

DOM MANGAS

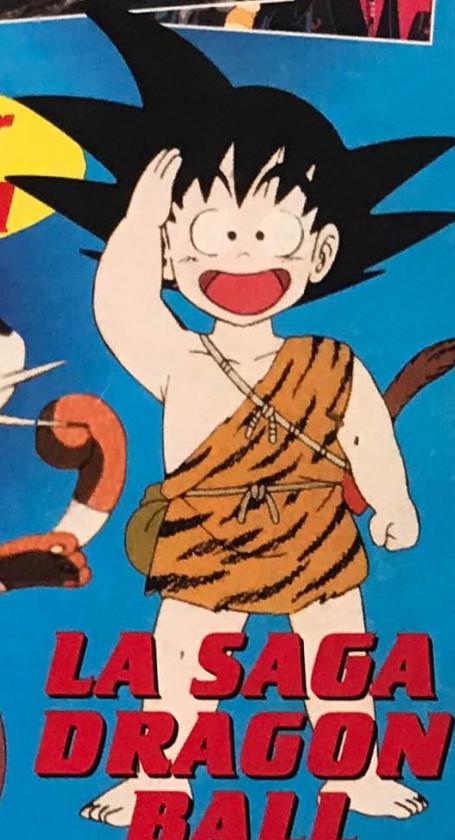
2 posters
2 géants



Digimon Tamers

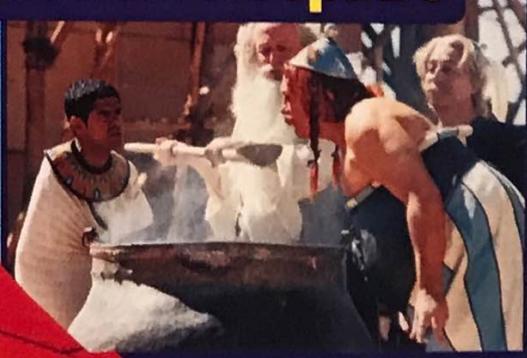
Les nouveaux personnages

Le point sur Pokémon



LA SAGA DRAGON BALL

Mission Cléopâtre



Les nouvelles aventures de **Astérix & Obélix**

SAKURA
Toujours à la mode



3 € DOM 4,5 €
BEL 3,5 € 6,50 FS

Mensuel N° 485
FEVRIER 2002
ISSN 1286-1707

T 02918 - 485 - F: 3,00 €





Pour tout savoir sur vos mangas favoris

Téléphonez au

08 36 68 80 88

0,34 €/mn

SOMMAIRE

MAGAZINE

- 3 Digimon Tamers**
- 21 Pokémon**
Et si on faisait le point ?
- 26 Courrier des lecteurs**
- 27 Multimédia**
- 28 Jeux vidéo**
Sabrina, Hot Wheels,
Les Razmoket : 100 % Angelica
- 44 Courrier des lecteurs**
- 45 Le coin des artistes**
- 47 Sakura**
- 50 Gundam**
- 52 En direct du Japon**
- 54 Pleins feux sur...**
Astérix & Obélix : Mission Cléopâtre,
Jimmy Neutron un garçon génial
- 56 Dragon Ball**
- 67 Quoi de neuf ?**

BANDES DÉSINÉES

- 8 Dragon Ball GT**
Guérisons en chaîne (2)
- 60 Les Chevaliers du Zodiaque**
Yoga (1)

POSTERS

- 31 Sakura & Gundam Wing**



CHEZ VOUS TOUS LES MOIS

Chaque mois retrouvez les aventures de



- 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 €, soit une économie de 8 €. 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° 485 - Février 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 : Franck Soulier TEXTES Pascal Lafine ONT COLLABORE A CE NUMERO Nicolas Bouchard, Sandra Karas. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creations, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha, Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. DEPOT LEGAL : Février 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 750 000 F. R.C.B. 334 323 961 - 132 av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas/DIP, 18/28, quai de La Marne 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photographure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par SNIL.

DIGIMON TAMERS

Dans un précédent numéro, vous aviez pu découvrir l'histoire de Digimon Tamers, la nouvelle série diffusée actuellement au Japon. Ayant eu plus d'infos sur cette série, nous allons les partager avec vous. Ce mois-ci, découvrez les personnages principaux.

Takato Matsuda

Takato, qui appartient à une famille de boulangers, est fils unique. Du coup, ses parents le protègent beaucoup et le gâtent énormément. Il est âgé de dix ans, et de nature timide et sensible. Sa passion est de jouer aux cartes Digimon avec son copain Hirokazu. Son autre passe-temps est le dessin. C'est d'ailleurs lui qui a créé son Digimon, nommé Guilmon, après avoir passé une de ses œuvres dans le Digiscanner. Il considère Guilmon comme son meilleur ami. Du coup, il hésite souvent à l'envoyer au combat, car il a peur qu'il soit blessé. Il envie beaucoup Ruki pour ses talents de dresseur. Malgré son manque de confiance en lui et son peu de personnalité, c'est tout de même le chef du groupe.

Guilmon

Guilmon est le Digimon de Takato. Il est issu d'un dessin fait par ce dernier. Il a pris le caractère de son maître et a très peur que ce dernier ne se blesse. Il est très protecteur. Étant donné son jeune âge, il ne parle pas beaucoup le langage des humains. Il se Digivolve pour la première fois en Growlmon dans l'épisode 8, durant le combat contre Devidramon.

Ses Digivolutions sont :

Entraînement : Gigimon

Disciple : Guilmon

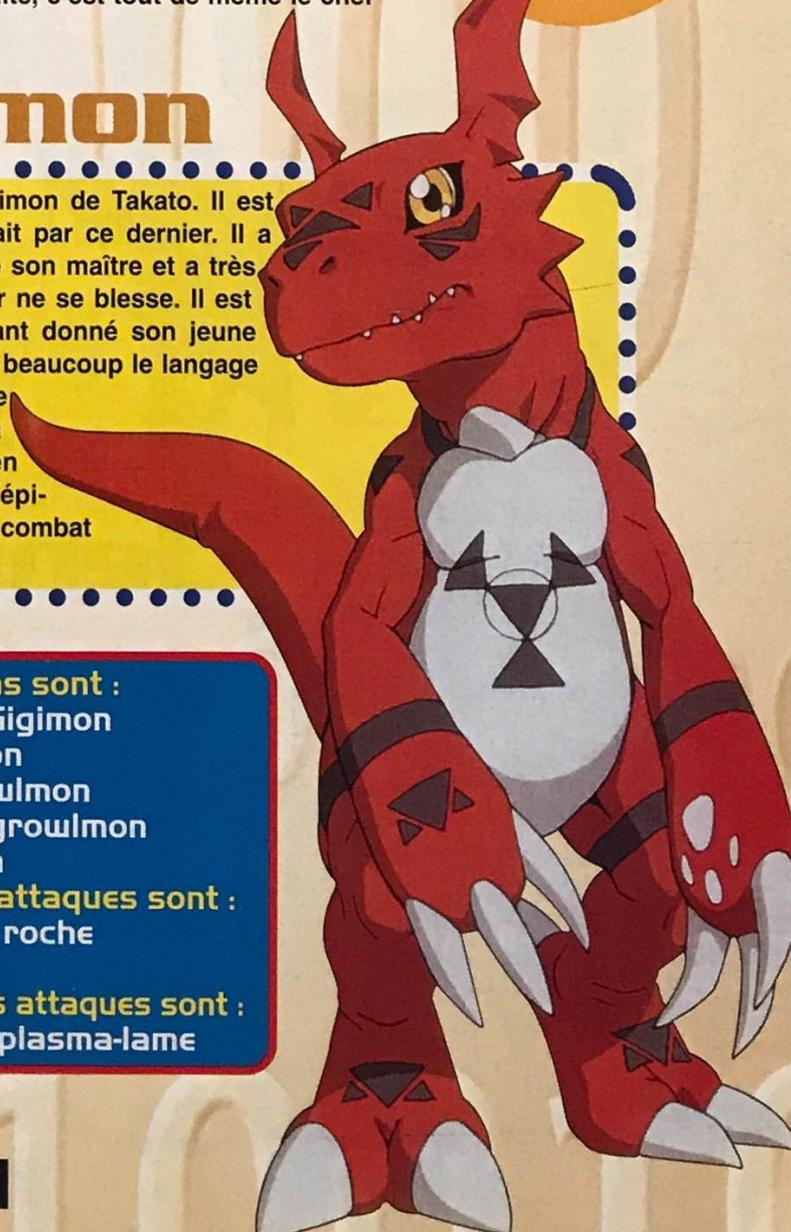
Champion : Growlmon

Ultime : Megalogrowlmon

Méga : Dukemon

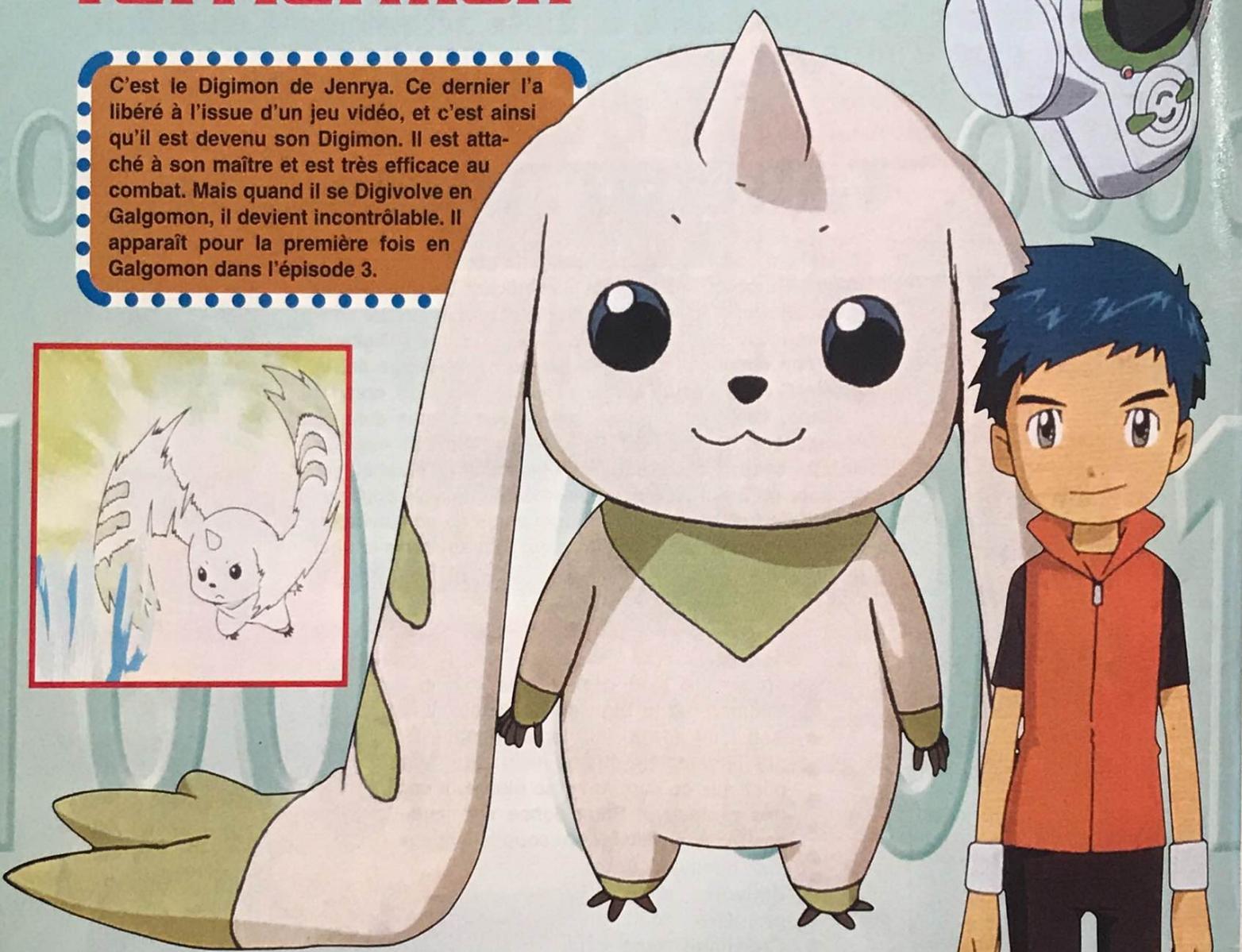
En Guilmon ses attaques sont : boules de feu et roche destructrice

En Growlmon ses attaques sont : fumée-flammes, plasma-lame



Terriermon

C'est le Digimon de Jenrya. Ce dernier l'a libéré à l'issue d'un jeu vidéo, et c'est ainsi qu'il est devenu son Digimon. Il est attaché à son maître et est très efficace au combat. Mais quand il se Digivolve en Galgomon, il devient incontrôlable. Il apparaît pour la première fois en Galgomon dans l'épisode 3.



Jenrya Lee

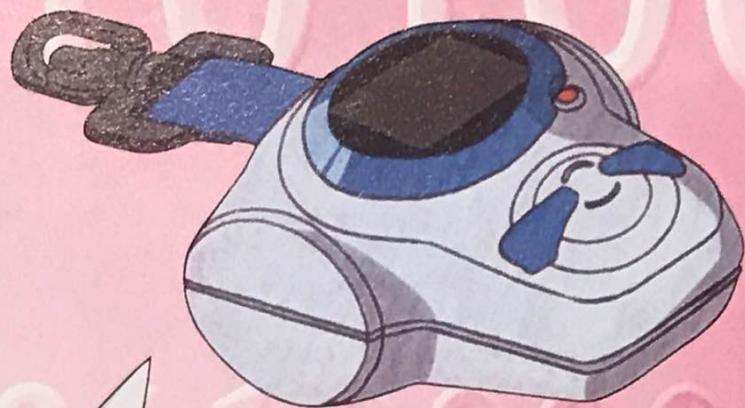
Ses Digivolutions sont :
Entraînement : Gummymon
Disciple : Terriermon
Champion : Galgomon
Ultime : Rapidmon
Méga : Saint Galgomon
En Terriermon ses attaques sont :
mini-tornade et feu brûlant
En Galgomon ses attaques sont :
arme mitrailleuse, flèche rapide

Jenrya Lee est métisse. Sa mère est japonaise et son père, un ingénieur, est chinois. Il a une petite sœur de huit ans, Shuichon, à laquelle il tient beaucoup. Calme et réservé, il donne parfois l'impression d'être solitaire. Agé d'une dizaine d'années, il est très mûr pour son âge. Il s'énerve rarement et a une intelligence remarquable. Un peu timide par moments, il est très attaché à son Digimon, Terriermon. C'est le solitaire du groupe et il essaye de se faire remarquer le moins possible. Son passe-temps favori, ce sont les jeux vidéo et il y consacre beaucoup de temps

Ruki Makino

Ruki a dix ans et sa mère, qui l'a eue très jeune, en a vingt-sept. C'est une styliste renommée. Son travail lui prend tant de temps qu'elle en a très peu pour sa fille. Du coup, c'est sa grand-mère, une femme conservatrice et très snob, qui s'occupe d'elle. Elle a entrepris de faire de Ruki une jeune fille modèle et tente de diriger sa vie. Notre héroïne est très rebelle et hostile envers ses préceptes, ce qui crée des tensions entre elles. La famille de Ruki possède beaucoup d'argent, et c'est pourquoi elle habite dans une demeure très luxueuse. Ruki est presque aussi intelligente que Jenrya. Son Digimon est Renamon. Grand stratège, elle se bat en analysant et

en faisant des plans. Elle a très bien dressé son Renamon. Tout comme Jenrya, elle est très solitaire ou, plutôt, indépendante. A cause de ses relations familiales, elle ne montre jamais ses sentiments. Pourtant, on a parfois l'impression qu'elle est attirée par Takato.



Renamon

Renamon est le Digimon de Ruki. Il est aussi solitaire et peu bavard que sa maîtresse. Il est très efficace et c'est peut-être le plus fort du groupe. De par sa stature, il est très impressionnant. Avec son physique de renard, il est aussi très rapide. Kyubimon est la Digivolution de Renamon. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 6, pour sauver Ruki de Dokugumon.



Ses Digivolutions sont :

Entraînement :
Pokomon

Disciple : Renamon
Champion : Kyuvimon

Ultime : Taomon
Méga : Sakuyamon

En Renamon ses
attaques sont :
flèche à queue de
renard et punch
Wisteria

En Kyuvimon ses
attaques sont :
boules de feu
du démon et feu du
dragon renard

DIGIMON TAMERS

Impmon

Impmon est un petit démon enfant. Il ne pense qu'à faire des bêtises et on ne connaît pas ses intentions réelles. On ne sait pas non plus s'il travaille pour Hypnos. On ne sait toujours pas s'il a une relation quelconque avec les Hypnos. Cependant, Impmon est, comme Kurumon, un Digimon sans Tamer. On en découvrira sûrement beaucoup plus sur son identité par Kurumon. Il est assez fort et il a, entre autres, une attaque feu. Donc, Impmon n'a pas de maître et on ne sait pas non plus s'il peut se Digivolver.



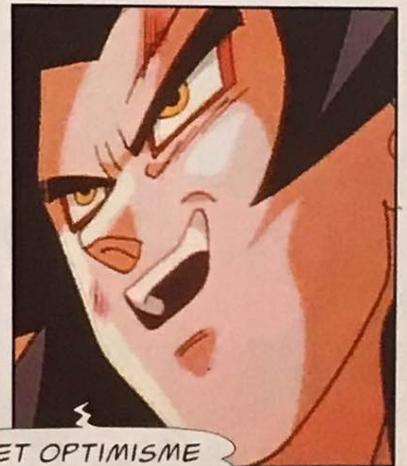
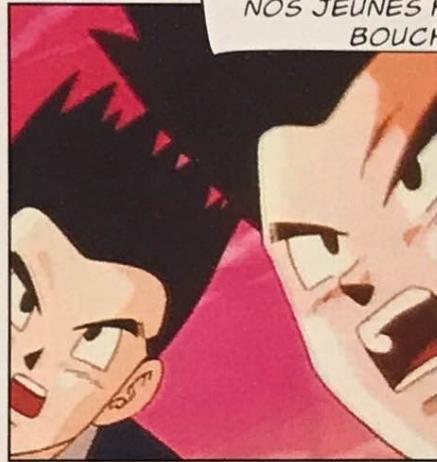
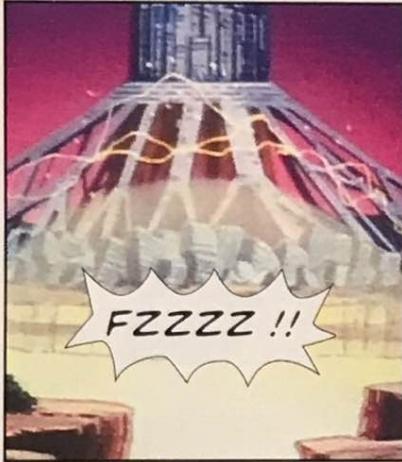
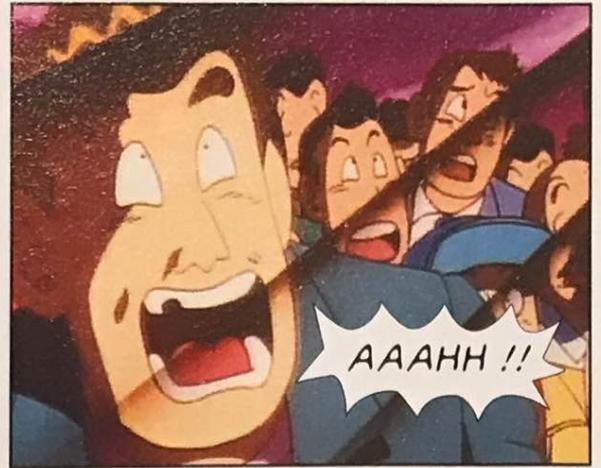
Kurumon

Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 1. Poursuivi par un mauvais Digimon, il a quitté le Digimonde pour se rendre sur Terre. Il va tenter de s'y cacher, mais sera découvert dans l'épisode 5 par les Digisauveurs. On sait, dans les premiers épisodes, très peu de choses sur lui. En tout cas, il est l'équivalent de Gennai dans la première série. Il conseille nos amis et, grâce à l'étoile sur son front, il aide leurs Digimon à se Digivolver. La société Hypnos s'intéresse de très près à lui.

