénérer et s'auto-reconstruire. Il a une puissance hallucinante et, sans l'aide de C18, Sangoku n'en serait pas arrivé à bout. Notre héros a une force supérieure, mais en tant qu'humain, il se fatigue alors que Super C18, qui est une machine, ne se fatigue jamais.

Tortue Géniale

Première apparition :
Dragon Ball épisode 3

Histoire

Tortue Géniale est le maître de Sangoku à qui il a appris à se battre. C'est un vieil ermite



qui avait sauvé la Terre dans sa jeunesse. Depuis, c'est un héros respecté. Il vit en compagnie d'une tortue millénaire sur une île. Il est âgé de près de trois cents ans. Il a une

étoile. Il s'était installé près d'une centrale électrique où il collectait l'énergie afin de se nourrir. C'est un être fait



d'électricité. Plus il en absorbe, et plus il devient puissant. Il va capturer Pain afin de maintenir Sangoku à l'écart. Mais ce dernier réussira à le vaincre en créant un court-circuit.

Pouvoirs

Uu Shéron a le pouvoir de contrôler l'électricité sous toutes ses formes.

Ultra Oub

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 32

Histoire

Oub est à l'origine la réincarnation de Bou. Sangoku, en le découvrant, va en faire son pupille. Il va s'en occuper en



core plus que de ses propres fils. Durant le combat contre Baby, Oub va retrouver Bou-bou, son autre moitié, et va fusionner avec lui afin de devenir Ultra Oub. Il va ainsi se

laisser capturer afin de détruire Baby Végéta de l'intérieur.

Pouvoirs

Ses pouvoirs sont équivalents à ceux du Super Guerrier 4. Il maîtrise le Kaméhamé et peut transformer qui il veut en bonbon...

Végéta Jr

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 64

Histoire

Il apparaît brièvement dans le dernier épisode de la série. Dans cent ans (après que Sangoku se soit transformé en Super Guerrier 4), Sangoku Jr affronte Végéta Jr dans un nouveau tournoi d'arts martiaux.



Pouvoirs

Bien que les pouvoirs se perdent d'une génération à l'autre, Végéta Jr possède les dons d'un Super Guerrier et va apprendre à les découvrir et les maîtriser.

Végéta

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 5

Histoire

Végéta est le fils du roi de la planète du même nom. C'est un Guerrier de l'Espace comme Sangoku. A cause de son père, qui était persuadé que Végéta était le guerrier millénaire, il fut confié à Freezer qui fit de lui un guerrier et un homme de main. Au départ, il voulait se révolter contre ce dernier. C'est pour cela qu'il avait envoyé Raditz sur Terre afin de ramener Sangoku. Par la suite, il dut mettre la main à la pâte et combattre Sangoku lui-même. Il échoua et se mit petit à petit de son côté. Avec

d'affaires qui a repris la direction de Capsule Corp, la société de sa famille. Son père, Végéta, veille au grain afin qu'il travaille et ne s'amuse pas comme Sangoten. Trunks va partir dans l'espace avec Sangoku et Pain pour retrouver les boules de cristal.

Pouvoirs

Trunks est un Guerrier de l'Espace très sérieux. Son père l'a beaucoup entraîné et il est donc très fort. Il peut voler, se transformer en Super Guerrier et lancer de nombreux rayons d'énergie.

Uu Shéron

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 50

Histoire

Uu Shéron est le Dragon Noir de la boule à cinq

le temps, ils devinrent amis mais Végéta est un homme fier et il refuse de le reconnaître. Il refuse aussi d'avouer qu'il est amoureux de Bulma avec qui il a eu deux enfants : Trunks et Bra. Végéta vit à la Capsule Corp et veille à ce que son fils soit le meilleur patron ayant jamais existé à la tête d'une société. Quant à sa fille, Bra, il veille à ce qu'aucun homme ne l'approche. Dans GT, il va aider Sangoku à combattre Super C17 et, ensuite, il va fusionner avec notre ami pour devenir Super Gogéta.



Pouvoirs

Végéta est un Guerrier de l'Espace et il peut, bien sûr, devenir un Super Guerrier. Il peut aussi voler très rapidement et se transformer en Gorille. Sa spécialité est le Final Flash, une sorte de boule de feu.

Végéta Super Guerrier 4

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 58

Histoire

Végéta a toujours eu un temps de retard par rapport à



Sangoku. Autrement dit, il a toujours été un tout petit peu moins fort et il s'était persuadé qu'il ne pourrait jamais l'égaliser. C'est pour cela qu'il ne s'est jamais transformé en Super Guerrier 3. Mais pour combattre un ennemi aussi impitoyable que Li Shéron, Végéta a dû s'entraîner très dur afin d'atteindre le niveau de Super Guerrier 4. Grâce à cela, il a pu fusionner avec Sangoku pour vaincre le méchant Dragon Noir.

Pouvoirs

Force, rapidité, puissance, Il contrôle le Big Bang Attack, le Final Flash et Shine Attack.

Végéta Baby

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 27

Histoire

Baby est un habitant de la planète Tsfure. Ces derniers



furent éliminés par le père de Végéta. Quand Baby fut au courant de l'existence de Végéta, il prit possession de son corps afin de se venger. Pour humilier encore plus Végéta, il le garda conscient afin qu'il puisse voir comment son corps pouvait évoluer sans lui. Baby va transformer le corps de Végéta jusqu'à atteindre le niveau 3, une forme presque équivalente au Super Guerrier 4. Sous cette forme, il va prendre possession de tous les habitants de la Terre et mettre Sangoku K.O. Oub sera obligé de se faire avaler par Baby Végéta pour réussir à aider Sangoku en le combattant de l'intérieur.

Pouvoirs

Il contrôle la puissance maximum du Super Guerrier. Il

peut envoyer des Kamahamés force 10 et démultiplier ses forces en absorbant celles des autres Super Guerriers. Sa grande spécialité est la Revenger Death Ball, une boule noire très puissante.

Végéta Gorille Super Guerrier

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 39

Histoire

Une fois que Sangoku s'est transformé en Gorille Super Guerrier, Baby ne pouvait plus rien contre lui. Et quand notre héros s'est en plus métamorphosé en Super Guerrier 4, Baby Végéta s'est cru vaincu. C'est alors que Bulma eu une idée. Elle utilisa ses machines afin de créer une pleine lune artificielle qui transforma Végéta en Gorille Super Guerrier I. Sa caractéristique principale



est que, sous cette forme, Baby se contrôle parfaitement alors que Sangoku ne le pouvait pas.

Pouvoirs

Il a une force physique démesurée et peut lancer des rayons d'énergie par la bouche.

Youmaoh

Première apparition :
Dragon Ball GT téléfilm

Histoire

Youmaoh est une sorte d'homme-cochon très très grand. Ce guerrier mercenaire vend ses services au plus



offrant. Il a la capacité de modeler son bras en n'importe quelle arme. Il apparaît dans le film spécial qui se passe cent ans plus tard. Il va affronter Sangoku Jr.

Pouvoirs

Il peut lancer des boulets de canon et des rayons avec son bras transformable.

Zuhnamer

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 7

Histoire

Zuhnamer est un monstre de plusieurs mètres de haut vivant sur la planète Kelbo. Il terrorise les villageois afin que ces derniers lui donnent des offrandes. Grâce à ses moustaches, il peut créer des tremblements de terre artificiels, ce qui lui permet de terroriser encore plus les gens. Sangoku et Trunks vont lui tendre un piège et découvrir qu'en réalité c'est un grand poltron vivant de la peur qu'il inspire aux gens.

