

DOMANGAS

Star Wars 2
Toutes les photos du film



Frontiere
La nouvelle série Digimon



X-MEN
Les super pouvoirs



YU-GI-HO



Devenez le maître du jeu

La fin de **Dragon Ball**



ESCAFLOWNE
La vengeance de Folken



2 posters géants **Chihiro**

Mensuel N° 488 MAI 2002 ISSN 1286-1707
3 € DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS

T 02918 - 488 - F: 3,00 €



Pour tout savoir sur vos mangas favoris

Sommaire

MAGAZINE

- 3 **Escaflowne**
- 6 **X-Men**
- 24 **Futurama**
- 27 **Mutimédia**
- 44 **Le courrier des lecteurs**
- 46 **Yu-gi-ho**
- 48 **Pleins feux sur...**
Star Wars Episode 2
- 50 **Digimon**
- 53 **Quoi de neuf ?**
- 54 **En direct du Japon**
- 56 **Dragon Ball**

BANDES DESSINEES

- 10 **Dragon Ball GT**
Ascenseur pour l'enfer
- 60 **Les Chevaliers du Zodiaque**
Le chant d'Athéna (2)

JEUX VIDÉO

- 28 **Star Wars Episode 1 : Jedi Power Battles, Kessen 2, Metal Gear Solid 2, Dynasty Warriors 3**

POSTERS

- 31 **Le voyage de Chihiro**



Téléphonez au
0 892 688 088
 0,34 €/mn



une économie de 8 €
3 numéros gratuits

CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



Chaque mois retrouvez les aventures de



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



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° 487 - MAI 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. SR/REWRITING : Michèle Blacque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Franck Soulier. TEXTES : Pascal Lafine, Sandra Karas, Nicolas Bouchard. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. DEPOT LEGAL : MAI 2002. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM SA au capital de 120 000 €, R.C.B. 334 323 961 - 132 av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. 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. REASORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par la SNIL.