DRAGON BALL GT

GUÉRISONS EN CHAÎNE (2)

VOICI LA SUITE DE L'ÉPISODE PARU DANS LE N°483 ET QUI, SUITE À UNE ERREUR D'IMPRIMERIE, AVAIT "SAUTÉ". MILLE EXCUSES AUX FANS DE DBGT !
RÉSUMÉ : SANGOKU, À COURT D'ÉNERGIE, A JOUÉ LA CARTE DU BLUFF POUR ESSAYER DE PAYER LES ATTAQUES DU BÉBÉ MUTANT. LE COMBAT, INTERROMPU À PLUSIEURS REPRIS, VA POUVOIR REPRENDRE.



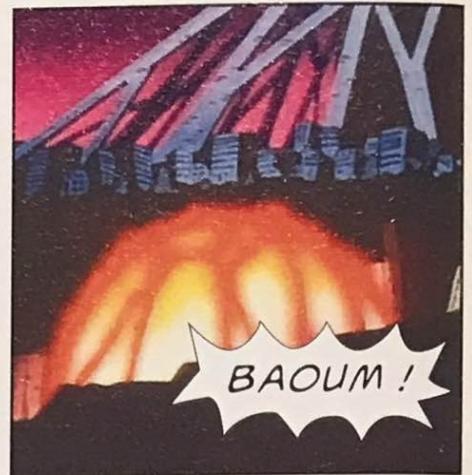
LE COMBAT REPREND...



YAAA !!



BAOUM !



BAOUM !

CES DEUX-LÀ PARAISSENT ESSOUFLÉS...



À VOTRE AVIS, LEQUEL DES DEUX A PRIS L'AVANTAGE ?



À PREMIÈRE VUE ILS SONT TOUS LES DEUX DE FORCE ÉGALE !



GRAND-PÈRE N'A PAS LE DROIT À L'ERREUR, SA PRESSION EST ASSEZ FORTE SANS QUE VOUS EN RAJOUTIEZ !



OUI, MAIS IL NE FAUT PAS OUBLIER QUE PAPA A ÉTÉ BLESSÉ ET QU'IL EST PEUT-ÊTRE FATIGUÉ !



STOP !!



PENDANT CE TEMPS...





AH ! GRAND-MAÎTRE, VOUS ÊTES DEVANT VOTRE BOULE...

BZZZ !!



SANGOKU A RÉUSSI À SE TRANSFORMER MAIS JE N'EN SUIS PAS SÛR...



TAIS-TOI PAUVRE IMBÉCILE OU TU VAS LUI PORTER LA POISSE !



PARDON MAÎTRE !



IL Y A FORCÉMENT QUELQUE CHOSE...

IL N'A PAS L'AIR DE SOUFFRIR, POURTANT IL ÉTAIT BLESSÉ TOUT À L'HEURE !



J'AI TROUVÉ. UTILISONS L'EAU SACRÉE RESTANTE !



PLUS UNE SECONDE À PERDRE ! IL FAUT EN DONNER À TOUS LES TERRIENS !



SON PROCÉDÉ DE TRANSFORMATION EST TRÈS AU POINT !



JE T'AVAIS POURTANT PRÉVENU...

LA PROVOCATION !



QUOI ? JE NE SUIS PAS DU TOUT SURPRIS !



ALORS QU'ATTENDS-TU POUR PASSER À LA VITESSE SUPÉRIEURE ?



TU L'AURAS VOULU !



GRRRRR !



AAAAH !!



FZZZZ !!



BAOUM !!



TU N'AS RIEN DE MIEUX ?



QUOI ???



IL VA FALLOIR TROUVER AUTRE CHOSE !



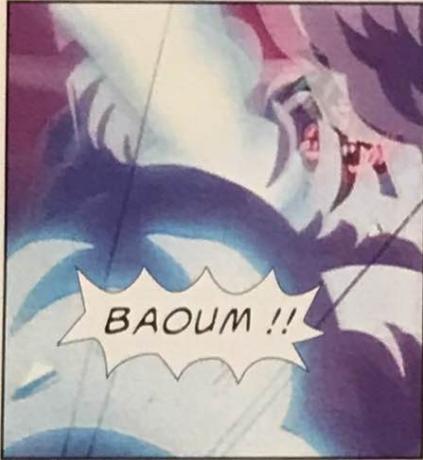
JE NE VEUX PLUS T'ENTENDRE ! PRENDS ÇA !



FOUIIII !!



TU AS RAISON, FAIS CE TRAVAIL CONTINU, DE TOUTE FAÇON JE DÉTESTE CETTE PLANÈTE !



BAOUM !!



QUOI ???



GLOUP'S !

GLOUP'S !

GLOUP'S !

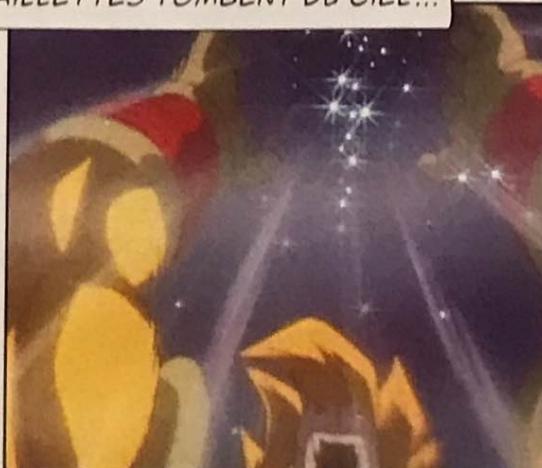


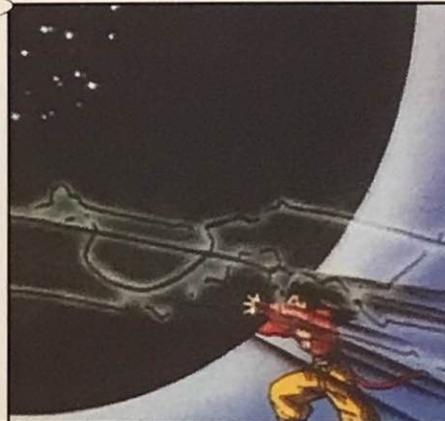
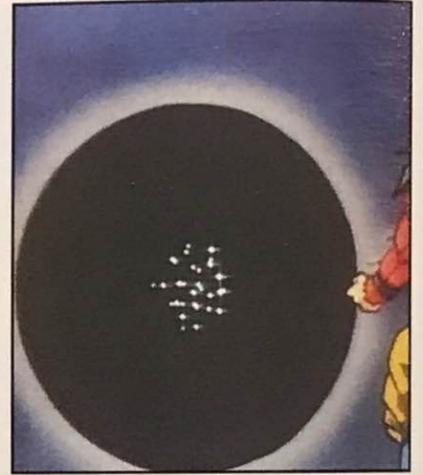
ALORS, TU RIS MOINS ! JE NE SUIS PAS AUSSI NUL QUE TU SEMBLES LE CROIRE !



JE NE SUIS PAS À COURT D'ÉNERGIE ET D'AILLEURS J'AI UNE PETITE SURPRISE !

DES PAILLETTES TOMBENT DU CIEL...





LAISSE-TOI ALLER !

AAHH !!

LES ENFANTS, VOUS M'AVEZ
FAIT CONFIANCE ET JE VAIS
RÉSISTER !

AH AH AH !!

YYAAA !!

SANGOKU DÉCLENCHE UN
TERRIBLE TREMBLEMENT
DE TERRE...

MAIS NON ! JE SUIS BIEN
VIVANT !

C'EST IMPOSSIBLE,
DITES-MOI QUE JE
RÊVE !

MAIS QUI ES-TU ?

TU N'OSERAS
PAS !

JE SUIS CELUI QUI VA TE
RENOYER DANS LE MONDE
QUE TU N'AURAS JAMAIS DÛ
QUITTER !



YAAAA !!



LE BÉBÉ MUTANT EST TOUCHÉ DE PLEIN FOUET ET SE DÉSAGRÈGE !



NE RESTONS PAS LÀ !



OOOH !



OOOH !

HÉLAS OUI ! IL EST DANS UN SALE ÉTAT MAIS SON CŒUR BAT TOUJOURS !



EST-CE QU'IL RESPIRE ENCORE ?



GRAND-PÈRE, ACHÈVE-LE QUE L'ON EN FINISSE !

SI PAPA LUI DONNE LE COUP DE GRÂCE IL TUERA VÉGÈTA !



IL NE BOUGE PLUS. PROFITES-EN ! VEUX-TU QUE JE LE FASSE ?



OH OUI !



C'EST PAS GRAVE, IL FAUT PRENDRE LE RISQUE !



IL A DÉJÀ FAIT ASSEZ DE MAL ! IL FAUT L'EMPÊCHER DE NUIRE !



YAAAAA !!

FCHS !!



BAOUM !!



OOOOHH !



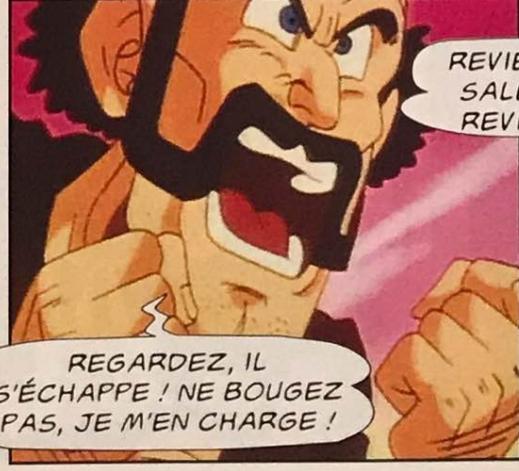
LE CORPS DU BÉBÉ MUTANT RÉTRÉCIT À VUE D'ŒIL...



CATASTROPHE ! JE SUIS EN TRAIN DE REPENDRE MA TAILLE NORMALE !



SI JE PERDS VÉGÉTA, C'EST FINI ! COMMENT ARRÊTER LE PROCESSUS ?



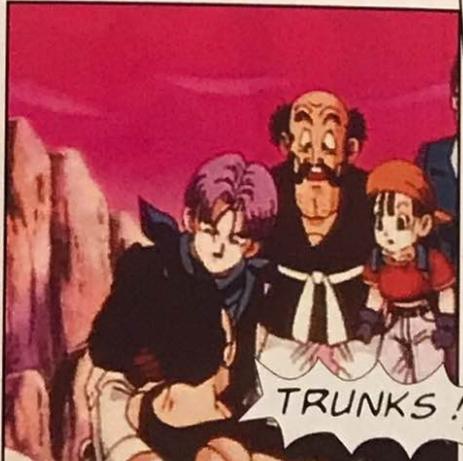
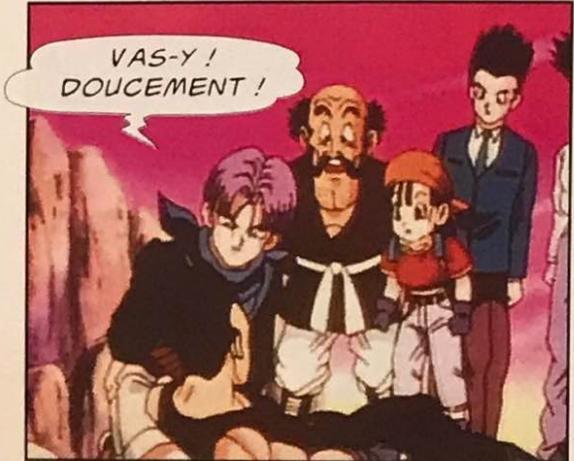
REGARDEZ, IL S'ÉCHAPPE ! NE BOUGEZ PAS, JE M'EN CHARGE !



REVIENS ! AUX PIEDS, SALE BÊTE ! ALLEZ REVIENS DE SUITE !



C'EST VÉGÉTA QUI M'INQUIÈTE !



PENDANT CE TEMPS, AU QUARTIER GÉNÉRAL DU BÉBÉ MUTANT, BULMA ATTEND...





FSSS !!



TOUT N'EST PAS PERDU ! LE PEUPLE NE VOUS LAISSERA PAS TOMBER !



ARRIÈRE !



BILIBIBIP !!



ATTENDEZ ! NON, NE PARTEZ PAS !

BULMA, FORTEMENT REJETÉE PAR LE MUTANT, REGARDE LA NAVETTE DÉCOLLER !



FAIS QUELQUE CHOSE, ON NE DOIT PAS LE LAISSER PARTIR !



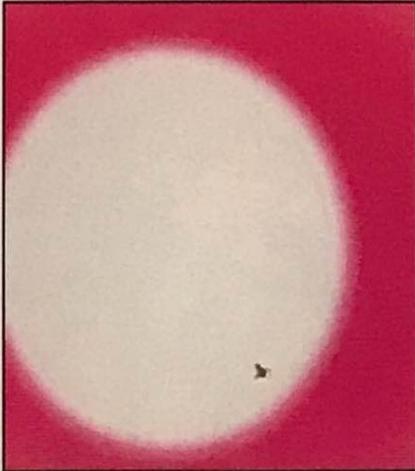
JE N'EN AI PAS L'INTENTION !



SOIS MAUDIT SANGOKU !



ENCORE QUELQUES SECONDES !



MAINTENANT !



EXCELLENT TRAVAIL ! EN LE
PLONGEANT DANS LA LAVE DU
SOLEIL, TU LUI AS ÔTÉ TOUTES SES
CHANCES D'ÊTRE RESSUSCITÉ DANS
LE FUTUR !





AAAAH !

C'EST SURTOUT GRAND-MÈRE QUI VA SE FÂCHER QUAND ON LUI RACONTERA CE QUI S'EST PASSÉ !



JE PRÉFÉRERAI L'AUTRE APPARENCE ! C'EST PERTURBANT D'AVOIR UN GRAND-PÈRE DE 10 ANS !



TU SAIS BIEN QUE C'EST TEMPORAIRE !



TU LE JURES ? ALORS LA PROCHAINE FOIS QU'UNE COPINE VIENDRA À LA MAISON TU LUI FERAS UNE DÉMONSTRATION !



TELLE QUE JE LA CONNAIS, CELA NE LUI AURAIT PAS DÉPLU D'AVOIR UN MARI SUPER COSTAUD !



JE PEUX MAINTENANT ME TRANSFORMER EN NIVEAU 4 EN MOINS D'UNE SECONDE !



AVANT TOUT, IL FAUT PENSER À GUÉRIR LES AUTRES TERRIENS !



IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À VAPORISER CET ANTIDOTE SUR LA PLANÈTE !



SANGOHAN ET KIBITO ARROSENT LE PEUPLE...



OOOOH !!



ÇA FAIT DU BIEN, J'AVAIS OUBLIÉ COMME LA TERRE ÉTAIT BELLE !

UN NOUVEAU TREMBLEMENT DE TERRE A LIEU...



LES BOULES DE CRISTAL ONT DISPARU ! SANS ELLES ON NE PEUT PAS APPELER LE DRAGON !



MAIS JE ME SOUVIENS BIEN TE LES AVOIR CONFIEES QUAND NOUS SOMMES REVENUS !



MAIS J'ÉTAIS DÉJÀ SOUS L'INFLUENCE DU BÉBÉ MUTANT !



IL FAUT PARTIR À LEUR RECHERCHE OU LA PROPHÉTIE SE RÉALISERA !



SI JE COMPTE BIEN, ON N'A PLUS QUE 15 JOURS POUR RASSEMBLER À NOUVEAU LES BOULES !



JE NE CONTESTE PAS LES AVOIR REÇUES !



ATTENDEZ, LA MÉMOIRE ME REVIENT, JE ME REVOIS EN TRAIN DE PRENDRE LES BOULES DE CRISTAL ET LES DONNER AU TSUFURE !



OOOH !!



... LA RÉALITÉ VIENT DUREMENT FRAPPER NOS HÉROS ! LA TERRE EST TOUJOURS MENACÉE DE DESTRUCTION ET LES REVOILÀ AU POINT DE DÉPART !



AU MOMENT OÙ ILS CROIENT ENFIN ÊTRE SORTIS D'AFFAIRE...



POKÉMON™

Beaucoup d'épisodes sont passés et beaucoup d'aventures ont été vécues par nos amis. Aujourd'hui, nous faisons une mise à jour pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de voir tous les épisodes de la série.

ET SI ON FAISAIT LE POINT ?



SACHA

Quand son aventure commence, il a environ 10 ans. Le rêve de ce jeune garçon est de devenir le plus grand maître Pokémon de tous les temps. Sacha vit au Bourg Palette, en compagnie de sa mère. Etant arrivé en retard dans le laboratoire du professeur Chen, c'est Pikachu, un Pokémon un peu rebelle, qui lui est donné. Après quelques prises de bec, tous deux vont commencer leur quête à travers le pays.

Sacha est parfois égoïste, prétentieux et vantard. Macho et souvent rustre, il ne cesse pas de se disputer avec Ondine, sa compagne de voyage. Il est obsédé par sa quête et ne pense qu'à se

battre et manger. Il agit souvent sans réfléchir et tombe parfois dans des pièges tout simples tendus par la Team Rocket. Au début, Sacha était persuadé de pouvoir tout gagner sans avoir besoin de connaître la théorie des Pokémon. C'est sa rencontre avec Ondine et Pierre qui le rendra plus humble et lui apprendra à être moins égoïste.

Il avait aussi un grand problème d'autorité et voulait que ses Pokémon lui obéissent au doigt et à l'œil. C'est cette attitude qui a fait que Salamèche s'est transformé en Reptincel puis en Dracaufeu, et refusait de lui obéir. Dracaufeu a mis du temps à accepter de le faire et de l'aider. La seule exception s'est produite lors du combat contre le Champion de Cramois'île. Mais en réalité, il ne l'a fait que pour montrer qu'il était supérieur à Magmar.

La plus grande frayeur de Sacha lui venait, au départ, de Régis, le champion de Bourg Palette qui ne cessait de le rabaisser. Régis est un dresseur Pokémon comme les autres, dont le seul désir est de

gagner et de collectionner un grand nombre de Pokémon. La plus grande faculté de Sacha est d'apprendre très vite et de retirer des leçons de ses échecs. Il sait maintenant beaucoup de choses sur les Pokémon (leurs qualités, leurs faiblesses) et, surtout, quand utiliser l'un ou l'autre.

Bien qu'il ne remporte pas la ligue Indigo, il fait ses preuves. A la différence de Régis qui veut avoir un très grand nombre de Pokémon, Sacha, lui, veut devenir leur ami, les comprendre, et il n'hésite pas à s'exposer à leur place.

C'est, entre autres, cette attitude qui lui a valu de devenir l'ami de Pikachu. Sacha a tout de même capturé un grand nombre de monstres de poche.