Pouvoirs

Zuhnamer peut créer des tremblements de terre avec ses moustaches. Sangoku va les couper, ce qui le rendra inoffensif.





Kézo présente

la mode de Sakura

Les parents de Tiffany sont très fortunés, ce qui lui permet de faire confectionner par ses employés un grand nombre de vêtements pour Sakura. Quand elles sortent toutes les deux pour chasser les cartes de Clow, Tiffany filme Sakura dans ses différentes tenues. Aujourd'hui, c'est l'adorable Kéro qui vous présente ces dernières.

Episode 1

Sakura va dans la bibliothèque de son père et libère par inadvertance les cartes de Clow. La nuit, elle sort de chez elle pour partir à la recherche de la carte du Vol. Dans cet épisode, Sakura porte son uniforme scolaire. C'est celui qu'elle a le plus souvent. Son amie Tiffany en possède un aussi, comme d'ailleurs, tous les élèves de leur école.



● Son uniforme comporte aussi un béret qu'elle ne porte qu'à l'extérieur de l'école pour se protéger du soleil.

● Sur l'épaule, se trouve un petit écusson qui est le symbole de l'école où étudie Sakura.



● L'uniforme féminin est composé d'un mini-jupe blanche.

Episode 2

La carte de l'Ombre s'est cachée dans l'école et utilise l'ombre des élèves pour se déplacer. La nuit, elle saisit les tables et tous les objets de l'école pour les empiler dans une salle de classe. Tout le monde la prend pour un fantôme. Sakura et Tiffany vont se rendre la nuit dans l'établissement afin de la capturer. Sakura porte le premier vêtement que lui a fabriqué son amie Tiffany.



● Cette tenue est composée d'une grande cape qui virevolte dans les airs quand Sakura vole sur son bâton magique.

● Derrière son bonnet assorti à la cape se trouvent deux longs voiles permettant d'attacher le bonnet.

Episode 3

La carte de l'Eau s'est installée dans un centre aquatique. Elle s'amuse à attaquer tout le monde, aussi bien les animaux que les humains, et tente de les noyer. Sakura, qui est en visite scolaire dans ce centre avec



ses amis, se rend vite compte que c'est une carte offensive. Elle revient la nuit en compagnie de Tiffany afin de capturer la carte de l'Eau en la gelant.

● Tiffany lui a fait fabriquer un vêtement bleu pour aller avec la couleur de la carte de l'Eau.

Episode 4

Cet épisode se passe dans la maison de Sakura. Tiffany est venue lui rendre visite afin qu'elles aillent toutes deux faire un pique-nique, mais leur petit programme va être bousculé. La carte du Vent et celle des Nuages se sont alliées pour attaquer celle de l'Arbre. Du coup, un arbre pousse à ne plus en finir dans la maison. Sakura va se rendre dans sa chambre afin de revêtir le dernier uniforme que lui a fabriqué Tiffany.

● Elle porte aussi des bottes très légères qui lui seront très pratiques pour courir dans la maison.

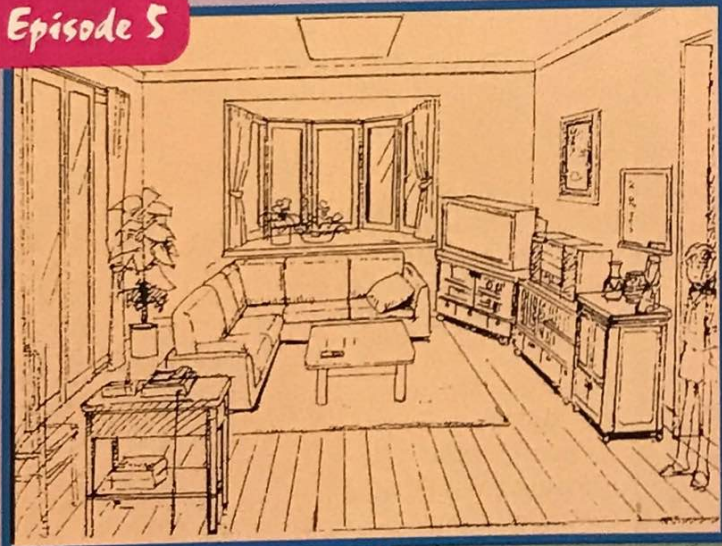


● Cette fois, elle n'a pas de béret mais un serre-tête orné de deux petites ailettes en mousse.

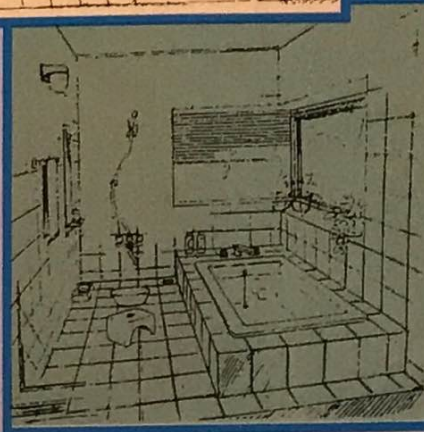
● Son vêtement est rembourré de mousse. Même ses gants sont souples.



Episode 5

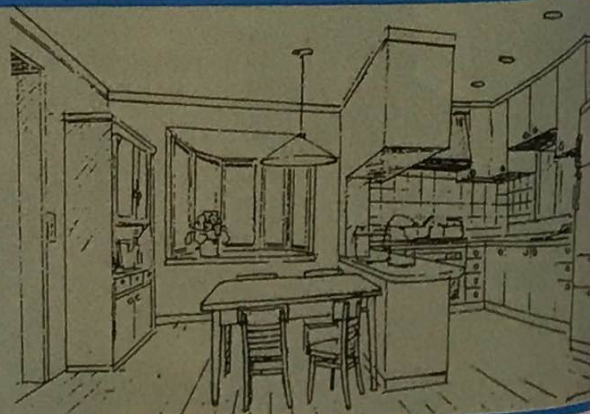


● La salle de bain et la cuisine sont les pièces que l'on voit le moins. La cuisine n'apparaît que brièvement à chaque fois que Sakura part pour l'école.



Visite guidée de la maison de Sakura

● Sakura, son frère et son père habitent dans une maison composée de beaucoup de pièces mais très petites. Le living est la première pièce dans laquelle on pénètre en entrant par un petit couloir.



Episode 6

Dans cet épisode, la carte de l'Illusion s'est cachée à proximité de la ville où elle donne vie aux rêves des gens. La carte va prendre la forme de la mère de Sakura pour se débarasser d'elle. Elle va être sauvée pas son frère Tomma qui va révéler qu'il possède un don comme Sakura. Tiffany et Sakura vont se rendre la nuit là où les gens ont dit avoir vu des illusions pour récupérer la carte.



● Tiffany lui a fait confectionner un vêtement plutôt futuriste avec des épaulettes en aluminium.

● En guise de serre-tête, elle porte un casque de baladeur qui, normalement, lui sert à communiquer avec Tiffany.



Episode 7

Un garçon dit à qui veut l'entendre que l'on a retouché le tableau de son père exposé au musée. Il va y pénétrer la nuit pour le récupérer, mais à chaque fois qu'il fait du bruit ou qu'une personne parle, la carte le renvoie à l'extérieur. Sakura porte ici un uniforme soft, sans voile ni cape afin quelle ne fasse pas de bruit. Elle évite ainsi le bruissement du tissu.



● Dans cet épisode, Sakura porte une montre de Casio. (Au Japon, ce modèle est très à la mode, et tout le monde doit en porter un pour être dans le coup).



