

DOMAN GAS

**Les
Gundam
et leurs
pilotes**

**Ses
histoires
de cœur**

Sakura

une
super année
2002
avec tous vos
héros

**Dragon
Ball la
suite de
l'aventure**

Pokémon

2 super posters

Digimon
**Toutes les
digivolutions**

**8 pages de
jeux vidéo**

Mensuel N° 484
JANVIER 2002
ISSN 1286-1707
3,05 €
DOM 4,57 €
BEL 3,59 €
6,50 FS

T 02918 - 484 - 3,05 €



Pour tout savoir sur vos mangas favoris

Téléphonez au

08 36 68 38 88

0,34 €/mn

S O M M A I R E

MAGAZINE

- 4 Sakura**
Qui est qui ?
- 6 Gundam Wing**
La suite de la présentation des héros et des robots de la série
- 10 En direct du Japon**
- 26 Courier des fans**
- 27 Multimédia**
- 28 Jeux vidéo**
Devil May Cry, Batman, NBA Live
- 45 Le coin des artistes**
- 46 Digimon**
Les digivolutions
- 54 Quoi de neuf ?**
- 56 Dragon Ball**
La suite des épisodes de la saga

BANDES DESSINEES

- 12 Dragon Ball GT**
Le nouveau combat
- 60 Les Chevaliers du Zodiaque**
Isaac le traître (1)

POSTERS

- 3 Pokémon**
- 31 Sakura & Gundam Wing**
- 68 Pokémon**



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 8,59 €
3 numéros gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai 12 numéros au prix de 28 € au lieu de 36,59 €, soit une économie de 8,59 €. 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° 484 - Janvier 2002. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SECRETAIRE DE REDACTION : Michèle Blacque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Arnaud Bertrand. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. DEPOT LEGAL : Janvier 2002. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM SA au capital de 120 000 €. R.C.B. 334 323 961 - 132 av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas/DIP, 18/28, quai de La Marne 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Immephoto. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par SNL.



BONNE ANNEE

BONNE ANNEE

LE PETIT MONDE DE... SAKURA CHASSEUSE DE CARTES

Découvrez les liens existant entre la chasseuse de cartes et ses proches : son père, son frère, ses copines, ses amoureux et, bien sûr, Kéro ! Retrouvez la série le mercredi sur M6, à 13 h 30.

Sakura

Elle a dix ans. Sa mère est morte quand elle avait trois ans et Sakura n'a aucun souvenir d'elle. Sakura vit depuis avec son père et son frère. Elle est très amoureuse de Mathieu. Ce dernier va tenter de la convaincre qu'il ne s'agit pas d'amour mais d'affection. Elle va avoir le cœur brisé en lui disant, à contrecœur, qu'il a raison. Sakura se rendra compte peu à peu que Lionel est secrètement amoureux d'elle et, avant de quitter le Japon, ce dernier va lui avouer son amour. Elle répondra à ses sentiments dans le second film.

Dominique

C'est le père de Sakura. Il est professeur à l'université et avait épousé Nathalie à l'âge de seize ans. Ses parents étaient totalement contre ce mariage et elle a coupé tous les ponts avec eux. Pour subvenir à ses besoins, elle est devenue mannequin.

Sandrine et Sonia

Sonia, sous ses apparences de petite fille sage, est amoureuse de son professeur de maths, Monsieur Teerada. C'est aussi la plus adulte du groupe. Elle est toujours de bon conseil et fait en sorte que ses amies ne soient jamais malheureuses en leur remontant le moral du mieux qu'elle le peut. Sandrine est une fille charmante et très serviable. Elle est amoureuse d'Yvan qu'elle connaît depuis qu'ils sont petits et elle espère finir sa vie avec lui.

Lionel

Il vient de Hong Kong. Hostile au début envers Sakura, il finira par en tomber amoureux. Contrairement

aux premières impressions, il est très sensible et très timide : il devient tout rouge quand il voit Sakura. Il vit seul au Japon avec un serviteur. Il est souvent accompagné de Stéphanie qui est très amoureuse de lui. Quand ils étaient jeunes, ils avaient fait le pacte de rester fiancés jusqu'à ce que l'un des deux s'amourache de quelqu'un d'autre. Elle est souvent en concurrence avec Sakura.

Kéro

C'est le gardien chargé de protéger les cartes de Clow. Quand il est sous la forme de Kéro, c'est un maladroit qui fait toujours des bêtises et désobéit à Sakura. Il passe ses journées à manger et à jouer aux jeux vidéo. En tigre, il n'a plus la même personnalité. Il devient très sérieux et change complètement d'attitude.

Tiffany

C'est la meilleure amie de Sakura. Elles sont en classe ensemble depuis le CE2. Elle est partout dans ses aventures. Elle est issue d'une famille très riche. Elle a toujours son Caméscope avec elle pour filmer Sakura à la moindre occasion. Elle lui fait aussi confectionner ses costumes. Elle aime beaucoup Sakura et est toujours prête à l'aider. Susan, la mère de Tiffany, est la cousine de Nathalie, la défunte mère de Sakura.

Elle estime que Dominique, le père de Sakura, lui a volé Tiffany car cette dernière le considère un peu comme son père.

Thomas

C'est le frère aîné de Sakura. Il possède des pouvoirs magiques lui permettant de communiquer avec Nathalie, sa mère défunte. Thomas taquine souvent sa petite sœur, mais il l'aime beaucoup malgré tout. Avant, il sortait avec Katia Moreau qui est maintenant amoureuse de Clow. Thomas l'aimait énormément et quand elle lui annonça qu'elle devait partir, car elle n'était que prof stagiaire à l'époque, Thomas en eut le cœur brisé.

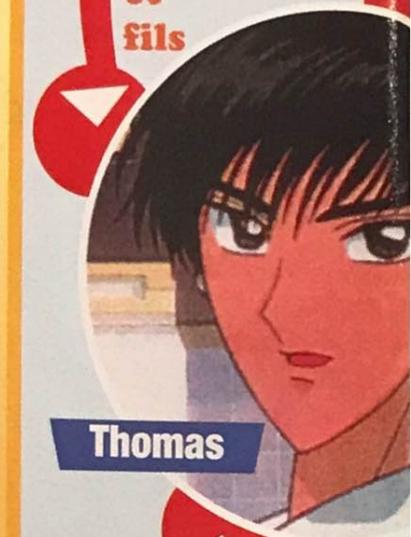
Mathieu

C'est le meilleur ami de Thomas et ils sont inséparables. Sakura est amoureuse de lui. Mathieu vient souvent dans la famille Gauthier (Kinomoto). Il est orphelin et vit à Tomoeda chez ses grands-parents.



Dominique

Père et fils



Thomas

Amis



Elle le considère comme son père

Amies



Tiffany



Sakura

Père et fille

Amies

Frère et sœur

Amies



Sandrine

Nadine

Sentiments ambigus

Amour

Amis

Amoureuse



Lionel

Sentiments ambigus



Kéro

Mathieu

GUNDAM WING

La diffusion de Gundam a commencé au Japon dans les années 70 et se poursuit encore de nos jours. Mais au-delà d'une grande série de robots, c'est une histoire passionnante d'amitié et de sentiments sur fond de guerre politique. Voici la suite de la présentation des personnages et des robots de la série diffusée par M6.

Trowa

Lui et Chang Wufei sont les deux solitaires du groupe. Trowa est encore plus renfermé que ce Chang, et cela est surtout dû à son passé très trouble. Poète dans l'âme, il ne parle presque jamais. Quand il est seul, il dialogue avec lui-même pour se remonter le moral et chercher à combler les trous dans son passé. Trowa est un personnage extrêmement mystérieux, il laisse planer le doute sur tout, notamment sur son âge et ses origines. Seule certitude : son agilité lui est d'une grande

utilité dans les affrontements. En arrivant sur Terre pour effectuer sa mission, il s'est installé dans un cirque incognito. Il a fait la



connaissance de Catherine Blum pour qui il éprouve une grande affection. Il été envoyé sur Terre comme pilote du Gundam Heavyarms. Trowa est non seulement calme, mais, en plus, il a des nerfs et des réflexes d'acier.

Dans le cirque, il cache sa véritable identité sous les traits d'un clown-acrobate. Le cirque voyage beaucoup, ce qui est idéal pour quelqu'un comme lui. Il a une grande expérience dans l'armée. Avec son Gundam lourdement armé et ses compétences tactiques, Trowa a des capacités de combat qui font de lui une arme individuelle véritable.

Nom de code : Trowa Barton

Vrai nom : Inconnu, il est amnésique

Age : 16 ans **Taille :** 1,60 m **Poids :** 44 kg

Yeux : Vert foncé **Cheveux :** Bruns

Origine : Terre **Langue :** Latin

Famille : Une grande sœur, Catherine

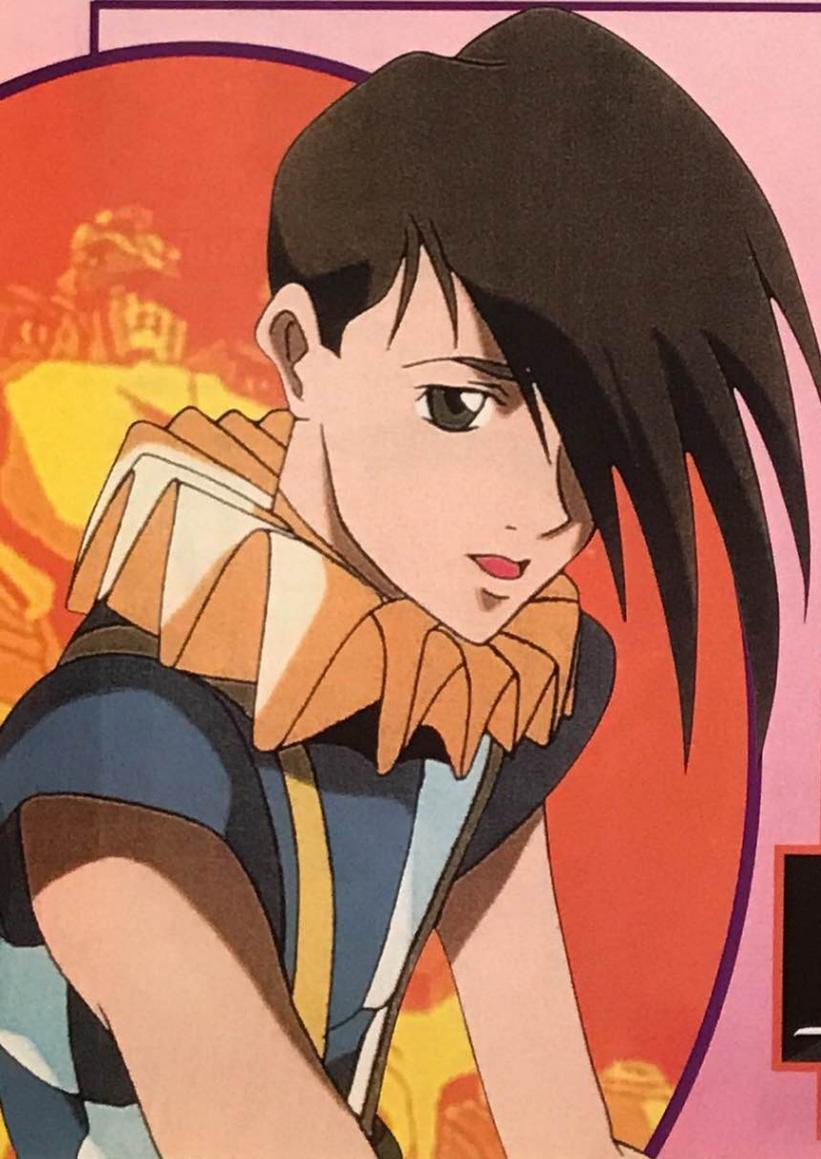
Talent : Il joue de la flûte.

Gundam : Heavyarms (03)

Le Gundam Heavyarms

Ce Gundam est une véritable forteresse ambulante. Il a été créé par un groupe de résistants de la Colonie L3. Conçu pour les longues missions, ce Gundam comprend un grand nombre d'armes à feu et des missiles de la tête aux pieds. L'arme principale d'Heavyarms est le rayon mortel

gating qui se trouve sur sa main gauche. Il est complété par des missiles dans ses épaules. Il a aussi des micros missiles sur ses jambes et des armes à feu cachées à l'intérieur de sa poitrine. Quand il a épuisé ses munitions, le Gundam Heavyarms a recours au petit couteau monté sur son avant-bras.



Le Gundam Sandrock



Ségalement conçu pour les combats dans le désert, et grâce à son blindage impressionnant, c'est le plus résistant de tous les Gundam. Il a été créé par le groupe de Colonie L4, et en utilisant les res-

sources de la famille de Quatre qui est très riche. Ce Gundam puissant et lourdement blindé est conçu pour le combat au corps à corps. Il a des aptitudes particulières pour des missions dans le désert. Ses armes principales sont les lames de rayonnement de chaleur. Le Sandrock est

assez fort pour utiliser sa main comme une simple lame. Il est surmonté d'une sorte de sac à dos qui est, en fait, un bouclier de protection. Il a aussi deux appareils qui créent de la chaleur sur ses avant-bras. Il peut ainsi exécuter des attaques mortelles appelées «broyeurs mutuels».

Quatre

Il déteste tuer, mais conçoit que parfois cela peut être nécessaire. Il est très poli, bien élevé. Il joue du violon et du piano. Il agit un peu comme une mère poule au sein du groupe pour essayer d'y garder un certain calme et une certaine cohésion. Et surtout pour que Heero n'étrangle pas Duo ou fasse quelque chose du même genre...

Quatre est issu d'une riche famille arabe. Malgré son aversion pour la guerre et la violence, il a accepté de faire partie de l'Opération Météore afin de protéger la Colonie L4 et sa famille. Quatre est le plus sensible et il ne se bat, donc, que pour assurer la protection de ceux qu'il aime. Il s'excuse même chaque fois qu'il tue quelqu'un....

Ce jeune aristocrate est le trentième enfant de la Mis-

sion Météore et le seul fils d'une famille de riches promoteurs de la colonie spatiale. Bien qu'il soit le plus doux des pilotes de Gundam, Quatre est très courageux et déterminé. Il a défié sa famille pour rejoindre la bataille contre Oz. Il garde tout de même son confort puisqu'il est accompagné dans sa mission par quarante subalternes.

Vrai nom : Quatre
Raberba Winner
Origine : Arabe
Place d'origine :
Colonie L4
Taille : 1,56 m
Poids : 41 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blond platine
Pilote le : Gundam Sandrock (04)



Wufei



Dernier survivant d'un clan d'anciens guerriers, il a un fort désir de justice. Il aime se battre et y prend un grand plaisir. Solitaire et très fier, il n'aime pas trop se mélanger. Wufei est très macho ; pour lui, les femmes sont faites pour servir les hommes, s'occuper des tâches ménagères, etc. Il se promène toujours avec un sabre dont il prend grand soin.

Wufei est le descendant d'un clan de guerriers chinois. Ce sont eux qui l'ont envoyé sur Terre pour se battre contre Oz. Sa haine de l'injustice lui fait mépriser tout ce qui se

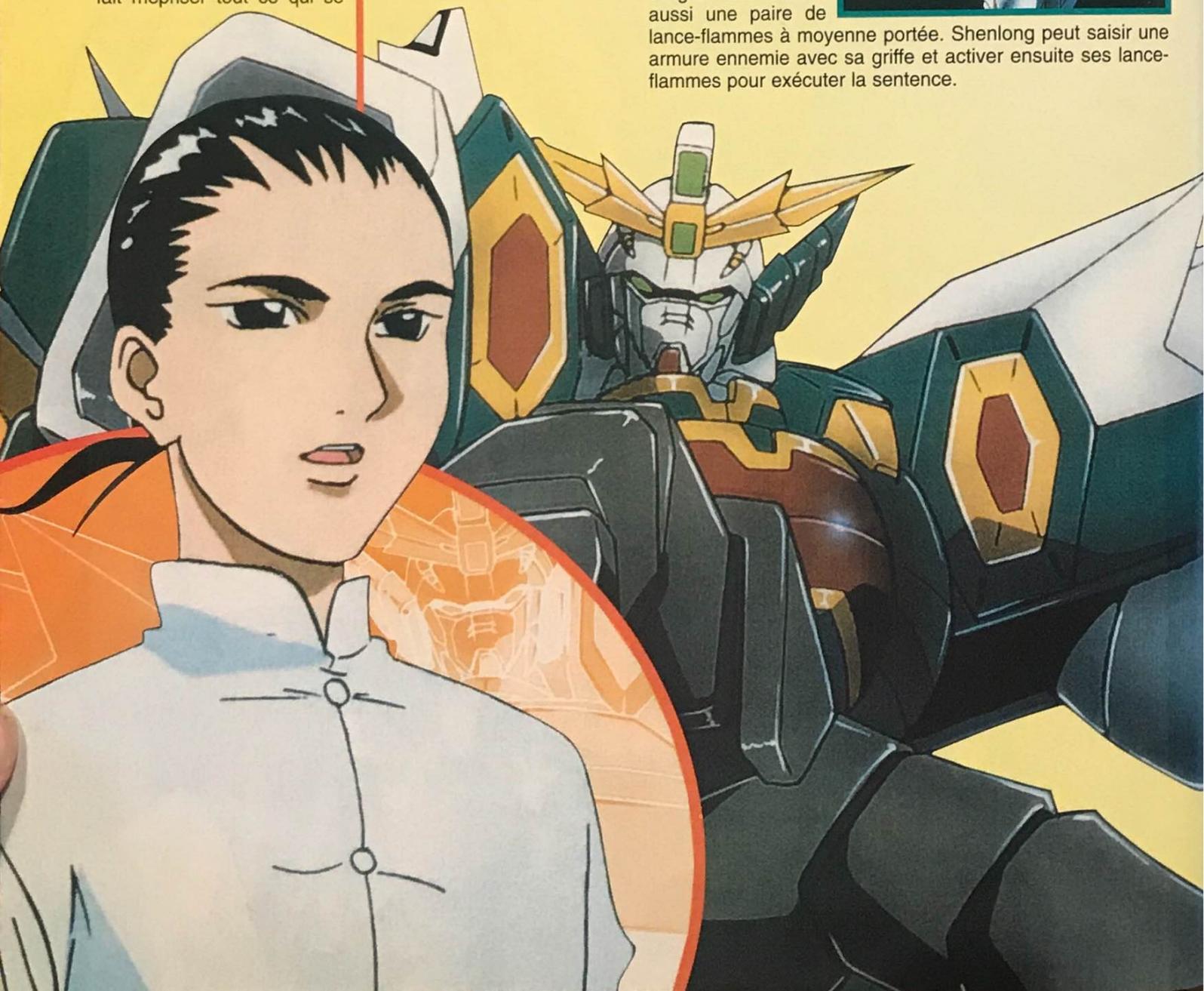
rapproche de l'Alliance ou de ses alliés. Il est calme et discret. Sa vie est régie par un code de l'honneur strict, punissant le mal et mettant en application la justice quand il considère que c'est nécessaire. Wufei préfère fonctionner en solo, car il n'est pas très patient et encore moins envers les autres guerriers. Le seul allié en qui il a confiance, c'est son robot Shenlong Gundam, qu'il a surnommé «Nataku» en souvenir d'un héros de la mythologie chinoise.