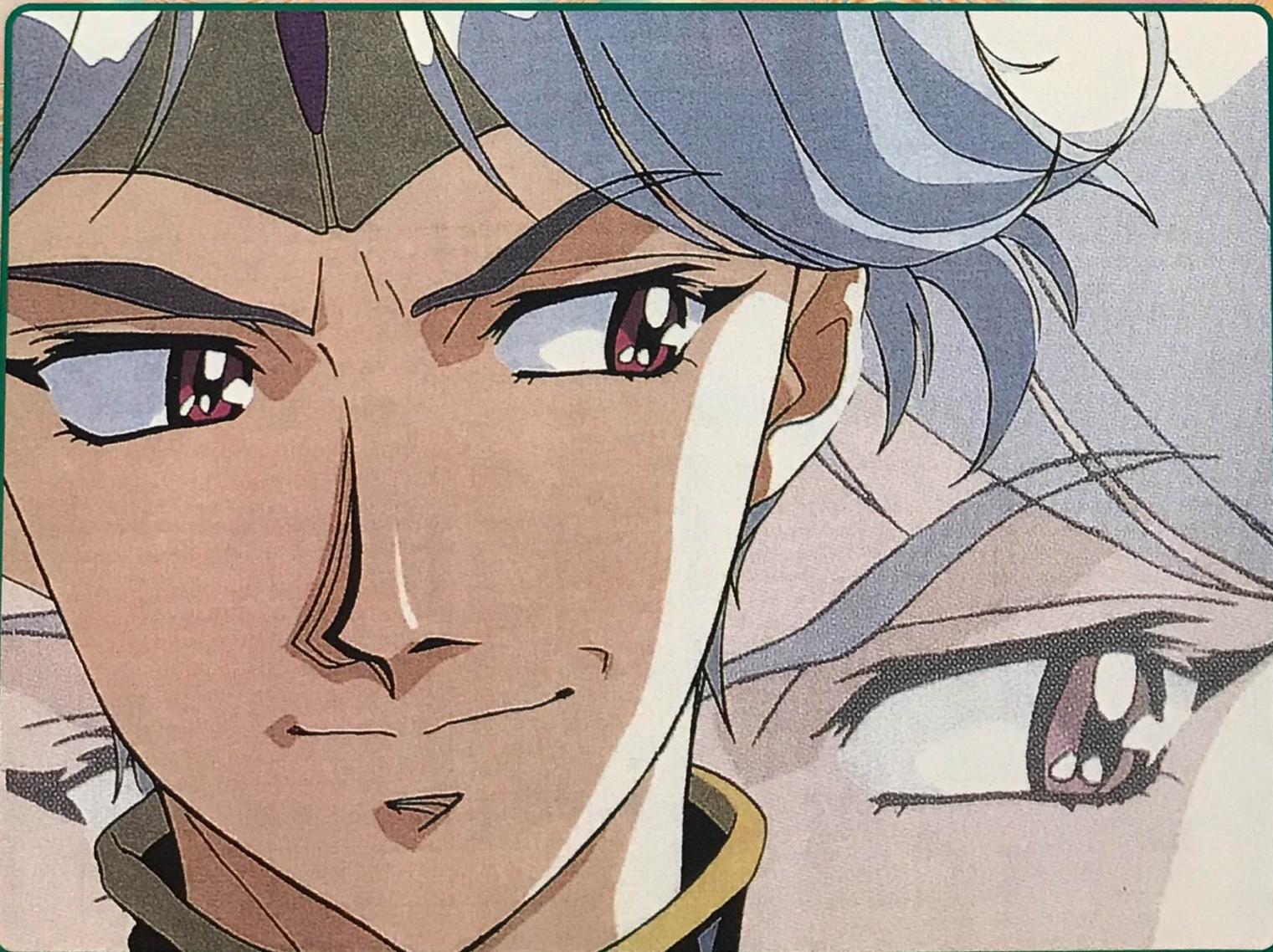
Vision d'Escaflowne

Dans le précédent D.Mangas, nous vous avons présenté les héros les plus positifs de cette série culte japonaise. Ce mois-ci, retrouvez les principaux personnages auxquels ils sont confrontés.

Dilandau

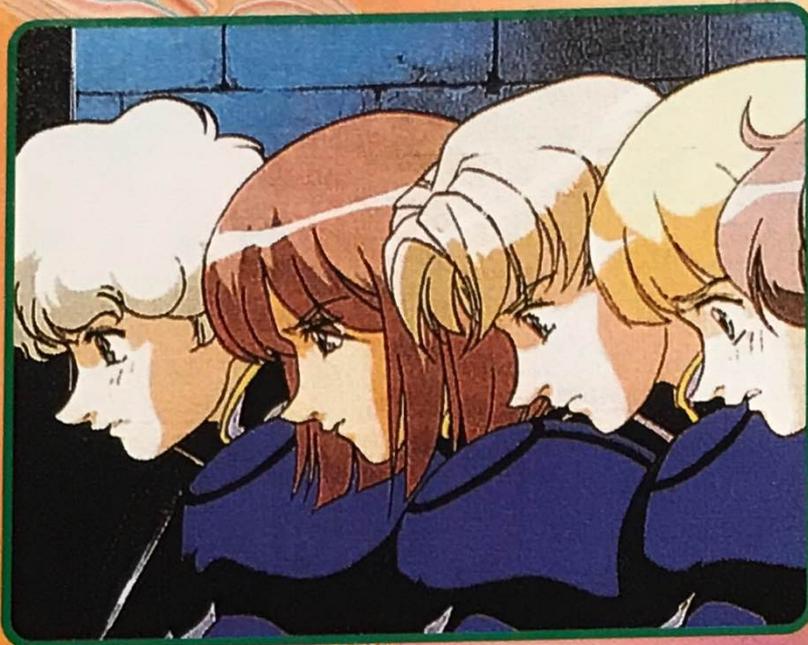
En réalité, c'est une fille. Son frère, Allen Schezar, la recherche depuis des années car elle a mystérieusement disparu du royaume. Elle avait été enlevée par les Zaibachers qui lui ont fait un lavage de cerveau. Elle est alors devenue un homme dévoué à Folken. Sa mission principale est de capturer Escaflowne. Dilandau est une tête brûlée qui aime faire souffrir ses ennemis. Il se croit très beau et invulnérable. Il va capturer Van à plusieurs reprises. C'est Allen qui interviendra à