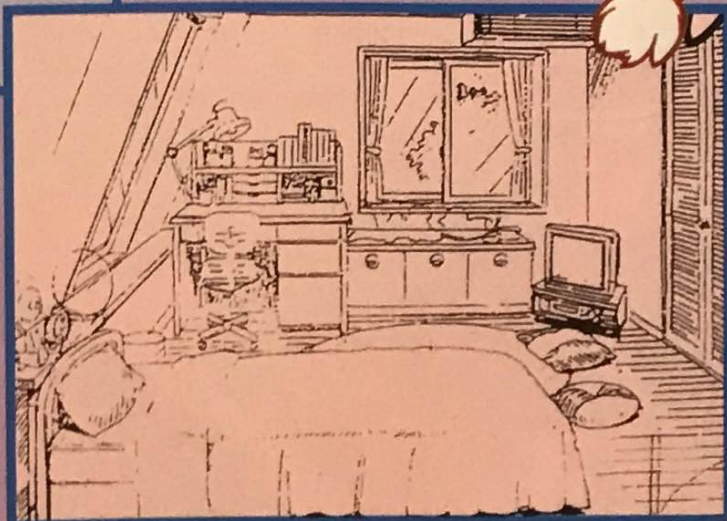
● Etant donné qu'elle va entrer dans un musée comme une voleuse, Tiffany lui a fait faire un vêtement nommé Shadow Lady. Les petites ailes sont là pour rappeler la chauve-souris.



● La bibliothèque est la pièce la plus importante. Elle se trouve au sous-sol et on y accède par un escalier. Elle contient des livres très rares. C'est de là que tout a commencé. En effet, c'est ici que Sakura a trouvé le livre de Clow. A chaque fois qu'ils ont besoin d'infos sur les cartes, ils viennent ici.



● La chambre de Sakura est la pièce que l'on voit le plus. Elle se trouve au premier étage de la maison. Sakura y passe son temps en compagnie de votre serviteur, autrement dit moi, Kéro. J'habite dans le tiroir de son bureau où je me suis aménagé un petit chez moi.



Episode 7



Première apparition de Lionel, le petit Chinois chargé lui aussi de capturer les cartes de Clow. Sakura cherche à attraper la carte du Tonnerre, mais Lionel veut le faire avant elle. Une immense rivalité se déclare. Il tente de la convaincre qu'elle n'est pas faite pour cela. Dans cet épisode, Sakura va s'envoler sur son bâton avec un ravissant petit uniforme rose.

● *Son serre-tête a cette fois une forme d'oreilles de chat pour aller avec les petits grelots qu'elle porte.*



● *Cet uniforme est fait de beaucoup de jupes et jupons et, à l'arrière, ils sont attachés avec de gros nœuds et une longue queue noire pour rappeler celle du chat.*



Episode 9

Sakura et ses amies vont dans un magasin pour acheter une broche. Elles en trouvent une en forme d'épée. Elle va être acquise par une copine de Sakura. L'épée se sert de cette dernière pour frapper Sakura. Dans cet épisode, Sakura n'a pas le temps de mettre un costume, alors elle porte son uniforme scolaire. Lionel, quant à lui, porte son costume chinois de chasseur de cartes.



● *Lionel porte un costume plein de gadgets. Il a une tablette qui lui permet de repérer les cartes et aussi un jeu de feuilles d'incantations avec lequel il lance des sorts.*



● *Il a une épée qui lui sert plus à faire des figures de style qu'à se battre ou à couper quelque chose. Il l'utilise pour jeter des sorts avec ses feuilles d'incantation et aussi pour capturer les cartes en la plantant dans le sol comme le fait Sakura avec son sceptre.*



Episode 10



C'est la fête de l'école. Diverses activités ont été préparées et les parents sont tous là. Pour s'amuser, la carte des Fleurs va faire tomber un grand nombre de fleurs sur les participants de la fête. Le père de Sakura rencontre la mère de Tiffany qui semble lui reprocher la mort de sa femme. Dans cet épisode, Sakura porte deux vêtements. L'un des deux est pour la parade.

● *Son costume de sport, elle va le porter pour participer à certaines épreuves et activités.*



● *Son costume de parade, très Pom Pom Girl, elle l'aura lors du défilé où elle va faire tourner le bâton comme une majorette.*

Les objets de Sakura



● Le téléphone de Sakura est un portable de maison. Elle l'a dans sa chambre et il lui sert à communiquer avec ses amies, dont Tiffany. Elle l'a choisi de couleur rose pour aller avec la couleur de sa chambre.



● Elle a une collection de chaussons ayant tous des fêtes d'animaux rigolos.



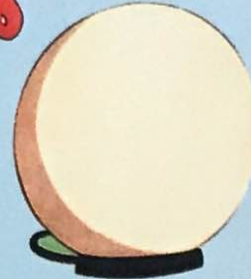
● Pour manger le midi à l'école, Sakura a un petit équipement composé d'une gamelle à deux étages et de baguettes chinoises.



● Sur le dossier de son lit, Sakura pose diverses choses : une poupée à son effigie, un miroir et un lampe de chevet de forme ronde.



● Son équipement de toilette rose est composé d'une brosse et d'un sèche-cheveux.



Episode 12

La carte du Temps va mettre une partie de la journée en boucle. A minuit, on revient à la veille. Seuls Sakura et Lionel s'en sont rendu compte.

Ils arrivent donc juste avant minuit pour tenter de la capturer. Ils utilisent la carte du Tonnerre qui permet aussi de remonter dans le temps. Sakura va s'envoler sur son sceptre en portant un petit costume jaune.



● Le cartable de Sakura est très grand et très lourd. Elle y transporte ses nombreux livres d'école.



● Elle porte un énorme nœud vert fait pour ressembler à des ailes de papillon.

Episode 13

Sakura et sa classe vont au zoo. Elle y rencontre la carte du Pouvoir qui aime beaucoup les défis. Plus ce qu'elle fait est difficile et plus elle est contente. Elle va soulever un éléphant puis le pingouin du jardin public. Sakura porte ici son uniforme scolaire de sortie.

● Pour sortir, elle a un énorme sac à dos qui lui permet de transporter tout ce qu'elle aura besoin durant le séjour hors de chez elle ou de l'école.



● Dans le costume de sortie, les couleurs sont inversées : la jupe est sombre et le haut est blanc avec un long col qui tombe à l'arrière.



Le sort des deux mondes

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

TK, Kari, Sora et leurs Digimon se sont retrouvés séparés des autres. Ils ont alors découvert que Warumonzaemon obligeait les Numemon à fournir de l'énergie à la ville. Au moment où Kari commençait à aller mieux, une étrange lumière a jailli de son corps et a permis à leurs Digimon de délivrer les Numemon. De leur côté, Tai et Izzy ont rencontré Machinedramon qui les a chassés vers TK, Kari, Sora et leurs Digimon. Ils se sont alors alliés pour combattre Machinedramon. Pour remercier nos amis de les avoir délivrés, les Numemon ont décidé d'attaquer Machinedramon, mais ils ont échoué. Grâce à l'étrange lumière sortie de Kari, WarGreymon a enfin pu vaincre le mauvais Digimon.

La bataille finale commence. Nos amis sont prêts et en possession de tous leurs pouvoirs. Ils se digivolvent alors dans leur forme maximum.

MagnaAngemon, MegaKabuterimon, Lillymon, Zudomon, Garudamon, WarGreymon, MetalGarurumon et les nouveaux Digisauveurs sont là. Apocalymon n'y comprend rien. Normalement, en effet, ils n'auraient pas dû pouvoir se transformer sans leur symbole.