Vrai nom : Chang Wufei
Age : 15 ans
Origine : Chinoise
Base : Colonie L5
Taille : 1,56 m
Poids : 46 kg
Yeux : Noirs
Cheveux : Noirs
Gundam : Shenlong (05)

Le Gundam Shenlong

Il est rapide et maniable. Shenlong signifie "Dieu Dragon" en chinois. Il a été créé par des concepteurs d'avions de chasse et des résistants de la Colonie L5.

La spécialité de Shenlong Gundam est le combat rapproché. L'utilisation de son rayon est pareille à celle d'une lance ou d'un glaive. «La canine de dragon» est le nom de la griffe construite dans son bras droit. Dans la gueule du dragon se trouve aussi une paire de lance-flammes à moyenne portée. Shenlong peut saisir une armure ennemie avec sa griffe et activer ensuite ses lance-flammes pour exécuter la sentence.





Tallgeese

Cette armure est une pièce de musée qui a au moins vingt ans. En fait, c'est le tout premier modèle d'armure fait en Gundanium et l'ancêtre du Gundam au service de l'armée d'Oz. Ce dernier avait considéré que le prototype Tallgeese était trop cher pour être fabriqué en série. Il était aussi trop difficile à piloter et a donc été abandonné au profit d'un modèle plus réduit, aux normes Léo.

En conséquence, les spécifications des Tallgeese sont supérieures à celles des armures les plus modernes comme le prototype Mothballed qui est le seul, dans l'arsenal d'Oz, capable de se battre avec un Gundam. Cependant, sa haute accélération et l'instabilité font que Tallgeese est dangereux en vol, même pour les meilleurs des pilotes.

Zech

Dans les premiers épisodes, il porte tout le temps un casque afin de cacher son visage et d'empêcher que quelqu'un l'identifie. En fait, c'est un membre de la famille Peacecraft, tout comme Relena. C'est aussi pour cela qu'il cherche parfois à la protéger. La famille Peacecraft est pacifique alors que Zech est un lieutenant et un pilote hors-pair. Il est aussi appelé "l'âme damnée de Treize Khushrenada".



Treize
Khushrenada

Nom de code : Zech
Merquise
Vrai nom : Milliardo
Peacecraft
Age : 20 ans
Origine : Européen
du Nord
Base : Royaume de
Cinq
Taille : 1,84 m
Poids : 76 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds



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

**EN DIRECT
 DU
 JAPON**

Les nouvelles séries japonaises

Hikaru no go

Tiré d'un manga de Yumi Hota et Takeshi Obata, l'un des plus vendus dans le Shonen Jump en ce moment, il est aussi adapté en série télé dessin animé. Basé sur le jeu de Go, ce titre raconte l'histoire d'Hikaru, un enfant de douze ans qui, un jour, trouve dans le grenier de son grand-père un jeu de Go. Alors qu'il ne sait pas du tout y jouer, il va le prendre pour l'essayer. C'est alors qu'un fantôme du nom de Sai apparaît et pénètre dans son esprit. Cette âme errante est en fait celle d'un noble très fort au jeu de Go et qui va accompagner Hikaru dans de grandes aventures. L'auteur avait déjà eu beaucoup de succès avec son précédent titre : Ayatsuri Sakon.

Un fantôme du nom de Sai apparaît et pénètre l'esprit d'un jeune garçon



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

Final Fantasy Unlimited

Après le film sorti cet été, Scare Soft se lance dans l'aventure TV en sortant une série pour le petit écran.



L'action de Final Fantasy Unlimited se déroule sur Terre, dans un futur proche. L'histoire tourne autour d'un passage qui a été ouvert dans l'océan Pacifique et menant à un autre monde. Un chercheur et sa femme décident d'y entrer afin de le visiter. Ils retracent toutes leurs aventures dans un livre mais, avant de le montrer au monde, ils disparaissent sans laisser de trace. Les deux personnages principaux se nomment respectivement Ai et Yu. Ce sont les enfants des chercheurs. Plusieurs années après la disparition de leurs parents, ils retrouvent le livre et décident de partir à leur recherche. Aidés d'une voyageuse, Lisa, Ai et Yu poursuivront un ennemi du nom de "The Cloud".

Ai et Yu à la recherche de leurs parents

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



Full Metal Panic

Cette série, très proche de l'idée de Sprigan, commence à la fin des années 80, à l'époque de la guerre froide. Sanosuké, un agent secret adolescent, est chargé de protéger Kanamé, une jolie lycéenne pourchassée par le KGB. Pour cela, Sanosuké va se faire passer pour un lycéen et, petit à petit, une histoire sentimentale va naître entre les principaux protagonistes.



Un adolescent agent secret

Cette série mélange action et robots de combat. Elle est diffusée sur la chaîne WOWO au Japon.

Attention !

En raison d'une erreur d'imprimerie, deux épisodes ont été intervertis. Celui-ci précède donc celui publié dans le numéro de décembre. Mille excuses aux fans de DBGT !

LE NOUVEAU COMBAT

RÉSUMÉ : ALORS QUE SANGOKU A ENFIN RETROUVÉ FIGURE HUMAINE, C'EST LE BÉBÉ MUTANT QUI S'EST TRANSFORMÉ EN GORILLE GÉANT ! CE DERNIER A LE DON DE SAVOIR SE TRANSFORMER AU MOMENT OPPORTUN ! LE COMBAT EST DONC ENCORE UNE FOIS RELANÇÉ !

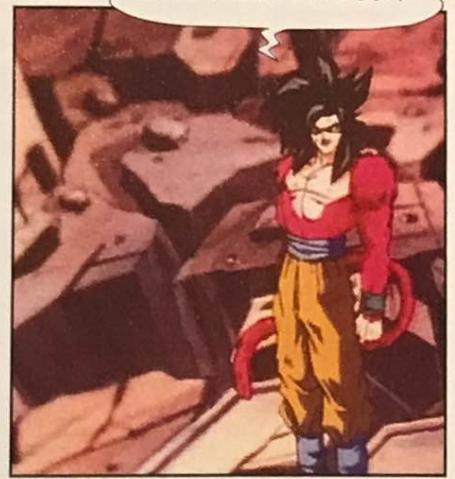




TIENS !!



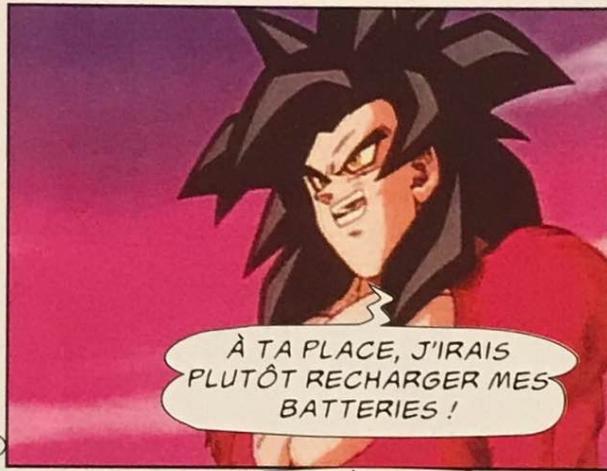
C'EST PAS DE CHANCE !
POURQUOI ÇA FAIT
EFFET MAINTENANT !



EST-CE QUE MA
SURPRISE T'A PLU ?



JE FINIRAI BIEN PAR
T'AVOIR ! CE N'EST QUE
PARTIE REMISE !



À TA PLACE, J'IRAIS
PLUTÔT RECHARGER MES
BATTERIES !



GARDE TES CONSEILS
POUR TOI !

ET LÀ, C'EST
MIEUX ?



YAAA !!



SANGOKU A SES LIMITES
COMME SON ADVERSAIRE...



... MAIS CE N'EST RIEN
AU CONTRAIRE !



VOUS M'AVEZ L'AIR
BIEN OPTIMISTE TOUT
À COUP !

MAIS ALORS, ON N'A
JAMAIS ÉTÉ AUSSI PRÈS
DE LA VICTOIRE !

TU NE PEUX RIEN POUR LUI
DEPUIS QU'IL EST PASSÉ AU
NIVEAU 4 PUISQUE TU N'ES
QU'AU PREMIER NIVEAU !

VOUS VOULEZ
QUE J'AILLE
SUR TERRE ?

ET ALORS ?

MAIS C'EST DE LA FOLIE
VOYONS, VOUS SAVEZ BIEN
QU'ILS ONT BASCULÉ DANS
LE CAMP ENNEMI !

ALORS, TU VAS
ESSAYER DE FAIRE
REVENIR TRUNKS ET
LES AUTRES !

TU N'AS QU'À PRENDRE
DE LA SUPER EAU
SACRÉE !

MAIS OUI, POURQUOI N'Y
AI-JE PAS PENSÉ ?
HEUREUSEMENT QUE VOUS
ÊTES LÀ !

PEUT-ON SAVOIR CE
QUE C'EST QUE CETTE
SUPER EAU ?

NOUS SOMMES PEU
NOMBREUX À
CONNAÎTRE SON
EXISTENCE !

C'EST UNE EAU
LÉGENDAIRE QU'ON NE
TROUVE QU'ICI ! AUCUN
POISON N'Y RÉSISTE !



ÇA M'A L'AIR TRÈS EFFICACE !



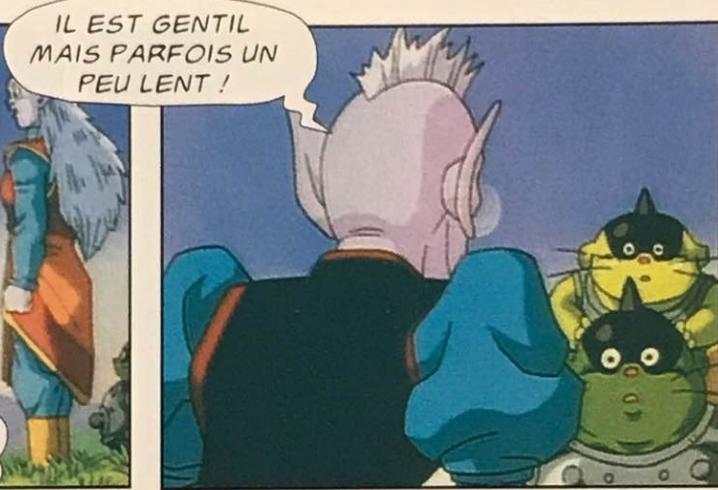
NOUS ALLONS PEUT-ÊTRE POUVOIR SAUVER NOS AMIS !



QU'ATTENDS-TU POUR ALLER EN CHERCHER PETIT FAINÉANT !



PARDONNEZ-MOI, JE SUIS TROP BAVARD !



IL EST GENTIL MAIS PARFOIS UN PEU LENT !



OH ! MAIS TU AS FAIT VITE !



GRAND MAÎTRE, J'AI UNE PETITE QUESTION ! POUR NE PAS PERDRE DE TEMPS, VOUS POURRIEZ ME DIRE OÙ L'ON EN TROUVE !



AAAH !!



MAIS COMMENT AS-TU FAIT POUR AVOIR TON DIPLOME DE FIN D'ANNÉE ?



TU LA TROUVERAS PRÈS DU TRÔNE DANS LE PALAIS DES DIEUX ! SAIS-TU OÙ C'EST ?



ARRIVÉE DE LA NAVETTE
DE KIBITO !

BZZZZ !

JE DOIS FAIRE
ATTENTION ! TOUTE
ERREUR SERA FATALE !

DANS LE PALAIS...

GLOUPS !

C'EST À MARQUER DANS
LES ANNALES UN DIEU QUI
S'INTRODUIT DANS LE
PALAIS D'UN AUTRE
COMME UN VOLEUR !

QUEL
IMBÉCILE !

ÇA Y EST J'Y SUIS ! IL A
DIT À CÔTÉ DU TRÔNE !

DES JARRES ! L'EAU
EST FORCÉMENT
DEDANS !





JE NE PEUX TE LAISSER FAIRE UNE TELLE CHOSE !

BOBO ATTRAPE-LE !



DENDE REÇOIT LE CONTENU D'UNE JARRE AU VISAGE !



ARRÊTE JE SUIS TOUT MOUILLÉ !



ATTRAPE !!



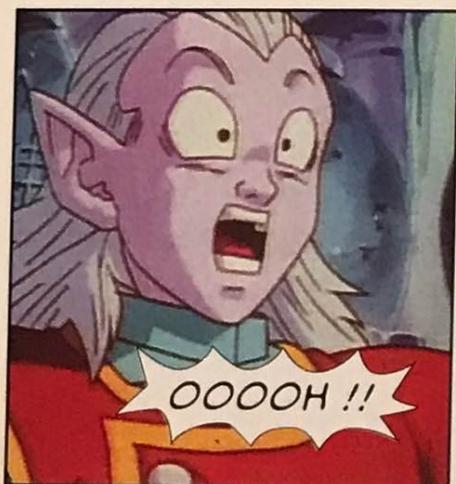
YAAAA !!



MAIS OÙ EST-ELLE CETTE EAU SACRÉE ! JE DOIS LA TROUVER !



AHAHAH !!



OOOOH !!



TU N'IRAS PAS PLUS LOIN KIBITO !



KIBITO CHERCHE QUELQUE CHOSE À JETER AU VISAGE DE BOBO !



AAHH !!



MAIS QUE T'ARRIVE-T-IL ?
TU T'ES FAIT MAL ?
RÉPONDS !



OH ! ÇA A L'AIR D'ÊTRE
LA BONNE !



À TOI...



GRGRGR !



OOOOHH !



JE SUIS VRAIMENT DÉSOLÉ
MAIS JE N'AVAIS PAS LE CHOIX !



OOOOHH !



OOOOHH !



OÙ SOMMES-NOUS ?



ÇA A MARCHÉ ! VOUS ÊTES GUÉRIS !



MAIS ENFIN, QUE FAIS-TU LÀ KIBITO ?



JE SUIS VENU LÀ POUR CHERCHER CETTE EAU SACRÉE AFIN DE SAUVER NOS AMIS ! ELLE EST NOTRE SEUL ESPOIR !



A TRUNKS MAINTENANT !

IL FAUT QUE JE PARTE ! NOUS DISCUTERONS PLUS TARD !



JE N'Y COMPRENDS RIEN !



KIBITO A RETROUVÉ TRUNKS !

BOIS ÇA TRUNKS ! C'EST POUR TON BIEN !



ÇA IRA BEAUCOUP MIEUX APRÈS !



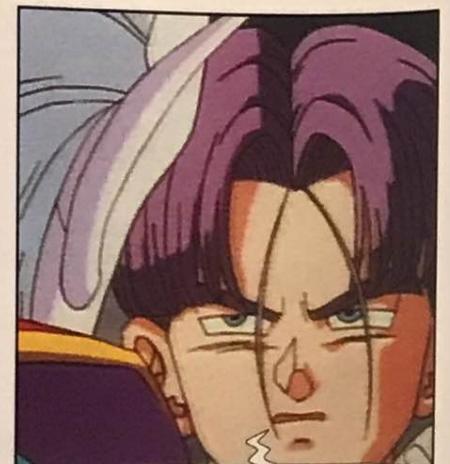
GLOUGLOU !!!!



OOH !!



ZZZZZZZ !



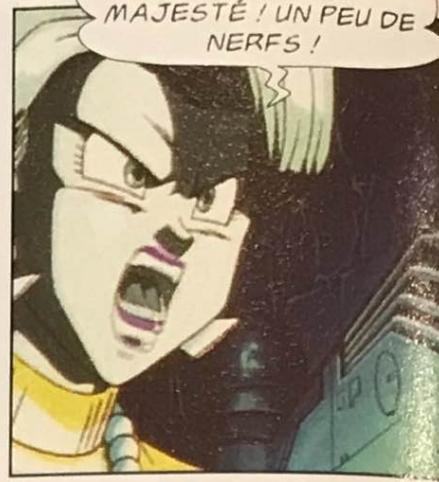
MAIS QU'EST-CE QUE TU FAIS LÀ TOI ?



ATTENTION ! ÇA VA PARTIR !



ALLEZ DEBOUT MAJESTÉ ! UN PEU DE NERFS !



FZZZ !!



FZZZ !!



OOOH !!



OOOH !!



FZZZ !!



FZZZ !!



MAIS QU'EST-CE QUI M'ARRIVE ? J'AI DES PICOTEMENTS DANS TOUS LES MEMBRES ?



Laissez-vous aller Majesté et ça ira mieux dans 5 minutes !



FZZZ !!



FZZZ !!





INCROYABLE ! J'AURAIS
PARIÉ MON AURÉOLE
QU'IL ÉTAIT
MOURANT !



TU AS RÉUSSI
BULMA !



AAHH !!



BAOUM !!