- **Nom français :**
Sacha
- **Nom américain :**
Ash
- **Nom japonais :**
Satoshi
- **Age au début de la série :** 10 ans
- **Age dans la série Johto :** 12 ans
- **Occupation :**
Dresseur Pokémon
- **Titres :** Champion de la ligue Orange
- **Origine :**
Bourg Palette

Ses premiers Pokémon

Pikachu, Roucarnage, Papiusion, Carapuce, Bulbizarre, Rattatac, Spectrum, Colossing, Lokhlass, Dracaufeu

Ses Pokémon à partir de Johto

Pikachu, Bulbizarre, Carapuce, Grotadmorv, Tauros, Kraboss, Ronflex, Scarhino, Macro-nium, Héricendre, Kaïminus, Noarfang



ONDINE

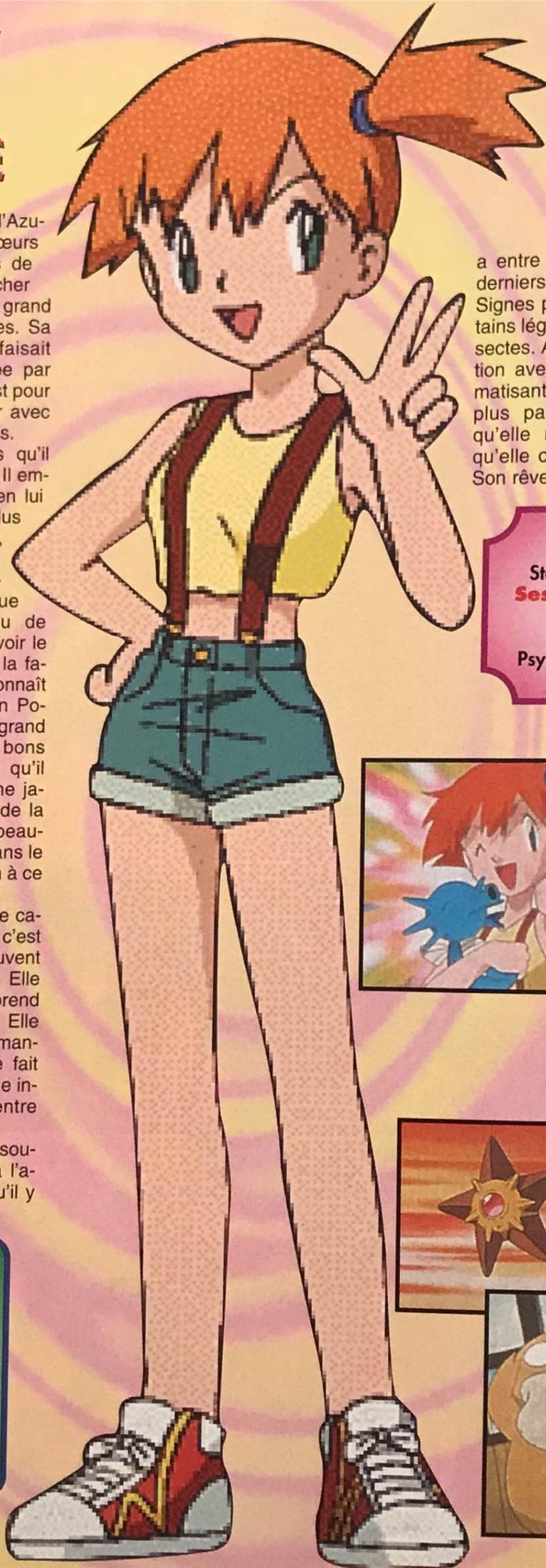
Ondine vient de la ville d'Azuria où elle a quatre sœurs qui sont championnes de l'arène du coin. Son plus cher désir est de devenir le plus grand maître de Pokémon aquatiques. Sa position de sœur cadette faisait qu'elle était souvent rabaissée par ses aînées et ses proches. C'est pour cela qu'elle a décidé de partir avec Sacha afin de faire ses preuves.

Elle a rencontré Sacha alors qu'il était attaqué par des Plafabec. Il emprunte la bicyclette d'Ondine en lui promettant de la lui rendre plus tard. Quand elle la récupère, elle est dans un état déplorable. Dès lors, elle décide de le suivre, prétextant un quelconque remboursement. Ils vont peu de temps après s'affronter pour avoir le badge Cascade qui était dans la famille d'Ondine. Ondine s'y connaît beaucoup mieux que Sacha en Pokémon, et elle va lui donner un grand nombre de bons

conseils. Bien qu'il fasse mine de ne jamais l'écouter et de la rabaisser, il aime beaucoup Ondine et fait, sans le montrer, très attention à ce qu'elle dit.

Ondine a un aussi sale caractère que Sacha, et c'est pour cela qu'il y a souvent des tensions entre eux. Elle est très susceptible et prend la mouche pour un rien. Elle est tout de même très romantique, et ce romantisme fait parfois croire qu'il y a une intrigue amoureuse entre Sacha et elle.

D'ailleurs, Jacky fait souvent des allusions à l'amour réciproque qu'il y



a entre Sacha et Ondine, mais ces derniers refusent de le reconnaître...
Signes particuliers : elle déteste certains légumes et a une phobie des insectes. Au début de la série, sa relation avec Chenipan est assez traumatisante. Ses deux Pokémon les plus particuliers sont Psykokwak, qu'elle ne voulait pas, et Togépi qu'elle considère comme son bébé. Son rêve est d'avoir un Akwakwak.

Ses premiers Pokémon :
Starie, Staross, Poissirène
Ses Pokémon à partir de Johto :
Poissirène, Starie, Psykokwak, Togépi, Tétarte, Staross, Hypotrempe



- **Nom français :** Ondine
- **Nom américain :** Misty
- **Nom japonais :** Kasumi
- **Age au début de la série :** 11 ans
- **Age dans la série Johto :** 13 ans
- **Occupation :** Dresseuse de Pokémon aquatiques
- **Titre :** aucun
- **Origine :** Azuria

PIERRE

Champion d'Argenta, il est spécialisé dans les Pokémon de type roche, d'où son prénom en français : Pierre. Il est l'aîné d'une grande famille et, du coup, il a dû sacrifier durant longtemps ses rêves de dresseur Pokémon pour s'occuper de ses frères et sœurs. Après la mort de sa mère, son père a disparu en le laissant seul pour s'occuper des siens.

Il rencontre Sacha pour la première fois lorsqu'ils s'affrontent dans l'arène d'Argenta. Il gagne le combat mais, lors de la revanche, c'est Sacha qui le bat. Pierre lui remet son Badge Roche et, comme son père est revenu, il décide d'accompagner Sacha et Ondine dans leur voyage. Il rêve de devenir le plus grand éleveur de Pokémon et essaie donc de trouver des recettes adaptées à chacun d'eux. Il observe ce qui rend les Pokémon heureux,



etc. Pierre est de bon conseil en matière de Pokémon et c'est lui qui a largement contribué à rendre Sacha plus gentil avec les siens.

Chaque fois qu'il voit une jolie fille, il devient complètement obsédé et tente de la séduire. Sa particularité est d'avoir toujours les yeux fermés. Pierre disparaît un bon moment de la série pour laisser place à Jacky. Il va alors rester chez le professeur Flora pour approfondir ses connaissances en matière de nourriture Pokémon.



- **Nom français :** Pierre
- **Nom américain :** Brock
- **Nom japonais :** Takeshi
- **Age au début de la série :** 14 ans
- **Age dans la série Johto :** 16 ans
- **Occupation :** Eleveur Pokémon
- **Titre :** Champion d'Argenta
- **Origine :** Argenta



- Ses premiers Pokémon :**
Onix, Racaillou
- Ses Pokémon à partir de Johto :**
Onix, Racaillou, Nosferapti, Goupix, Tauros, Pomdepic

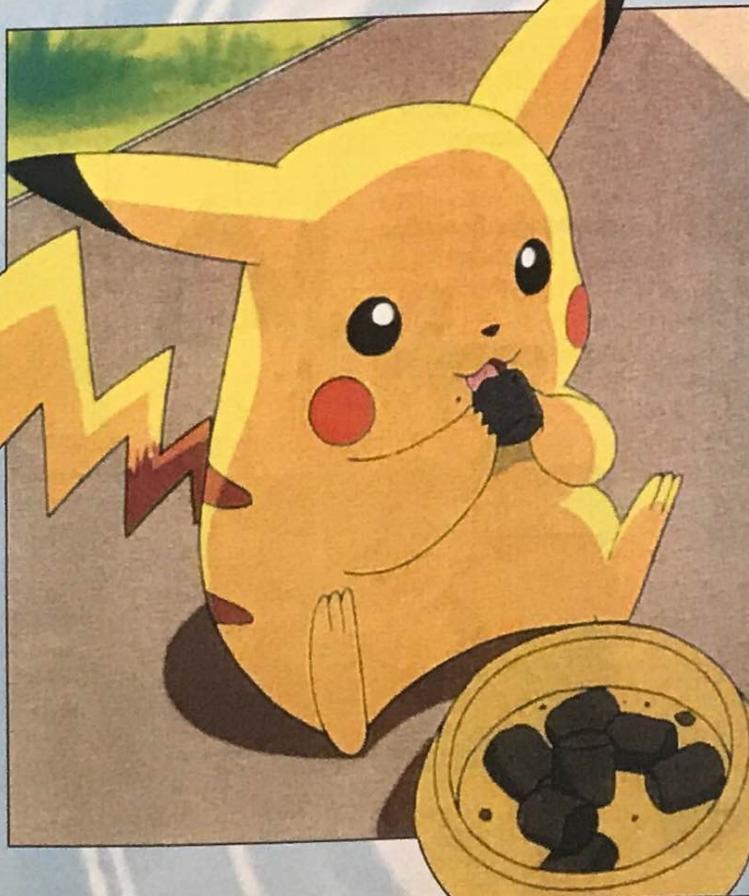
PIKACHU

C'est le premier Pokémon de Sacha. Il l'a reçu des mains du professeur Chen. Au départ, Pikachu était très sauvage et refusait d'obéir. Il ne voulait pas rentrer dans sa Pokéball et se moquait de Sacha. C'est au moment où ce dernier a risqué sa vie pour lui qu'ils sont devenus amis.

Pikachu est le préféré de Sacha qui l'envoie toujours en première ligne. Pikachu est une souris électrique, et il peut envoyer de fortes décharges. Intelligent, il sait se faire comprendre des humains.



- **Nom français :** Pikachu
- **Age au début de la série :** inconnu
- **Occupation :** Pokémon de Sacha
- **Type :** Elektrik
- **Attaques :** Eclair, Tonnerre et Fatal-Foudre.
- **Particularité :** Hyper rapide



POKÉMON

LA TEAM ROCKET



La Team Rocket est une organisation criminelle dirigée par Giovanni, alias le Boss, et regroupant de nombreux voleurs et bandits du monde entier dont Jessie, James, Miaouss, Butch, Cassidy. Leur but est de capturer tous les Pokémon rares afin de les revendre et de s'enrichir. Tous les moyens leur sont bons pour les obtenir. Ce qui est étrange, c'est que Giovanni compte parmi les meilleurs dresseurs Pokémon. Il est

d'ailleurs le champion de l'arène de Ja-

dienne, appelée aussi l'arène Team Rocket.

Personne ne connaît ses motivations profondes et pourquoi il vole ce qu'il pourrait avoir facilement. Son organisation est très riche et très puissante. C'est elle qui a donné naissance à Mewtwo pour posséder le plus puissant des Pokémon. C'est d'ailleurs Mewtwo qui détruit le quartier général de la Team.

Jessie, James et Miaouss font partie de la Team. Ils se connaissent depuis longtemps et ont été à l'École Spéciale des dresseurs de Pokémon où ils ont eu les plus mauvais résultats de l'histoire de l'établissement. Miaouss leur a fait remarquer le bon côté de la chose : ils sont entrés dans l'histoire de l'école... Enfin bref, ils ont également fait partie d'un gang de cyclistes avant de rejoindre la Team Rocket où ils ont rencontré Miaouss qui, à l'époque, était le favori de Giovanni.

Avant de rencontrer Sacha et son groupe, ils étaient les chouchous de Giovanni, mais depuis qu'ils tentent de capturer Pikachu, ils ratent tout ce qu'ils entreprennent. Ils surnomment Sacha et Ondine "les morveux". Ils sont persuadés que Pikachu est unique, et le veulent pour cela.



Premiers Pokémon :
Des milliers, presque tous volés.

- **Nom français :** Team Rocket
- **Nom américain :** Team Rocket
- **Nom japonais :** Rocket Dan
- **Occupation :** Criminels, voleurs de Pokémon
- **Leur chef :** Giovanni
- **Origine :** Réseau international

JAMES

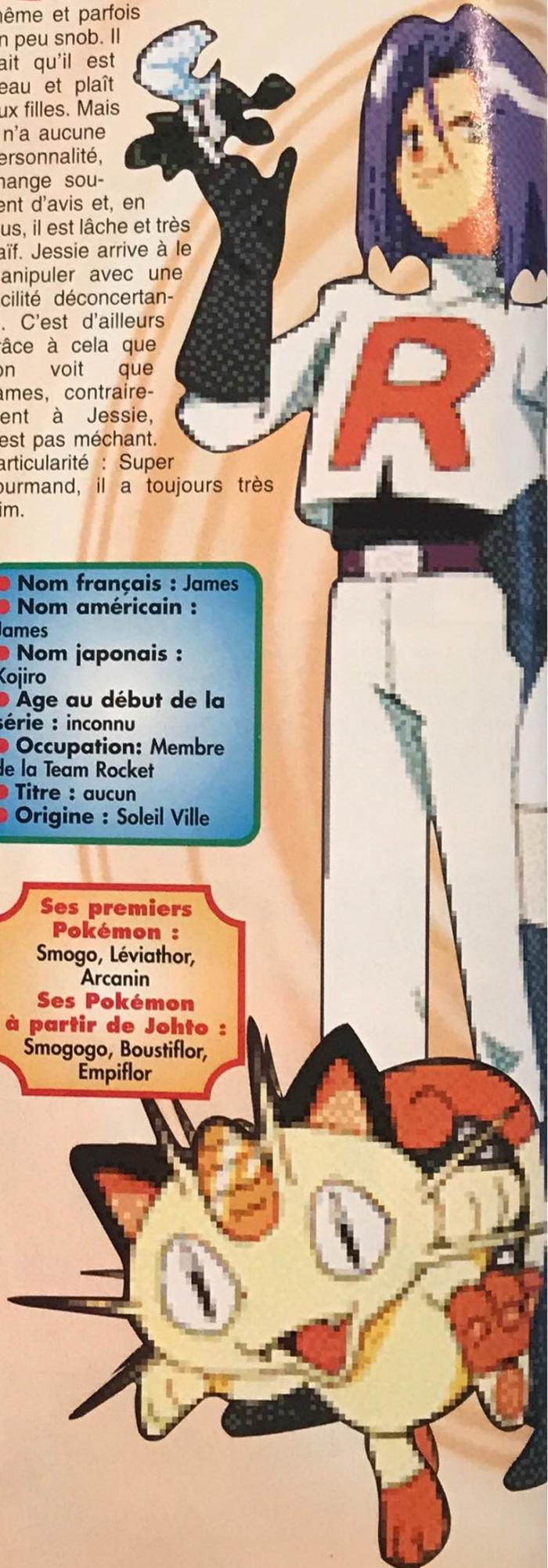
Il est issu d'une famille très riche, à tel point que son Caninos avait son propre manoir. C'est peut-être ce qui a fait de lui quelqu'un d'imbu de lui-

même et parfois un peu snob. Il sait qu'il est beau et plaît aux filles. Mais il n'a aucune personnalité, change souvent d'avis et, en plus, il est lâche et très naïf. Jessie arrive à le manipuler avec une facilité déconcertante. C'est d'ailleurs grâce à cela que l'on voit que James, contrairement à Jessie, n'est pas méchant.

Particularité : Super gourmand, il a toujours très faim.

- **Nom français :** James
- **Nom américain :** James
- **Nom japonais :** Kojiro
- **Age au début de la série :** inconnu
- **Occupation :** Membre de la Team Rocket
- **Titre :** aucun
- **Origine :** Soleil Ville

- Ses premiers Pokémon :**
Smogo, Léviathor, Arcanin
- Ses Pokémon à partir de Johto :**
Smogogo, Boustiflor, Empiflor



JESSIE

Elle est un peu le chef du trio de la Team Rocket. Hyper méga prétentieuse, excentrique et rancunière, elle pense être

très très belle. Elle est aussi égoïste et fait passer son intérêt avant celui de ses coéquipiers. C'est elle, en général, qui trouve les plans les plus farfelus. Elle est cruelle et n'hésite pas à recourir aux plus bas stratagèmes pour parvenir à ses fins. Elle n'est pas du tout douée pour la cuisine et ne supporte pas que Miaouss et James lui en fassent la remarque.



Ses premiers Pokémon : Arbo, Kokiya
Ses Pokémon à partir de Johto : Arbok, Excelangue, Qulbutoke

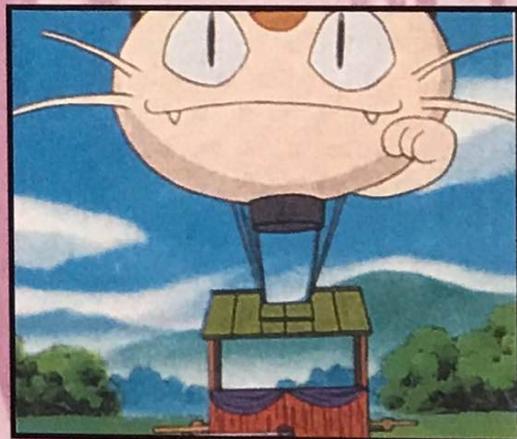
Jessie a eu une enfance plutôt difficile dans une famille pauvre, ce qui explique son attrait pour l'argent et le luxe. Étant donné ses rapports conflictuels avec Cassidy, on suppose qu'il y a eu quelque chose entre eux. Même si elle ne le montre pas, Jessie aime beaucoup James. Avec le temps, elle s'est beaucoup radoucie et on s'en rend compte tout particulièrement dans les films Pokémon.

- **Nom français :** Jessie
- **Nom américain :** Jesse
- **Nom japonais :** Mushashi
- **Age au début de la série :** inconnu
- **Occupation :** Membre de la Team Rocket
- **Titre :** aucun
- **Origine :** Soleil Ville



MIAOUSS

Avant de rejoindre la Team Rocket, Miaouss était un Pokémon de gouttière qui volait pour vivre. Un jour, il fut attrapé et puni. C'est alors qu'il eut une révélation : il a vu un film qui l'a poussé à aller faire carrière à Hollywood. Toujours aussi pauvre, il fut recueilli par un groupe de Miaouss commandé par un Persien. Un jour, il tomba amoureux d'une femelle Miaouss snob appartenant à une riche famille. Elle rejeta son amour car seuls les êtres humains, intelligents et forts, étaient dignes d'intérêt à ses yeux. Miaouss décida d'apprendre à devenir humain. Il s'entraîna à marcher sur deux pattes et à parler comme les hommes. En voyant un Pokémon parler le langage humain, elle le prit pour un monstre et le rejeta une nouvelle fois. C'est en errant à la suite de ce second échec qu'il rencontra Giovanni qui, surpris de voir un Miaouss capable de parler, lui proposa une alliance. Il devint son conseiller et favori jusqu'au jour où il rejoignit Jessie et James. Il va aussi retrouver la femelle Miaouss dont il était amoureux. Après avoir été abandonnée par sa maîtresse, elle s'est retrouvée seule et a été adoptée par le groupe de Miaouss de gouttière qui avait jadis recueilli Miaouss.



En la découvrant ainsi, ce dernier va vouloir l'aider mais elle refuse son assistance car, par reconnaissance pour Persien qui l'a recueillie, elle a décidé de devenir sa compagne. C'est peut-être parce qu'il appris le langage des humains que Miaouss est très intelligent. C'est d'ailleurs lui qui a les meilleurs plans. Il ne se bat presque jamais. En fait, c'est un être très sensible qui ne souhaite qu'une chose : être aimé.

- **Nom français :** Miaouss
- **Nom américain :** Meowth
- **Nom japonais :** Nyaasu
- **Age au début de la série :** inconnu
- **Occupation :** Membre de la Team Rocket
- **Type :** Normal (félin)
- **Attaques :** Griffe, Rugissement, Tunnel, Tranche
- **Particularité :** Parle le langage humain



MERCI POUR VOS VOEUX

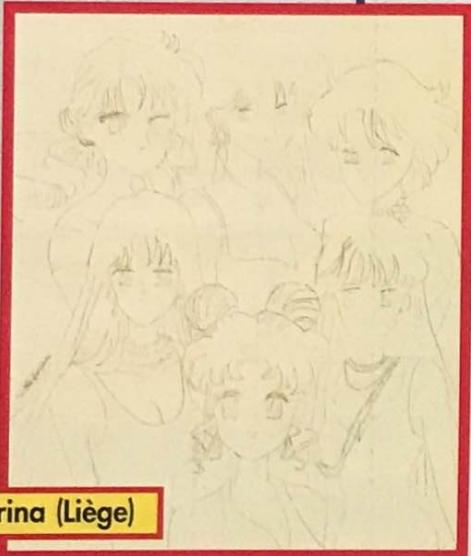
Vous êtes nombreux à nous avoir envoyé vos vœux pour la nouvelle année. Vu l'abondance du courrier, nous ne pouvons pas vous répondre personnellement, mais nous vous en remercions et soyez sûrs que D. Mangas vous promet une superbe année 2002. *Floriane de Nogent nous a envoyé cette carte de vœux où elle a mis sa photo sur le corps de Béjito, un de ses héros. Sympa !*



A vos plumes !