Chevauchant leurs Digimon, les Digisauveurs foncent sur Apocalymon. Ce dernier lance la Griffe Fatale, mais nos amis attaquent tous en même temps et parviennent à dé-

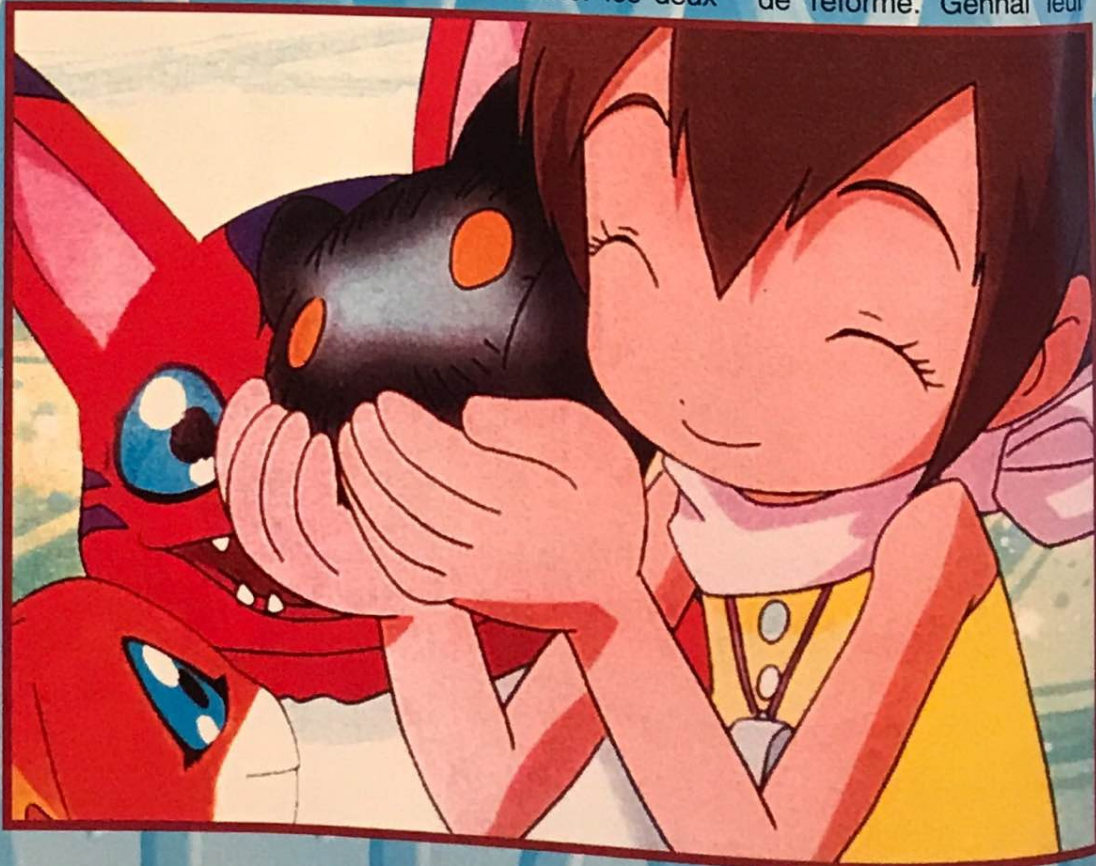
truire chaque morceau du méchant monstre. Pendant que Matt et Tai se préparent à lui donner le coup de grâce, les autres le distraient.

Puis le grand moment arrive : WarGreymon et MetalGarurumon lancent Griffe de Loup métal et Novaforce, et le monstre se désintègre en quelques secondes. Mais il se reconstitue en polygone et disparaît en leur disant qu'il préfère tout détruire. Les Digisauveurs ne veulent pas abandonner et leur Digivice se met alors à briller. Il forme un cube dont le centre est, en fait, le lieu où se trouve Apocalymon. Une énorme explosion a lieu. C'est Apocalymon qui veut faire sauter les deux

univers. Mais cette explosion ne dépasse pas les limites du cube formé par les Digivices et c'en est fini d'Apocalymon. Le monde est sauvé et les mauvais



Digimon disparaissent un à un. Sur Terre, les gens sont heureux et font la fête. Gennai, accompagné des autres Digimon, rejoint nos amis. Il leur dit de regarder sous leurs pieds. Ils voient alors le Digimon reformé. Gennai leur



explique que le Monde Digital recommence à zéro. Tous les Digimon sont à l'état de Digicœufs, sauf ceux qui étaient avec eux durant le combat.

Le Digimonde est devenu magnifique et fleuri. Le village Digimon est à nouveau reformé. Il faudra 60 ans pour que tous leurs amis morts reviennent à la vie. Ils décident de faire une photo pour fêter ça. Ogremon leur dit ensuite adieu et s'en va.

Digital sera fermée. A cause d'Apocalymon, les deux univers se sont synchronisés et le temps avance en même temps dans l'un et l'autre. S'ils ne quittent pas le Digimonde avant la fin des deux heures, ils seront obligés d'y rester à jamais.

A contrecœur, ils se disent adieu. Sora et Biyomon s'expliquent : grâce à ce dernier, elle comprend mieux sa mère. Joe dit à Gomamon qu'il est le



Nos amis vont au bord du lac avec leurs Digimon pour se remémorer leurs aventures dans le Digimonde. Ils décident d'y séjourner jusqu'à la fin de l'été, autrement dit très longtemps sachant qu'un jour dans l'univers digital correspond à une minute dans le monde réel. Ils vont donc y rester l'équivalent de 110 ans ! Mais leur projet est troublé par l'arrivée de Gennai qui leur demande de regarder le ciel. Nos amis découvrent qu'une éclipse est sur le point de se produire. Gennai leur explique que cela peut leur coûter la vie. En fait, cette éclipse va durer deux heures, et quand elle sera terminée, la porte entre la Terre et le Monde

meilleur ami qu'il ait jamais eu. Izzy avoue à Tentomon qu'il l'aime beaucoup, et ce dernier tombe à la renverse d'étonnement. TL se met à pleurer ; du coup, Patamon en fait autant mais il lui dit être sûr qu'ils se reverront. Matt et Gabumon sont silencieux sur une dune. Puis le Digimon demande à Matt de lui jouer une dernière fois un air d'harmonica. Tai, de son côté, taquine Agumon qu'il serre dans ses bras. Kari remet à Gatomon, en guise

de cadeau d'adieu, son sifflet qu'elle gardait depuis sa petite enfance. Mimi cherche Palmon partout. Il semble avoir disparu et Mimi est très malheureuse. En fait, Palmon se tient derrière un buisson et est trop triste pour dire adieu à Mimi. Les Digisauveurs montent dans le train qui les conduit sur Terre. Au moment où il se met à rouler, Palmon arrive en courant et dit au revoir à Mimi. Elle est si heureuse qu'elle

lui envoie son chapeau. Tous les Digimon de nos amis courent derrière le train pour dire un dernier adieu à nos amis. Le train s'envole doucement en direction de la Terre et la porte se referme. Mais elle ne restera pas close éternellement car un autre Apocalymon se reformera un jour. Après nos amis et leurs prédécesseurs, de nouveaux enfants deviendront des Digisauveurs.