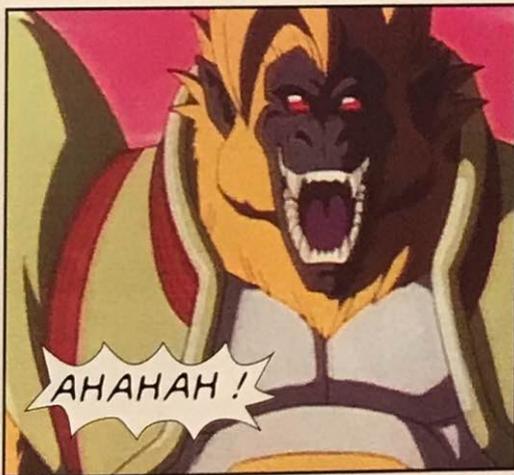


OH ! C'EST PAS VRAI !
J'ÉTAIS SÛR QU'IL ÉTAIT
MORT !



RATÉ !!!

TOUJOURS AUSSI
ARROGANT ! ÇA TE
PERDRA !



AHAHAH !



SALUT ! TU M'AS L'AIR BIEN
GAI !



NE TE FIES PAS AUX
APPARENCES !



PENDANT QUE TU TE
REPOSAIS J'AI MIS AU
POINT UNE NOUVELLE
STRATÉGIE !



SOUS TES AIRS DE GROSSE
BRUTE SE CACHE UN
GUERRIER QUI A ENCORE
BEAUCOUP À APPRENDRE !





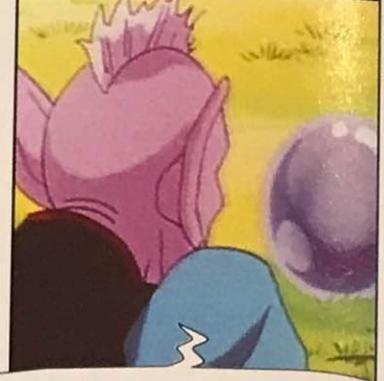
J'AI BEAUCOUP
ÉTUDIÉ !



MAIS POURQUOI IL LE
PROVOQUE ? IL FERAIT
MIEUX D'ENGAGER LE
COMBAT TOUT DE SUITE !



MMMM !!

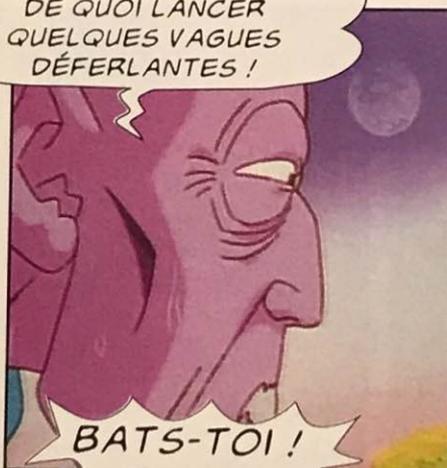


C'EST DU BLUFF ! SANGOKU
N'A PLUS DE FORCES ET
C'EST SON SEUL ESPOIR !

IL DOIT JUSTE LUI RESTER
DE QUOI LANCER
QUELQUES VAGUES
DÉFERLANTES !



MAIS POURQUOI ?



BATS-TOI !



OH NON ! LE PAUVRE
GARÇON !



AAHH !!



PASSONS AUX CHOSSES
SÉRIEUSES !



AH BON !!

AH C'EST VRAI, J'OUBLIAIS !
TU AS UN UNIVERS À
RECONQUÉRIR !



ON Y VA !



IL A MAL AUX BRAS ET AUX
JAMBES !



ON VA JUSQU'AU
BOUT CETTE FOIS !



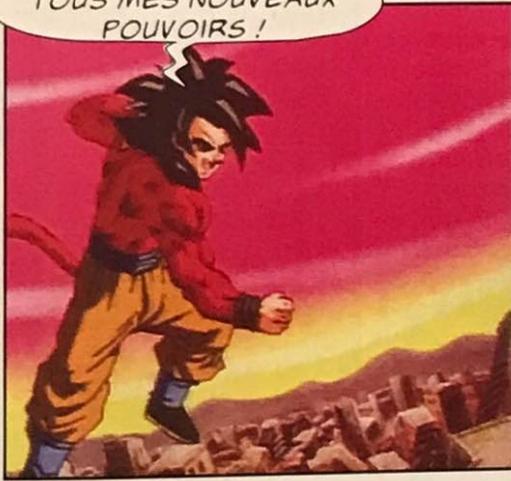
JE DOIS TENIR LE COUP !



AAHH !!



AU FAIT, JE N'AI PAS
ENCORE EXPÉRIMENTÉ
TOUS MES NOUVEAUX
POUVOIRS !



SANGOKU JOUE UN JEU D'ANGEREUX ! LE BÉBÉ MUTANT A
RETROUVÉ SA PLEINE PUISSANCE ALORS QUE LUI LUTTE
POUR NE PAS PERDRE LA FACE ET MONTRER SA
FAIBLESSE !



À CE MOMENT, PERSONNE NE SAIT QUE KIBITO A TROUVÉ
L'EAU SACRÉE ET QUE TRUNKS VOLE AU SECOURS DE
SANGOKU.



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 !

SCOTCHÉE !

J'aimais bien les Pokémon, mais le temps a passé et j'ai commencé à m'ennuyer en leur compagnie. Alors, je suis allée jeter un coup d'œil du côté des Digimon et j'ai vraiment été scotchée : c'est un milliard de fois mieux ! Les couleurs sont plus belles, les dessins plus beaux, l'animation plus flui-

Z ET GT : KESACO ?

J'ai 13 ans et je suis une grande fan de la saga Dragon Ball que je regarde depuis que je suis toute petite. Et grâce à D.Mangas, je découvre des épisodes que j'avais ratés. Pascal, je voudrais te poser une question : que veulent dire les lettres "Z" et "GT". S'agit-il des initiales d'un mot ou bien ont-elles été mises là "bêtement" après Dragon Ball ?

Ibane, Nouméa

"Z" est l'abréviation de second en japonais et se prononce "zéto". Donc, Dragon Ball Z signifie, en fait, Dragon Ball 2. Quant à GT, ce sont les initiales de "Great Tour" (Grand Tour en français).

MAGIC GIRLS

Je suis une mordue de mangas et de votre magazine. Pascal, tu es le meilleur ! Mes questions :

j'aimerais savoir combien de Magic Girls existent dans le monde de l'animation japonaise et si elles ont beaucoup de fans ? Une petite requête : plus de fiches d'infos sur les séries animées, ce serait super !

Maëlle-Maya, Asnières

Impossible à comptabiliser. Au Japon, il y a toujours de nouvelles séries avec des Magic Girls. Les Japonais sont très friands de ces personnages. Les principales séries sont créées dans le studio Pierrot. Les plus connues en France, et qui y ont été diffusées, sont

Emmy, Creamy, Vanesa et Susie. La première qui est apparue sur le petit écran est Caroline.

SAMOURAIS

Je suis un fan de Dragon Ball, Z et GT, Yugioh, Fly, Kenshin le Vagabond, Yuyu Hakusho, Digimon et des Samourais de l'Eternel. Pourquoi ne parlez-vous jamais de ces derniers dans votre magazine, alors que vous consacrez des échos et des pages à des mangas peu connus ?

Jérémy, Villejuif

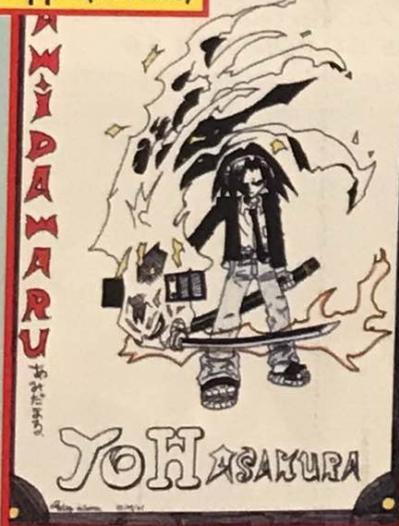
Dans D.Mangas, nous essayons de suivre l'actualité et parlons des séries que l'on peut voir sur les chaînes TV. Par ailleurs, on n'a pas beaucoup de demandes sur les anciennes séries, mais nous allons leur consacrer une ou deux pages dans les numéros à venir. Patience !

NO FUTURE !

Je peux vous affirmer (contrairement à ce qui est paru dans D.Mangas 482) que Dragon Ball AF (After Fu-



Philippe (Vannes)



de et, surtout, le scénario est absolument fantastique. Quant aux Pokémon, plus je les vois et plus je me dis qu'ils n'ont rien d'intéressant. Sacha n'a pas de cerveau, les dresseurs qu'il affronte ne se donnent même pas à fond (on voit que les combats sont un peu truqués, car le dresseur ne demande pas à son Pokémon de réagir). Quant à Pikachu, il est moche et énervant par-dessus le marché ! Mais cessons cette guerre Pokémon-Digimon qui ne sert à rien. A chacun ses goûts !

Maude, Suisse



Hélène (Flins)

ture) existe vraiment. Vous pouvez même aller le vérifier sur le site Internet <http://dweb.free.fr/karate.htm>

Esteban, Echirrolles

Nous sommes allés sur le site que tu nous as indiqué. Il est bien question de Dragon Ball AF mais il est aussi indiqué que c'est une rumeur lancée par les fans de Dragon Ball. L'éditeur japonais a confirmé n'être au courant d'aucune nouvelle série. Il faut te faire une raison : Dragon Ball est bien fini.



Charlotte (La Réunion)

multimédia

Toutes les nouveautés

Quatre jeux mis en boîte

Music 2000™

Préparez-vous à créer votre propre musique avec ce jeu ! Aucun autre logiciel de musique ne peut égaler ses fonctions audio et vidéo. Super !

CTA2

Bourré d'imagination et d'humour, ce jeu est encore meilleur que son prédécesseur. Plus vous jouez, plus il devient intéressant

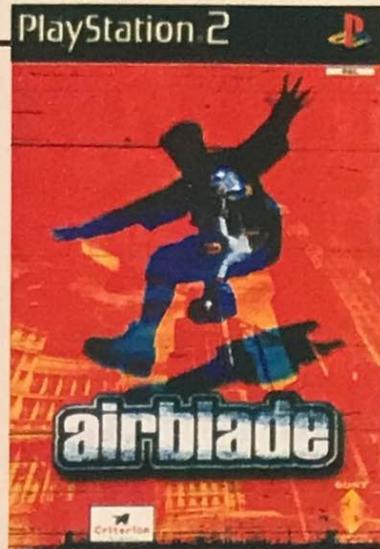
Colin McRae Rally 2.0™

Un jeu de course passionnant, terrifiant de réalisme et avec des sensations géniales.



Tomb Raider

Retrouvez la belle Lara Croft dans ses aventures. Les derniers niveaux sont certainement les plus difficiles de tous les jeux Tomb Raider. Ces niveaux, bien pensés, font de ce jeu un véritable must.



La glisse en lévitation Airblade

Oscar, un employé de la GCP Corporation, se lance dans la fabrication d'une planche antigravité propulsée par une nouvelle énergie. Ce projet secret, financé par la compagnie, devient vite un problème lorsque Oscar trouve le moyen de générer cette nouvelle énergie indéfiniment et gratuitement. Vous êtes sur la planche et vous devez échapper à vos ennemis en volant à travers la ville.

Pour PlayStation 2



Devenez une guerrière !

Lady Sia

Un jeu d'aventure en 2D où vous incarnez Sia, une jeune guerrière qui affronte les forces du mal. C'est l'un des premiers jeux de plates-formes sur la GBA. Lady Sia multiplie les genres et ne révèle tous ses secrets qu'après de nombreuses heures de jeu.

Pour Game Boy Advance.

Le but qui fait la différence

Pogyfoot, tout le foot en un seul clic !

Pogyfoot est une collection de 38 CD Rom, soit tout le championnat de France avec les 18 clubs de D1 et les 20 de D2 pour la saison 2001-2002. Tout le foot en images et des jeux pour s'amuser.

Compatible Mac et PC



Le rap sur console

PaRappa the Rapper 2 est un jeu dont le premier volet est sorti pour PS et a eu un énorme succès au Japon. Ce second volet ressemble beaucoup au premier avec la qualité et la technologie de la PS2 en plus. Dans ce nouvel opus, PaRappa et ses amis, PJ Berri et Sunny, coulent des jours paisibles dans leur petite ville lorsque, soudain, notre héros s'aperçoit que toute la nourriture de la ville a été transformée en nouilles chinoises !

Pour PlayStation 2





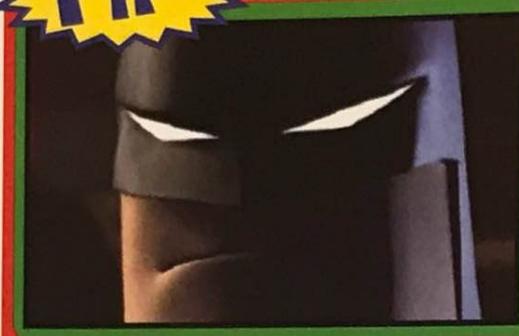
ADAPTE SUR TOUTES LES CONSOLES, BATMAN DÉBARQUE ENFIN SUR PLAYSTATION 2. L'OCCASION DE RETROUVER TOUS LES SUPER VILAINS DE LA SÉRIE, SANS OUBLIER TOUS LES GADGETS DE NOTRE HÉROS DISSIMULÉS DANS SA CEINTURE. BATMAN VENGEANCE EST UN HIT QUI PLAIRA AUX FANS DE L'HOMME CHAUVÉ-SOURIS. PRENEZ TOUS VOTRE BATRANG ET RENDEZ-VOUS À LA BATMOBILE POUR VIVRE CETTE NOUVELLE AVENTURE !



Connu dans le monde entier, Batman est un super héros que l'on ne présente plus. À l'origine, une bande dessinée, les aventures de la chauve-souris, avait été adaptée à la télé pour une série live dans les années 60. Il y a aussi quatre films sortis au cinéma. Puis aujourd'hui, le dessin animé fait un vrai tabac chez les jeunes tout comme chez les adultes.

Histoire

Tout commence un soir à Gotham City. Tout paraît calme jusqu'au moment où une usine explose. Batman



Pour avoir les batrangs infinis, appuyez sur L1, R1, L2, R2 à la page des menus. Si le code a marché, vous entendrez alors un petit bruit.

mène l'enquête, indice par indice, pour trouver le coupable. Une piste le mène jusqu'au Joker. Ni une ni deux, vous vous lancez à la poursuite de son pire ennemi qui, grâce à un faux kidnapping, veut vous entraîner dans un piège. C'est un scénario écrit par les réalisateurs

de la série et on ne sera pas surpris de retrouver tous les gros méchants de la célèbre BD (le Joker, Mr. Freeze, Poison Ivy...)

Principe de jeu

Il se joue comme un simple jeu de plates-formes, à la différence que l'on n'avance pas bêtement en ramas-

sant des bonus. En effet, Batman Vengeance se joue comme un épisode de la série. Avant chaque niveau, on voit une petite scène cinématographique. Tout en vous montrant les indices à découvrir, ces scènes vous expliquent le déroulement de l'enquête afin de trouver qui est derrière tout ça.

→ LES COMBATS



Coup de poing



Bat-grappins

Pour se défendre contre les méchants, Batman dispose des mêmes gadgets que dans la série. Au début de chaque niveau, il vous faut trouver tous les accessoires afin de pouvoir vous défendre lors d'une attaque. Tout comme dans le dessin animé, Batman ne tue jamais ses ennemis, il vous faudra trouver un autre moyen pour gagner sans verser une goutte de sang.

Le choix D. MANGAS

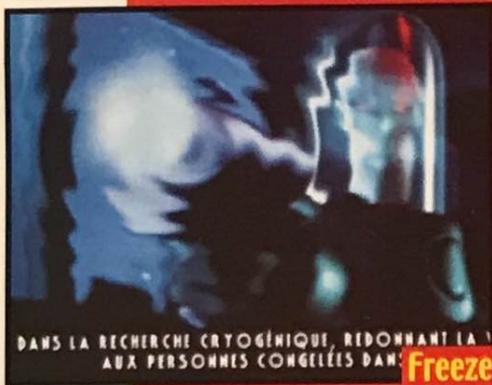


Esquive

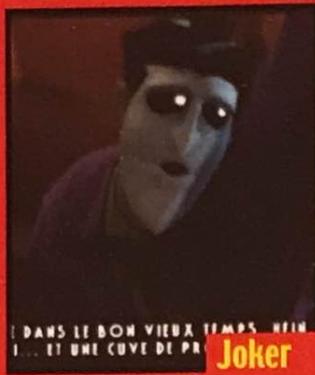
Dans Batman Vengeance, le but n'est pas de détruire tout ce qui bouge. Il faut donc, la plupart du temps, éviter ou paralyser vos ennemis. Pour cela, il est conseillé de commencer par les désarmer grâce aux Batrangs. Une fois vos ennemis désarmés, il ne vous reste plus qu'à commencer le combat à mains nues. Assommez-les puis paralysez-les grâce à vos me-

→ LES ENNEMIS

Batman possède depuis toujours d'innombrables ennemis qui ont juré de lui faire la peau. Chaque méchant possède des particularités précises. Par exemple, Mr. Freeze a une arme qui lui permet de geler tout ce qu'il veut, Poison Ivy peut manipuler des plantes grâce à une graine génétique. Mais le plus dangereux de tous, c'est le Joker qui se bat avec Batman depuis le début.



Freeze

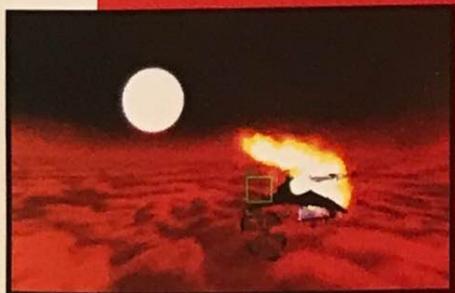


Joker

Batman a été créé dans les années 30 par Bob Kane. Depuis, il a connu un impressionnant nombre de déclinaisons. Cette bande dessinée américaine a été traduite dans tous les pays. Des séries télé animées ou avec des vrais acteurs ont été réalisées et, plus récemment, des films sont sortis en salle. Batman Vengeance est la énième version en jeu

vidéo. Depuis la Super Nintendo, on n'avait pas eu un Batman en jeu correct. Il a eu beaucoup de mal à passer en 3D. Aujourd'hui, il a acquis ses lettres de noblesse grâce à ce jeu super réussi, adaptation la plus fidèle de la série télé en DA. Les concepteurs ont poussé le vice jusqu'à y intégrer le générique au début du jeu alors que vous pouvez déjà jouer.