chaque fois pour le sauver. Dilandau va péter un câble et devenir fou à cause d'une cicatrice à la joue infligée par Van. Persuadé d'être complètement défiguré, il va tout faire pour se venger et détruire ce dernier à qui il voue une haine terrible. Cette haine va le faire petit à petit sombrer dans la déchéance et la folie la plus fatale. Il va découvrir que c'est Hitomi qui aide Van en lui indiquant comment l'arrêter. Il fera tout pour la détruire elle aussi. Dilandau pilote un Guymelef Alseide de couleur rouge.



L'escadron du Dragon

Ce sont les meilleurs soldats du Général Adelphos. Commandés par Dilandau, ils pilotent des Alseides. Ils sont environ quinze, mais on n'en voit que six dans la série.



● **Chester** : c'est le plus dévoué des soldats de Dilandau. Il va être tué par Van.

● **Gatty** : c'est avant tout un messager qui se fait souvent frapper par Dilandau. Gatty fait aussi partie des meilleurs pilotes de l'escadron. Il sera éliminé par Van.

● **Dalleto** : lui aussi va être tué par Van alors qu'il tentait de se protéger avec un bouclier qui ne servit à rien face à l'épée de Van.

● **Miguel Labarrière** : c'est le plus célèbre des Chevaliers Zaibachers. Miguel va se faire battre par Allen. Il sera emprisonné, mais réussira à s'échapper en tuant Van. Il va alors se retrouver dans une salle du palais ducal et tomber sur Zongi, un agent Zaibacher, qui le tuera pour ne pas être découvert.

● **Guimel** : c'est le moins important des guerriers de Dilandau. Lui aussi perdra la vie face à Van.

● **Violet** : c'est également un simple guerrier qui n'a qu'un rôle court dans la série.

Zongi

Il fait partie de la Tribu des Morphs, et lui et les siens sont victimes d'une fatalité qui veut qu'ils meurent tous de façon tragique. Son peuple a la particularité de pouvoir prendre n'importe quelle apparence ainsi que celle de lire dans l'esprit des gens. Zongi a tué son frère lors d'une bataille, alors que ce dernier avait pris l'apparence d'un guerrier adverse. Lui-même s'était métamorphosé en soldat du camp opposé. Sans le savoir, ils se sont affrontés. Lorsque Folken lui propose de le rejoindre, afin de détruire la fatalité dans le monde, il accepte tout de suite. Il espère ainsi mettre fin à celle que subissent les siens. Il va prendre l'apparence de Placto, un moine de Fleid, qui avait été envoyé pour interroger Hitomi. Il se fait démasquer par cette dernière lors qu'il tentait de lire dans son esprit. Effrayé par Hitomi, il va s'enfuir pour faire son rapport au Seigneur Folken. Dilandau, qui ne lui pardonne pas d'avoir tué Miguel, même sans l'avoir fait exprès, l'éliminera de façon horrible.



Dornkirk

Dornkirk est l'empereur de Zaibach depuis plus de 100 ans. Tout comme Hitomi, il vient de la Terre. Quand il l'a quittée pour venir sur Gaïa, il avait 60 ans. Son vrai nom est Isaac, et il vivait sur Terre entre le XVII^e et le XVIII^e siècle. Ce scientifique voulait comprendre le fonctionnement du destin et, à sa mort, il a émis le vœu d'en connaître les clés. C'est ainsi qu'au lieu de perdre la vie, il s'est retrouvé sur Gaïa en plein territoire Zaibacher. Il va s'intégrer aux habitants et devenir l'un des leurs. On ne sait pas comment, mais avec le temps il va prendre le pouvoir de l'empire Zaibacher sous le nom de Dornkirk. Il tient à peine debout, et c'est grâce à une immense machine, dans laquelle il reste en permanence, qu'il vit encore. Son but est de contrôler le destin afin de prévoir le futur et d'empêcher que les hommes ne souffrent.