**PLEINS
FEUX**

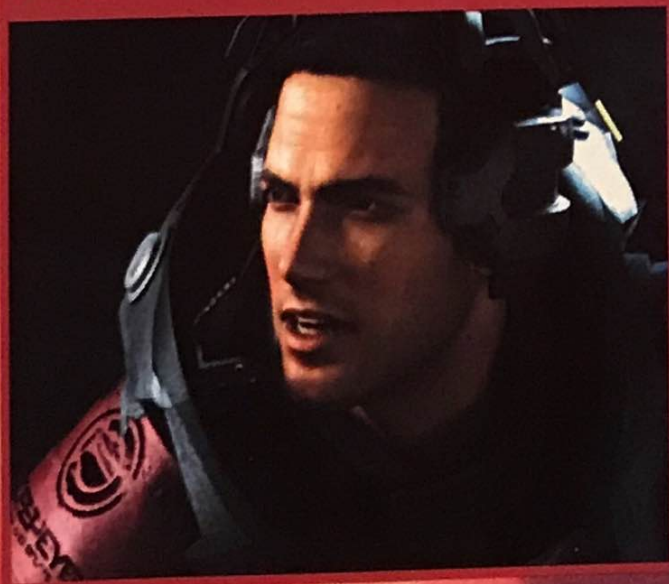
SUR...

FINAL FANTASY

LES CREATURES DE L'ESPRIT

Ce film exceptionnel qui bouleverse le monde de l'image de synthèse est une co-production américano-japonaise magnifique et très réaliste.

Réalisé par Hironobu Sakaguchi ce film aura coûté très cher au studio Squaresoft. Distribué par Columbia Tristar, il a pris un gros risque: ce studio (qui est l'un des meilleures au monde) s'est mis sur la paille pour réaliser ce long métrage.



Sortie le 15 août

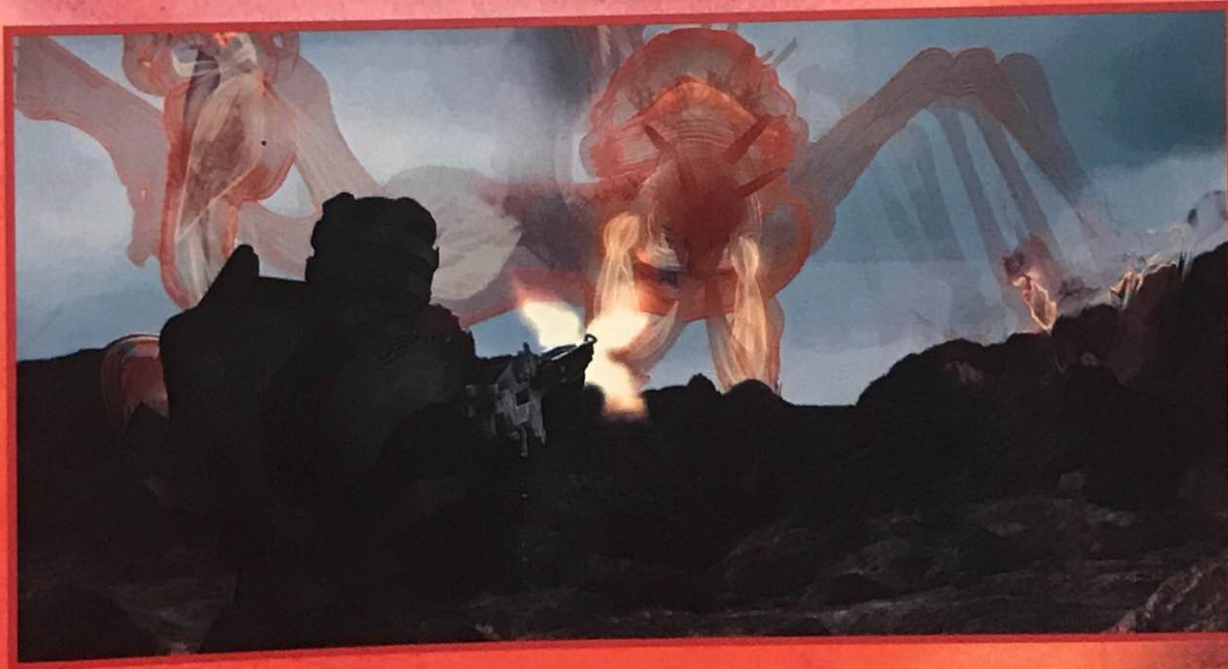


L'histoire

"Final Fantasy" est un jeu de rôle dont la particularité est de présenter à chaque fois une épopée dont l'action oscille toujours entre l'aventure et l'histoire d'amour impossible. Le scénario du film est classique, comme dans tous les "finals", sauf que, cette fois-ci, le récit se déroule sur la véritable terre. La trame est presque la même que celle de FF7. Et le thème principal est la vie et la mort.

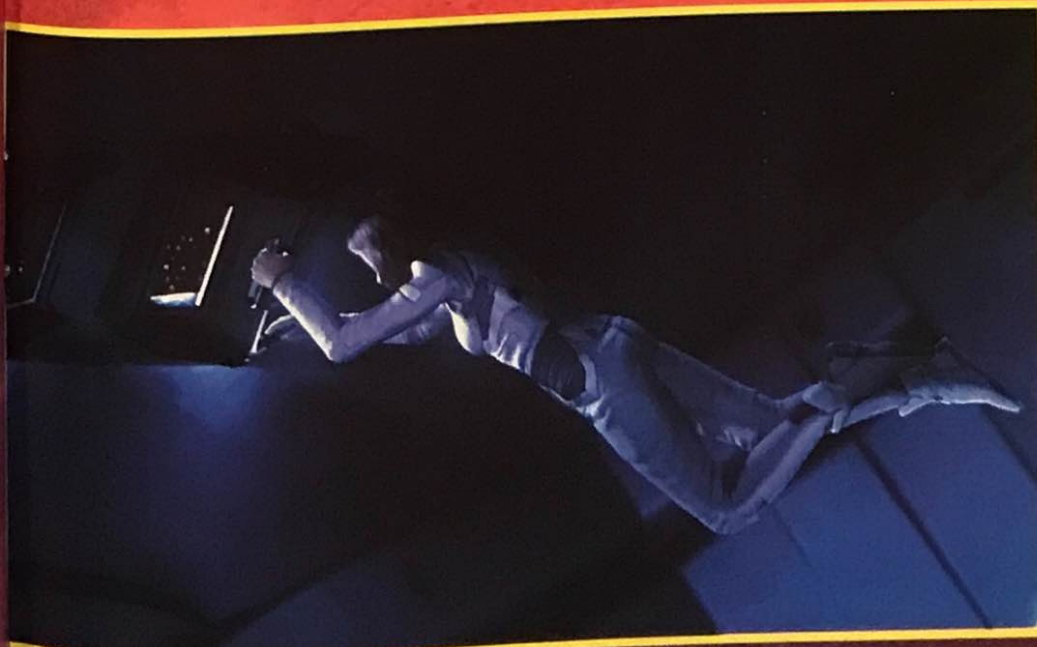
En 2065, il reste peu d'humains sur terre. A cette époque-là, ils sont une espèce en voie de disparition car l'univers est dominé par une race de fantômes qui se nourrissent de toute forme de vie. Une poignée d'humains résiste et tente de sauver l'Humanité. Sur terre, deux camps s'affrontent, l'un pense qu'il faut utiliser des armes de destruction massive. L'autre, commandé par la scientifique Aki, tente de créer un rythme spirituel pour chasser les fantômes du monde des vivants.

"Final Fantasy" est l'un des trois jeux les plus vendus au monde. De 1987 à aujourd'hui dix épisodes ont vu le jour. Chaque opus propose un scénario radicalement différent.