→ LES VEHICULES



Parmi tous les différents niveaux du jeu, il y a la possibilité de piloter les véhicules de Batman. On veut, bien sûr, surtout parler de la fameuse Batmobile, la voiture la plus sophistiquée du monde avec tous ses gadgets. Sans oublier le Batwin, l'avion supersonique qui vous promet des belles poursuites aériennes au-dessus de Gotham City.

→ LEUR AVIS

Babour

Si vous êtes comme moi fan de Batman, rien ne s'opposera entre vous et ce jeu. On retrouve vraiment l'ambiance du DA, avec tous les affreux méchants et tous les autres gadgets comme la Batmobile.

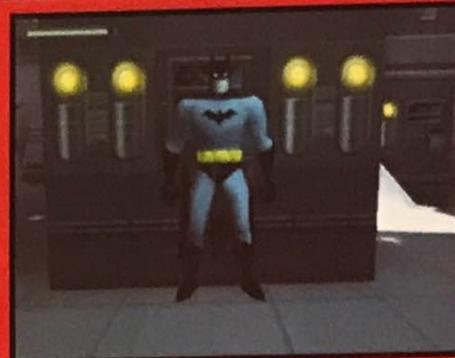
Pascal

Enfin, on peut jouer à un vrai dessin animé ! Depuis la version de la Super Nintendo sur le deuxième film, il n'y avait pas de bonne adaptation de Batman. Les Américains ont eu la bonne idée de sortir un jeu bien fini.

Fiche technique

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Aventure/plates-formes
Participant : 1 joueur
Difficulté : Difficile
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation 2

→ LES DECORS



Tout comme dans la BD, les décors du jeu sont assez sombres (il est rare de voir Batman sortir le jour). Grâce au sublime graphisme, le jeu vous met à fond dans l'ambiance. Gotham City est très bien retranscrite. Les poursuites sur les toits donnent vraiment l'impression que l'on se trouve dans une ville gigantesque.



MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 14/20

Les armes sont difficiles à utiliser dans le feu de l'action, sans parler des mauvaises vues.

● **Durée de vie** → 17/20

Certains d'entre vous trouveront le jeu un peu dur.

● **Animation** → 17/20

On approche de très près le dessin animé.

● **Graphisme** → 18/20

Les graphismes, eux aussi, sont proches de la série.

● **Intérêt** → 18/20

Que tous les fans de Batman se précipitent sur ce jeu, ils ne seront pas déçus.

APRÈS AVOIR ÉTÉ LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE JEUX DE BASTON, CAPCOM EST AUSSI DEvenu L'ÉDITEUR PHARE DES JEUX DE TYPE RESIDENT LINK. CETTE RÉPUTATION SE CONFIRME AVEC LE SUCCÈS DE DEVIL MAY CRY, QUI EST UN VRAI BONHEUR POUR LES FANS DU GENRE. POUR VOUS DONNER UNE IDÉE DU JEU, PRENEZ ONIMUSHA ET RESIDENT EVIL, MÉLANGEZ LE TOUT EN RAJOUTANT UNE GROSSE DOSE DE BOURINAGE ET UN HÉROS QUI EST LOIN D'AVOIR FROID AUX YEUX. VOUS OBTIENDREZ UN JEU EXPLOSIF OÙ IL NE MANQUE RIEN.

PlayStation 2



→ Avec un concept propre à lui-même, Devil May Cry est un véritable divertissement qui n'a rien à envier aux précédents titres connus de Capcom. Après avoir fait un tabac au Japon et aux États-Unis, ce jeu connaît un vrai triomphe en France. Si vous faites partie des joueurs qui aiment les jeux d'action où l'on doit tirer sur tout ce qui bouge en exécutant des tas de cascades spectaculaires, alors vous adorerez Devil May Cry.

Histoire

L'histoire remonte il y a 2000 ans, lorsque les

humains devaient affronter les démons pour préserver la paix sur terre. S'apercevant que les humains n'avaient aucune chance, un démon appelé Sparda prit pitié d'eux et se retourna contre son camp. Il réussit à vaincre tous les démons et enferma leur chef dans un caveau scellé. Mais aujourd'hui, le seigneur des ténèbres s'est libéré de sa prison pour enfin régner sur terre. Seul la descendance du chevalier Sparda peut venir en aide aux humains, en

TIP

Une fois le jeu fini, vous débloquentez différents modes. Finissez les niveaux du jeu en obtenant un rang S à chaque mission pour voir une photo.



détruisant les démons ainsi que leur chef.

Principe de jeu

Vous incarnez Dante, le descendant mi-homme mi-démon de Sparda. Muni d'une épée et de deux pistolets, vous devrez affronter les démons pour les empêcher de conquérir le monde.

Le déroulement de l'histoire se passe dans un château en 3D, divisé en plusieurs niveaux. Tirer sur tout ce qui bouge tout en résolvant quelques énigmes, voilà le principe assez simple de ce jeu.

→ LES COMBATS



Pistolets



Épées

Pour vous aider dans votre combat contre les démons, Dante est muni de plusieurs armes. Tout d'abord, vous commencez le jeu avec une simple épée et vos deux pistolets. Au fur et à mesure du jeu, vous acquérez de nouvelles armes comme le fusil, le lance-grenades... Il y aura aussi l'épée du tonnerre avec ses différents pouvoirs. Il est également possible de se battre à mains nues grâce au gantelet de flamme.

Le choix D. MANGAS



Combat rapproché

Votre personnage est aussi bien équipé pour les combats au corps à corps que les combats éloignés. Mais il est plutôt conseillé d'utiliser le combat rapproché avec votre épée, car les pistolets de Dante ne sont pas assez puissants pour vos ennemis (utilisez le lance-grenades pour ceux hors d'atteinte).

→ LES BOSS

Dans Devil May Cry, on ne peut pas faire deux mètres sans tomber sur un boss. Il y en a tellement qu'on ne sait plus si c'est des boss ou des monstres normaux. Pour les vaincre, il vaut mieux se transformer en démon afin de leur infliger des coups plus mortels. En tout cas, certains boss sont magnifiques et nous donnent droit à des scènes de combat mortelles.

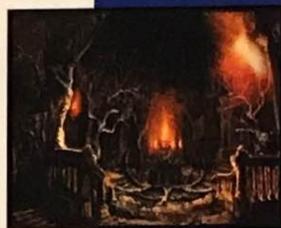


DESCENTE EN ENFER

Le scénario du jeu parle beaucoup du combat entre le bien et le mal. Un combat qui dure depuis la nuit des temps, et qui est à la base de beaucoup d'histoires. Dans Devil May Cry, le bien est représenté par Dante (qui est quand même mi-homme mi-démon). Le mal est représenté par les démons qui, pour ne pas changer, veulent envahir la terre. Un scénario très simple qui change des histoires toujours assez complexes de Capcom.

Cependant, dans Devil May Cry, ce n'est pas l'histoire qui est intéressante, mais plutôt les multiples possibilités au niveau de la manipulation de votre perso. On peut exécuter des mouvements qui étaient impossibles dans les autres jeux déjà existants. Grâce à cela, il est possible de réaliser des combats spectaculaires, un peu comme dans le film Matrix. Connaissant Capcom, les concepteurs ne devraient pas tarder à faire une suite.

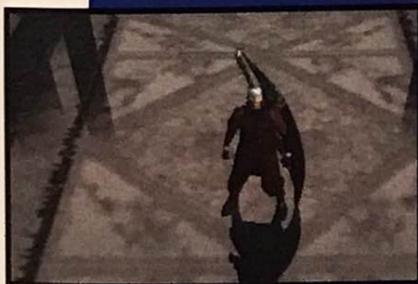
→ LES DECORS



Magnifique, voilà le mot qui vient tout de suite à l'esprit quand on voit Devil May Cry pour la première fois. Que ce soit les décors ou l'animation des personnages, le jeu reste extrêmement bien fait. Devil May Cry exploite à fond les capacités de la PlayStation 2. Des jeux aussi beaux, on aimerait en voir plus souvent !



→ MI-HOMME MI-DEMON



A l'aspect plutôt humain, Dante est le descendant du démon Sparda. Il est donc normal que sa force ainsi que sa résistance soient supérieures à celles de n'importe qui d'autre. Cela peut être un avantage quand on voit la puissance de vos adversaires. Au cours du jeu, il est possible de vous transformer en démon pour décupler vos forces, mais il faudra vous dépêcher, car ce pouvoir ne dure pas éternellement.

→ LEUR AVIS

Babour

Il n'y a pas de doute à avoir sur ce jeu. Même si Devil May Cry est plus simple au niveau du scénario et du déroulement, il restera un titre à ne surtout pas manquer.

Pascal

Fan depuis toujours de Capcom, j'attendais Devil May Cry avec impatience. Pas de déception en ce qui concerne ce hit que tous les possesseurs de PlayStation devraient avoir.

Fiche technique

Éditeur : Capcom

Genre : Resident Evil

Participant : 1 joueur

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory Card

Machine : PlayStation 2

D.M. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20

Comme tous les jeux du même type, les images dérangent pour la manip'.

● **Durée de vie** → 17/20

Mis à part quelques boss durs à battre, les énigmes sont simples.

● **Animation** → 18/20

L'animation donne droit à de fabuleux combats.

● **Graphisme** → 19/20

Rien à reprocher à ce jeu plus vrai que nature.

● **Intérêt** → 19/20

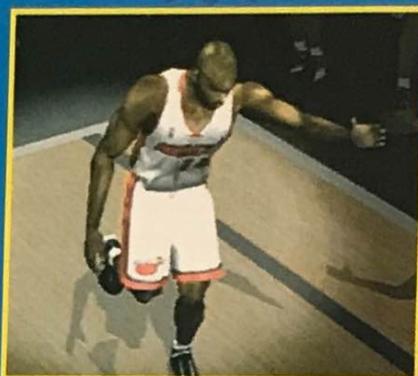
S'il y a un jeu à avoir sur PlayStation 2, c'est sans doute Devil May Cry.

EA SPORT EST VRAIMENT LA RÉFÉRENCE DES JEUX DE SPORT. AVEC DES TITRES COMME FIFA À SON ACTIF, IL EST, ET DE LOIN, LE NUMÉRO UN. APRÈS LE FOOTBALL, LE BASKET-BALL EST LEUR SECOND SPORT FÉTICHE. ILS SONT DE RETOUR AUJOURD'HUI AVEC UNE RÉACTUALISATION DE LEUR HIT NBA LIVE. GRÂCE À LA PUISSANCE DE LA PLAYSTATION 2, CETTE NOUVELLE ADAPTATION EST UNE TOTALE RÉUSSITE.



TIP

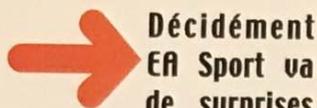
Désolé, pas de tips pour ce jeu lors de sa sortie, juste un petit conseil : pour une fois, lisez attentivement la notice sans quoi vous serez perdu dans les différentes manipes.



Principe de jeu

Comme dans la réalité, vous contrôlez 8 joueurs qui doivent mettre uniquement avec les mains le ballon dans un l'arceau placé en haut d'un grand panneau. Peu de nou-

veautés dans le principe de jeu comparé à la version 2001. Les dunks sont toujours aussi spectaculaires, mais on aurait aimé avoir quelques petits plus en ce qui concerne la manipe.



Décidément EA Sport va de surprises en surprises. Après l'excellent NBA Street, c'est au tour de NBA Live de nous épater avec son réalisme. Réservé aux fans de jeu de simulation, NBA Live ne perd pas son côté fun malgré la complexité de la manipe. Un peu moins bien que la version 2001, NBA Live 2002 reste en première position sur toutes consoles confondues des jeux de basket. Un hit que certains d'entre vous attendez depuis longtemps.

Histoire

La NBA est la fédération de basket la plus connue au monde. Etant donné cela, il est important que l'adaptation officielle de ce sport soit faite par des vrais professionnels. Qui d'autre, à part EA Sport, aurait pu réussir à donner autant de réalisme dans un seul jeu ? Toutes les plus grandes stars du basket américain sont réunies sur un même jeu, sans oublier les différentes techniques de jeu comme les passes, les dribbles, les contres, les dunks, etc.

→ LES MODES DE JEU



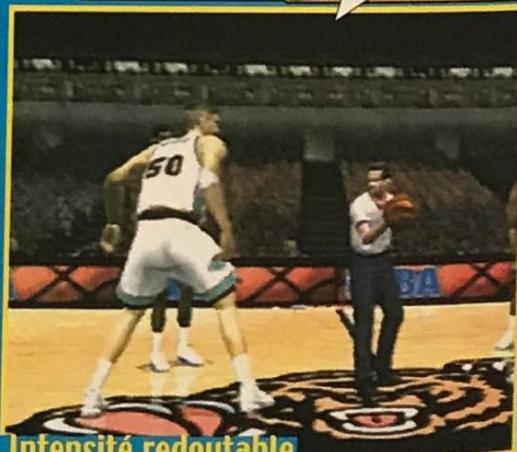
La saison



La franchise

Il y a cinq modes de jeu différents : la saison, les play off, l'intensité redoutable, la franchise, le un contre un. Les deux premiers modes sont des différents tournois, les autres modes servent à s'entraîner. Avant d'affronter les tournois pour ne pas se faire battre en deux secondes, il est conseillé de vous entraîner un maximum.

Le choix MANGAS



Intensité redoutable

L'intensité redoutable semble être le meilleur mode d'entraînement. Il vous offre la possibilité de devenir un grand joueur en moins de deux. Une fois devenu un vrai pro, foncez vous battre contre les stars de la NBA.

→ UN CONTRE UN



Affrontez-vous

Il est possible de s'entraîner en Un Contre Un. Ce mode vous permet d'améliorer votre technique de dribbles. Il est plus amusant de jouer contre un ami qui jouera d'une façon plus imprévisible que l'ordinateur qui devient facile à battre au bout de quelques matchs.

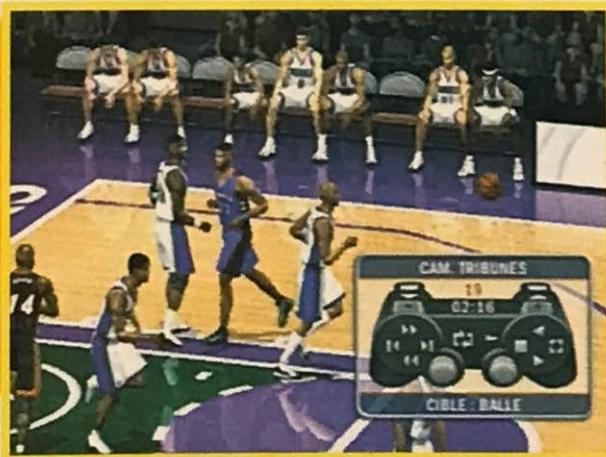
LE REALISME AVANT TOUT

Aujourd'hui, on ne demande plus à un jeu d'être juste amusant, il faut aussi qu'il soit réaliste. À cause de cela, il est normal de voir la maniabilité devenir de plus en plus compliquée. Maintenant, presque tous les jeux de sports sont des simulations. Cette réalité enlève la plupart du temps le côté fun du jeu. Il vous faudra des heures d'expérience pour acquérir une maîtrise totale

de la manipe. Mais grâce à tout cela, il est possible d'avoir des combinaisons de jeu quasiment infinies, vos matchs ressembleront trait pour trait à ceux diffusés à la télé. NBA live 2002 a lui aussi ce côté très technique. Ne vous inquiétez pas pour autant, EA Sport est le seul concepteur qui arrive à mélanger la réalité au virtuel sans pour autant enlever le plaisir de jouer.

→ RALENTI 02

Il est possible de faire des ralentis à tout moment du jeu. Cela permet au joueur de voir et revoir toutes ses plus belles actions. Vous remarquerez au passage le réalisme des animations et du graphisme.



→ LEUR AVIS

Babour

Tout est réuni dans cette simulation. Les dunks sont magnifiques, l'animation est parfaite. Dommage qu'il faille obligatoirement jouer à plusieurs pour profiter un max des différents modes de jeu.

Pascal

Enfin un jeu où toutes les grandes équipes de la NBA sont réunies. En plus, il y a les vrais noms des joueurs. Rien que pour ça, le jeu est terrible.

Fiche technique

Éditeur : EA Sport

Genre : Simulation basket

Participants : 1 à 8 joueurs

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory card

Machine : PlayStation 2

→ LES DECORS



Les différents stades ont été réalisés avec soin. Le public bouge très peu mais l'action ce passe tellement vite que l'on ne remarque rien.

Généralement, les décors, dans un jeu de sport qui se passe dans un stade, sont peu importants. Seuls les graphismes et l'animation des joueurs comptent. À noter que les commentaires sont en français et qu'ils ont été doublés par Eric Besnard.



D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20

Une fois toutes les techniques en tête, la manipe devient un jeu d'enfant.

● **Durée de vie** → 16/20

La durée de vie est plus grande en jouant à plusieurs.

● **Animation** → 17/20

Les héros de la NBA sont très réalistes.

● **Graphisme** → 16/20

Les graphismes sont beaux, on voit la différence avec l'ancienne version.

● **Intérêt** → 17/20

Une fois encore, EA Sport s'impose avec cette simulation de basket.

Dreamcast : du nouveau

Shenmue 2

L'année dernière, le premier volet sortait sur la console.

C'est le jeu le plus ambitieux jamais réalisé. Grâce au deuxième volet, l'enquête continue ! C'est un jeu en 3D, un peu comme un Resident Evil mais encore mieux et en temps réel.



Virtua Tennis 2

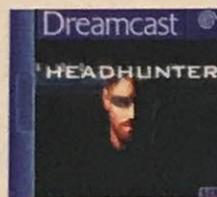
C'est vraiment l'un des meilleurs jeux de tennis de tous les temps. Maintenant, vous pouvez jouer avec 16 joueurs super connus. Ce jeu est surtout très simple d'utilisation. Beaucoup d'options ont été rajoutées comme, par exemple, la création de vos propres personnages. Il y a aussi des nouveaux mini-jeux, toujours aussi délirants.