QUI EST ANTHONY ?

Depuis quelque temps, je me pose des questions sur la série Sakura. Qui est Anthony et quand va-t-il arriver dans la



Sabrina (Liège)

série ? Et comment se fait-il qu'il ait lui aussi une sorte de Kéro noir ? Merci beaucoup de me répondre.

Zinedine, Vienne

Tout d'abord, merci et bravo pour ton dessin que nous publions page 45. Ensuite, sache qu'Anthony va arriver très prochainement dans la série. Quand Clow est mort, il s'est séparé en deux personnes : l'une est le père de Sakura et l'autre, Anthony. Quand Anthony, qui a de nombreux pouvoirs, s'est aperçu que Sakura pouvait être plus forte que lui, il a arrêté le temps et s'est transformé en adolescent pour la combattre. Il est accompagné d'un Kéro noir qui adore les sucreries, mais quand il en mange trop il perd tous ses pouvoirs.

SUSPENSE ET BASTON

Je suis un des plus grands fans de Dragon Ball et surtout de DBG.T. Mais ce n'est pas pour ça que je critique les autres mangas. Je vais vous donner mon avis, sur les autres séries. **Sakura** : romantique et plein d'action. **Pokémon** : mignon et rigolo. **Digimon** : mimi et gentil. Enfin, je reviens à **DB, DBZ et DBG.T** : plein d'action, de suspense, de baston ; en bref, c'est palpitant. Si vous publiez ma lettre, merci de la signer du surnom que m'ont donné mes

copains.

Végéta le Végétal

COUP DE GUEULE

D.Mangas est mon mag pré-



Gabriel (Salernes)

féré mais je pousse un gros coup de gueule contre Digimon, Pokémon et DBZ ! Je trouve que l'on parle beaucoup trop de ces séries et pas assez de Gundam Wing (en particulier de Zech et de Treize) ni de Vision d'Escaflowne. Merci de penser un peu plus à leurs fans.

Fiona, Dammarie-les-Lys

VIVE LIONEL !

J'adore Digimon mais je préfère la première saison à la deuxième. Je n'aime pas trop Davis ni les nouveaux Digisauveurs. Et maintenant, je suis surtout passionnée par Sakura. Elle me fascine vraiment et, depuis l'arrivée de Lionel, la série est encore plus intéressante. Pourquoi ne parlez-vous pas du second film de Sakura dans D.Mangas ? D'autre part, quand allez-vous y mettre un poster de Sakura et de Lionel (mon héros) ?

Elisabeth, Orléans

Tu as dû manquer quelques numéros, car nous avons déjà mis Sakura en poster plusieurs fois. Quant au film, sa sortie n'est pas prévue pour l'instant sur les écrans français, mais, promis, nous en parlerons dans un prochain numéro !

LE COPAIN DE PAIN

Je suis hyper fan de Dragon Ball Z et, surtout, GT. J'espère que vous pourrez répondre à mes questions. 1 : Pourquoi Pain n'a-t-elle pas de petit copain ? Si elle en a un, dans quel épisode peut-on le voir ?

2 : Le film Dragon Ball Z passera-t-il un jour sur TF1 ou une autre chaîne ? 3 : Dragon Ball Final-bout est-il le dernier jeu sorti pour PlayStation ou y en a-t-il un autre de prévu ?

Kamel-Kahoul

Dans le premier épisode de DBG.T, on peut voir Pain avec un copain, mais celle-ci étant un vrai garçon manqué, il a dû aller voir ailleurs ! Le film DBZ passe très souvent sur les chaînes (câblées ou par satellite) AB1, Mangas,



Akim (Reims)

RTL 9 et TV Monte-Carlo. En ce qui concerne le jeu, c'est effectivement le dernier sorti en France. Un nouveau GT existe au Japon, mais on ne sait pas s'il sor-

multimédia

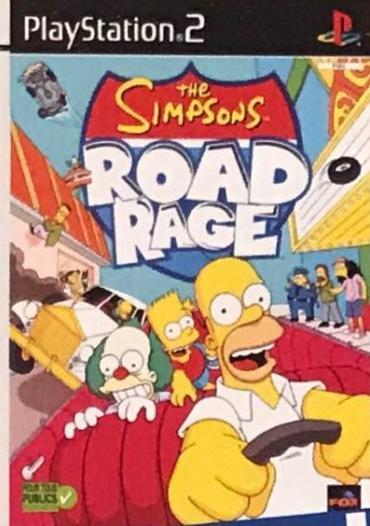
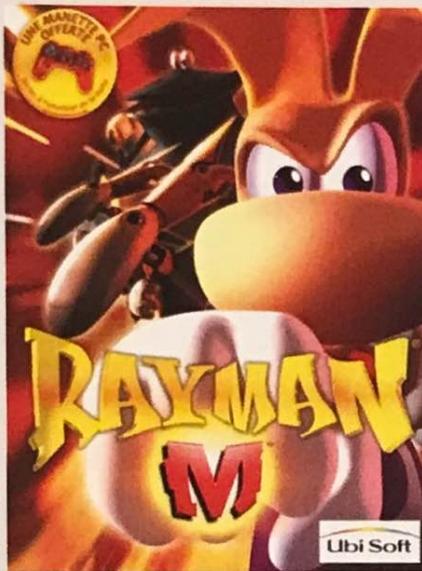
Toutes les nouveautés

En route pour la course à pied

Rayman M

C'est un jeu de plates-formes d'Ubi Soft Entertainment. Mais cette fois, il s'agit d'une version multi-joueurs dans laquelle le héros, Rayman M, n'est plus seul : il est accompagné de divers personnages. Ce jeu est basé sur des courses à pied d'une part, et sur des arènes de combat d'autre part. Chaque course offre trois modes de jeu. Dans la course simple, vous affrontez trois adversaires. Un Polopopoï vous demande de tirer sur des papillons pour gagner un peu de temps. Il vous faut récupérer quasiment tous les Lums du niveau et finir devant l'autre concurrent. Vous avez droit en tout à 17 épreuves de courses à pied et 13 arènes, soit 90 épreuves différentes et pas mal d'heures de jeu si on compte bien.

Pour PC, PlayStation 2 et Xbox



Toooooow !

The Simpsons Road Rage

Ce jeu est une version de Simpsons Crazy Taxi. A Springfield, c'est la panique car M. Burns a racheté la compagnie de transport. Désormais, les bus carburent au nucléaire et le prix du ticket a été multiplié pour satisfaire l'appétit financier du vieil escroc. A cause de cela, la circulation est devenue très risquée. Vous conduisez un taxi collectif afin de gagner de l'argent pour racheter la compagnie de bus.

Pour PlayStation 2 et sur Xbox



A vos flippers

Akira Psychoball

C'est un flipper inspiré du célèbre long métrage d'animation Katsuhiro Otomo. Les fans de flipper et de mangas sur consoles vont être servis avec la sortie de ce nouveau titre. Utilisant l'univers et les personnages d'Akira en les transposant dans des flippers à étages ultra-évolués, ce jeu permettra aux différents fans de passer à l'ère du billard électrique virtuel.

Pour PlayStation 2



Le plus célèbre jeu de rôles de Square Soft

Tidus, un jeune sportif de haut niveau au look plutôt douteux, est champion d'un sport appelé Blitzball. Il vit dans une ville hautement technologique, Zanarkand. Un jour, alors qu'il joue un match, Zanarkand est attaquée par une force maléfique étrange : le Sin. Sauvé par Auron, un ancien ami de son père, Tidus se retrouve propulsé au cœur d'une sorte de gouffre créé par le Sin et est envoyé pour mille ans dans l'avenir. Là, le Sin a pris possession d'à peu près tout le territoire, détruisant toutes les villes. A vous de rétablir la paix ! (Sortie juin 2002)

Pour PlayStation 2

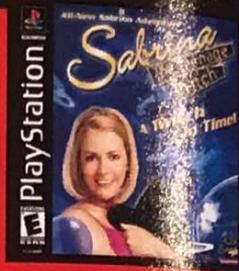


Action Man Artic Adventure

Le célèbre jouet débarque sur votre ordinateur dans un jeu d'action ludo-éducatif ! Au cours de cette Artic Adventure, vous devrez mener une enquête sur un très grand nombre de tableaux.

Pour PC

KNOWLEDGE SORT SABRINA ET L'HORLOGE COSMIQUE EN VERSION FRANÇAISE. CE JEU VIDÉO EST ADAPTÉ DE LA SÉRIE TÉLÉVISÉE QUE VOUS POUVEZ VOIR SUR FRANCE 2 ET CANAL J. ELLE EST TIRÉE D'UN COMIC DES ANNÉES 60 ET COMPTE UN GRAND NOMBRE D'ADAPTATIONS EN JEUX. C'EST, EN REVANCHE, LE PREMIER JEU D'AVENTURE ADAPTÉ DE LA SÉRIE TV SUR PLAYSTATION 1.



Sabrina est un jeu en 3D basé sur une série très populaire de la chaîne américaine ABC. Elle compte déjà cinq saisons, existe en bande dessinée chez l'éditeur Archi Comics et compte aussi un dessin animé qui, lui, passe en France sur TF1 et Disney Channel. Sabrina, jeune adulte dans les épisodes actuels, était adolescente dans la première saison. Elle découvre un jour qu'elle est à moitié sorcière par son père qui vient du monde des magiciens. Elle doit gérer tant bien que mal cette situation. Elle est aidée par ses tantes, Hilda et Zelda, deux vraies sorcières qui mettent un point d'honneur à lui donner une bonne éducation. Sabrina apprend aussi à utiliser ses pouvoirs et à



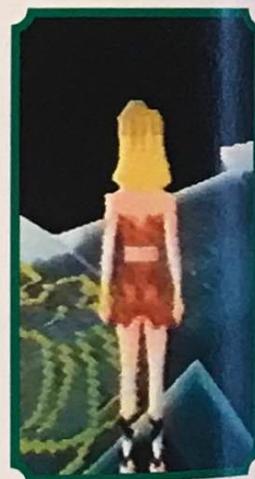
Etant donné que personne n'a encore parlé du jeu, nous n'avons trouvé que des codes Game Shark.
Vie infinie: 800C8518 0063.
Energie infinie : 8008B210 0014
Un maximum de Gems : 800C8556 00C8

vivre dans le monde des humains à qui elle doit cacher qu'elle est une sorcière. Elle est souvent en compagnie de Salème, un ancien dictateur qui a été transformé durant 150 ans en chat pour avoir voulu dominer le monde.

Histoire
 Dans cette nouvelle aventure, où on retrouve la vraie voix française (et américaine dans la VO) de Sabrina, on apprend

que Salème a libéré sans le vouloir Chaos, une sorte de démon du temps, et cassé l'horloge cosmique. Le temps est du coup déréglé et toutes les périodes sont mélangées.

Principe de jeu
 Sabrina doit voyager dans quatre mondes dans un temps limité afin de trouver douze objets qui lui permettront de remonter l'horloge du temps et d'arrêter Chaos.



→ LES OBJETS



Rubis



Magie

Plus d'une centaine d'objets variés à collecter dans chaque monde. Ils vous seront très utiles pour réussir vos missions et récupérer les douze objets.

Le choix **D. MANGAS**

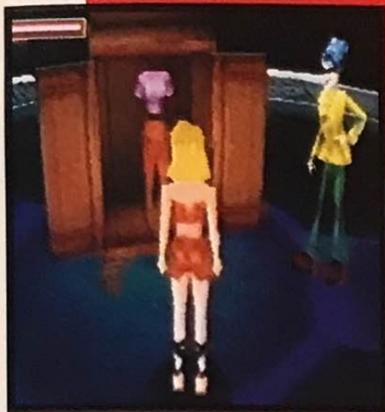


Salème

Vous allez retrouver Salème, le chat, à plusieurs reprises dans le jeu, car c'est lui qui vous donne les conseils qui vous permettront de jouer correctement et de réussir vos missions.

→ LES TENUES

Les tenues et les sortilèges sont à choisir en fonction des obstacles. Tout comme dans la série, vous pouvez utiliser un grand nombre de sortilèges magiques pour vous sortir de diverses situations. Vous pourrez aussi vous montrer "coquette" car vous pouvez changer de tenue en échange de quelque menue monnaie.



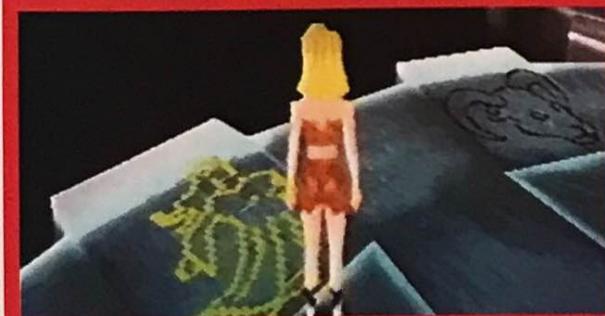
LES MISSIONS DE SABRINA

Dans les différents mondes, elle devra effectuer des missions magiques allant de l'âge de pierre en passant par l'Égypte antique, pour finir chez les samourais du Japon et l'Ouest sauvage. Après qu'elle soit passée dans ces mondes, ait vaincu ce qu'il y a à vaincre et réuni les 12 pièces de l'horloge, c'est le temps de la rencontre suprême avec le méchant Chaos. Sabrina utilise ses pouvoirs,

et une variation intelligente de pierres, feuilles, ciseaux pour éliminer le Chaos. Ainsi, l'horloge cosmique se remettra en marche et tout redeviendra normal.



→ LES SIGNES DU ZODIAQUE



Chaque objet cosmique correspond à un signe du zodiaque. Vous devez les retrouver et ensuite ils iront se placer sur la roue cosmique.

→ LEUR AVIS

Babour

C'est un jeu d'aventure en 3D un peu dans l'esprit Crash Bandicoot. Il est sympa et, surtout, on y trouve toutes les vraies voix de la série télé, même celle de Salème.

Pascal

Sabrina est un très bon feuilleton. Si vous ne connaissez pas, vous pouvez le regarder chaque jour à 18h10 sur Canal J. Quant au jeu, il est facile pour tous.

Fiche technique

Éditeur : Knowledge
Genre : Aventure 3 D
Participant : 1 joueur
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Memory card
Machine : PlayStation

→ LA RUE COSMIQUE



La roue cosmique est le quartier général de Sabrina. C'est de là qu'elle passera d'un monde à l'autre. Autour se trouvent quatre portes qui vous donnent accès à quatre mondes différents : l'âge de pierre, l'Égypte antique, le temps des samourais et le Far West.

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 14/20

Le personnage peut faire tout ce qui est possible avec une animation 3D.

● **Durée de vie** → 14/20

Facile si vous êtes doué pour les jeux d'aventure !

● **Animation** → 14/20

Assez fluide pour un jeu américain. L'animation de Salème n'est pas mal.

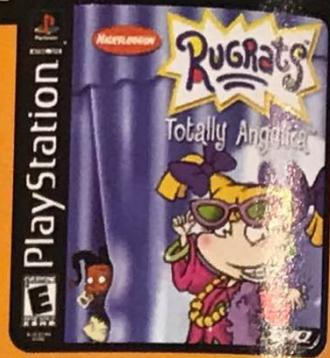
● **Graphisme** → 12/20

Pas très beau, c'est vraiment dommage.

● **Intérêt** → 14/20

Si vous aimez Sabrina et si vous voulez jouer avec elle dans un jeu vidéo...

LA LICENCE LES RAZMOKET (RUGRATS EN VO) N'EN FINIT PLUS DE FAIRE DES PETITS ! CETTE FOIS, C'EST ANGELICA QUI EST LA STAR. CE JEU ÉTAIT DÉJÀ SORTI SUR GAME BOY, ET IL APPARAÎT MAINTENANT DANS UNE VERSION PRESQUE IDENTIQUE SUR LA PLAYSTATION. UN JEU EN 3D, ORIGINAL ET BIEN ANIMÉ.



TIP

→ Une fois n'est pas coutume, les Razmokat reviennent sur PlayStation 1. Cette fois, c'est un jeu où l'on joue uniquement avec Angelica. Rassurez-vous, Tomi, les Grumos et la Binocle font aussi partie de la troupe, mais en tant que personnages secondaires. Un jeu surtout destiné aux filles fans du dessin animé.

Histoire

La terrible Angelica, qui terrorise les Razmokat, débarque au centre commercial pour y faire les pires bêtises. Prise d'une grande envie de défilé, il

va vous falloir entrer dans tous les magasins pour trouver des vêtements qui vous mettront en valeur. Une histoire similaire à celle du dessin animé.

Principe de jeu

Le jeu se déroule à l'intérieur d'un centre commercial. Dans chaque magasin se trouve un personnage des Razmokat qui vous explique une épreuve. Quand vous gagnerez une de ces épreuves, on vous remettra un vêtement ou alors du maquillage ou même des bijoux. Une fois que vous aurez réuni assez d'objets, vous pourrez participer à un défilé où les personnages de la série



seront là pour vous noter. Le but est, bien sûr, d'avoir une note maximum. Angelica est la star de son propre défilé. Choisissez des tenues, des coiffures, le maquillage et des accessoires pour participer au défilé. Plusieurs

Le jeu n'a pas d'astuce particulière. Si toutefois vous avez un game shark, voici quelques codes :

LE TEMPS INFINI :
80136DE0 4500.

POINT MAXIMUM :
801DC3CE 1388

POUR LE 6^E ÉTAGE :
801DC3CA 0006

personnages des Razmokat la jugeront et accorderont des points, ces derniers sont très importants pour ouvrir les nouveaux niveaux du jeu. Assurez-vous donc qu'elle soit au top avant de l'envoyer devant les juges !

→ LES MODES DE JEU



Vêtements

Plusieurs mini-jeux disponibles. Tommy vous enverra des cookies que que devrez rattraper. Avec Kimi, vous devrez jouer à suivre le chef. Cynthia va utiliser un équipement et vous devrez vous rappeler lequel. Un puzzle dans lequel les morceaux d'un dessin seront éparpillés, et vous devrez les remettre en place.



Cookies

Le choix D. MANGAS



Le flipper

C'est un flipper géant dans lequel vous devez faire la boule pour trouver la sortie. C'est un vrai labyrinthe, et différentes routes sont possibles.

→ OBJETS



Chacun des magasins cache un mini-jeu. Si vous réussissez dans les jeux et gagnez assez de points, vous serez récompensée, avec la possibilité d'acheter les objets que vendent les magasins en question. Avant que vous n'entriez dans chaque magasin, Chucky vous expliquera le jeu, et vous pouvez alors décider si vous voulez y participer ou non.

POUR OUVRIR L'ASCENSEUR

Le défilé se déroule à chaque étage du centre commercial. Avant d'y participer, vous devez aller à la recherche des magasins pour participer à des mini-jeux afin de gagner des articles (vêtements, entre autres) pour la présentation et le défilé. Une fois que vous avez réuni les articles nécessaires au défilé de

modèles, faites-la participer plusieurs fois aux différents jeux jusqu'à ce qu'elle ait assez de points pour ouvrir l'ascenseur et monter à l'étage suivant. Il y a six étages, et donc une carte de mémoire pour sauvegarder les niveaux et réunir beaucoup de points pour finalement atteindre le sixième étage.



Fiche technique

Éditeur : Activision
Genre : Action 3D
Participant : 1 Joueur
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation 1

→ LES DÉCORS

Comme ce jeu n'a pas été fait dans le but d'en mettre plein



la vue, les décors sont très pauvres, voire inexistants. On retrouve toutefois toute l'équipe du dessin animé ainsi que son ambiance. Les jeux PlayStation 1 commencent à se faire vieux. Impossible de faire le poids face aux jeux actuels.