L'avis de Pascal

L'intérêt de "Final Fantasy, les créatures de l'esprit" ne réside pas dans son scénario, mais plutôt dans sa qualité graphique. Une réalisation époustouflante et un réalisme sans précédent. Ce film est bien plus qu'une avancée technologique: c'est un modèle pour le futur de l'image de synthèse. Chose étrange, l'une des chansons du film est interprétée par Lara Fabian, mais en anglais. Allez donc le voir, surtout n'hésitez pas !



PLEINS FEUX SUR...

Docteur DOLITTLE 2

Eddie Murphy, alias le Docteur John Dolittle est de retour ! Cet été, vous pourrez retrouver la suite des aventures de ce vétérinaire pas comme les autres.

Sortie le 1^{er} août

Rappelons que le premier film est sorti sur les écrans en 1998 et a connu un bref mais énorme succès.

Le lien entre les deux épisodes c'est qu'un jour, le

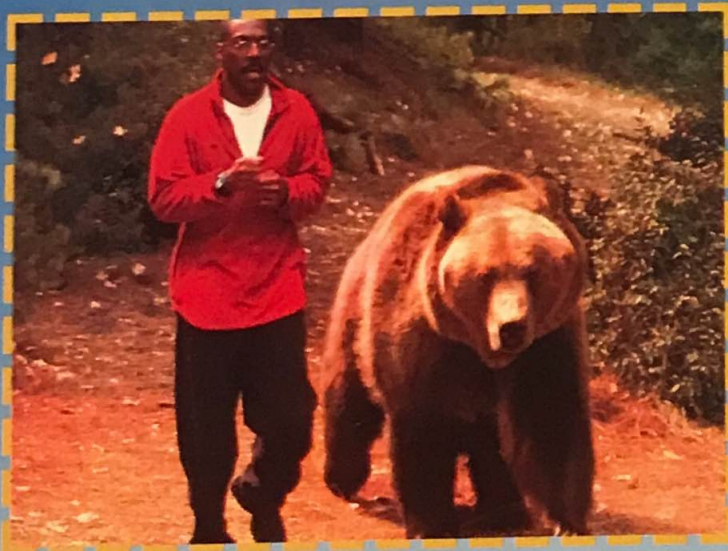
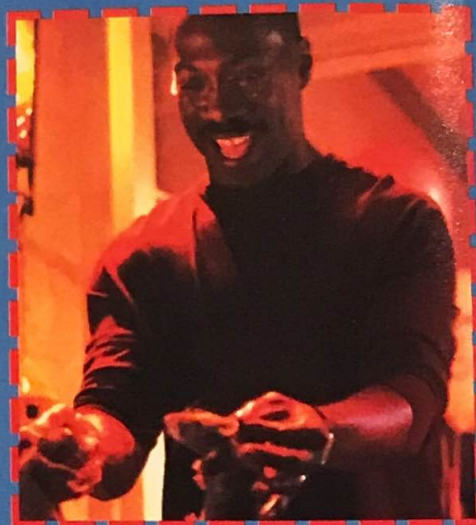
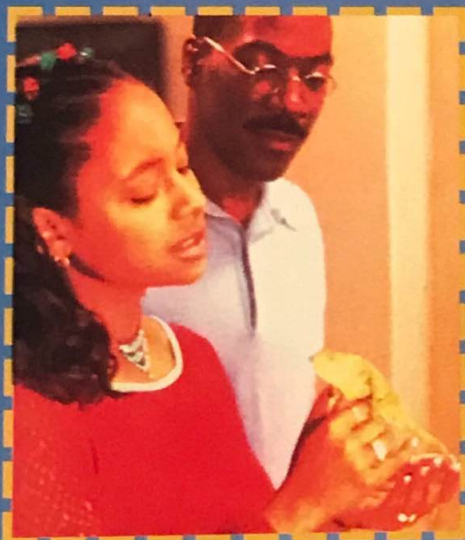
Docteur Dolittle a découvert qu'il a le don de parler aux animaux. Et cela entraîne des tas d'aventures !

Ce film propose une palette impressionnante d'animaux plus désopilants les uns que les autres et qui ont été doublés... avec humour. Cette fois-ci, le docteur Dolittle se retrouve confronté à une affaire d'écologie. En effet, des animaux (qui habitent dans une forêt sur le point d'être rasée...) viennent lui demander d'intervenir pour lutter contre deux promoteurs immobiliers peu scrupu-

leux. La solution pour sauver leur domaine : qu'il abrite une espèce en voie de disparition. Il y a bien Eva, une femelle ours, qui rentre dans cette catégorie. Mais, le juge refuse ce recours car Eva toute seule ne peut être considérée comme une espèce à sauver.

Qu'à cela ne tienne, le Docteur va alors chercher un compagnon à Eva. Il réussit à trouver un ours mâle, Archie... Mais, le problème n'est pas résolu pour autant : car c'est un ours de cirque qui ne sait pas vivre dans la nature. Le juge accorde un mois pour qu'Archie tente de s'acclimater. S'il réussit, la forêt sera considérée comme une réserve

naturelle. S'il échoue, les promoteurs pourront la raser. Le Docteur va devoir s'installer dans les bois avec sa famille afin de s'occuper d'Archie et de l'aider à s'adapter à sa nouvelle vie.



L'AVIS DE PASCAL.

Le scénario est moins bien fouillé que le premier. En revanche, les dialoguistes s'en sont donné à cœur joie avec les animaux : le film est beaucoup plus marrant que le premier ! Eddie Murphy est plus à l'aise dans ce second volet et donne complètement envie de croire en ses dons. Il y a aussi de belles trouvailles, comme la grande grève des animaux ou encore les castors mafieux... Bref, une bouffée de fraîcheur pour ceux qui s'ennuieraient cet été.



RAPCITY

LA SEULE EMISSION RAP A LA TELE
SORT ENFIN SA COMPIL !



CAP Studio : 01 41 09 73 10

**BENQUISTES, MEL DU GHETTO CREW, GUYANA Feat. KONTRAST,
ARKEEN, EL STAFF, TAYGA Feat. DRAGUN, YACE, CAPO MAFIOZO,
LES FRERES LUMIERE, BASS CLICK Feat. LA FAXION, RIKE LUXX,
LA CELLULE, MATEW STAR, GUYANA**

**RETROUVEZ RAP CITY Présenté par RODY
tous les mercredis à 18h45 sur AB1***



EMI MUSIC FRANCE



est une chaîne



disponible sur

CANALSATELLITE



et le Câble.

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

EN DIRECT DU JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Nono-chan

Cette nouvelle série télé est l'adaptation sur le petit écran du film d'animation sorti récemment au cinéma sous le titre de "Mes voisins les Yamada". Ce film était lui-même inspiré d'un manga très célèbre. Nono-chan est le nom de la fille de la famille Yamada. Ce manga, entièrement réalisé et dessiné sur ordinateur (pas d'images de synthèse) raconte les tribulations au quotidien d'une famille japonaise : ses petits tracas, ses joies et tout ce qui fait que c'est bien d'avoir une famille



Mes voisins les Yamada en série télé

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

Cosmowarrior Zero



Cette nouvelle série a vu le jour grâce au groupe Daft Punk qui a demandé à Leiji Matsumoto, l'auteur de Capitaine Harlock (Albator) et de Galaxy Express 999, de faire une série de clips pour leur dernier album. Vous pouvez les voir en ce moment sur toutes les chaînes musicales. Inspirée d'un jeu vidéo, cette série risque d'être assez fantastique car elle réunit tous les personnages du monde de Leiji Matsumoto comme Emeraldas, les héros de Galaxy Express 999 et surtout Harlock (Albator) jeune.