Headhunter

La vente d'organes humains est un des trafics les plus lucratifs. Ces organes sont utilisés

pour remplacer ceux qui sont défectueux et contribuent à l'allongement de la durée de vie. Une seule société, la Biotech, en a le monopole. Le métier de chasseur d'organes paie bien. Vous êtes Jack Wade, l'un des plus célèbres chasseurs. L'aventure commence alors que vous vous réveillez, amnésique, dans une étrange prison. Le jeu est en 3D.



Toujours Wario



Warioland 4

Un nouveau jeu de plateformes avec Wario. L'infâme individu part à la chasse au trésor, dans une vingtaine de niveaux variés recelant nombre de surprises. Les habitués retrouveront avec joie les mêmes univers que ceux du précédent volet. En prime : des graphismes plus élaborés. Des originalités dans ce volet, comme les métamorphoses de Wario, *Pour Game Boy Advance*

Entre deux mondes parallèles

Soul Reaver 2

Toujours en quête de vengeance, Raziel poursuit son ancien maître Kain. Soul Reaver est un jeu de plateformes aventure en 3D et reprend là où s'arrêtait le premier volet. On retrouve dans cet épisode une progression qui alterne entre les deux mondes parallèles : la sphère matérielle et la sphère spectrale. Raziel se nourrit des âmes de ses adversaires vaincus pour regagner de l'énergie. A chaque fois que vous utiliserez la Soul Reaver pour tuer un ennemi, c'est elle qui héritera de l'âme libérée. De plus, à chaque utilisation, une jauge se remplira et lorsque cette dernière arrivera à son maximum, la lame commencera à pomper votre propre énergie.

Pour PlayStation 2



Les meilleurs sites



CD Japan.co.jp



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

C'est un site de vente en direct de produits importés venant du Japon. Vous pouvez commander de nombreux produits mangas : CD de bandes originales de dessins animés, DVD, etc. Vous y trouverez des listes très complètes de ces produits, toutes accompagnées de résumés. Ce site américain est très bien construit, et même si vous n'êtes pas un as en anglais ni un pro en matière de produits mangas d'import, il aura le mérite de vous faire découvrir des nouveaux titres avant tout le monde !

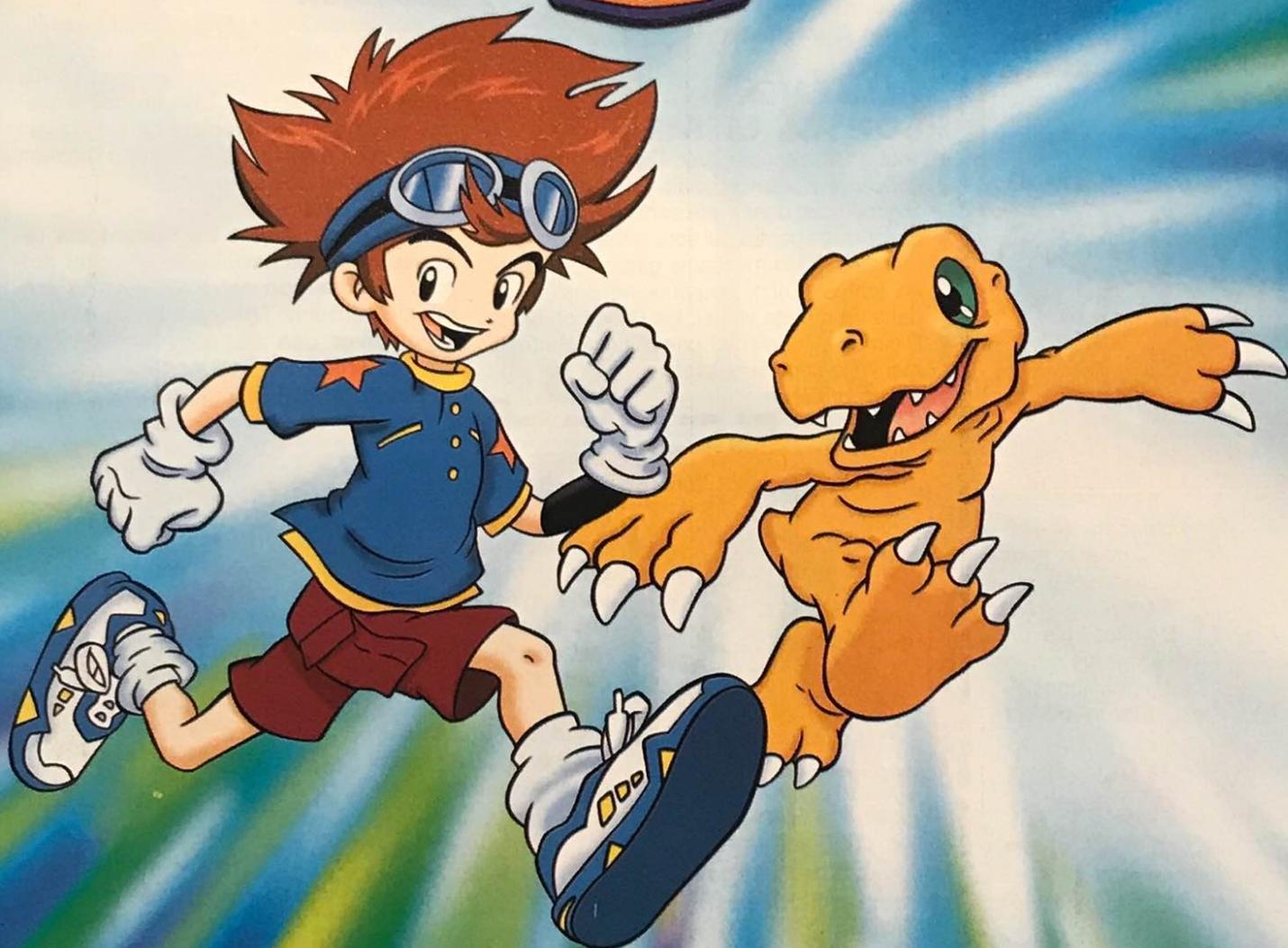
Site officiel de Gundam

<http://www.gundamofficial.com/>

C'est le site officiel de Gundam au Japon. Il est tout en anglais, mais il a l'avantage de présenter Gundam de A à Z. Toutes les séries sont présentées en détail : Gundam Wing, Gundam Turn, Gundam-W Endless Waltz... Il y a des galeries de photos, des résumés, des présentations des héros... Bref, tout, tout sur la série !



Fais le plein de DigiCadeaux !!



Gagne des peluches, des figurines, des jeux vidéo...
en jouant dès maintenant par téléphone !

08 92 700 886

www.digimon.tm.fr

**FOX
KIDS**™
www.foxkids.fr

TM & ©2001 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd. All Rights Reserved.
FOX KIDS and the related logo are exclusive property of Fox. All Rights Reserved.
©123MULTIMEDIA EDITIONS -RC41375959800019-0.337€/MN



A vos plumes!

AMOUR, AMITIE

Nombreux sont ceux qui trouvent que Dragon Ball et les Chevaliers du Zodiaque sont trop violents, stupides, etc. Moi, je suis fan de ces séries. Bien sûr, comme dans la plupart des mangas,



Fabien (Courdebec)

il y a des combats. Mais il y a aussi de l'amitié et même de l'amour (Sangoku avec Chichi, Sangohan avec Bidel...). De plus, les dessins, l'histoire et les personnages sont magnifiques.

Mélanie, Ermeton-s/Biert

PAS DECU PAR DBGT

J'adore Dragon Ball car les dessins sont très beaux et surtout très détaillés par



Pauline (Moret)

Que vous soyez d'accord ou pas avec certains lecteurs, n'hésitez pas à dialoguer avec eux grâce à cette rubrique.

Spécial tchatche!

POUR SANDRINE ET CECILE

Je souhaitais dire à Sandrine qu'elle n'était pas la seule fille à être fan de mangas. Moi, j'ai quatorze ans et j'adore tout particulièrement Vision d'Escaflowne et Neon Genesis Evangelion. Ma copine Maureen aussi. Je voulais également donner quelques précisions sur Sakura à Cécile : Mathieu (ou Yué) est le deuxième gardien des cartes de Clow, et si Sakura est attirée par lui, c'est uniquement à cause de la protection que lui apporte la lune. Idem pour Lionel.

Sofia, Montchanin

ALLIANCE CONTRE LE MAL

Tout à fait d'accord avec Sabrina en ce qui concerne Pokémon, mais pas au sujet de Digimon car, dans cette série aussi, ce sont toujours les gentils qui sont vainqueurs. J'aimerais voir les méchants gagner de temps en temps. Enfin, pourquoi ne pas réunir, dans un monde virtuel, les Pokémon et les Digimon afin de créer une alliance contre le mal ? Ce serait amusant !

Etienne, Liège

MIMI A RAISON

Salut Pascal ! Je suis horrifiée que tu aies osé dire que Digimon était sorti après Pokémon ! Les informations données par Mimi dans le numéro de novembre étaient exactes : les Digimon sont bien apparus cinq ans avant les Pokémon. Ils existaient sous la forme d'un jeu (un petit appareil digital) où étaient représentés, entre autres, Agumon et les Numemon. Ils s'appelaient alors les Tamagotchi et ont connu un succès mondial.

Maude, Suisse

La lectrice qui signe Mimi a raison : les Digimon sont apparus au Japon cinq ans avant les Pokémon, mais ils étaient sous forme de Tamagotchi. Ensuite, les Pokémon sont arrivés directement en dessin animé et ce n'est qu'après que les Digimon sont devenus une série.

Manon, Charenton

Attention les filles ! En faisant ma réponse, je vous parlais de dessins animés et Pokémon est bien sorti le premier. Quant aux Tamagotchi, ça n'a rien à voir avec des mangas. D'ailleurs, ils ont été créés par une société indépendante de celle des Digimon.



Yumi Komagata

est en CM2 et a 9 ans 1/2 mais elle vieillit, comme tout le monde, au fur et à mesure que le temps passe. La série ayant plus de deux ans aujourd'hui, il est normal que Sakura ait maintenant 12 ans. Mais dans le manga et le dessin animé, il y a d'autres différences. Par exemple, Stéphanie est absente du manga.

que D.Mangas en parle dans chaque numéro !

Maeva, Champigny

Pourquoi la chaîne M6 a-t-elle cessé de diffuser Gundam Wing, une des rares séries à voir à la télé ?

Jordan, Metz

Pas de panique, les amis, puisque la série est rediffusée actuellement ! Pour ceux qui ont le câble ou une antenne satellite, ils peuvent suivre les aventures de Gundam sur Fun TV tous les jours à 9h ou 18h30 et le dimanche (rediffusion de la semaine).

SOS GUNDAM !

Il faut que M6 rediffuse la série Gundam Wing qui était super. Heureusement

rapport à Pokémon. Certaines critiques prétendent que DBGT ne vaut pas les épisodes précédents (DB et DBZ). Moi, je fais partie de ceux qui ne sont pas déçus par DBGT. Salut à Pascal et aux fans de DBGT !

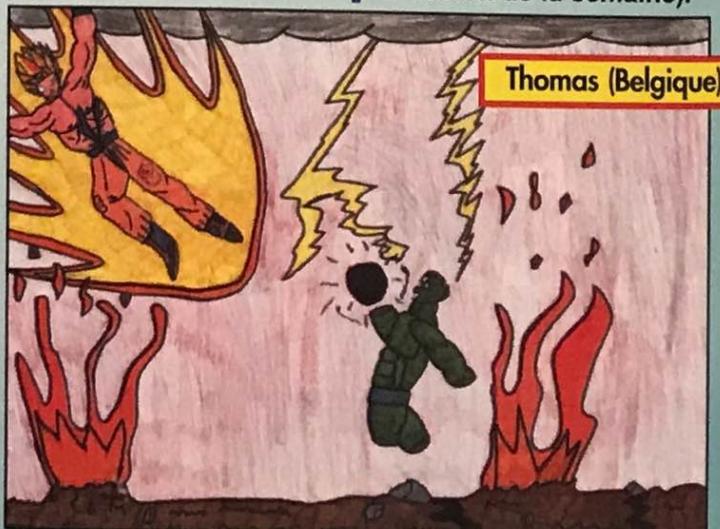
Benoît D., Paris

NEUF, DIX OU DOUZE ANS ?

Selon les magazines, Sakura a neuf ans, dix ans et même douze. Aussi, je me demande quel est son âge exact ?

Sandrine, Roanne

Effectivement, Sakura n'a pas toujours le même âge. Au début de la série, elle



Thomas (Belgique)

Marie (Rennes)



SAKURA



Un lecteur

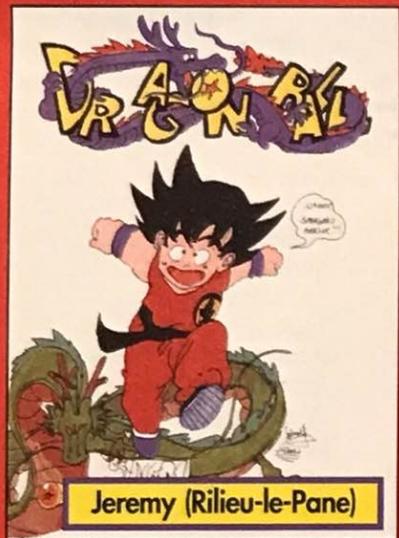


Nicolas (Monaco)

Le coin des artistes



Frédéric (Paris)



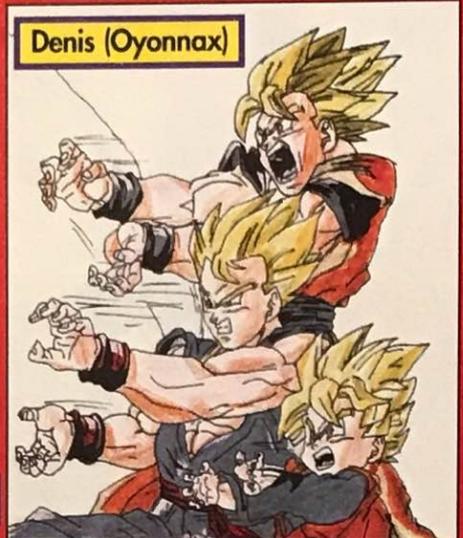
Jeremy (Rillieu-le-Pane)



Ibra Deme (Rouen)



Katy (Laigneville)



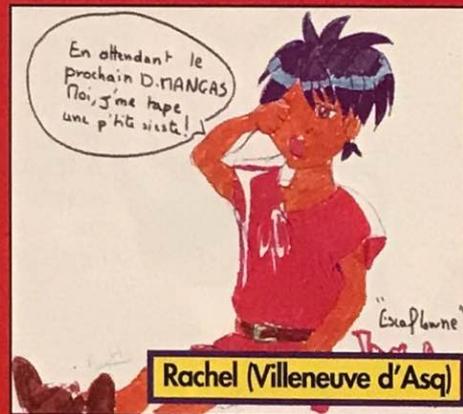
Denis (Oyonnax)



Maya et Maëlle (Asnières)



Elisa (Guillebeuf-sur-Seine)



Rachel (Villeneuve d'Asq)

POKÉMON ou **DIGIMON**
DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !
Salut à tous !
 La tendance est renversée ce mois-ci ! C'est Digimon qui prend la tête du classement et Pokémon se retrouve deuxième. Sakura se classe en troisième position devant Dragon Ball. En revanche, pour les dessins, c'est Dragon Ball qui est le bon premier ! Peut-être que les personnages sont plus faciles à reproduire... Le sondage continue, inscrivez sur le bulletin-réponse le nom de votre dessin animé favori.

David (Saignes)



Jessica (Le Fayet)



BULLETIN-REPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori

Nom : Prénom :

Adresse :

CP Ville :

Pour chacun des huit héros humains de la série, découvrez vite les caractéristiques et les différentes évolutions de leurs Digimon.



Taichi "Tai" Kamiya

Age : 11 ans
Caractéristiques : Il représente le courage. Leader du groupe et fan de football, il est parfois un peu égoïste. C'est une tête brûlée qui ne pense qu'à gagner. Il pousse toujours son Digimon à aller plus loin car il n'aime pas perdre. Tai est le frère de Kari qu'il surprotège depuis le jour où elle a failli mourir à cause de lui..

Greymon

Niveau Digimon : Champion
Type : Antivirus

Race Digimon : Dinosaur

Attaques : Tir Nova/Super-Cornes

Greymon est très imposant et très puissant. Il ne peut garder cette forme longtemps car elle demande beaucoup d'énergie à Agumon. Sans son Tir Nova, utilisé pour détruire Shellmon, les Digisauveurs n'auraient pas survécu à leur première journée dans le Digimonde. Il mesure plusieurs mètres de haut et utilise beaucoup les boules de feu qu'il crache pour affronter ses adversaires. Face à SkullGreymon dans l'épisode 16, il ne tient pas longtemps malgré sa force et sa grande résistance.



MetalGreymon

Niveau Digimon : Mega

Attaque : Coffre poitrine à missile

MetalGreymon est armé d'une armure très dure en métal, qui est capable de résister à la plupart des attaques.

C'est un cyber-type Digimon. Plus de la moitié de son corps est mécanisé. Il a participé à beaucoup de batailles et prolonge sa vie en mécanisant son corps. Pour se développer en MetalGreymon, ce Digimon doit lutter pour sa vie contre des adversaires forts. On dit que sa puissance d'attaque égale la décharge d'une bombe nucléaire. Il abat un missile d'une écrouille placée sur son coffre (poitrine).



Botamon

Botamon est la première forme d'Agumon. Il est apparu sur l'ordinateur de Tai et a très vite grandi. C'est surtout Kari qui s'est occupée de lui. Elle l'élevait dans l'appartement à l'insu de ses parents. Botamon mange beaucoup et fait caca partout, c'est sa grande particularité !

Koromon

Niveau Digimon :

Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaques : Bulle-Attaque

Son nom signifie "brave petit monstre". C'est le

Digimon de Tai. Petit, mais plein d'énergie, Koromon ne craint pas de combattre un Digimon Champion tel que Kuwagamon ! A chaque fois qu'il utilise trop d'énergie, il revient automatiquement sous cette forme.