→ LE DÉFILÉ

Quand vous aurez réussi à obtenir un grand nombre de points, et acheté les vêtements et tous accessoires adéquats, vous pourrez participer au défilé devant tous vos amis, les Razmocket.



→ LEUR AVIS

Babour

Si vous êtes une fille et avez trois ans, alors peut-être que 100% Angelica vous plaira ! En ce qui me concerne, le jeu est beaucoup trop facile et, en plus, ce n'est pas trop mon style de défilé.

Pascal

Ma petite nièce de huit ans ne veut plus lâcher le jeu. A chaque fois qu'elle a un instant de libre, elle se met à y jouer. La seule chose qui l'énerve, ce sont les codes difficiles à retenir.

D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 15/20
Pas de problème, même un enfant de trois ans peut y arriver.
- **Durée de vie** → 13/20
Trop facile, même pour les plus jeunes d'entre vous.
- **Animation** → 13/20
Le peu de choses qui bouge à l'écran reste très simple.
- **Graphisme** → 14/20
Même pour un jeu PlayStation 1, cela aurait pu être mieux fait.
- **Intérêt** → 15/20
100% Angelica est un jeu pour les petites filles.

TOUS LES ENFANTS CONNAISSENT BIEN LA MARQUE DE JOUETS HOT WHEELS. THQ A EU LA BONNE IDÉE DE FAIRE UN JEU AVEC NOS PETITES VOITURES FAVORITES. MAIS CE N'EST PAS TOUT, CAR IL EST POSSIBLE DE PRATIQUER LES COURSES AUSSI BIEN SUR LE SOL QUE DANS LES AIRS OU SUR L'EAU. EN EFFET, LE PRINCIPE DU JEU NOUS PERMET DE CHANGER DE VÉHICULE PENDANT UNE COURSE. CELA DONNE AU JEU UNE ORIGINALITÉ QUE L'ON NE RETROUVE NULLE PART AILLEURS.



→ Il semblerait que ce soit à la mode de faire un jeu vidéo ayant comme thème les jouets avec lesquels les plus grands d'entre vous se sont amusés lorsqu'ils étaient petits. Est-ce que cela signifie la fin du jouet au profit des jeux vidéo ? Après le succès des jeux Micro Machine et Légo ou même des Playmobile, il est normal que Hot Wheels fasse à son tour un jeu tiré directement de sa racing de jouets. Peut-être y aura-t-il un jour un jeu Majorette ?

Histoire

C'est l'histoire d'une voiture de course qui peut se changer en avion pour

voler très haut dans le ciel et qui peut également voguer sur l'eau en se transformant en bateau. Hot Wheels Extreme Racing est un jeu de course futuriste où tous les moyens sont bons pour gagner.

Principe de jeu

THQ nous propose un nouveau principe de jeu. Pour une fois, ils ne se sont pas contentés de faire un simple jeu de course. En effet, Hot Wheels Extreme Racing possède une originalité, car il nous propose de changer de véhicule pen-

dent une course. Il est donc possible de passer de la voiture à un avion ainsi que par le bateau. Rajouter à cela toutes les options disposées sur la route qui vous permettent aussi bien de ralentir vos adversaires que de rendre plus performant votre véhicule.

TIP



Le jeu possède plusieurs modes de difficultés. Pour les débloquer, finissez d'abord **LE MODE EASY** pour obtenir le **MODE MEDIUM**, puis recommencez l'opération faite pour avoir **LE MODE HARD**.



→ LES OPTIONS



Lance-flammes



Nitro

Pendant une partie, il est possible de ramasser des options trouvées sur la route. Cela vous permettra de dégommer vos adversaires afin de les ralentir, ou alors tout simplement de prendre de la vitesse ou même d'augmenter votre score. Voici quelques-uns des objets disponibles : de l'énergie, un lance-missiles, une mitrailleuse, des mines, de la nitro, un lance-flammes, un lance-grenades, etc., etc.

Le choix D. MANGAS



Mitrailleuse

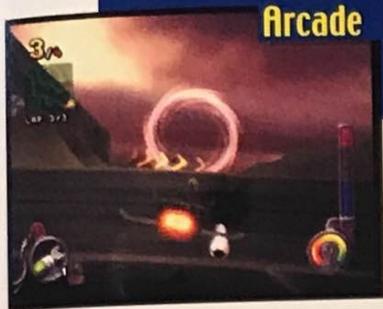
Dans Hot Wheels Extreme Racing, le but étant d'arriver premier, tous les moyens sont bons pour gagner. N'hésitez pas à détruire un maximum d'adversaires pour qu'ils ne vous gênent plus. Généralement, ce sont toujours les mêmes qui arrivent premiers. A vous de tout mettre en œuvre pour passer devant eux afin d'obtenir la victoire.

→ MODE DE JEU



Championnat

Hot Wheels possède 4 différents modes de jeu. Le mode championnat très classique où l'on doit acquérir le plus de points afin d'obtenir une coupe en or. Il y a aussi un mode arcade où on peut choisir directement sa course. N'oublions pas le Time Trial qui est une course contre la montre et le Multiplayer qui permet de jouer jusqu'à quatre joueurs.



Arcade



Time Trial

Sur terre, dans les airs ou sur l'eau

C'est la première fois que l'on voit un jeu réunissant autant de styles différents. Le simple fait de pouvoir piloter beaucoup de véhicules dans la même course est déjà une grande nouveauté faisant de Hot Wheels un jeu bien particulier. Mais la possibilité de changer de véhicule ne se fait pas quand on veut. Il faut d'abord trouver les portails de transformation. En passant à travers, votre véhicule se transformera pour pouvoir passer sans contrainte les

obstacles. Faites très attention, car la maniabilité change par rapport à ce que vous pilotez. Par exemple, l'avion est plus complexe à manœuvrer que le bateau. Observez bien en quel véhicule vous allez vous transformer pour ne pas avoir de surprise avec la manette. Toutes les armes ou options sont utilisables avec n'importe lequel des véhicules. Un concept révolutionnaire qui devrait inspirer les concepteurs de jeu.

→ AMÉLIOREZ VOTRE VÉHICULE



On peut apporter jusqu'à 6 amélioration sur son véhicule. Ça vous permettra d'augmenter la vitesse, l'accélération ou même la maniabilité. Pour bénéficier de toutes ces améliorations, vous devrez gagner un maximum de courses en mode championnat.

→ LEUR AVIS

Babour

Un jeu fort sympathique où l'on passe de bons moments. Un mélange explosif où l'on peut tout piloter en une course tout en dégommant tout ce qui bouge.

Pascal

Loin d'être un Mario Kart, Hot Wheels Extreme Racing reste très sympathique dans son genre. Dommage qu'il ne soit pas sorti sur PlayStation 2, le jeu serait un peu plus beau.

Fiche technique

Éditeur : THQ

Genre : Course

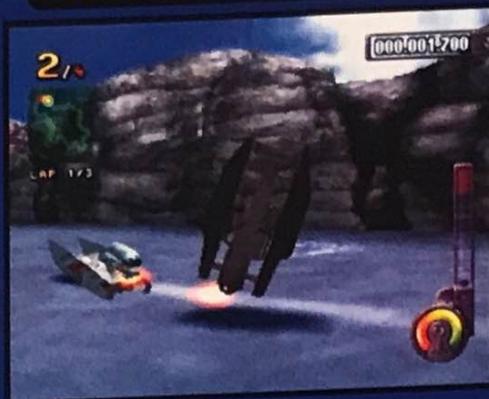
Participants : 1 ou 4 joueurs

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory Card

Machine : PlayStation 1

→ LES DÉCORS



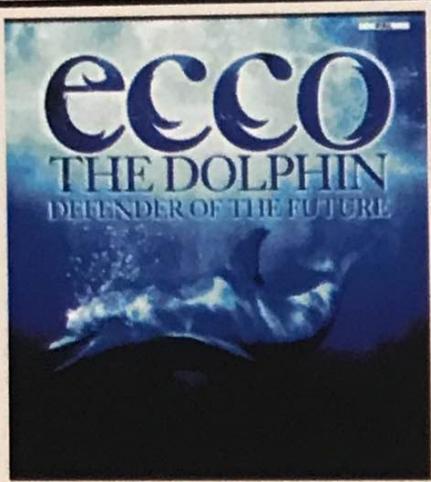
Les différents niveaux du jeu sont très particuliers à cause du fait que l'on change de véhicule en pleine partie. Pour les programmeurs, c'était un vrai défi de créer des décors où l'on

peut progresser aussi bien en voiture qu'en avion ou en bateau. Dommage cependant que le jeu soit sur PlayStation 1, car ça limite un peu les graphismes.



D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Une prise en main très rapide malgré les décors qui gênent quelquefois.
- **Durée de vie** → 14/20
Un jeu trop facile pour avoir une grande durée de vie.
- **Animation** → 14/20
Il ne faut pas oublier que c'est un jeu PlayStation.
- **Graphisme** → 15/20
Il est dur de trouver les graphismes beaux quand on voit les jeux actuels.
- **Intérêt** → 17/20
Très divertissant, et qui change des simulations comme Gran Turismo.



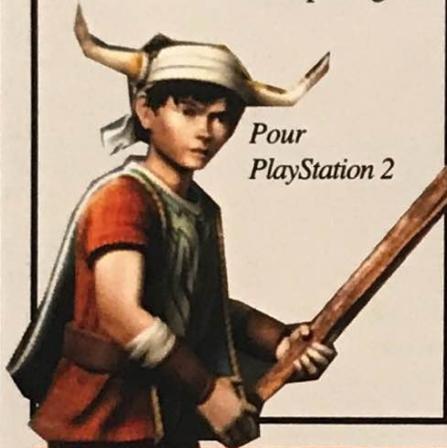
Les dauphins sauveurs

Ecco the Dolphin : Defender of the Future

C'est un jeu d'action/aventure de Sega. Après une version Dreamcast très réussie, Ecco, le super jeu écologique, revient sur PS2. Le scénario n'a rien à voir avec la première version sur Megadrive. Ici, les dauphins sont les protecteurs de notre planète : ils luttent contre des attaques extraterrestres répétées. Ecco, un jeune dauphin, a pour mission de tout remettre en place. Pour cela, vous voyagez dans tous les océans du monde.
Pour PlayStation 2 et Dreamcast

ICO

Dans ICO, vous contrôlez un jeune garçon qui n'aura de répit que lorsqu'il aura réussi à s'échapper d'une colossale forteresse où on l'a séquestré. Il va tenter cette évasion en compagnie d'une jeune fille, elle aussi retenue prisonnière. Dès lors, et jusqu'à la fin de l'aventure, leurs destins sont liés. Vous devrez trouver le moyen de passer au travers des nombreux pièges que recèle la forteresse, tout en veillant sur votre protégée.

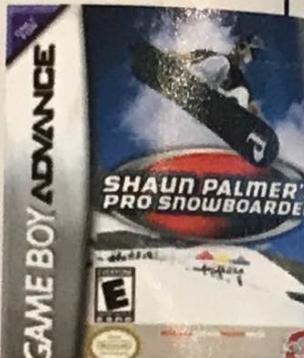


Pour PlayStation 2

Champion de snowboard

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

C'est une suite d'épreuves où vous devrez atteindre des scores définis et récupérer toutes les lettres d'un mot. Deux autres modes de jeu sont disponibles : une simple course contre d'autres snowboarders, où il vous faudra finir dans le trio de tête, et un mode half-pipe où vous devez faire des acrobaties. Chacun des huit niveaux du jeu est divisé en trois épreuves distinctes et il vous faudra accumuler suffisamment de victoires à chaque chapitre pour déverrouiller le suivant.



Pour Game Boy Advance, PlayStation 2 et Game Boy

Les meilleurs sites

Dynamic Vision <http://www.dybex.com/>



Ce site est celui de l'éditeur Dynamic. Ici vous aurez des infos sur ses diverses séries comme City Hunter, Goldorak, Cobra... Dynamic est aussi bien un éditeur de vidéos que de mangas. Vous trouverez des résumés ainsi que des infos sur les différents titres. Le site n'est pas remis à jour souvent mais, en revanche, il est très exhaustif. Vous y trouverez aussi des liens avec le site italien et bien d'autres. La plupart des séries Dynamic, comme Escaflowne ou Evangelion, sont diffusées à la télé.



EX The online of anime & manga

<http://www.ex.org/>

Ce site est en fait un journal sur le manga et l'animation sur le Net. Il est en anglais, donc limité à ceux qui le parlent, mais il est très bien fait et informe au mieux sur le manga et l'animation. Il y a des news ainsi que des résumés de mangas et de dessins animés. Mais les changements sont présentés comme les pages d'un livre.



Temple of the Frog

Frogger est un ancien jeu sorti sur Atari. La tâche de Frogger est de sauver le

Maraux aux Lucioles. Notre héros part en quête des éléments volés, et traverse 4 mondes pour affronter le Docteur D. Vous dirigez le batracien case par case. Ce jeu garde l'esprit de l'original qui consistait à faire traverser la rue à Frogger.

Pour Game Boy Advance



FRANCE
VSE EUROPA

Vétérinaires sans frontières
La Terre, l'Animal et l'Homme

Association Reconnue
d'Utilité Publique
14, avenue Berthelot
69361 LYON Cedex 07
Tél : 04 78 69 79 59

Rejoignez l'action de Vétérinaires sans frontières en portant l'un de ces pendentifs



l'Âne



le Cochon



l'Ours



le Zébu



l'Éléphant

le Mouton

Les inégalités mondiales sont le grand drame de ce début de siècle. Les 3 hommes les plus riches du monde ont autant d'argent que les 45 pays les plus pauvres ? Chaque jour, 30 000 enfants meurent de malnutrition.

L'importance de l'élevage

Là-bas, dans les pays défavorisés, la vie de familles entières repose sur quelques animaux. Une poule donne des œufs. Une chèvre ou une brebis donne du lait. Un boeuf, ou un âne aide à cultiver, à transporter.

Les actions de Vétérinaires sans frontières

Maintenant, Vétérinaires sans frontières a plus de 150 Chargés de Mission qui agissent dans 15 pays, parmi les plus pauvres du monde. Partout, ils aident les

paysans à valoriser leur seule richesse : l'élevage. Ils soignent, vaccinent et forment. Parce que l'alimentation, la santé et la vie des gens, dépendent de la santé des animaux.



Comment aider ces actions ?

Aujourd'hui, vous pouvez participer à ces actions en commandant ce magnifique bijou. Ce splendide pendentif en métal brossé est vendu 7,62 € seulement. En l'achetant, vous faites un don de 6,10 € en faveur des actions de Vétérinaires sans frontières. Là-bas, 6,10 €, cela représente la fourniture d'un ou plusieurs animaux, le début d'une basse-cour, des vaccins et des soins.

En plus, vous avez le choix. Vous pouvez vous offrir ou offrir plusieurs de ces jolis pendentifs : il y a le zébu, le cochon, l'éléphant, l'âne, le mouton et l'ours.

Tous sont de belles idées de cadeau. Vous vous faites plaisir et vous faites plaisir tout en faisant un geste de générosité et de solidarité.

BON DE COMMANDE ET DE SOUTIEN

Bon de commande à retourner à : Marguerite, Vétérinaires sans frontières
14, avenue Berthelot - 69361 LYON Cedex 07

OUI, je commande le(s) pendentif(s) Vétérinaires sans frontières et je note que, par mon achat, je fais un don de 40 F par pendentif en faveur des missions de l'association auprès des populations des pays en voie de développement.

● Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Vétérinaires sans frontières.

Merci de me livrer au plus tôt à l'adresse suivante : Mme Mlle M.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal [] [] [] [] [] Ville :

Pour tout droit d'accès et de rectification, s'adresser à Vétérinaires sans frontières

Je choisis :	Tarif	Qté	TOTAL
la médaille Zébu	7,62 €		
la médaille Éléphant	7,62 €		
la médaille Ours	7,62 €		
la médaille Cochon	7,62 €		
la médaille Mouton	7,62 €		
la médaille Âne	7,62 €		
Participation aux frais d'envois :			
Montant total de ma commande :			1,52 €

Je commande plus de 3 pendentifs et je reçois, en cadeau, le pin's VSF



A vos plumes!

tira un jour chez nous.

MERCI AKIRA

Pourquoi n'y a-t-il personne



Leila (Aubervilliers)

pour critiquer Dragon Ball ? Eh bien, j'ai la réponse : c'est parce que tout le monde aime Dragon Ball ! Aucun dessin animé ne ressemble à DBZ tandis que, par exemple, Digimon ressemble à Pokémon. Aussi, j'aimerais remercier Akira Toriyama pour avoir créé un si bon dessin animé.

Sophia, Tahiti

QUEL EST LE PLUS FORT ?

Fan de Dragon Ball, j'aimerais savoir s'il est vrai que Broly était plus fort que Sangoku 4 et qu'il pouvait même rivaliser avec Gogéa 2 ? Dans GT, 100 ans plus tard, on revoit les boules de cristal alors qu'elles avaient disparu en entrant dans le corps de Sangoku. Pourquoi ?

Broly possède une force démesurée et devrait être le plus fort. Seulement, il perd ses moyens quand il entend

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

MEGA DIGIFAN

Pour Nathalie de Vauréal : On a l'impression que les Pokémon sont lisses et ronds, contrairement aux Digimon qui sont nettement mieux dessinés. Regarde Piximon, Angemon, Biyomon ou tout simplement Garurumon. Franchement, Nathalie, tu trouves que leurs mains ont la même taille que leurs têtes ? Et puis, les Digimon ont plein de persos différents et c'est un gros avantage sur Pokémon. Enfin, la série Digimon est plus émotionnelle. Les monstres digitaux sont plus intimes avec les Digisauveurs que ne le sont les Pokémon avec leurs dresseurs.

A Julie de Pont-Ste-Marie : Tu dis regarder les épisodes de Digimon 2 sur une chaîne allemande et regretter qu'il y ait plus de dialogues que de combats. Moi aussi je regarde cette chaîne, et même si je ne comprends que la moitié des dialogues, je trouve que ça en vaut la peine. On perçoit bien les pensées très fortes des Digisauveurs nécessaires avant chaque combat. Enfin, les persos changent aussi dans cette série (comme dans Dragon Ball). Par exemple, Matt, le solitaire, voulait devenir rock star et il a fini par être astronaute !

Maude, Suisse

GENERATION MANGAS

Je suis d'accord avec Cécilia d'Aubervilliers : étant moi aussi fan de mangas, je déplore qu'il n'y en ait pas plus de diffusés à la télé (à part sur les chaînes câblées). J'aimerais aussi revoir ceux de mon enfance. Et pourquoi ne pas leur consacrer régulièrement une rubrique

des cris ou des bruits très perçants. Quant aux boules de cristal, elles ont le pouvoir de se rematérialiser car elles ont été créées pour aider les hommes.

MORDUE DE MANGAS

Ce que je trouve passionnant dans les mangas, c'est la diversification que l'on peut y trouver : les combats, l'amour, les enquêtes policières, le fantastique... Je suis fan de Sakura que je trouve adorable, et le dessin est un peu différent des autres mangas. En ce qui concerne Pokémon et Digimon, je les aime autant l'un que l'autre et je trouve stupide de se disputer pour dire quel est le meilleur.

Spécial tchatche !

dans D.Mangas ? Enfin, je suis de tout cœur avec Sandrine de Brétigny-sur-Orge. J'ai également dix-sept ans et je ne comprends pas que les adultes nous critiquent si on regarde encore des dessins animés à cet âge-là. Nous sommes de la génération où les mangas ont connu leur apogée et il ne faut surtout pas se soucier de ce que les autres pensent de nous.

Emilie, Trizay

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Je veux réagir à la lettre de Cécilia publiée dans le n° 481 : comme elle, j'aimerais que vous consacriez plus de pages aux anciens mangas. Cela rappellerait certainement plein de bons souvenirs à nombre de vos lecteurs et lectrices.