Avec tous les héros de Galaxy Express 999

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座



Soten Hara

La suite de Ken le Survivant

C'est un peu la suite de Ken le Survivant. C'est un manga passant dans le magazine Brunch qui publie aussi Angel Heart. Il est toujours dessiné par Tetsuo Hara, avec un scénario de Buronson. Le héros n'est pas Ken mais un membre de sa famille, plus précisément un vieil oncle. L'histoire se passe dans le Japon et la Chine des années 30.

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

Angel Heart



Le nouveau manga de Tsukasa Hojo (Cat's Eye) n'est pas un dessin animé, mais une bande dessinée. Indirectement, c'est la suite de City Hunter, autrement dit Nicky Larson. Glass Heart est le nom d'une jeune fille enrôlée de force dans une organisation alors qu'elle n'était qu'une enfant. Elle a subi un entraînement intensif au péril de sa vie. Les responsables de cette organisation en

ont fait une tueuse à gages sans cœur ni compassion. Pourtant, un jour, sa vie va basculer après qu'elle ait tué un homme sous les yeux de sa fille lui offrant un miroir. Elle décide de se suicider en se jetant d'un immeuble. Mais le destin en a décidé autrement. Elle est transportée à l'hôpital pour une transplantation cardiaque. C'est là qu'entrent en jeu nos anciens amis. Plusieurs années se sont écoulées depuis la fin de la série City Hunter (Nicky Larson). Kaori (Laura) vient de mourir, victime d'un accident

de voiture. Ayant fait un don d'organes, son cœur est pris par l'organisation qui le donne à Glass Heart. Malgré cela, elle va rester un an dans le coma. Mais un jour, Laura va, par son cœur, communiquer avec elle et la pousser à continuer à vivre. Sortie du coma, elle part à la recherche de Ryo Saeba (Nicky Larson) afin qu'il l'aide à sortir de l'organisation.

Une tueuse à gages sans cœur ni compassion



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



LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

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

GAGNEZ



TONKAM

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 38 88

Disponible sur  et sur le câble

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Excalibur (2)

Résumé : Shiryu continue à se battre contre la lance d'or de Krisha le brave ! Shiryu va devoir venir à l'aide de Shura, chevalier du Capricorne ! Dans son bras se cache l'Excalibur...

IL A RAISON, JE NE POURRAI PAS L'ÉVITER. JE DOIS L'EMPÊCHER DE BOUGER !



SI JE L'ARRÊTE, JE POURRAI L'APPROCHER QUELQUES SECONDES !



NOUS ALLONS VOIR SI TA LANCE PEUT TRANSPERCER MON BOUCLIER !



J'ESPÈRE QUE TU ES PRÊT !

À LA VIE À LA MORT ! JE SUIS PRÊT À TOUT !



PUISQUE TU SOUHAITES TELLEMENT MOURIR...



LANCE D'OR



BOUCLIER JE COMPTE SUR TOI !



FZZZZ !



AAHHHH !



LA LANCE D'OR RÉUSSIT À TRANSPERÇER
LE BOUCLIER ET LE CORPS DU CHEVALIER !



CETTE LANCE EST
PLUS PUISSANTE
QUE CE QUE
JE PENSAIS !

ÇA Y EST, TU A FINI PAR
COMPRENDRE ? ALORS, DORS
À TOUT JAMAIS MAINTENANT !

TU OUBLIES QUE
JE SUIS UN
CHEVALIER ET QUE
SI JE MEURS C'EST
POUR UNE CAUSE !



CETTE LANCE EST CELLE
DE KRISHA OR LE BRAVE !

POURQUOI ESSAIES-TU
DE GARDER MA LANCE DANS
TON CORPS ?



JE NE SERAI PAS
MORT POUR RIEN !
JE VAIS D'ABORD
BRISER TA LANCE !

YAAAA !

QUEL SOMBRE
IMBÉCILE !
TU CROYAIS BRISER
MA LANCE AVEC
TON ÉPÉE RIDICULE ?



J'ADMIRE TON
COURAGE
SHIRYU, JE ME
SOUVIENDRAI
DE TON NOM !

JE SUIS RÉDUIT
À L'IMPUISSANCE !

RÉALISE QU'IL EST
IMPOSSIBLE DE
TE BATTRE CONTRE ELLE !

UNE VOIX RETENTIT...

QUE T'ARRIVE-T-IL SHIRYU ?
POURQUOI CROIS-TU QUE
JE T'AI SAUVÉ LA VIE ?

SHURA LE CHEVALIER
DU CAPRICORNE...

JE T'AI SAUVÉ LA VIE
TU AS UNE MISSION
IMPORTANTE À ACCOMPLIR !
TU DOIS SAUVER ATHÉNA
ET L'HUMANITÉ !

SHURA !

LA LANCE D'OR NE PEUT RIEN
CONTRE TON BRAS DROIT, RIEN NE
LUI RÉSISTE !

JE NE COMPRENDS PAS
EXPLIQUE-TOI !

MON ÂME EST EN TOI !
L'EXCALIBUR EST
DANS TON BRAS !

FAIS MEILLEUR USAGE
DE TON COSMOS !

SHURA !

POURQUOI NE RESTES-TU
PAS À TERRE JUSQUE
CE QUE LA MORT
T'EMPORTE ?

JE DOIS ACHÉVER TA
LANCE ET JE LE FERAI !

OOH !!

QUOI ?

JE SUPPOSE QUE TU DIS ÇA
PUISQUE TU ES AU SEUIL
DE LA MORT !



MON BOUCLIER REVIT
GRÂCE À UN AUTRE
CHEVALIER !



VOICI LE VÉRITABLE
POUVOIR D'EXCALIBUR !



J'ADMIRE TON
COURAGE ET JE
NE VEUX PAS QUE
TU MEURS DANS
LA HONTE !



JE VAIS DONC T'ACHEVER !



SHURA AVAIT RAISON, JE DOIS
POUVOIR DÉTRUIRE
LA LANCE D'OR !



RÉVEILLE-TOI COSMOS !
IL FAUT VAINCRE !



BRÛLE !



PRÉPARE-TOI, TU VAS MOURIR !



AAHHHH !



YYYAAAA !



FSSZSZ !

ALORS ! QU'EST-CE QUE C'EST ?



C'EST DE L'OR ! SON BOUCLIER EST EN OR !



L'ÂME DE SHURA BRÛLE DÉSORMAIS EN MOI COMME LE FEU ! JE TE L'AI DIT !



EXCALIBUR !



JE VAIS BRISER TA LANCE ET LA RÉDUIRE EN MIETTES !

SHIRYU, MONTRE À PRÉSENT TA VRAIE COULEUR !



TON CORPS RESTE EN BRONZE, TU NE SERAS PAS AUSSI PUISSANT QUE LES AUTRES CHEVALIERS !

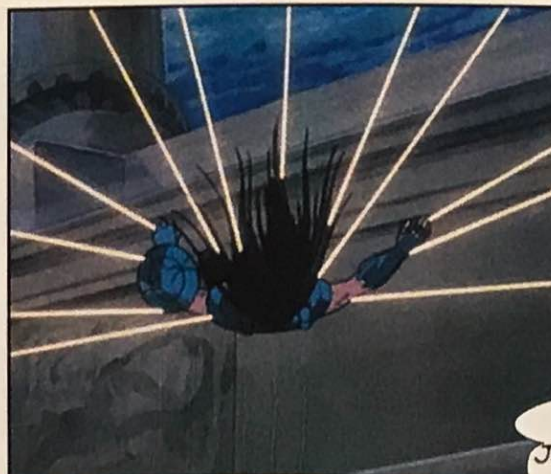


AAH !