Agumon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Antivirus

Race Digimon : Reptile

Attaques : Dino-flamme/Griffe-Attaque

Agumon est très courageux et toujours prêt à défendre son maître Tai. Agumon est une sorte de gros lézard et sa Dinoflamme prend feu au moindre choc ! Il est humble de nature, mais Tai l'aide à avoir une plus grande confiance en lui. Cet état est sa forme principale. Dans l'épisode 16, Tai va obliger Agumon à manger afin qu'il se digivolve plus vite. Il va alors découvrir que cela peut être catastrophique de faire évoluer un Digimon de force. Agumon va se transformer en SkullGreymon.



WarGreymon

WarGreymon est le niveau le plus fort d'Agumon. Il apparaît dans l'épisode 38. Karu demande à Angewomon de tirer sur Tai avec son arc céleste. La crête de ce dernier se met à briller et un rayon sortant de son corps frappe Agumon et le transforme en WarGreymon. Aux côtés de MetalGarurumon, il va combattre Myotismon et l'éliminer.





Nyokimon

C'est la toute première évolution de Biyomon. Elle est toute petite et très gentille. Elle apparaît pour la première fois lors de l'arrivée des Digisauveurs sur l'île. Elle a vécu en compagnie des autres Digimon jusqu'à la venue de ces derniers.



SORA TAKENOUCHI

Age : 11 ans

Caractéristiques :

Elle représente l'Amour. Elle aime Tai et se prend pour la mère du groupe. Elle est toujours à l'écoute des autres et les aide à résoudre leurs problèmes.



Biyomon

Niveau Digimon :

Disciple

Type : Antivirus

Race Digimon : Volatile

Attaque : Spiro-tornade

Biyomon aime beaucoup Sora et elle est prête à mourir s'il le faut pour l'aider. Bien que ses ailes ne soient pas assez puissantes pour voler, elle a résisté au Meramon en feu en lançant son attaque Spiro-tornade. Elle n'a pas sa langue dans sa poche et va donner des conseils très judicieux à Sora pour l'aider à avoir confiance en elle.



Yokomon

Niveau Digimon :

Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Yokomon appartient à Sora et elle est dotée d'un caractère très réfléchi et raisonnable. Yokomon est la plus petite et probablement la plus mignonne des Digimon du Digimonde. De même que Sora, c'est la voix de la sagesse, et elle garde toujours l'espoir que les gentils vont l'emporter.



Birdramon

Niveau Digimon : Champion Type : Données

Race Digimon : Volatile Attaques : Ailes météores /Flammoflap

Birdramon est un peu l'équivalent du légendaire phénix. C'est un oiseau de feu très puissant. Birdramon ressemble à un faucon du temps des dinosaures. Il a vaincu Meramon grâce à ses Ailes météores. C'est sur son dos que Sora et les autres vont partir combattre Myotismon et sauver Kari avant qu'elle ne soit capturée.

Garudamon

Niveau Digimon :

Ultimate

Birdramon a le pouvoir de voler. C'est l'amour de Sora qui a aidé Birdramon à se digivolver à ce niveau qui est le plus puissant. Garudamon est la forme connue la plus forte de Biyomon. Il est aussi le plus grand des Digimon du groupe. Il sera très utile lors du combat contre Myotismon.



Mimi Tachikawa

Age : 10 ans
 Caractéristiques : Elle représente la Sincérité et est très sensible. C'est l'écervelée du groupe. Elle attire tous les garçons car elle est très jolie. Plutôt frivole, elle pleure pour un rien.



Yuramon

C'est la première évolution de Palmon. Elle ne parle pas du tout, mais reconnaît de suite son maître en la personne de Mimi.



Tanemon

Niveau Digimon : Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaques : Bulle-attaque/Enfouissement
 Tanemon est le Digimon de Mimi. Elle est coquette et un peu narcissique. Bien que Tanemon soit jolie, gracieuse et apparemment délicate, elle se jette dans les situations les plus dangereuses sans aucune retenue. Elle peut également s'enterrer pour se cacher si nécessaire.



Palmon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Données

Race Digimon : Végétale

Attaques : Sumac vénéneux/
 Attaque fétide

Même si Palmon n'est pas un super combattant, ses attaques sont parmi les plus redoutables de tous les Digimon. Il est aussi léger que Mimi et fait très attention aux choses futiles. Emotif, il peut pleurer, ce qui est rare chez un Digimon.



Togemon

Niveau Digimon : Champion

Type : Données

Race Digimon : Végétale

Attaques : Attaque cactus/Punch éclair
 Togemon utilise surtout son attaque qui lui permet de lancer des épines. Cette seule attaque fait de lui un être redoutable. Il apparaît souvent dans la série pour aider Mimi en lui servant de bouclier.



Lillymon

Niveau Digimon :

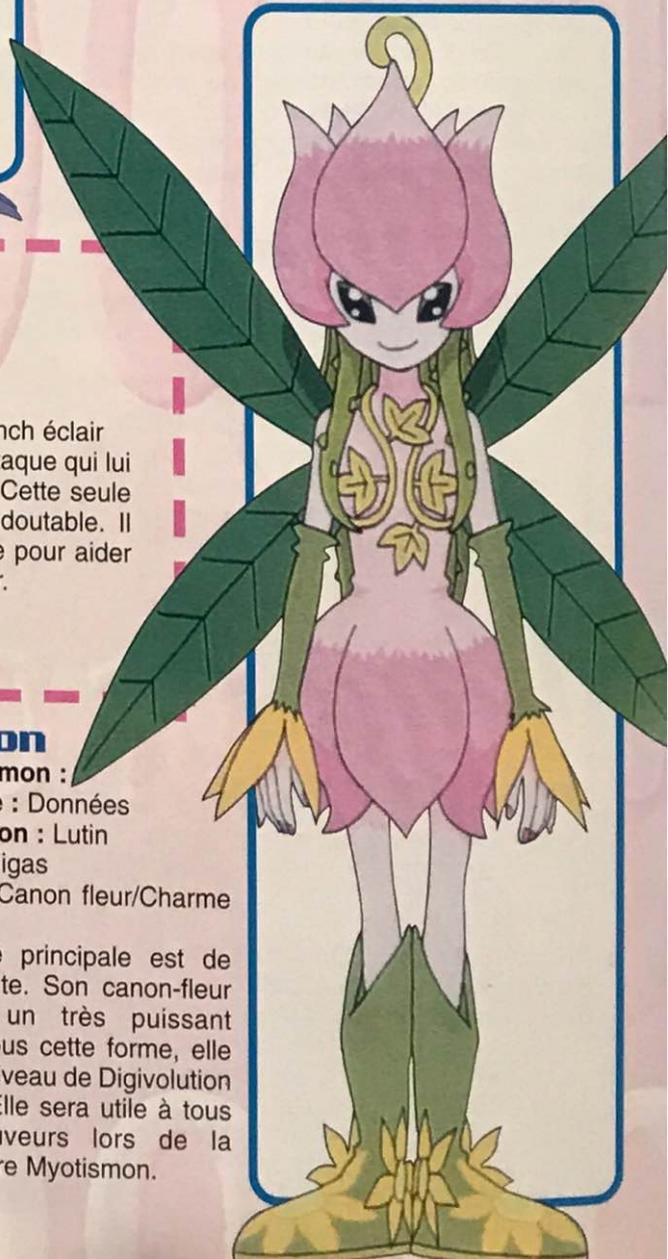
Ultime Type : Données

Race Digimon : Lutin

Taille : 16 Gigas

Attaques : Canon fleur/Charme féérique

Sa capacité principale est de voler très vite. Son canon-fleur fait d'elle un très puissant Digimon. Sous cette forme, elle atteint son niveau de Digivolition maximum. Elle sera utile à tous les Digisauveurs lors de la bataille contre Myotismon.



Pichimon

Première forme de Gomamon, on le voit très peu comme cela. Il n'apparaît que lors de son éclosion, après que Gennai ait réussi à le sauver des griffes de l'Ombre.



JOE KIDO

Age : 12 ans

Caractéristiques : Sécurité et fiabilité.

C'est un garçon timide et introverti. Il décide de très peu de choses par lui-même. Ce sont ses parents qui décident de sa vie et ont choisi le métier qu'il devait exercer. Joe n'a pas le courage de leur dire qu'il aimerait avoir plus de liberté.



Bukamon

Niveau Digimon : Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Bukamon est le Digimon courageux de Joe. Il est toujours là pour prendre sa défense. Et comme son maître, il est d'une nature plutôt timide et solitaire.



Zudomon

Niveau Digimon : Ultime

Type : Antivirus

Race Digimon : Marin

Taille : 35 Gigas

Attaques : Cornes & défense/Marteau Vulcain

Son élément étant l'eau, Zudomon est un très bon nageur. Sous cette forme, il atteint son niveau de Digivolution maximum. Grâce à son marteau, il est très puissant et peut éjecter n'importe quel ennemi. Dans l'épisode 39, il aidera Joe à sauver Wizardmon qui était blessé dans le lac.



Gomamon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Antivirus

Race Digimon : Marin

Attaques : Escadron poissons/Griffe-attaque
Gomamon est très curieux et adore nager. L'eau est son élément et il a le pouvoir de communiquer avec certains types de poissons. C'est lui qui trouvera, à plusieurs reprises, de la nourriture à nos amis. Il est toujours joyeux et a un grand sens des responsabilités. Gomamon va très souvent conseiller Joe et lui redonner confiance en lui.

Ikkakumon

Niveau Digimon : Champion

Type : Antivirus

Race Digimon : Marin

Attaques : Torpille-harpon/Hydroflamme

Il est très puissant sous cette forme, et Joe lui doit la vie grâce à cette Digivolution. Ikkakumon avance très vite quand il est dans l'eau. Il est résistant, très fiable et d'une loyauté sans limite envers Joe. C'est parce qu'Ikkakumon a vaincu Drimogemon dans la grotte sous-marine, que tous les enfants ont remporté des symboles. Il va aider Joe à rejoindre le groupe lors de la bataille contre Myotismon, et traverser le lac recouvert du brouillard magique.



Poyomon

C'est la première évolution de Patamon. TK va découvrir dans l'épisode 12 son lieu de naissance et celui de tous les Digimon. Sous cette forme, c'est un gentil, et TK va s'occuper des autres Poyomon avec Patamon.



Takeru "TK" Takaishi

Age : 8 ans
 Caractéristiques : Il représente l'Espoir. Frère de Matt, c'est un garçon fragile mais très courageux. Il n'a pas froid aux yeux et est prêt à tout pour aider le groupe. Parfois, on a l'impression qu'il préfère Tai, comme exemple, à son grand frère.



Tokomon

Niveau Digimon : Entraînement
 Type : Aucun
 Race Digimon : Micro
 Attaque : Bulle-attaque
 Tokomon est très fort sous cette forme. Il est toujours de bonne humeur et s'énerve rarement. C'est le Digimon de TK. Il ressemble à un gentil petit cochon, mais c'est un sacré monstre ! Sa plus grande force réside dans son enthousiasme, qu'il conserve dans les pires circonstances.



Patamon

Niveau Digimon : Disciple
 Type : Données
 Race Digimon : Mammifère
 Attaques : Bille-tonnerre
 Patamon est gentil mais il est aussi très susceptible. Toujours là pour défendre TK, il est obéissant. Son apparence fait beaucoup penser à une souris ailée. Patamon peut lancer avec la bouche une boule de feu capable de faire pas mal de dégâts.



Angemon

Niveau Digimon : Champion
 Type : Antivirus
 Race Digimon : Angélique
 Attaques : Main du destin/Lance angélique.
 Angemon est sous cette forme presque aussi puissant que les Digimon sous leur forme Héros. Il a sorti TK et les autres de mauvaises postures à plus d'une reprise. Il est né pour combattre le mal aux côtés d'Angewoman. Ce dernier est la personification de la bonté qui l'emporte toujours sur le mal dans le Digimonde. Lorsqu'Angemon frappe Devimon avec la puissante Main du destin, celui-ci ne peut plus nuire à personne.

MagnaAngemon

Niveau Digimon : Ultime
 Type : Antivirus
 Race Digimon : Angélique
 Taille : 24 Gigas
 Attaques : Lance Angélique/Porte du destin

En plus de voler sous cette forme, il est aussi puissant que les Digimon de Tai et Matt à leur niveau maximum. Grâce à son pouvoir exceptionnel, il peut faire se transformer MetalGreymon à son niveau maximum en tirant sur Matt. Lui et Agewomon forment un duo exceptionnel.



Nyaromon

Niveau Digimon :

Entraînement :

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Nyaromon a grandi tout seul, loin des autres Digimon, et dans la crainte. Bien qu'il ait été éduqué depuis son éclosion par les méchants, il reste tout de même très pur. Il ne supporte pas le malheur des autres et l'injustice. De même que Kari, Nyaromon a bon cœur et n'apprécie pas du tout de voir les autres souffrir ou se faire maltraiter.



Kari Kamiya

Age : 8 ans

Caractéristiques : Généreuse, elle pense toujours aux autres. C'est la petite sœur de Tai. Elle est très fragile et chétive. Elle aime beaucoup la photo et, surtout, son frère.

Bagarreuse, elle se laisse emporter facilement.



Salamon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Antivirus

Race Digimon : Animal

Attaques : Inconnues

On sait très peu de choses sur Salamon car il a passé le plus clair de son temps sous la forme de Gatomon. Il a été l'esclave du méchant Myotismon.



Gatomon

Niveau Digimon :

Champion

Type : Antivirus

Race Digimon : Animal

Attaques : Griffe lumière/
Regard hypnotique

Malgré sa forme de chat très mignon, il est redoutable et très puissant grâce à ses griffes et sa très longue queue. C'est un Digimon Champion, et son attaque, la Griffe lumière, est l'une des plus rapides du Digimonde. Il faisait partie des troupes de Myotismon et était chargé de retrouver Kari. Mais, au contraire, il l'a sauvée car ils étaient destinés l'un à l'autre.



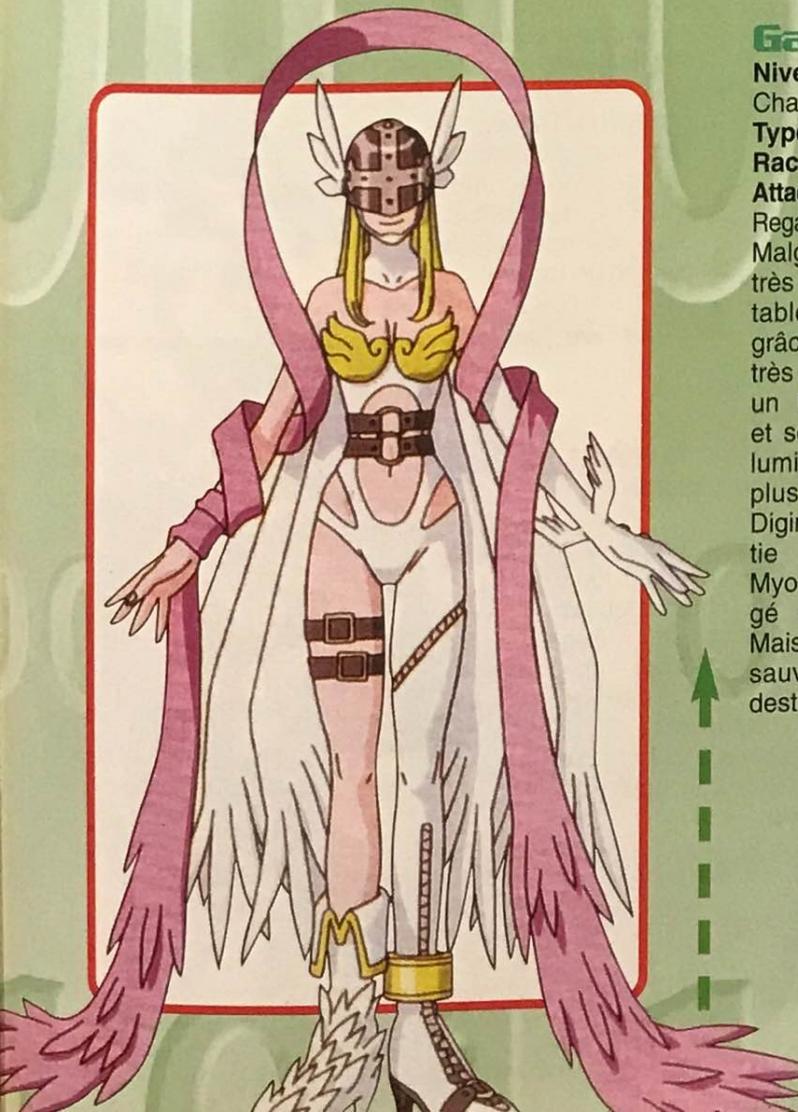
Angewomon

Niveau Digimon : Ultime **Type :** Antivirus

Race Digimon : Angélique **Taille :** 20 Gigas

Attaques : Charme divin/Arc céleste

En fait, Angewomon et MagnaAngemon ont des capacités similaires en tirant sur Tai, le frère de Kari. Garurumon, son Digimon, peut atteindre sa digivolution ultime. Angewomon est très puissante et forme un duo exceptionnel avec MagnaAngemon.



Punimon

C'est la toute première évolution de ce qui sera plus tard Gabumon. Ce grand mangeur apparaît dans le premier épisode quand nos amis arrivent sur l'île des fichiers binaires.



Tsunomon

Niveau Digimon : Entraînement

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Bien qu'il n'ait qu'une attaque sous cette forme, il est déjà assez fort. Tsunomon est le Digimon de Matt. Il a toujours des bonnes idées. On le voit beaucoup quand nos amis retournent sur terre après leur premier voyage sur l'île.



Yamato "Matt" Ishida

Age : 11 ans

Caractéristiques : Amitié et réconfort. Matt est le solitaire du groupe, toujours renfermé sur lui-même. Le seul but de son existence est de protéger son frère TK. Gabumon est un très bon conseiller pour lui et il l'aide à s'ouvrir aux autres.



Gabumon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Données

Race Digimon : Reptile

Attaques : Dinoflamme bleue/Corne-attaque

Gabumon a beaucoup d'humour et il a le chic pour remonter le moral à Matt, son maître, même dans les pires situations. Il n'est pas très intelligent, mais lorsqu'il ouvre la bouche pour cracher Dinoflamme bleue, il est vraiment très impressionnant. C'est un monstre sur lequel on peut toujours compter, bien qu'il soit un peu timide.