Leila, Seine-St-Denis

ANTI POKEMON

Nous voulons répondre à Thérèse et Emmanuel : nous ne trouvons pas que les noms des Digimon soient difficiles à comprendre. Il suffit de réfléchir un peu pour savoir ce que signifie, par exemple, Angemon, Flamedramon ou Myotismon. Quant aux couleurs des monstres digitaux, elles ne sont pas sombres et moins écœurantes que celles, trop flashy, de certains Pokémon. Un lecteur avait aussi écrit que c'était débile que les Digimon meurent. Mais la mort fait partie du cycle de la vie et les Pokémon décèdent également, sinon il n'y aurait pas de cimetière Pokémon sur Game Boy. Les pokéfans sont des fans de poche et les fans digitaux sont mille fois mieux !

Mimi et Tiffany, Villejuif



Daisy (Belgique)

Le coin des artistes



Fernand (Martinique)



Cédric (Boussois)



Erhan (Aulnay-sous-Bois)



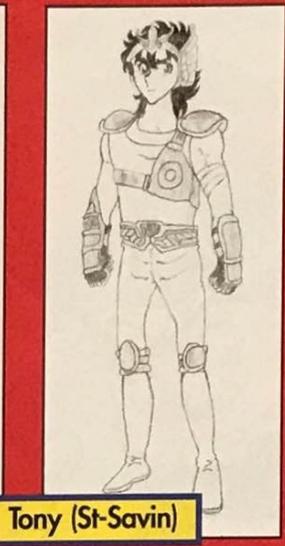
Zinedine (Vienne)



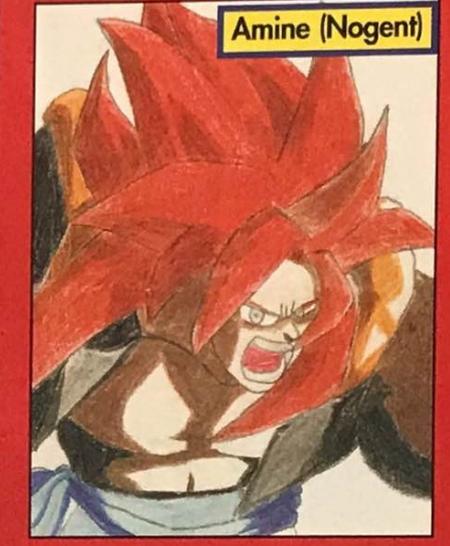
Thibault (Villeneuve-Ste-Valérie)



Sabrina (Liège)



Tony (St-Savin)



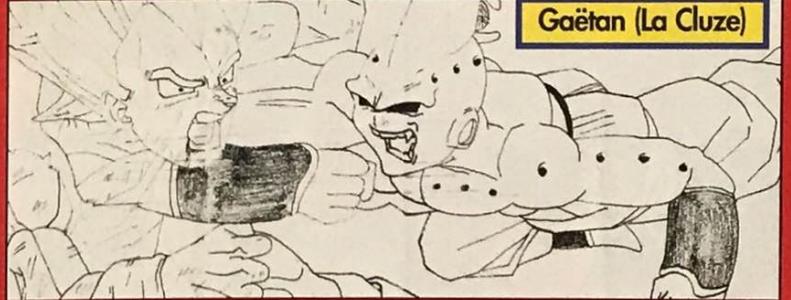
Amine (Nogent)



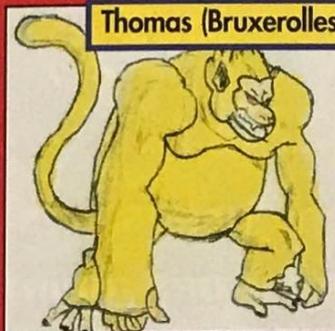
Angélique (Vendée)



Tony (Achicourt)



Gaëtan (La Cluze)



Thomas (Bruxerolles)



Maéva (Champigny)

DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

Salut à tous ! **DRAGON BALL GT**

Ce mois-ci, un vrai raz de marée : la saga Dragon Ball arrive bonne première avec plus de 60 % des voix, suivie par Pokémon avec 20 % ! Digimon et Sakura se partagent à égalité le reste.



Le sondage continue, inscrivez sur le bulletin-réponse le nom de votre dessin animé favori.

BULLETIN-REPOSE

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

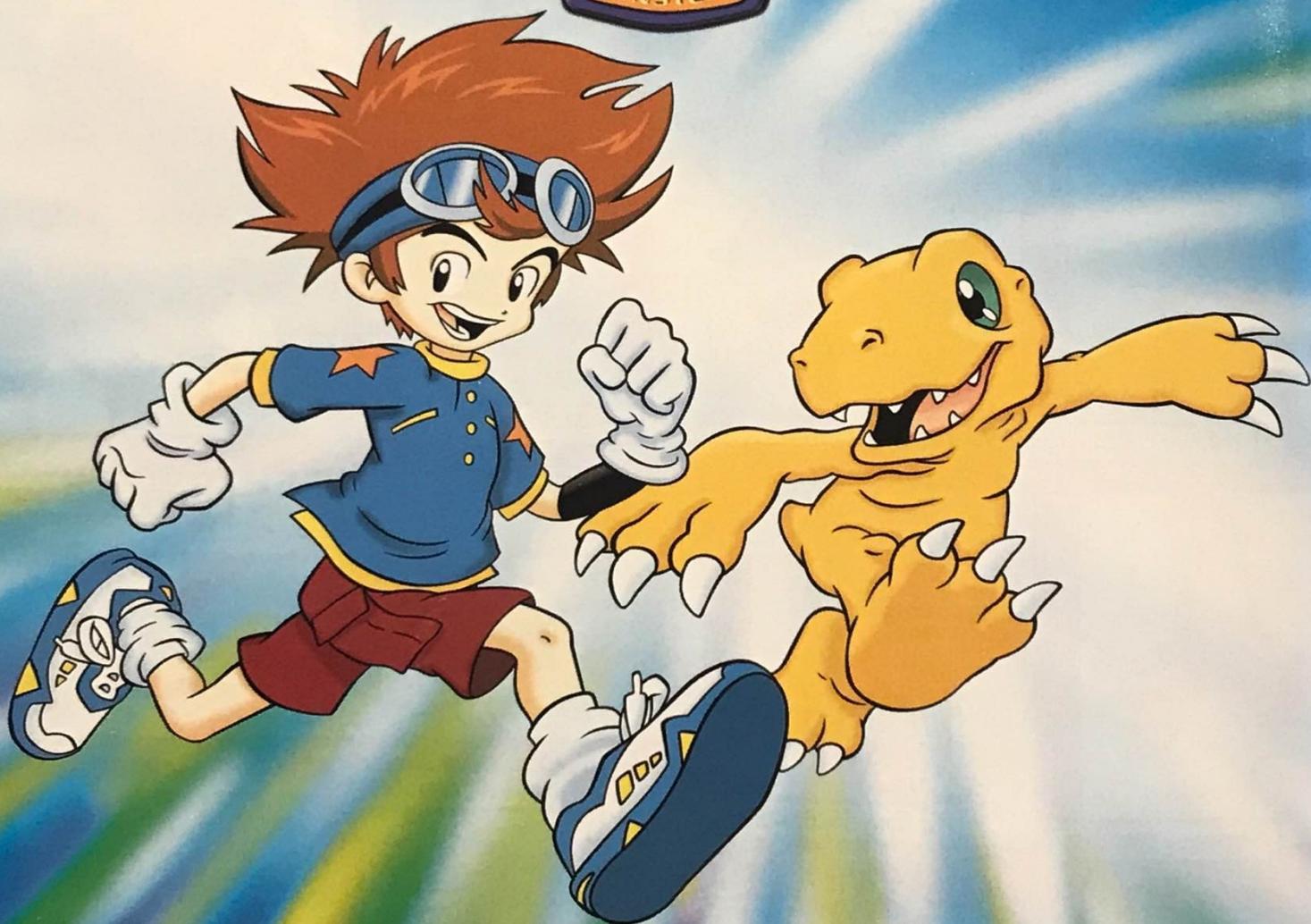
Nom de votre dessin animé favori

Nom : Prénom :

Age Adresse :

CP Ville :

Fais le plein de DigiCadeaux !!



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

08 92 700 886

**FOX
KIDS**™
www.foxkids.fr

www.digimon.tm.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



SAKURA

CHASSEUSE DE CARTES

Dans un précédent numéro, nous vous avons fait découvrir les costumes que portait Sakura dans les épisodes 1 à 46. Ce mois-ci, découvrez les aventures des derniers épisodes. Sakura y apparaît dans des tenues et déguisements complètement fous !

Episode 47

C'est le premier épisode où Anthony apparaît, ainsi qu'une jeune fille du nom de Stéphanie et le petit tigre noir qui est la dernière création de Clow. C'est aussi dans cet épisode que Clow se manifeste afin de tester Sakura pour la pousser à utiliser ses cartes et les transformer. Elle va s'apercevoir que sa baguette magique a changé et, donc, elle prend conscience qu'elle peut faire la même chose avec ses cartes.



Episode 48



Stéphanie, qui semble être amoureuse de Thomas, n'ignore pas qu'il a des pouvoirs. Elle ne cesse de le harceler, car elle veut qu'il les lui donne. Elle veut aussi empêcher Thomas de dire à Mathieu qu'il sait qu'il n'est pas humain. Sakura transforme ses cartes, ce qui la fatigue, et elle découvre qu'elle n'a pas encore assez de pouvoirs pour faire vivre Yué et, du coup, c'est Thomas qui lui donne les siens afin qu'elle le maintienne dans notre monde.

Episode 50



Sakura et ses amies vont à la mercerie afin d'acheter du fil pour fabriquer un nounours.

Elle y rencontre Anthony. Sakura lui demande pourquoi il achète lui aussi du fil. Il lui répond que c'est un secret. Mais, peu après, il l'utilise afin de tendre un piège à Lionel et le contrôler.

Episode 51

Une vieille coutume japonaise veut que l'on confectionne et l'on offre un nounours à celui que l'on aime pour savoir si son amour est réciproque. Sakura en fait un pour Mathieu, mais elle n'arrive pas à finir les oreilles. Anthony va l'aider mais, sans le vouloir, il y met un peu de son pouvoir magique. Lours va grandir et marcher à travers la ville. Sakura utilise alors son joli costume rouge pour le combattre et trancher son oreille.



Episode 52

Sakura tombe dans un trou où il y a plein de moutons qui tombent en même temps. Lionel est très inquiet de ne pas la retrouver.

C'est dans cet épisode qu'il découvre être amoureux de Sakura. Cette dernière va utiliser la carte de l'effacement pour s'en sortir.



Episode 54

On découvre le grand-père de Sakura et on apprend qu'il déteste son beau-fils à qui il reproche d'avoir épousé sa fille. Sakura va tenter de le convaincre que, malgré la mort de sa mère, ils vivent tous heureux. On découvre aussi dans cet épisode que Tiffany est la cousine éloignée de Sakura, car leurs mères étaient elles-mêmes cousines.



Episode 58

Cet épisode est plus une partie de rigolade. Yué et Kerberos sont prisonniers dans leur vraie forme (ils sont immenses) et, pour ne pas être vus, ils ne peuvent pas sortir de la maison de Sakura. Yué ne peut plus redevenir Mathieu et Kerberos, le lion, ne peut plus se transformer en petite peluche. Ils vont du coup enchaîner les bêtises, et Sakura devra les surveiller.



Episode 59

Un soir, alors que Sakura, Tiffany et Lionel enquêtent à la recherche d'une carte dans les couloirs de l'école, Tiffany reste dans une classe pendant que les deux autres en visitent une autre. A leur retour, la salle de classe a changé et Tiffany n'est plus là. Ils la cherchent, et Sakura commence à s'affoler. Lionel va l'aider à la retrouver.



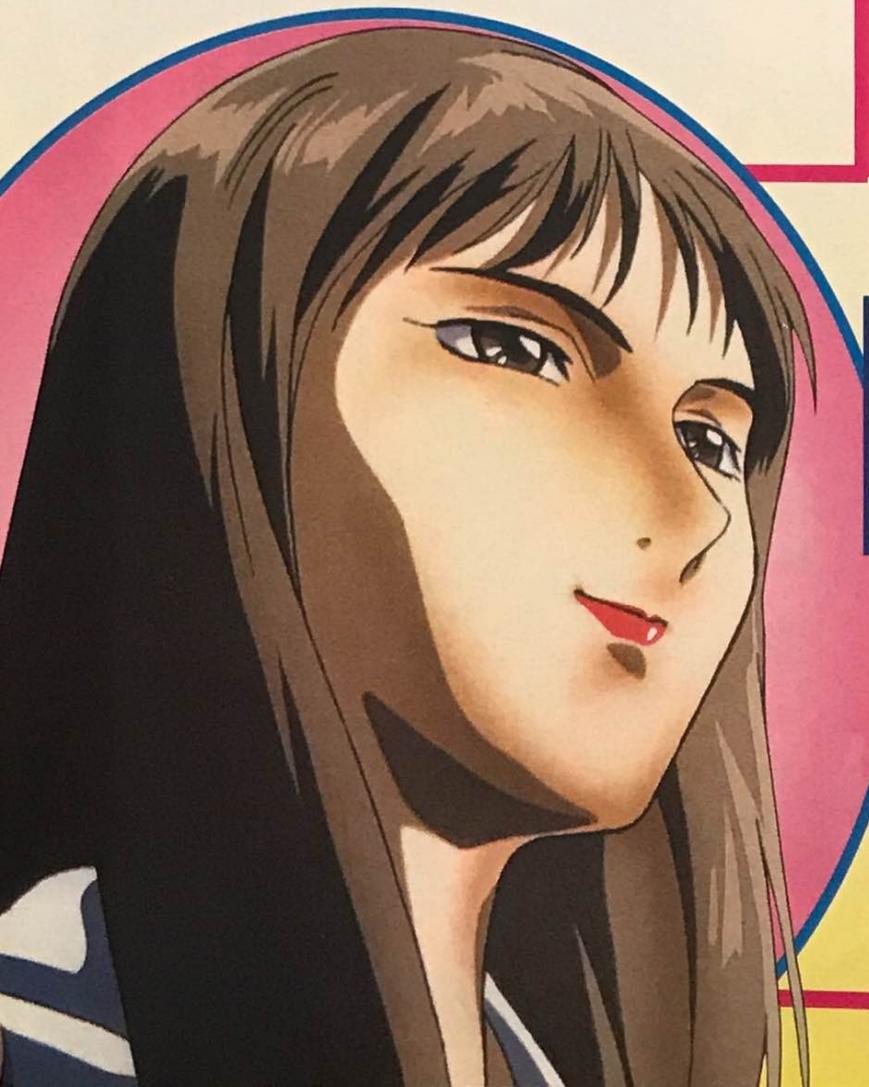
GUNDAM WING

Kh

Dans les deux précédents numéros, vous avez découvert les héros de cette série, diffusée sur M6 et Fun TV, ainsi que Zech, l'âme damnée de Treize. Ce mois-ci, nous entrons de plain-pied dans le monde des méchants...

Lady Une

Lady Une est l'officier le plus loyal de Treize. On peut la soupçonner d'en être amoureuse, car elle fait tout dans le but de lui faire plaisir. C'est elle qui est assignée le plus souvent pour assassiner des ennemis ou commander des opérations très importantes. Elle se consacre donc corps et âme à Treize. Lady Une ne montre aucune pitié envers les adversaires de son maître. Elle est infâme et très cruelle. Un jour elle s'occupe du bien-être de Treize, et le jour suivant elle bombarde des diplomates ou menace d'attaquer des colonies spatiales désarmées. C'est elle qui a tué le père d'Hélène.



Nom : Lady Une
Rang : Comtesse
Age : 19 ans
Origine ethnique : Allemande
Place d'origine : Inconnue
Taille : 1,61 m
Poids : 47 kg
Yeux : Bruns
Cheveux : Bruns

Nom : Treize Khushrenada
Rang : Duc
Age : 24 ans
Origine ethnique : Aryen
Place d'origine : Inconnue
Taille : 1,81 m
Poids : 68 kg
Yeux : Bleu clair
Cheveux : Bruns



Treize, le leader charismatique d'Oz, aussi un élément important de Taskforce, l'Alliance de la Terre sert de couverture à Oz. C'est un aristocrate qui vit selon un code de chevalerie et se conduit comme un homme de la haute société. Ses mauvais arrangements avec Treize l'ont enraciné dans des convictions qui, elles, n'ont rien de chevaleresque. Il pense que ses actes sont nobles et que les conflits et la guerre servent à forcer et améliorer l'esprit humain. Les soldats d'Oz l'admirent et il est craint par ses supérieurs de l'Alliance. Son meilleur ami est Zech Merquise qu'il va toujours en temps couvrir et protéger. Treize est le fondateur des Forces Spatiales d'Oz et il devrait prendre le pouvoir de cette organisation.

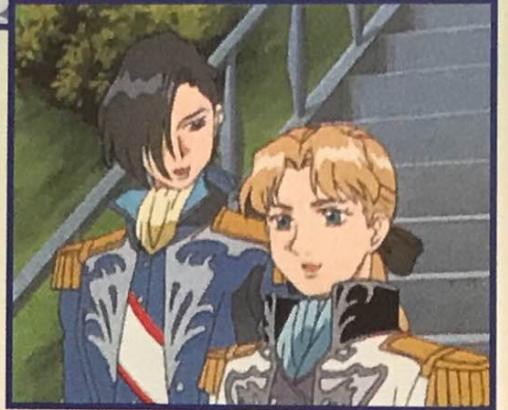
Treize shrenada



Lucrezia Noin



Nom : Lucrezia Noin
Rang : Baronne
Age : 19 ans
Origine ethnique : Méditerranéenne
Place d'origine : Italie
Taille : 1,65 m
Poids : 49 kg
Yeux : Marron-violet
Cheveux : Noirs



Noin est une bonne amie de Zech. Ils se sont connus à l'Académie militaire du Lac Victoria. Après qu'ils aient obtenu leurs diplômes, elle a rejoint le personnel de l'Académie et forme maintenant les nouvelles recrues. Elle est spécialisée dans l'art du combat spatial. Pilote hors-pair, elle est la meilleure après Zech. Bien que rien ne soit déclaré, Zech et elle sont amoureux l'un de l'autre. Noin va abandonner sa place de professeur pour le suivre. Elle va l'aider à retrouver Heero et l'affronter dans un combat singulier. Elle va aussi suivre Héléna dans le royaume de Sank afin de la protéger.

Son robot : l'Aries

Capable de se transformer en avion pour les voyages aériens, cette armure à réaction très rapide est l'une des favorites des pilotes d'Oz. Outre sa capacité à voler, l'Aries a un armement composé de fusils, de chaînes et de lance-missiles qui peuvent être rangés sur des pylônes placés au-dessus de ses ailes.



EN DIRECT
DU
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Babel II Babel Nisei

Ce titre est un très ancien manga déjà adapté en série télé, puis en série vidéo. Il revient aujourd'hui dans une nouvelle version pour la vidéo. L'histoire : chaque soir, Kenichi (Koichi), un étudiant apparemment ordinaire, est réveillé par un rêve très mystérieux. Il découvre qu'il est la réincarnation d'un ancien guerrier des fondateurs de Babel. Il n'est pas le seul dans ce cas-là. Une jeune fille est aussi une de leurs descendantes. Ils sont tous deux poursuivis par une organisation cherchant à s'emparer de la tour de Babel. Aidés par trois créatures mythiques, ils se battent contre elle.



Ils veulent sauver la tour de Babel

Shinchokyoro

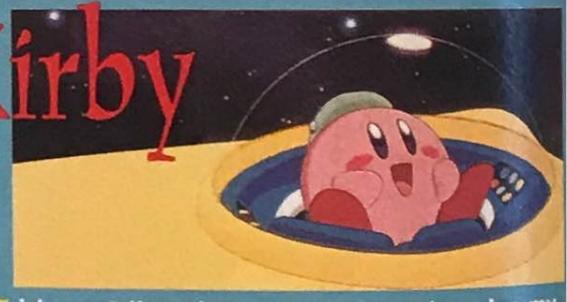
Yang est orphelin. Son destin aurait pu être tragique s'il n'avait pas été pris en main par un grand maître de kung fu, ami de son père défunt. Yang grandit en apprenant l'art du combat qu'il ne maîtrise pas encore. Son grand destin est de protéger la Chine des envahisseurs. Cette série médiévale est tirée d'un roman chinois.