LA LANCE TRANSPERCE LA JAMBE DU CHEVALIER !

FZZZZZZ !



EST-CE QUE JE COMPTAIS TROP SUR MON ARMURE EN OR ?





ARRÊTE DE TE CACHER
DERRIÈRE TON
BOUCLIER ET ACCEPTE
DE MOURIR !



JE RETIRE MON
ARMURE D'OR !



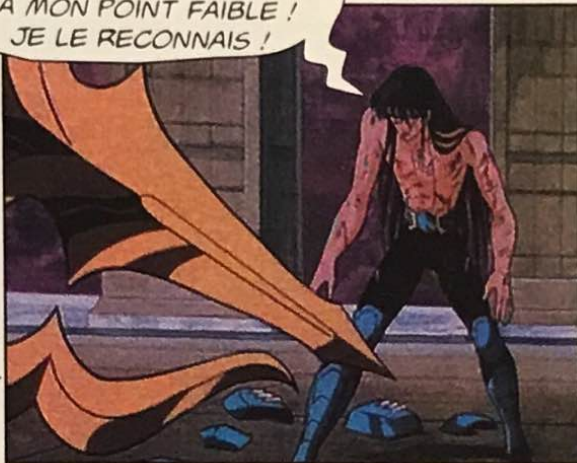
QUOI ?

OH !

JE LA RETIRE CAR
JE COMPTE TROP
SUR ELLE ! C'EST
LÀ MON POINT FAIBLE !
JE LE RECONNAIS !



C'EST RIDICULE !!



L'ÂME DE SHURA
VA SE RÉVEILLER !



JE MOURAIS À MOINS
DE BRISER LA LANCE !



APPROCHE, VIENS
À MOI ! L'UN DE
NOUS VA MOURIR !



FINISSONS-
EN !



PERSONNE N'A
LE POUVOIR DE
L'ANÉANTIR ! RIEN NE
BRISERA MA LANCE !



BRÛLE COSMOS !
EXCALIBUR RÉVEILLE-
TOI !



ET VOILÀ !



OOOHHH !



JE NE PEUX PAS Y CROIRE !
IL A COUPÉ LA LANCE D'OR
EN DEUX !



ET IL NE PORTE NI ARMURE
NI BOUCLIER ! C'EST
EXTRAORDINAIRE ! MAIS...



... IL A RÉUSSI À BRISER
MES ÉCAILLES, MON
ARMURE !



JE NE TE TURAI PAS !
VA T'EN !



IL NE ME RESTE QU'UNE
CHOSE À FAIRE, DÉTRUIRE
LE PILIER !



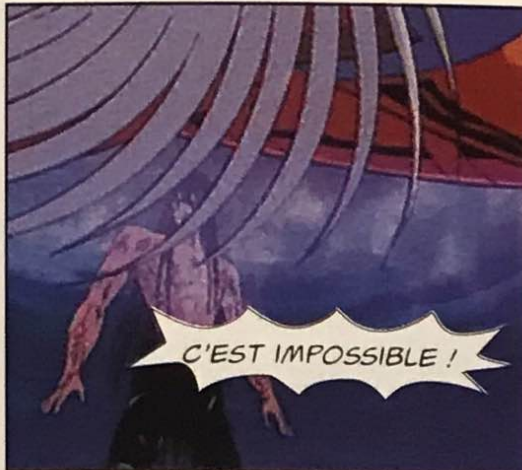
JÉ SUIS HEUREUX DE VOIR
QUE TU ABANDONNES
LA PARTIE !



SON COSMOS S'ÉCHAPPE
DE SON CORPS !



GLOUPS !



C'EST IMPOSSIBLE !



QUOI DE NEUF ?

Découvrez les nouveautés d'août

mangas

vidéos

Déclic Images

● City Hunter

Complot pour 1 million de \$

Film spécial numéro 3, tiré de la série Nicky Larson. Durée : 47 minutes. L'histoire : une belle et grande blonde, venue de Californie, offre 1 million de dollars à Ryo (Nicky) pour la protéger d'une dangereuse bande de malfrats.



● Macross Plus



Réédition en K7 des quatre vidéos Macross Plus. Un titre génial de combats aériens mélangeant animation et images de synthèse. Les deux meilleurs pilotes de combat du moment sont réunis dans une base secrète afin de tester deux avions de la nouvelle génération. Une grande rivalité les oppose et elle va s'amplifier avec l'arrivée de Myung dont ils sont amoureux.

DVD

● Lost universe (4)

Ce volume contient 5 épisodes de la série télé. Durée : 110 minutes. L'histoire : Kain a hérité d'un étrange vaisseau qui n'a jamais pu être dupliqué par un humain. Aujourd'hui, il se balade dans l'espace en compagnie de la détective Millie...



Tonkam Editions



● I's (10)

Le soir de Noël, Ishitaka et Iori se promènent. Ishitaka fait une mauvaise rencontre. Une dispute éclate, et c'est le début d'une bagarre. Il se retrouve contraint de filer et d'abandonner Iori. L'histoire d'amour impossible entre Ishitaka et Iori continue...

● Hunter x Hunter (9)

Gon, Kirua, Leolio et Kurapika se retrouvent pris entre les organisateurs de ventes aux enchères de York Shin City et la brigade fantôme ! Kurapika est sur la piste des meurtriers de son peuple. Par l'auteur de Yuyu Hakusho, c'est la seconde meilleure vente de manga Jump au Japon en ce moment



Editions Glénat

● Nausicaä (3)

Après une grande guerre qui a tout dévasté, la terre est recouverte d'une immense forêt toxique habitée par d'étranges insectes géants. La princesse Nausicaä vit avec son peuple dans la vallée du Vent, l'un des rares lieux non pollués de la planète, ce qui crée de grandes convoitises.



● Katsuo (16)

Katsuo est un pauvre mec de 15 ans délaissé par les autres élèves. Grâce à Internet, il fait la connaissance de Matsuki avec il partage une même passion pour une chanteuse. Un jour, il assiste impuissant à



Kana Editions



● Vagabond (13)

Takezo Shinmen est mort... Miyamoto Musashi est vivant ! Désormais, il est en quête d'expériences, et le paysan part seul pour la capitale. Son but : affronter les plus grands escrimeurs du pays, et tout particulièrement Seijuro Yoshioka, maître du célèbre style kyohachi. Ce manga est tiré d'une histoire vraie.

● Shaman King (8)

Le troisième combat de Yoh dans le Shaman Fight approche. Mais avant d'affronter Ren, il retourne dans son pays d'origine, Izumi, pour y suivre un entraînement intensif et acquérir l'Over Soul. Cette série vient d'être adaptée en animation, tout récemment, au Japon.



● Ranma 1/2 (33)

Un costume magique prend possession d'Akané qui va, du coup, devenir très forte. Ranma, toujours aussi macho, fera tout pour qu'Akané redevienne elle-même et se rapprochera un peu plus d'elle. Nous avançons toujours dans la partie inédite du manga (jamais vue à la télé). La fin se rapproche, nos deux héros aussi...



un passage à tabac : Toshio, l'un de ses copains, se fait tabasser par une bande de voyous. Du coup, il décide de devenir lui-même une racaille pour les combattre. Un manga résolument comique sur les mœurs de banlieue.

LES SÉRIES DE VOTRE ENFANCE

LES MYSTÉRIEUSES 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 "