Garurumon

Niveau Digimon : Champion

Type : Données

Race Digimon : Mammifère

Attaques : Hurllement-tonnerre/Attaque-massue

Après Greymon, c'est le plus puissant du groupe. Ses attaques sont très puissantes et arrivent souvent à bout de ses adversaires. Garurumon ressemble un peu à un grand loup des neiges, surtout quand il hurle ! Son Hurllement-tonnerre réduit l'ennemi à néant, un peu comme un pistolet sonore. Quant à ses griffes, elles sont tranchantes comme un rasoir.



MetalGarurumon

Niveau Digimon : Mega

MetalGarurumon est le niveau connu le plus fort de Gabumon. A ce niveau, il peut voler et attaquer grâce aux nombreux missiles qu'il a sur le dos. Sous cette forme, il est prêt au combat et obéit aveuglément à Matt. Il apparaît lors du combat contre Myotismon sur terre. Après que TK ait demandé à Angemon de tirer sur Matt, l'énergie dégagée par ce dernier a transformé Gabumon en MetalGarurumon.

Were-Garurumon

Niveau Digimon :

Ultimate

WereGarurumon est en fait un grand loup qui se tient debout comme un être humain. C'est une sorte de loup boxeur. Dans l'épisode 23, il combat Begiemon et montre une partie de sa puissance.



Babumon

C'est la première évolution de Tentomon. C'est à la limite un bébé et, à la différence des autres Digimon, il parle très peu. Il attendait Izzy depuis très longtemps.



Koushiro

**"Izzy"
Izumi**

Age : 10 ans
Caractéristiques : Il représente la connaissance, le savoir. C'est le petit génie du groupe. Toujours équipé d'un ordinateur portable, c'est lui qui va le plus souvent aider nos amis à sortir de situations épineuses.



Motimon

Niveau Digimon : Entraînement

Type : Aucun

Race Digimon : Micro

Attaque : Bulle-attaque

Motimon est le Digimon d'Izzy. Il est aussi intelligent que son maître et arrive à trouver une solution même dans les pires situations. Motimon est tout à fait comme Izzy : petit, courageux et intelligent. Il aide Izzy à comprendre que le vrai génie n'est pas simplement de comprendre les ordinateurs, mais de les utiliser de façon créative pour aider les autres.



Tentomon

Niveau Digimon : Disciple

Type : Antivirus

Race Digimon : Insectoïde

Attaques : Décharge électrique/Insectogriffes

Très intelligent, il trouve toujours des solutions quand Izzy est bloqué ou en danger. Malgré ses puissants pouvoirs, Tentomon est un monstre au cœur tendre. Il est tellement fort qu'assurer la protection d'Izzy ne lui pose aucun problème sauf, peut-être, contre les Digimon Champions.



MegaKabuterimon

Niveau Digimon : Ultime

Il est très grand et mesure près de quinze mètres de haut. Son arme ultime est un rayon d'énergie très puissant qu'il projette avec la corne qu'il a sur le front. Il va se montrer très efficace face à Bedamon.



Kabuterimon

Niveau Digimon : Champion

Type : Antivirus

Race Digimon : Insectoïde

Attaques : Mega électrochoc/Coléoptocorne

Dans le Digimonde, il est connu pour être l'un des Digimon les plus difficiles à battre. Kabuterimon possède des bras armés de quatre griffes, trois rangées de dents, et ses pouvoirs en vol le rendent pratiquement invincible. Il a vaincu Centarumon à l'aide de son Mega électrochoc lors d'une bataille sur les ruines Tino.

Découvrez les nouveautés de janvier

MANGAS

Glénat Editions

● Marmalade Boy (2)

La suite des aventures de la petite Miki qui vit avec ses parents divorcés... et leurs nouveaux conjoints respectifs. Elle fait la connaissance de Yu, le fils de ses beaux-parents. Miki n'est pas indifférente au charme de ce dernier et les choses vont se compliquer pour elle. Ginta, son meilleur ami qui avait refusé de sortir avec elle, se montre soudain très entreprenant. Une magnifique histoire d'amour.



● Pokémon Pikachu Adventures (4)

Suivez les aventures d'un jeune garçon qui fait le tour du monde afin de se perfectionner pour participer à un tournoi Pokémon. Il va en capturer certains et devenir ami avec d'autres.



● Le voyage de Chihiro (1 et 2)

Le voyage de Chihiro est le dernier-né de Miyazaki



l'auteur de Porco Rosso, Totoro et Princesse Mononoké. C'est l'histoire d'une jeune fille de 10 ans et de ses aventures dans le monde des esprits. Ce livre est l'adaptation en BD du film qui sort en ce moment au cinéma en France.

Editions Dargaud

● Digimon Robots en colère

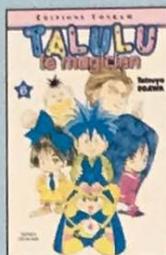
Andromon, un robot surpuissant, devient fou et menace de détruire tous les Digimon. Vont-ils pouvoir s'échapper ? Surtout que Monzaemon, le gros ours en peluche, a lui aussi été victime de la roue noire...



Tonkam Editions

● Talulu le magicien (6)

Ou quand la magie farfelue se met au service d'un ado en quête d'amour, dans un univers de délire permanent... Talulu est un enfant magicien qui, après un vœu, est devenu le meilleur ami d'Homalu. Notre jeune héros va partager un moment d'intimité avec sa bien-aimée, Iyona. Mais leur promenade en amoureux finira malheureusement en débâcle totale !



● Vagabond (15)

De tous temps, du plus sauvage au plus zen, l'homme n'a su s'exprimer pleinement qu'avec la force de son corps, de ses bras et, parfois, de sa tête. Adage que Miyamoto Musashi va brandir comme un étendard, en une période obscure du Japon post-médiéval. La bête qui sommeillait en Takézo s'est réveillée et un violent combat entre Toji Gion et lui va commencer.



Kana Editions

● Inu Yasha (2)

Inu-Yasha est l'histoire d'un couple peu ordinaire : une jeune fille du XXI^e siècle et un "démon" du XV^e. Pourchassant les esprits pour parvenir à rassembler tous les morceaux de la perle de Shikon, ils vont voyager d'un siècle à l'autre. Découvrez vite le second volet du nouveau titre de Rumiko Takahashi, la créatrice de Ranma et Juliette je t'aime.



● Slam Dunk (vol. 16)

Après leur difficile, mais impressionnant match contre l'équipe de Kainan, les coéquipiers de Sakuragi savent que la route sera encore longue avant d'arriver à remporter le titre national. La performance contre Kainan a suffi à semer le doute chez les adversaires suivants qui n'attendaient pas du tout Shôhoku à ce niveau de la compétition.



DVD

● Akira

2019. 31 ans après la destruction de Tokyo lors de la Troisième Guerre mondiale, Néo Tokyo est en proie à une criminalité galopante. L'Etat est omniprésent et les manifestations durement réprimées. Kaneda et les membres de sa bande de motards sont confrontés à l'armée suite à un accident de Tetsuo contre un étrange garçon. Tetsuo est récupéré et soigné par l'armée. Il est ensuite utilisé comme cobaye dans un mystérieux projet : le "projet Akira"...



● Vampire Princesse Myu (vol. 2 et 3 DVD)

Dans le combat sans merci l'opposant aux Shinmas, suceurs de sang diaboliques, Miyu a trouvé une alliée de choix en la personne de Himiko. Elle est confrontée à des énigmes et des dangers encore plus importants que dans ses premières aventures. Les investigations de Miyu révèlent les secrets de son passé et ceux de ses alliés : le vampire Larva et la médium Himiko.



VIDEOS

● Lady Oscar (Episodes 21 à 41)

C'est la guerre d'indépendance aux Etats-Unis. Monsieur de Fersen décide de quitter Versailles et part se battre contre les Anglais sous les ordres du marquis de La Fayette. Toutes deux amoureuses du gentilhomme suédois, Lady Oscar et la reine Marie-Antoinette se trouvent évidemment très attristées par ce départ. Au cours d'une promenade à cheval, le colonel Oscar fait la rencontre d'une certaine Jeanne de Lamotte. Cette dernière lui offre de nombreuses pièces d'or en échange d'un peu d'indulgence à l'égard de son époux, Nicolas de Lamotte. Offensée, Oscar refuse violemment la proposition.



● Chevaliers du Zodiaque

(Episodes 651 à 991)

Fin du sanctuaire, intégrale d'Asgard

Le combat contre les Chevaliers d'Or se poursuit. Les Chevaliers de Bronze traversent sans difficulté la maison du Capricorne. Le Chevalier d'Or qui la protège a, en effet, décidé de les attaquer à l'extérieur de sa demeure pour ne pas la souiller. Shiryu reste seul pour se battre contre Shura et son arme terrifiante : Excalibur.



● Galaxy Express 999

(Episodes 1 à 32)

Dans un futur proche, les humains prolongent leurs vies en mécanisant leurs corps. Le train de l'espace ultra moderne poursuit son chemin partant de la Terre. Grâce à lui, n'importe qui peut devenir immortel. Teddy est à son bord, en compagnie de Marina, afin de devenir lui aussi immortel sur "la planète du rêve et de l'espoir". Mais est-ce là le véritable bonheur ? Tiré d'un manga de 18 volumes de Leiji Matsumoto, l'auteur de Queen Emeraldas et d'Albator.



● Shrek

Revivez les formidables aventures de Shrek parti sauver la délicieuse princesse Iona avec l'aide de son compagnon, un âne sympathique et plutôt bavard. Shrek est une aventure monstrueusement drôle et une parodie réussie de contes pour enfants.



CD

● Tom Sawyer

Retrouvez, en français, toutes les chansons et les thèmes musicaux de la bande originale du célèbre dessin animé. En bonus, les génériques du début et de la fin en version originale



● Gotta catch'em all

Pokémon s'universalise grâce à une nouvelle musique. C'est le groupe "50 Grind" qui donne le tempo sur une version metal fusion de "Gotta catch'em all". Dans le CD : un single, une version karaoké et un clip.



En regardant tous les jours la chaîne télé



LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

Gagnez

avec



TONKAM

10 collections de

5 volumes de Maison Ikkoku



3 volumes de Butsu Zone



et des abonnements de 6 mois au magazine



Pour cela, composez vite le

08 92 68 38 88

0,34 €/mn

Disponible sur

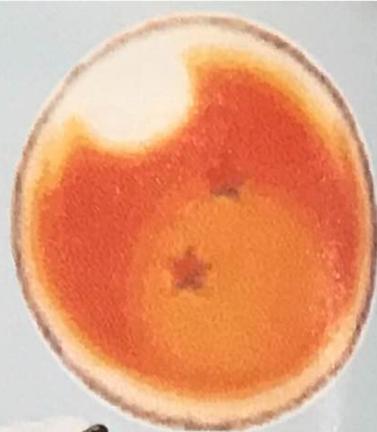
CANALSATELLITE



et sur le câble



DRAGON BALL



Pour ceux qui ont loupé les premiers épisodes, voici un petit résumé : Sangoku, un enfant à la queue de singe, est à la recherche des boules de cristal capables d'exaucer les vœux. Il est accompagné de Bulma. Dans le précédent numéro de D.Mangas, Sangoku affrontait le lieutenant Blue envoyé par l'armée du Ruban Rouge. Blue ayant échoué, le général Rouge a chargé Tao Paï Paï d'éliminer Sangoku. Nous nous sommes arrêtés quand ce dernier a été laissé pour mort au pied de la Tour Karine.

Episode 61

Tao Paï Paï, persuadé d'avoir tué Sangoku et Uppa le petit Indien, prend le sac de notre héros et part pour la ville la plus proche afin de se faire confectionner un nouveau costume. Le général Rouge l'appelle afin de lui signaler qu'il a oublié la boule à quatre étoiles sur Sangoku. Il décide d'attendre que le tailleur ait fini son costume sur mesure avant de retourner chercher la boule. Pendant ce temps, Sangoku se réveille au pied de la Tour Karine. Il a été sauvé du rayon de Tao Paï Paï grâce à la boule à quatre étoiles qui a absorbé ce rayon. Sangoku décide de monter au sommet de la Tour afin de demander au Tout-Puissant de l'entraîner.



Episode 62

Après une journée et une nuit passées à grimper, Sangoku parvient au sommet. Il fait la connaissance de Matou Malin à qui il demande de lui donner l'Eau de Vie afin de le rendre plus fort pour battre Tao Paï Paï. Matou Malin lui montre l'Eau de Vie, mais quand notre héros tente de saisir le vase, Matou Malin refuse de le lui donner et esquive toutes les attaques de Sangoku. Il lui explique que Tortue Géniale a mis trois ans à lui prendre la jarre. Il jette le sac de Goku qui descend le chercher et remonte aussitôt.



Episode 63

Matou Malin explique à Sangoku que le fait d'avoir réussi à lui prendre la jarre et à descendre et remonter le long de la Tour très rapidement l'a rendu plus fort. Il peut maintenant affronter Tao Paï Paï qui est revenu de la ville pour récupérer la boule à quatre étoiles. Sangoku appelle son nuage magique et descend au pied de la Tour. Le combat commence et Sangoku prend vite le dessus. Il arrive même à arrêter les rayons de son adversaire avec les mains. Ce dernier utilise alors un sabre pour tenter de couper notre héros.

Episode 64

Le combat fait rage, Uppa lance à Sangoku son bâton magique afin qu'il se protège des coups de sabre de Tao Paï Paï. Il réussit à casser le sabre et épuise son adversaire par sa persévérance. Tao Paï Paï, qui voit qu'il va perdre, utilise une grenade pour faire sauter Sangoku et le petit Uppa. Notre héros donne alors un coup de pied et renvoie la grenade à Tao Paï Paï qui disparaît sous l'explosion. Sangoku promet à Uppa d'aller au repaire de l'armée du Ruban Rouge pour récupérer les boules de cristal et demander au Dragon de ressusciter Bora, son père.



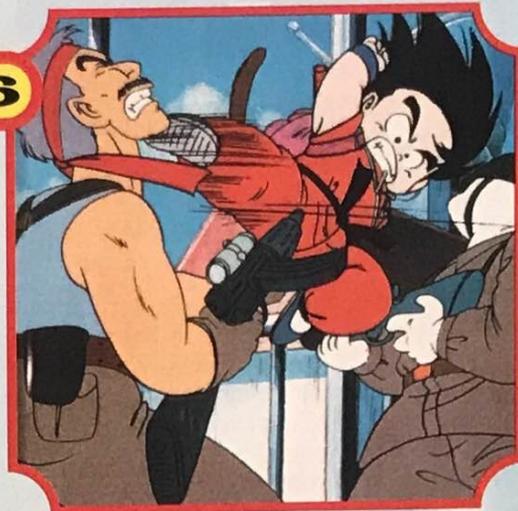


Episode 65

Sur l'île de Tortue Géniale, Bulma a construit une caméra volante afin de voir où en est Sangoku. Notre héros explique à Bulma et aux autres qu'il se rend au quartier général de l'armée du Ruban Rouge. Pour l'aider, Bulma envoie la caméra espionner l'armée, mais elle est détruite par les missiles de la base. Bulma, Yamcha et les autres décident de partir pour aider Sangoku, même s'il est déterminé à arriver seul à bout de l'armée du Ruban Rouge. Cette dernière envoie un appareil de reconnaissance qui est mis hors de combat sous les yeux médusés du général Rouge.

Episode 66

Notre héros arrive à la base du Ruban Rouge et commence à affronter les soldats. Bien qu'ils soient très armés, Sangoku les fait tomber les uns après les autres. Que ce soit les troupes au sol ou les troupes aéroportées. Même les snipers n'arrivent pas à l'arrêter. Le général Rouge est très inquiet et tente de cacher les boules de cristal. Pendant ce temps, Yamcha, Krillin, Bulma, Tortue Géniale et les autres se dirigent rapidement vers le repaire de l'armée du Ruban Rouge pour aider Sangoku dans cette dure bataille.



Episode 67

Sangoku arrive à la tour centrale de Ruban Rouge et réussit à éliminer les soldats d'élite de l'armée. Le général Rouge est en compagnie de son garde du corps, Monsieur Black, qui est prêt à le protéger de notre héros. C'est alors que le général lui explique que, depuis qu'il est tout petit, il subit les moqueries des autres à cause de sa petite taille. Il voulait réunir les boules de cristal afin de demander au Dragon de lui donner une grande taille. Monsieur Black est si déçu des ambitions de Rouge qu'il le tue.

Episode 68

Monsieur Black pensait que le général Rouge voulait réunir les boules de cristal afin de demander au Dragon de faire de lui le maître du monde. En découvrant qu'il n'avait que l'ambition de devenir grand, il l'a donc tué et pris sa place. C'est alors que Sangoku entre dans la pièce et affronte Monsieur Black. Ce dernier entre dans une armure de combat et attaque Sangoku à coups de missiles. Mais notre héros finit par l'éliminer en faisant exploser son robot. Sangoku récupère les boules de cristal et part sur son nuage magique.



Episode 69

En chemin, il rencontre ses amis et retourne sur l'île de Tortue Géniale en leur compagnie. Bulma ne comprend pas pourquoi le radar n'arrive pas à trouver où se cache la dernière boule de cristal. Tortue Géniale leur conseille d'aller voir Baba la Sorcière, sa sœur, la seule à pouvoir leur dire où se trouve cette boule. Pendant que nos amis partent lui faire confectionner un nouveau costume, Sangoku se rend à la Tour Karine afin de chercher Uppa le petit Indien. Arrivés chez Baba, nos amis découvrent que cette dernière vend ses services à un prix très élevé.

Episode 70

Comme ils n'ont pas d'argent pour payer, Baba la Sorcière leur propose de la divertir. S'ils réussissent à vaincre cinq de ses adversaires dans un mini-tournoi d'arts martiaux, elle consentira à leur accorder une séance de voyance. Nos amis acceptent et arrivent sur la scène du premier combat. C'est Krillin qui commence en affrontant Dracula. Il tente de le vaincre par la force, mais n'y arrive pas car ce dernier est très rapide et, en plus, il peut se transformer en vampire. Il réussit à saisir Krillin, il le mord à la tête et l'éjecte du ring.