Son destin : protéger la Chine

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学講座 高校生、大学生

Kirby



Kirby est l'un des personnages les plus mythiques de Nintendo. Apparu pour la première fois sur Game Boy il y a quelques années, Kirby revient aujourd'hui sur la console Nintendo 64 et, en même temps, à la télé grâce à une série. Kirby est un petit animal rose qui peut tout dévorer. Il vit au pays de Popstar et combat avec ses amis le vilain Morph noir. Il va vivre de grandes aventures sur son monde et dans l'espace pour aider ceux qui en ont besoin, dont la gentille fée Ribbon.

Un petit animal rose qui dévore tout !



Cyborg 009

Cette série est mythique au Japon car son créateur, Shotaro Ishinomori, est un peu, comme Ozamu Tezuka (Astro, Le Roi Lion...), le père du manga. C'est lui qui a créé les mangas policiers et politiques. Il est mort il y a peu de temps et son fils a repris Cyborg 009, l'une des ses plus grandes œuvres. L'histoire :

pour les besoins de la guerre, un groupe secret militaro-industriel, nommé les Black Ghosts, a kidnappé huit hommes et une femme à travers le monde et en a fait des cyborgs. Après les avoir utilisés pour les missions les plus viles, ce groupe décide de les détruire.

Mais nos héros ne l'entendent pas de cette oreille et s'échappent afin de créer leur propre univers.

Cette nouvelle série TV reprend le principe façon 2002.



Les cyborgs se révoltent

大学生に人気抜群の国際・青山短期大学
講義 高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学 講義 高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学

En regardant tous les jours la chaîne



Gagnez 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 36 68 80 88

Disponible sur
CANALSATELLITE



et sur le câble

0,34 €/mn

PLEINS FEUX SUR...

Astérix & Obélix MISSION CLEOPATRE

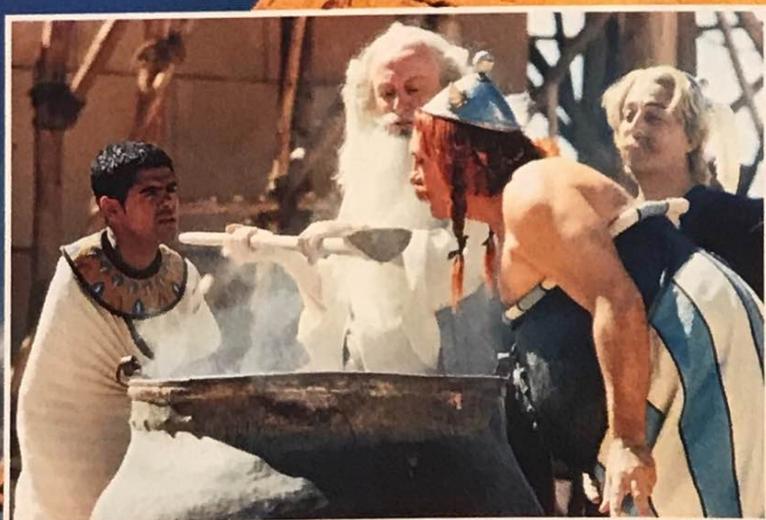
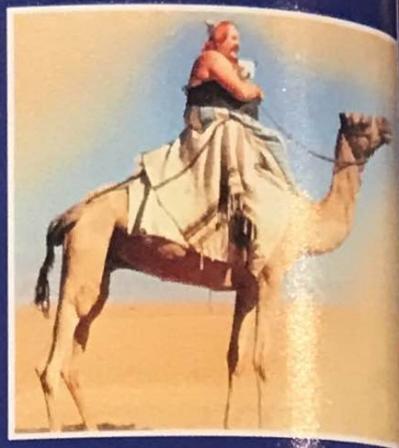
Trois ans après un premier volet très académique, nos deux Gaulois sont de retour dans une version bien plus débridée et plus dans l'esprit de la bande dessinée. Sous la houlette d'Alain Chabat et de tous ses copains de Canal+, Astérix et Obélix prêtent main forte à la belle Cléopâtre.

Tout le monde a entendu parler de la célèbre idylle entre Cléopâtre, souveraine d'Égypte, et le grand Jules César. Ce que l'Histoire a omis de nous dire, c'est que leur relation n'était pas de tout repos. Un jour, alors qu'ils comparaient la puissance de leurs empires respectifs, Cléopâtre, d'un ton péremptoire, déclara que l'Égypte était au faite de sa puissance, ce qui n'était pas le cas pour l'empire romain. César, d'une nonchalance déconcertante, lui rit au nez. Folle de rage, elle déclara que l'Égypte pouvait, et cela en trois mois, construire le plus somptueux palais que les deux empires aient jamais eu. Mettant de côté ses architectes habituels, dont le fameux Amonbofis (qui,

fou de jalousie, se mit à fomenter une terrible vengeance), Cléopâtre chargea Numérobis, jeune architecte aux idées modernes, de mettre en chantier cette œuvre sans précédent... sous peine d'être dévoré par les crocodiles. Conscient de son incompetence notoire, Numérobis entama une longue quête en Gaule afin de demander au druide Panoramix, ami de son père, de lui donner un peu de sa potion magique afin d'accélérer la construction du palais.

Le druide refusa. En revanche, il accepta de venir en compagnie d'Astérix et Obélix en Égypte afin de voir ce qu'ils pouvaient faire pour lui. Dès leur arrivée, ils découvrent que l'entreprise est bien plus importante que ce que leur avait décrit Numérobis. En effet, Amonbofis a mis un point d'honneur à empêcher

la construction du palais. Il va aller jusqu'à s'allier à l'armée romaine afin de faire aboutir ses plans...



Avis de Pascal

Je n'avais pas du tout ri quand j'ai vu le premier opus. Mais j'ai adoré le second. Si vous connaissez bien la BD, vous n'allez pas être étonné de savoir qu'il y a beaucoup de jeux de mots, de parodies et de choses en phase avec l'actualité. Inconditionnel d'Astérix et Obélix, Chabat a mis un point d'honneur à faire une adaptation fidèle. À toi, lecteur, qui vas aller voir le film, je te conseille de bien écouter car il y a un grand nombre de gags placés en "background". En prime : un Edouard Baer fantastique qui joue Otis. Rires et succès garantis.



Les personnages

CLÉOPÂTRE

Monica Bellucci donne à cette reine toute l'hystérie et l'autorité que l'Histoire nous a contées. Sa plastique incroyable lui permet toutes les audaces vestimentaires.

NUMÉROBIS

Il y a du Jamel Debbouze pur cru dans ce Numérobis-là, et c'est tant mieux. Tout y est : les bafouillages, les expressions, les mimiques...

JULES CÉSAR

Alain Chabat campe un Jules désinvolte et sûr de lui. Ses répliques sont datées XX^e siècle, "Objectif Nuls".

AMONBOFIS

Gérard Darmon donne à cet architecte déchu un cynisme épatant. Sa jalousie envers Numérobis le rend subitement très créatif.

OTIS

Edouard Baer est inégalable dans son débit verbal. Otis est une sorte d'inventeur, homme de confiance de Numérobis. Son défaut n°1 est son incessant bavardage.

ASTÉRIX

Appelé avec Obélix pour seconder Panoramix dans sa lourde tâche, il est le maillon rassurant. Pour la première fois à l'écran, Astérix (Christian Clavier) tombe amoureux, et ça lui donne des ailes !

OBÉLIX

Obélix est l'adulte le plus puéril du trio gaulois. L'âme d'enfant que Gérard Depardieu a conservée donne de la crédibilité à ce personnage.

PANORAMIX

Un poil "gauchiste" avant l'heure et doté d'une sagesse de philosophe, Claude Rich apporte douceur et sérénité dans ce casting de détraqués.

SORTIE LE 30 JANVIER

JIMMY NEUTRON

UN GARÇON GÉNIAL

SORTIE LE 6 FEVRIER



Dans sa petite cité de Retroville, Jimmy Neutron rêve d'aventures et de liberté. A la différence de ses camarades, ce petit génie en herbe met au service de son imagination les inventions les plus farfelues pour échapper à son quotidien.

Ce soir-là, c'est l'ouverture de Retro-land, un fabuleux parc d'attractions. Jimmy rêve d'y aller, mais son père et sa mère se sont fermement opposés à cette sortie tant attendue. Jimmy brave l'interdit de ses parents et rejoint ses copains pour s'éclater sur les montagnes russes.



Ah, si ses parents pouvaient disparaître dans la quatrième dimension ! Jimmy l'a rêvé, les abominables Yikiens vont l'exaucer.

De retour de leur folle virée, Jimmy et ses copains découvrent que tous les parents de la ville ont disparu, kidnappés par des extra-terrestres gluants. Au bonheur d'être enfin libres succède bien vite l'angoisse de l'abandon.

Jimmy fait appel à toute son ingéniosité pour s'élancer dans l'espace à la poursuite des abominables aliens. Il est accompagné par Carl, son meilleur ami, son chien

robot et tous les enfants de Retroville.



DRAGON BALL

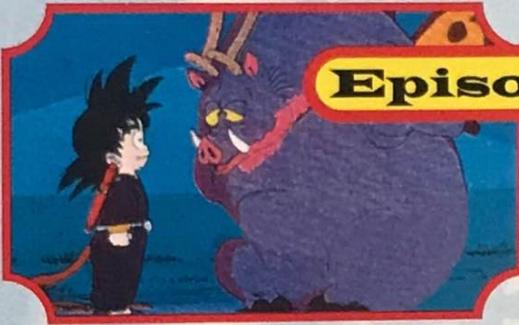
Voici les résumés des épisodes 81 à 100 de la saga. Et surtout, ne manquez pas la suite des passionnantes aventures de Sangoku et de ses amis dans les prochains D.Mangas !

Episode 81

Sangoku voyage toujours autour du monde afin de s'entraîner en vue du tournoi des arts martiaux. Une porte a été ouverte et a donné accès sur le monde des démons. Une épée magique, plantée devant, l'empêche de se refermer. Les démons qui en sont sortis ont attaqué le palais se trouvant à proximité et ont enlevé la princesse du royaume. La mission de Sangoku est de pénétrer dans le royaume des démons via cette porte et de retrouver la princesse avant d'en sortir avec elle et de la refermer.



Episode 82



Notre héros arrive dans un petit village terrorisé par un animal mythique. C'est une sorte de bête, moitié sanglier, moitié renne, avec des ailes de papillon. En fait, Sangoku va découvrir que cet animal est intelligent. Il fait partie d'un gang composé de Ten Chin Han et Chaoz. L'animal attaque des villages et dévaste tout. Ensuite, Ten Chin Han et Chaoz arrivent pour le chasser et libérer le village. Les complices partagent ainsi la récompense. C'est la première confrontation entre Sangoku et Ten Chin Han.

Episode 83

Sangoku arrive au port afin de prendre le bateau qui va le conduire à l'île aux Papayes où se déroule le tournoi des arts martiaux. Il y fait la connaissance d'un petit enfant renard qui est maltraité par tous les truands du coin. Cet enfant est lui-même un mauvais garçon car il a été obligé de s'adapter pour survivre. Sangoku va devenir son protecteur, lui apprendre à devenir gentil et l'aider à gagner de l'argent afin de prendre l'avion pour quitter l'île. Sangoku va aussi rencontrer Baba la Sorcière qui lui donnera des infos sur l'île aux Papayes.



Episode 84



Avant d'arriver au 22^e tournoi, Sangoku a vécu beaucoup d'autres aventures. Le temps a passé et Tortue Géniale, Bulma, Lunch, Yamcha et Krillin arrivent en avion sur l'île. Dès leur entrée dans le stade, ils rencontrent le maître des Grues, le rival de Tortue Géniale. Il est accompagné de deux de ses élèves à l'air très arrogant, Ten Chin Han et Chaoz. Après une courte dispute, Sangoku arrive et, ensemble, ils se rendent dans l'enceinte du 22^e tournoi. Sangoku revêt un costume que Tortue Géniale lui a apporté, et les festivités peuvent commencer.

Episode 85

Tortue Géniale s'éclipse pour laisser place à Jackie Choun et les éliminatoires peuvent commencer. Yamcha est le premier à se battre au 22^e tournoi des arts martiaux. Il monte sur le ring et se retrouve face à Mochi-chan. Yamcha élimine son adversaire d'un coup de poing très rapide. Krillin est le second à se battre. Il affronte Ootoko, un homme de forte corpulence et de grande taille. Ce dernier tente de l'écraser, mais Krillin le saisit et le balance hors du ring.



Episode 86

Ten Chin Han, le premier élève du maître des Grues, entre en scène. Il doit se battre contre Sumo Tori qui, comme son nom l'indique, est un sumo. Ten Chin est si rapide que le public n'a même pas le temps de le voir donner un coup mortel à son adversaire. C'est ensuite au tour de Sangoku qui affronte le roi Chappa. Goku le met K.O. en bougeant très vite et finit par l'achever d'un coup de pied. Ensuite vient Jackie Choun qui affronte l'homme-ours.



Episode 87

Les éliminatoires s'enchaînent car il y a 182 participants. Nos amis sont tous dans une section différente, ce qui fait qu'ils n'ont pas pu se rencontrer. Yamcha se bat, suivi de Krillin puis de Sangoku et de Jackie Choun. A

la fin de la journée, il ne reste plus que huit candidats. Le temps passe et le moment de la sélection en vue des finales arrive. Les huit finalistes entrent dans le stade. Ten Chin Han demande à Chaoz d'utiliser ses pouvoirs afin de changer l'ordre des combats car il veut, ainsi, affronter Goku en finale.

Episode 88

C'est le premier combat de la phase finale du tournoi : Ten Chin Han affronte Yamcha. Les deux guerriers montent sur le ring devant des centaines de spectateurs. Le combat commence, et les deux guerriers semblent de force équivalente. Après un affrontement aux poings, Yamcha lance un Kaméhamé sur Ten Chin Han qui utilise une technique renvoyant le rayon d'énergie sur Yamcha. Ce dernier saute très haut pour l'éviter et reçoit un coup de pied de Ten Chin qui a anticipé. Il retombe au sol et Ten Chin lui casse la jambe volontairement en tombant sur lui.



Episode 89

Plume enlève Yamcha du ring et laisse la place à Jackie Choun pour le combat suivant. Il affronte Garou, l'homme-loup. Ce dernier est très en colère contre Jackie qui a détruit la lune au précédent tournoi. Depuis, il est coincé sous sa forme de loup-garou et ne peut plus devenir humain. Il en veut à mort à Tortue Géniale et désire l'éliminer. Il va jusqu'à sortir un couteau, mais c'est interdit. Tortue Géniale joue avec lui comme un chien, puis l'hypnotise et lui demande de regarder la tête de Krillin. En lui faisant croire que c'est la lune, il le fait redevenir humain.

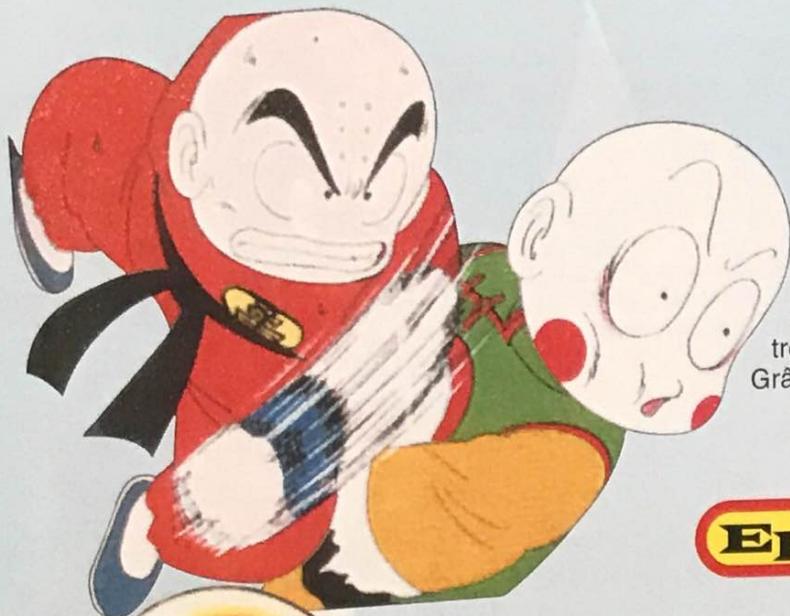


Episode 90

Garou est redevenu humain, mais il est si moche que tout le monde se demande pourquoi il n'est pas resté loup-garou. C'est ensuite au tour de Krillin d'affronter Chaoz. Krillin est beaucoup plus rapide, à la grande stupéfaction de Chaoz qui est éjecté du ring. Mais il peut flotter dans les airs. Il contre-attaque avec Dodon, un rayon d'énergie qui sort de son bras droit. Krillin contre-attaque à son tour avec un Kaméhamé qui le touche de plein fouet. Pour se venger, Chaoz utilise son pouvoir afin de paralyser Krillin et de lui donner plein de coups.



Episode 91



Krillin encaisse les coups et remarque que Chaoz se sert de ses mains pour utiliser ses pouvoirs paralysants. Il lui pose alors la question "combien font 3+4 ?". Chaoz, qui ne sait pas, se sert de ses doigts pour compter et libère Krillin qui lui donne un coup. Chaoz le paralyse de nouveau et Krillin lui demande combien font 16 + 27 et ainsi de suite afin de décoincer Chaoz qui utilise toutes ses capacités pour compter. Grâce à cela, il le met K.O. et remporte la victoire.

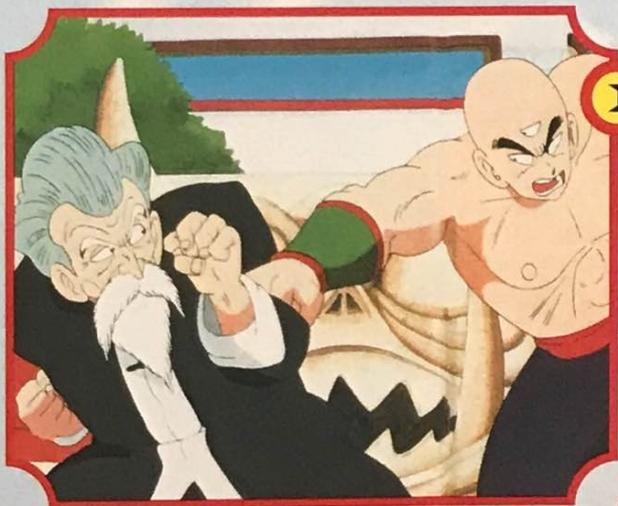
Episode 92



Combat suivant : Sangoku contre Pamputo. Ce dernier est un lutteur de boxe thaï. Il fait plein de mouvements rapides pour impressionner Sangoku et finit par casser l'un des murs de l'entrée du ring pour impressionner Goku. Le combat commence vraiment. Pamputo fonce sur Sangoku qui l'évite et lui donne un coup de poing dans le ventre. Pamputo s'écroule sur le sol et Sangoku remporte la victoire. Les quarts de finale sont achevés.



Episode 93



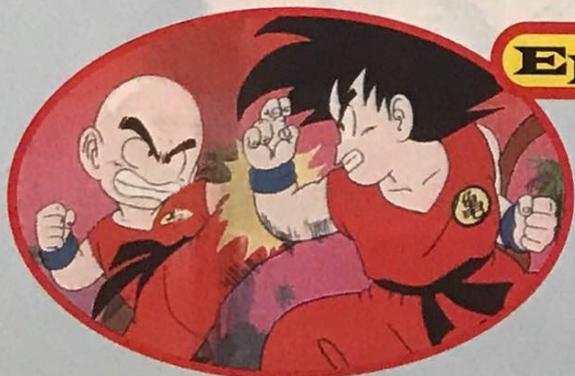
Les demi-finales commencent avec le combat entre Jackie Chou et Ten Chin Han. Les deux guerriers semblent aussi rapides l'un que l'autre, et les coups s'enchaînent très vite. Jackie bouge si rapidement qu'il se démultiplie, mais Ten Chin ne se laisse pas bernier. Jackie enlève son haut et, buste nu, se met à enchaîner les coups. Ten Chin, qui n'arrive pas à la contrecarrer, porte ses mains au front et fait la morsure de l'aube qui éblouit tout le monde par une lumière très forte. Grâce à ça, il assomme Jackie Chou d'un coup de pied à la nuque.