Episode 71

Krillin est remplacé par Plume et Uppa. Dracula tente de mordre Uppa, mais il ne peut pas l'approcher car, avant de monter sur le ring, Yamcha lui a fait manger beaucoup d'ail et les vampires détestent cela. Dracula va alors tenter de mordre Plume, mais ce dernier se transforme en porc-épic et Dracula se fait très mal à la mâchoire à cause des piquants. Plume en profite pour se transformer en gant et il donne un coup au vampire qui est aussitôt éjecté du ring. Nos amis ont gagné ce premier affrontement. Dans le suivant, Yamcha va affronter l'homme invisible.



Episode 72

Etant donné qu'il ne voit pas son ennemi, Yamcha encaisse un grand nombre de coups de l'homme invisible. Sangoku, parti chercher Tortue Géniale sur son île, demande à Bulma de se mettre en face de Tortue Géniale, mais dos au ring. Krillin enlève le bustier de Bulma et Tortue Géniale, en voyant sa poitrine, se met à pisser tant de sang qu'il recouvre l'homme invisible ! Yamcha peut alors le battre sans problème. Yamcha affronte dans le combat suivant la momie qui est très très forte et il n'arrive pas à en venir à bout.



Episode 73

Le combat se déroule dans des toilettes géantes et, même avec l'attaque du loup, Yamcha n'arrive pas à lui tenir tête. Avant d'être tué, Yamcha abandonne le combat et Sangoku prend la relève. Le combat ne dure pas très longtemps Sangoku arrive devant la momie qui lui donne un coup poing qui le fait se fracasser sur le sol. Sangoku se lève et lui fonce dessus à très grande vitesse. Il réussit à l'assommer en un seul coup de poing dans le ventre.



Episode 74

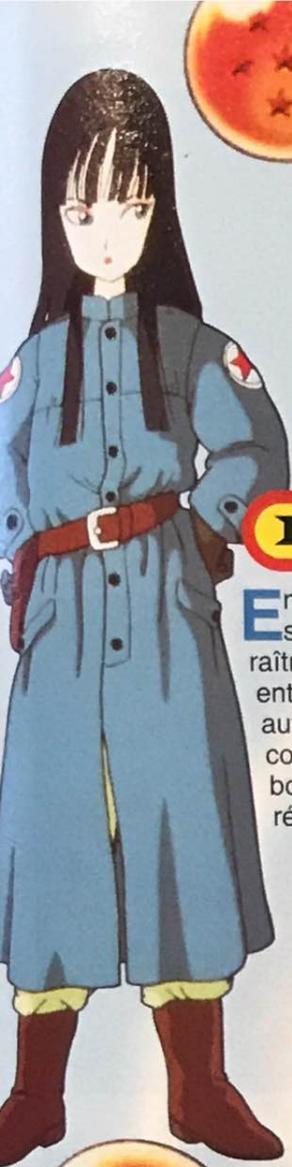
Sangoku, qui a gagné, doit affronter maintenant Akkuman. Ce dernier est un démon très fort se battant à mains nues. Bien qu'il soit capable de voler, Sangoku est bien plus rapide que lui et réussit à arrêter toutes ses attaques. Akkuman décide alors d'utiliser son attaque spéciale contre Sangoku. Elle consiste à chercher dans le cœur de l'adversaire ne serait-ce qu'une once de méchanceté pour la multiplier et contrôler la personne. Mais l'attaque de Akkuman échoue car Sangoku a le cœur pur et n'a aucune méchanceté en lui. En un coup de poing, il élimine son ennemi.



Episode 75

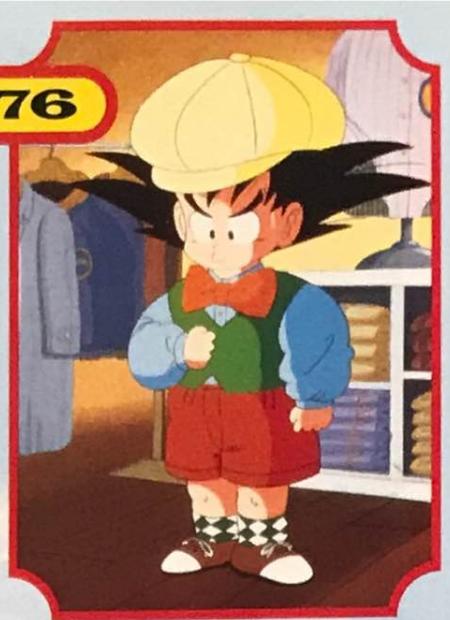
Le dernier adversaire de Sangoku est un fantôme avec une auréole sur la tête. Le combat commence et Sangoku tient bien tête à son ennemi. Ce dernier a les mêmes techniques que lui et il peut même utiliser le Kaméhamé. Grâce à sa vitesse, Sangoku réussit à prendre le dessus et met le fantôme à terre. Ce dernier saisit alors la queue de Sangoku qui perd aussitôt toutes ses forces. Il se met à le frapper contre le sol en utilisant sa queue. Il le frappe tant et tant qu'il finit par lui arracher la queue. Tout le monde se demande comment ce fantôme peut connaître le point faible de notre héros.





Episode 76

Le fantôme arrête de se battre et enlève son masque. Sangoku découvre avec stupéfaction que le fantôme est en fait son grand-père défunt, Sangohan. Il est très content de le revoir. Ce dernier lui explique qu'il est sur Terre pour une journée. Il voulait lui dire au revoir avant de disparaître définitivement. Baba la Sorcière fait apparaître sa boule de cristal magique et montre où se trouve la dernière boule de cristal. Elle est dans une étrange petite voiture qui roule à pleine vitesse. Sangoku appelle son nuage magique et part à sa recherche.



Episode 77

En fait, la voiture en question est celle du roi Pilaf. Accompagné de ses deux acolytes, Shall et Mei, il sort du véhicule et fait apparaître trois robots dans lesquels ils montent. Le combat commence entre Sangoku et eux. Pilaf saisit Sangoku pendant que les deux autres cherchent sa queue pour lui faire perdre ses pouvoirs. Ils découvrent qu'il n'en a plus (Sangohan l'ayant arrachée). Les trois robots fusionnent pour devenir encore plus grands. Mais Sangoku réussit à les détruire et récupère la dernière boule.



Episode 78

Sangoku retourne au palais de Baba la Sorcière pour récupérer Uppa et les boules de cristal. Il se rend aussitôt à la Tour Karine pour invoquer le Dragon sacré. Il pose les boules par terre, et le Dragon apparaît dans le ciel qui s'est obscurci. Sangoku fait alors son vœu et demande au Dragon de redonner vie à Bora, le père de Uppa. Le Dragon exauce son vœu et Bora sort du sol. Sangoku saute très haut dans le ciel afin de récupérer la boule à quatre étoiles avant qu'elle ne soit dispersée dans le ciel. Sangoku retourne aussitôt au palais de Baba la Sorcière pour retrouver ses amis.



Episode 79

Notre héros décide qu'il a encore beaucoup à apprendre et quitte ses amis pour faire un long voyage afin de s'entraîner. Il leur donne rendez-vous dans trois ans pour le prochain tournoi d'arts martiaux. Au cours de son voyage autour du monde, Sangoku se rend un jour dans un village dont les habitants sont achetés par des truands. Ces derniers ont une gourde magique qui absorbe les gens disant leur nom devant elle. Les truands vont capturer Sangoku et le faire prisonnier dans la gourde.



Episode 80

Dans cet épisode, Sangoku rencontre un grand maître en arts martiaux. Ce dernier est cardiaque et son petit-fils l'accompagne. Un petit tournoi d'arts martiaux va avoir lieu dans un village où deux frères, un gros et un petit, vont affronter Sangoku et le vieux maître. Sangoku s'en sortira sans problème, mais il apprendra beaucoup de cette courte mission.



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Isaac le traître(1)

Résumé : Les Chevaliers du Zodiaque ont maintenant réussi à détruire trois piliers ! Seul un Chevalier (qui a la maîtrise de ses sentiments) parvient à échapper au démon des eaux !

TU AS RAISON, TU DOIS PARTIR ! SI JE N'AVAIS PAS ÉTÉ AUSSI SENTIMENTAL...



... FAIS CE QUE TU AS À FAIRE ! NE T'OCCUPE PAS DE NOUS !



OH ! MERCI DE NE PAS M'AVOIR REGARDÉ ! TU SAIS QUE J'AI HONTE DE CE QUI EST ARRIVÉ !



OH NON !



TU AURAIS PU ME REPROCHER CE QUE J'AI FAIT MAIS TU N'AS RIEN DIT ! PAR AMITIÉ TU NE T'ES MÊME PAS RETOURNÉ AVANT DE PARTIR !



JE NE SUIS PAS DIGNE D'ÊTRE UN CHEVALIER ! JE NE SUIS PAS ENCORE PRÊT !



OOOOHHHH !

IKY, JE TE LAISSE TE CHARGER DES AUTRES, JE DOIS M'EN ALLER !



OÙ ÇA ? TU N'ES PAS EN ÉTAT DE TE BATTRE !



JE DOIS CONTINUER !

C'EST DE LA FOLIE,
TU N'AURAS JAMAIS
ASSEZ DE FORCE !



L'ENJEU EST TROP IMPORTANT!
JE NE PEUX ME PERMETTRE
DE FAIRE DU SENTIMENT !



PARDONNEZ-MOI ! JE VOUS
AI ABANDONNÉS ! MAIS
C'ÉTAIT NÉCESSAIRE !



IL FAUT D'ABORD
SAUVER ATHÉNA !



RIEN NE DOIT
M'ATTEINDRE, JE NE
SUIS PAS PRÊT
PSYCHOLOGIQUEMENT !



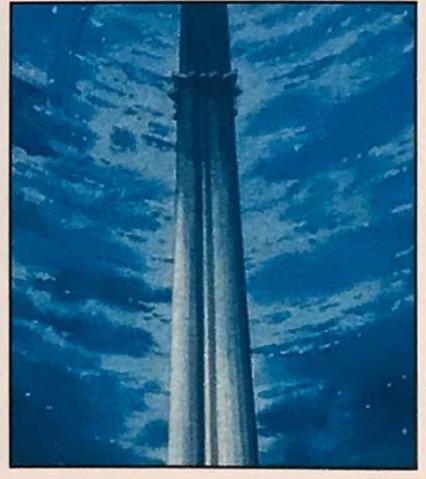
C'EST ÇA QUE
CAMUS A VOULU
ME DIRE !



IL EST REVENU DE
L'AUTRE MONDE
POUR CELA !



LE VOILÀ, LE
CINQUIÈME PILIER,
CELUI DE L'Océan
ARCTIQUE !



CETTE ODEUR...
JE L'AI DÉJÀ
SENTIE
AUPARAVANT !



IL Y A TRÈS
LONGTEMPS !



QUI EST LÀ ? JE SAIS
QUE VOUS ÊTES LÀ !
SORTEZ !



AH, AH, AH ! YOGA...
JE SAVAIS BIEN QUE L'ON
SE REVERRAIT UN JOUR !



ALORS, COMME ÇA TU ES
CHEVALIER MAINTENANT ! POUR
L'ARMURE JE N'AI RIEN À DIRE,
C'EST POUR L'ESPRIT
QUE J'AI DES DOUTES !



OOH !!



MAIS QUI ES-TU ?
D'OÙ EST-CE QUE
TU ME CONNAIS ?



OH ! MAIS C'EST
TOI ISAAC ?



LA DERNIÈRE FOIS
QUE JE T'AI VU TU...



JE NE PEUX PAS CROIRE QUE
TU SOIS TOUJOURS EN VIE
APRÈS CE QUI S'EST PASSÉ !

MALHEUREUSEMENT POUR
TOI, JE SUIS TRÈS
CORIACE !



JE N'AI JAMAIS OUBLIÉ CE
QUE TU AS FAIT POUR MOI
ET J'AI UNE DETTE
ENVERS TOI !



SI JE PEUX FAIRE
QUELQUE CHOSE POUR
TOI, NE TE GÊNE PAS !



YOGA !

OUI !



BING !



N'OUBLIE PAS
TON ENNEMI !

JE SUIS LE GARDIEN DE CE
PILIER ! POUR TOI, LE GÉNÉ-
RAL DE CRAQUEN !



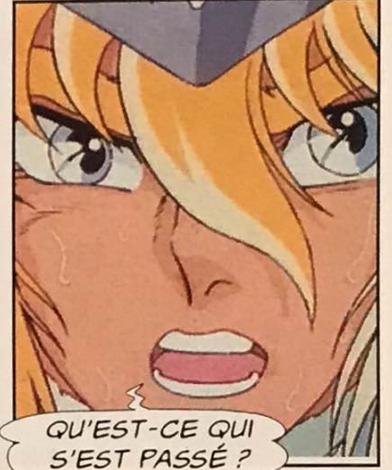
LE MÊME QUE CELUI
DE LA LÉGENDE ?



JE NE COMPRENDS PAS ! NOUS
AVONS GRANDI ENSEMBLE,
AVONS ÉTÉ FORMÉS PAR LE
MÊME MAÎTRE ! NOUS ÉTIIONS
DU MÊME CÔTÉ !



TU ÉTAIS COURAGEUX ET TU
TE BATAIS MIEUX QUE MOI !



QU'EST-CE QUI
S'EST PASSÉ ?



MAIS RÉPONDS-MOI !
QU'EST-CE QUI S'EST
PASSÉ ?



CETTE CICATRICE
SUR TON VISAGE ?



TU AS DEVINÉ, C'EST BIEN
À CAUSE DE TOI QUE J'AI
PERDU UN ŒIL !



SI JE N'ÉTAIS PAS VENU
SAUVER TU NE SERAIS
CERTAINEMENT PLUS LÀ !



ISAAC ! JE DEVAIS
PAYER !



VAS-Y ! ÇA NE CHANGERA
RIEN POUR TOI MAIS C'EST
MA FAÇON DE PAYER !



PRENDS MES YEUX !

DANS CE CAS PUISQUE TU Y TIENS, PRÉPARE-TOI !



ISAAC, TU NE M'AS BLESSÉ QU'UN SEUL ŒIL, TU AVAIS LE DROIT DE PRENDRE LES DEUX !



ÇA N'A AUCUNE IMPORTANCE, TU VAS MOURIR !



ÇA NE ME FAIT PAS PEUR ! JE CONSIDÈRE MÊME CETTE MORT COMME UN HONNEUR !



EXPLIQUE-MOI AVANT POURQUOI TU TE BATS POUR POSÉIDON ?



JE VAIS TE RACONTER...



À CE MOMENT J'AVAIS ESPOIR...



...J'ESPÉRAIS QUE TU AVAIS COMPRIS QU'IL NE FALLAIT PAS Y ALLER !



MAIS TU N'EN A FAIT QU'À TA TÊTE ! MON VISAGE A ÉTÉ TOUCHÉ PAR UN ÉCLAT DE GLACE...



... ET J'AI PERDU MON ŒIL EN TENTANT DE TE SAUVER DES TOURBILLONS !



TU ÉTAIS INCONSCIENT ! J'AI PUISÉ DANS MES DERNIÈRES FORCES POUR PERCER UN TROU DANS LA GLACE ET JE T'AI PROPULSÉ À LA SURFACE !



QUANT À MOI, JE SUIS PARTI À LA DÉRIVE ! J'AI CRU ÊTRE MORT !



OOH !



C'EST GRÂCE À EUX QUE JE SUIS LÀ...



JE NE COMPRENDS PAS TRÈS BIEN DE QUI TU PARLES !



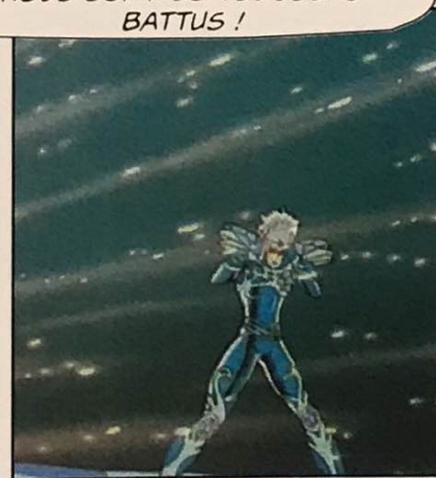
JE PARLE DES DIEUX DE LA MER... CEUX CONTRE QUI NOUS NOUS SOMMES TOUJOURS BATTUS !



NOS ENNEMIS... PUISQUE NOTRE MISSION ÉTAIT DE SAUVER ATHÉNA !



J'AI EU DU MAL À CHANGER DE CAMP ! MAIS QUAND J'AI APPRIS QUE TU ÉTAIS CHEVALIER DU SIGNE ET QUE TU AVAIS TUÉ NOTRE MAÎTRE...



CRR !



... J'AI COMPRIS QUEL ÉTAIT MON CAMP !



VOUS N'AVEZ JAMAIS ÉTÉ CAPABLE DE PROTÉGER LA TERRE ! TU EN ES LA PREUVE !



ET MAINTENANT TU N'ES PLUS ASSEZ FORT !

IL N'Y A QU'UNE CHOSE À FAIRE :
DÉTRUIRE CE MONDE ET
EN RECONSTRUIRE UN AUSSI
BEAU QUE CELUI DÉCRIT
PAR LA MYTHOLOGIE !



IL EST FOU ! NE FAIS PAS ÇA !
ATTENDS LAISSE-MOI ESSAYER
DE TE CONVAINCRE !



POSÉIDON A RAISON, IL FAUT
ANÉANTIR TOUTE LA TERRE !



TU NE PEUX ME
CONVAINCRE ! TU ES
MON ENNEMI !



ÉCOUTE-MOI
AU MOINS !



YOGA !



GRRRRR !



ZZZZZ !



YAAAA !



ATTENDS !

RICKY STAR

inédit TV

BATTLE BALL
THE UNIVERSAL

THE 4ST
S 1 0 0
B 0 0 0

EN DECEMBRE
SUR MANGAS

ECT Le Studio - Tél. 01 48 43 91 11



LA CHAÎNE DE VOS HÉROS PRÉFÉRÉS www.mangas.fr

UNE CHAÎNE



DISPONIBLE SUR



CANALSATELLITE



ET LE CABLE



BONNE ANNEE

BONNE ANNEE

BONNE ANNEE