Episode 94

Jackie Chou se relève et reprend le combat. Mais il semble avoir du mal à le poursuivre. Il se met en retenue et provoque Ten Chin qui, à son grand étonnement, réalise un Kaméhamé que Jackie Chou évite en le repoussant avec ses mains. Il fait alors comprendre à Ten Chin qu'il n'est pas son adversaire et sort du ring. Ten Chin, furieux, est déclaré vainqueur par forfait. Pour Jackie Chou, ce dernier n'est pas aussi mauvais qu'il veut le faire croire.



Episode 95



Seconde demi-finale opposant Krillin à Sangoku. Les deux amis montent sur le ring et commencent à se battre. Ten Chin Han re- joint Jackie Chou pour savoir pourquoi il a arrêté le combat. Jackie Génial, le maître des Grues. Le combat fait rage entre Sangoku et Krillin qui semblent être de force égale. Ils ont la même idée en même temps et aucun d'entre eux n'arrive à prendre le dessus.



Episode 96

Les deux amis sautent dans les airs, mais Krillin ralentit sa chute en faisant entrer de l'air dans son ventre. Du coup, Sangoku rate son attaque et contre-attaque avec un Kaméhamé. Mais en réalité, il l'utilise pour se propulser et foncer à pleine vitesse sur Krillin qu'il assomme d'un coup sur la nuque. Krillin se relève quelques secondes après et fonce sur Goku qui lui donne à nouveau un coup sur la nuque. Krillin se retourne et lance un Kaméhamé sur Sangoku



Episode 97

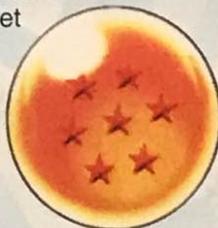


Sangoku l'évite d'une main mais Krillin en a profité pour passer derrière lui et lui tenir la queue. Sangoku semble affaibli. Il profite de la baisse de vigilance de Krillin pour lui donner un enchaînement de coups de poing qui l'éjectent hors du ring. Sangoku remporte le combat et se retrouve en finale face à Ten Chin Han. Le dernier combat peut enfin commencer. Les deux guerriers montent sur le ring et commencent à s'affronter.

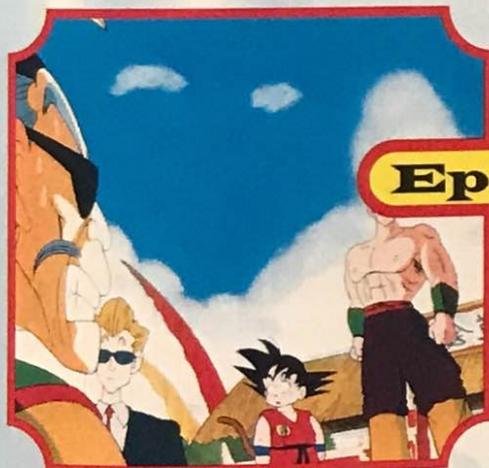


Episode 98

Le combat débute à toute vitesse et les spectateurs voient à peine ce qui se passe. Ce qui fait la différence, c'est que Ten Chin Han peut voler. Il monte en hauteur et lance un rayon d'énergie sur Sangoku qui s'écrase au sol. Il contre-attaque en bougeant très vite pour ne laisser que son image et attirer Ten Chin Han. Mais ce dernier ne se laisse pas bernier par les techniques de l'école de la Tortue. Il saisit Sangoku et enchaîne de multiples attaques du poing.



Episode 99



Sangoku montre à son tour ce qu'il est capable de faire et donne des coups à Ten Chin Han à une vitesse phénoménale. Ten Chin utilise alors l'attaque de la morsure du serpent sur Sangoku pour l'éblouir. Mais Sangoku ne s'est pas laissé avoir : il a pris les lunettes de Tortue Géniale pour se protéger de la forte lumière dégagée par Ten Chin. Le combat reprend et Corbeau Génial, le maître des Grues, demande à Chaoz d'utiliser en douce son pouvoir pour paralyser Sangoku. Ten Chin remarque que Goku ne se bat plus et comprend le stratagème.

Episode 100

Ten Chin demande à Chaoz de ne plus utiliser son pouvoir pour paralyser Sangoku, ce qui énerve prodigieusement Corbeau Génial qui voulait gagner et humilier Tortue Géniale et ses élèves. Corbeau Génial prend Chaoz pour le frapper. Tortue Géniale fait alors un Kaméhaméha qui traverse le ring et emporte Corbeau Génial à des kilomètres de l'île. Ten Chin est très surpris et reprend le combat. Il se concentre et fait sortir une autre paire de bras de son dos. Il attaque Sangoku qui, pour se défendre, se met à bouger les bras très vite. Ten Chin, qui remarque que notre héros est de force égale avec lui, décolle et s'envole au-dessus du ring. Il forme un carré avec sa main et lance un rayon d'énergie d'une puissance telle qu'elle laisse à la place du ring un énorme trou très profond. Tout le monde pense que Sangoku est mort, mais le commentateur découvre qu'il a fait un bond de plusieurs mètres de haut pour passer au-dessus de Ten Chin Han. Quand il arrive à la hauteur de ce dernier, Sangoku le surprend en exécutant un super Kaméhamé.



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

YOGA (1)

Résumé : La bataille fait rage et ils ont déjà abattu quatre piliers ! Yoga a décidé de s'attaquer au pilier de l'océan Arctique mais de rudes combats l'attendent !





IL FAUT QUE TU SUIVES LE MÊME CHEMIN QUE YOGA ! LUI A BESOIN DE TOI !



JE VAIS ESSAYER D'APPROCHER L'AUTRE PILIER !



MAIS VOYONS ! QU'EST-CE QUE SEYAR VA DEVENIR TOUT SEUL ?



MON FRÈRE NOUS FAIT CONFIANCE ET NOUS AUSSI NOUS DEVONS FAIRE CONFIANCE À SEYAR !



JE CROIS QUE TU AS RAISON !



JE TE LAISSE SEYAR, LE DEVOIR M'APPELLE !



MAIS COMMENT ES-TU ENCORE VIVANT ?



OOOHH !



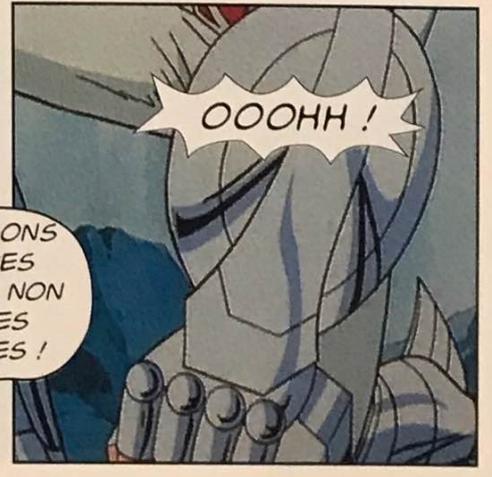
ON M'AVAIT DIT QUE TU ÉTAIS UN ÊTRE FAIBLE, MAIS PEUT-ÊTRE ME SUIS-JE TROMPÉ, QUI SAIT ?



OUI, TU T'ES TROMPÉ ! TU CONFONDS LE COURAGE ET LA CRUAUTÉ, L'AMOUR ET LA CRAINTE ! TU NE SAIS PAS CE QUE TU DIS !



NOUS VOULONS LA PAIX DES VIVANTS ET NON CELLE DES CIMETIÈRES !



OOOHH !

IL FAUT SAVOIR CHOISIR
SON CAMP !

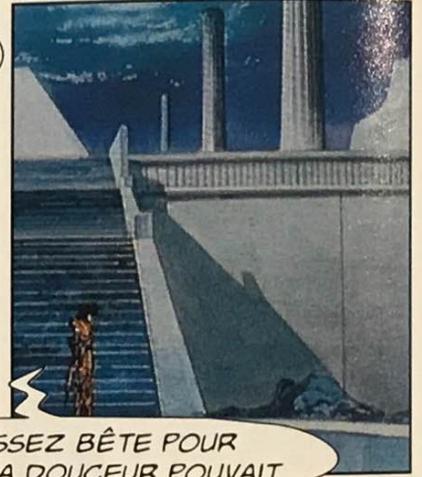


CAMUS DÉSIRAIT
QUE LA PAIX REVienne
SUR TERRE...



NOUS AVONS SU VAINCRE
NOS ENNEMIS D'ASGARD MAIS NOUS
AVONS ÉGALEMENT SU PARDONNER
À CEUX QUI ACCEPTAIENT
DE SE BATTRE À NOS CÔTÉS !
CHAQUE VIE COMPTE !

TU ME FAIS RIRE !
JE NE T'EN VEUX PAS D'ÊTRE
RESPONSABLE DE LEUR MORT
LEUR SORT M'EST
INDIFFÉRENT DEPUIS FORT
LONGTEMPS !



J'AI UNE DETTE ENVERS
EUX ! JE DOIS ME
MONTRER À LA HAUTEUR !

J'AI ÉTÉ ASSEZ BÊTE POUR
CROIRE QUE LA DOUCEUR POUVAIT
S'IMPOSER D'ELLE-MÊME COMME
PAR MIRACLE !

COMMENT
OSES-TU ?



MAIS J'AI APPRIS QUE SEULE LA
FORCE BRUTALE POUVAIT
RAMENER DE L'ORDRE LÀ OÙ
LES CHOSES MENACENT !

ILS ONT PAYÉ LEURS
ERREURS DE LEUR VIE ET
JE NE LES PLAINS PAS. ILS
ONT EU CE QU'ILS
MÉRITAIENT !

LUI SEUL PEUT ACCOMPLIR
LA MISSION QUE NOUS
NOUS SOMMES TOUS
FIXÉE !



POSÉIDON CROIT EN LA
FORCE ET JE CROIS EN
POSÉIDON PARCE QU'IL A
RAISON !

IL SAIT QUE LES HOMMES
SERONT CORROMPUS ET
INSENSIBLES AUX
ARGUMENTS DE LA RAISON !



ILS SONT PIRES QUE DES BÊTES, IL FAUT LES DRESSER ! SI TU ÉTAIS LUCIDE, TU TE RALLIERAIS À NOTRE CAUSE !



LE SACRIFICE DE TOUT INNOCENT EST UNE TÂCHE QUI SOUILLERA VOTRE ENTREPRISE JUSQU'À LA FIN DES TEMPS !



MAIS NOUS N'AVONS QUE TROP PARLÉ !



CE SONT DES INUTILES ET DES INCAPABLES ! POURQUOI LES MÉNAGER ?



TU ES UN MONSTRE !



VOUS POURREZ DISCUTER DE VOS BELLES THÉORIES !



YOGA STOPPE LES PAILLETES DE LUMIÈRE...



JE VAIS T'ENVOYER REJOINDRE CAMUS ET NOTRE CHER MAÎTRE !



JE DOIS VOUS EMPÊCHER DE TRANSFORMER L'UNIVERS EN UN IMMENSE CHARNIER MÊME SI JE DOIS TE TUER !



J'AI ENCORE UNE TÂCHE À ACCOMPLIR !



TU ES FOU !

POSÉIDON NE CHERCHE PLUS QU'À SATISFAIRE SA SOIF DE POUVOIRS !



IL A OUBLIÉ LES PRINCIPES QU'IL DÉFENDAIT ! VOUS VOUS ÊTES TRANSFORMÉS EN UNE BANDE DE PILLARDS ASSOIFFÉS D'OR ET DE SANG !



MAIS ATHENA EST INVINCIBLE !



EST-CE QUE TA CONSCIENCE NE TE REPROCHE PAS TOUTES TES CRIMES ?

SALE TRÂÎTRE, JE VAIS TE TUER !



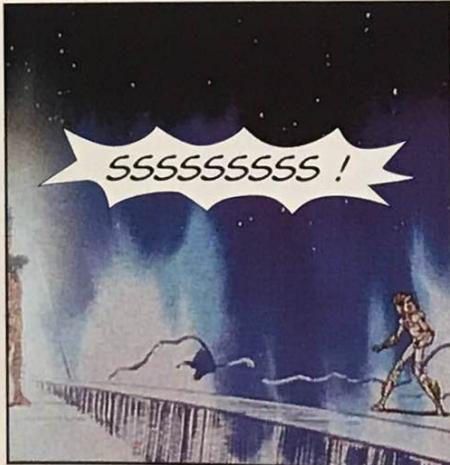
RÉVEILLE-TOI ET ÉCOUTE TON CŒUR, IL EST ENCORE TEMPS !



ÇA SUFFIT ! DIS ADIEU À LA VIE !



SSSSSSSSSS !



FSZSSSS !!



AURORE BORÉALE !!

JE DOIS RÉSITER !





AAAHHHH !!



YOGA EST PROJETÉ PAR UN SOUFFLE ÉNORME SUR UNE ROCHE !



QUEL GÂCHIS ! MAIS NOTRE HONNEUR NE PEUT ÉPARGNER LES FAIBLES !

TU AVAIS JURÉ DE NE PAS ME RÉSISTER ET C'EST CE QUE TU AS FAIT ! TU ES MORT POUR LAISSER TON HONNEUR SANS TACHE !



EST-CE QUE C'EST ÇA CE QUE TU VOULAIS ?



YOGA !



YOGA !



J'ALLAIS JUSTEMENT PARTIR À TA RECHERCHE. ÇA M'ÉVITERA D'AVOIR À TE COURIR APRÈS !

C'EST BIEN LUI ! MAIS JE TE RECONNAIS C'EST TOI QUI PORTES LA BOÎTE QUI CONTIENT LES VÊTEMENTS DE LA LYRE !



TU AS EU RAISON DE VENIR !



ALLEZ DONNE-MOI ÇA, L'HISTOIRE SE TERMINE ICI !





NE ME TOUCHE PAS !



JE NE SUIS PAS D'HUMEUR À PLAISANTER ET TU N'ES PAS DE TAILLE !



TU FANFARONNES MAIS TU N'ES PAS DE TAILLE ! YOGA ÉTAIT BLESSÉ QUAND TU L'AS ABATTU SINON IL T'AURAIT BATTU !



TU VEUX ME PROVOQUER POUR QUE J'AIE PITIÉ DE TA FAIBLESSE !



J'IGNORE CE QU'EST LA PITIÉ !



ET TES EXPLOITS AVEC LES PIERRES NE M'IMPRESSIONNENT PAS NABOT !



OOOHH !



C'EST TOI QUI L'AS VOULU !



TU N'AS PAS ENCORE COMPRIS QUE TU AVAIS INTÉRÊT À CÉDER !



OOOHH !



C'EST RIDICULE ! NE M'OBLIGE PAS À TE TUER !



JE N'AI PAS TA FORCE, MAIS L'ESPRIT DE LA JUSTICE ME DONNERA LA VICTOIRE !

DVD
VIDEOS
CD
MANGAS

QUOI DE NEUF ?

CD
MANGAS
DVD
VIDEOS

Découvrez les nouveautés de février

MANGAS

Tonkam Editions

● **Maison Ikkoku (5)**
Juliette je l'aime

Une histoire d'amour humoristique entre un étudiant et la gardienne d'une pension de famille. Dans ce cinquième volet, on découvre M. Ichinosé, dont l'existence n'était donc pas un mythe. La timide Kozué et la charmante Akira taperont particulièrement sur le système de Kyoko, exacerbant ses sentiments et surtout ses réactions.



● **Kimengumi (8)**
Le Collège Fou fou fou

Il était une fois, dans un lycée, les aventures burlesques d'une bande d'étudiants déjantés. Dans ce volume, le petit groupe décide de mettre le souk dans le club de catch du lycée. Il va affronter une école américaine et tenter de la battre pour venger les élèves de leur école.



Dynamic Editions

● **Cobra (19)**

Dernier volume des aventures du célèbre pirate de l'espace. Cobra est un aventurier recherché à la fois par la police et les autres pirates. Héros au cœur tendre, il aide tous ceux qui en ont besoin.



Editions Glénat

● **Nausicaä (tome 7)**



Depuis la Guerre des "7 jours de Feu", il y a mille ans, la Terre est recouverte d'une immense forêt toxique habitée par des animaux et des insectes géants qui obligent les hommes à vivre reclus. La princesse Nausicaä, intriguée depuis toujours par cette forêt dont elle est la première à comprendre les vertus bénéfiques pour l'écosystème, décide de s'engager pour sauver le monde. Une passionnante fresque écologique de Miyazaki.

● **Bastard ! (tome 22)**



Dark Schneider est le plus puissant sorcier des forces du mal, mais un sortilège l'a transformé en un inoffensif gamin. Seul le baiser d'une jeune fille peut lui rendre ses pouvoirs et l'obliger à défendre le royaume de Metalicana. Projeté dans les enfers, Dark Schneider est confronté à Satan lui-même. Mais ses pouvoirs ne sont rien comparés à ceux des démons. Pourtant, ces derniers ont besoin de lui...

Kana Editions

● **Détective Conan (tome 30)**



Six grands détectives ont été réunis dans le Manoir du Crépuscule par l'insaisissable Kid. Malgré eux, tous sont impliqués dans une chasse au trésor, un stupide jeu dont ne sortira vivant que celui qui mettra la main sur ce trésor. Mais, au beau milieu des recherches, une affaire éclate et Kogoro se fait tirer dessus. Mais bon sang, que se passe-t-il ?

● **Inu-Yasha (tome 2)**



Une prêtresse nommée Kikyô empêche Inu-Yasha de s'approprier la perle de Shikon et de devenir un véritable démon. Kagome se révèle être la réincarnation de Kikyô et la détentrice actuelle de la perle. Malheureusement, le joyau a été brisé et de nombreux démons s'en sont partagé les morceaux. Kagome et Inu-Yasha décident de s'associer pour recomposer le joyau en pourchassant les démons.

VIDEOS

● **City Hunter : Amour, Destin et Magnum**

Cette cassette est le film inédit en France de Nicky Larson. Nina Steinberg, célèbre pianiste originaire de la Galiérie de l'Ouest, débarque au Japon pour y donner un concert de charité. Elle va profiter d'un attentat pour fausser compagnie à son grand-père et partir à la recherche de Ryo.



● **Yuyu Hakusho (vol. 5)**

Un groupe d'ados est recruté par le Royaume des morts pour ramener en enfer les esprits rebelles. Dans ce volume, Yukina, une jeune fille possédant l'incroyable pouvoir de sécréter des pierres précieuses, vient d'être enlevée par le cruel Gonzo Tarukane. Celui-ci voudrait en effet abuser de son pouvoir pour asseoir sa fortune.

● **Blue Submarine (vol. 1 et 2)**

Cette mini-série de quatre épisodes en deux DVD allie l'animation classique à l'image de synthèse. Les calottes polaires ont fondu et ont submergé toute la Terre. Alors que l'eau est devenue source de terreur, les survivants doivent faire face aux assauts d'hybrides, créatures mi-humaines mi-animales...



● **Kenshin le Vagabond (TV 1)**

Kaoru Kamiya s'est lancée à la recherche de Battosai, l'assassin légendaire qui a tué de nombreuses personnes de son village. Dans sa course, elle rencontre un homme suspect, à l'air maladroit, qui bientôt se révèle être un vagabond portant une épée à lame inversée...

RICKY STAR

inédit TV

BATTLE BALL
THE UNIVERSAL

THE 4th

S	1	0
B	0	0

EN JANVIER
SUR MANGAS

MANGAS LA CHAÎNE DE VOS HÉROS PRÉFÉRÉS www.mangas.fr

UNE CHAÎNE



DISPONIBLE SUR



CANAL SATELLITE



ET LE CABLE

ECT Le Studio - Tél. : 01 43 91 11