Narya & Eriya



Ce sont des femmes chattes jumelles et très sensuelles. La première, Eriya, est blonde ; quant à la seconde, Narya, elle a les cheveux gris clair. Il y a des années, alors qu'elles étaient très jeunes, leurs parents furent assassinés sous leurs yeux par des villageois qui ne supportaient pas leur espèce (mi-humaine, mi féline). Elles y seraient passées aussi, car les villageois les avaient coincées dans un grand ravin. Mais plutôt que d'être lynchées, elles préférèrent se jeter dans le vide, et Folken, qui volait avec ses grandes ailes, les saisit durant leur chute. Depuis ce jour, elles sont toutes deux amoureuses de leur sauveur et sont prêtes à mourir pour lui. Narya et Eriya sont très efficaces et prennent même du plaisir à exécuter pour Folken les missions les plus extrêmes.

Folken

Folken est le personnage énigmatique, mystérieux et torturé de la série. C'est le commandant en chef de l'armée Zaibacher. Il dirige une forteresse volante dans laquelle se trouvent l'escadron du Dragon et Dilandau. Avant de rejoindre l'armée Zaibacher, Folken Fanel était le prince héritier du trône de Fanélia et, par-là même, le frère de Van Fanel. Pour prendre le trône et devenir roi, il devait passer une épreuve : tuer un dragon et récupérer son cœur comme l'a fait Van dans le premier épisode. Mais durant l'affrontement, il s'est fait arracher un bras. Cette leçon lui apprend que les dragons sont bons, et qu'ils lisent la haine dans le cœur de ceux qui les attaquent. Celui qui a le cœur pur n'a rien à craindre des dragons. Après ce tragique événement, Dornkirk, l'empereur de Zaibach, le recueille et lui pose un bras cybernétique. Grâce à sa machine à lire le destin, il découvre que Folken a un grand rôle à jouer. La mère de ce dernier et de Van était une habitante d'Atlantis. Du coup, Folken est un descendant du peuple d'Atlantis, et Dornkirk a besoin du pouvoir des Atlantes pour maîtriser le destin. Ces derniers ont la particularité d'avoir des ailes dans le dos. Il va se laisser séduire par le rêve de Dornkirk qui veut installer une nouvelle ère où guerre et haine n'existeront plus. Ce n'est pas un méchant homme car il est persuadé que ce qu'il fait, c'est pour le bien de tous. C'est aussi pour cela qu'il essaie de convaincre son frère de le rejoindre. Il est épaulé par Narya et Eriya, les deux femmes chattes qu'il avait sauvées de la mort alors qu'elles allaient être tuées. Folken est, lui aussi, un créateur. Entre autres, il a inventé les capes némétiques qui rendent invisible.



X-MEN EVOLUTION

Les X-Men, ce sont les enfants de l'Atome nés avec des super pouvoirs les distinguant des humains ordinaires. Face à un monde qui les déteste, ces jeunes mutants sont obligés de se cacher par crainte des repréailles. Le Professeur Charles Xavier les a réunis au sein d'une école, afin de les éduquer et leur apprendre à maîtriser leurs pouvoirs. Certains deviendront des héros qui protégeront l'humanité contre les autres mutants qui, comme Magnéto, sont bien décidés à réduire les humains normaux en esclavage.

Cyclope

Scott Summers est la première recrue du Professeur Xavier. Il prend très au sérieux son rôle de X-Men. Le Professeur a

une grande confiance en lui. C'est un élève studieux qui prend à cœur son rôle de grand frère et de chef. Il veut être un exemple pour les autres. Il ne peut pas contrôler le rayon d'énergie qui lui sort des yeux. S'il ouvre les paupières, il détruit tout ce qu'il regarde avec son rayon rouge. Pour éviter cela, il doit por-

ter des lunettes ou une visière avec des verres en quartz rubis. Ce verre spécial est la seule chose qui peut retenir son rayon. Son grand rêve est de pouvoir contrôler ses pouvoirs ou d'avoir des yeux normaux. En secret, il est très amoureux de Jean Grey. Cette dernière a une curieuse attitude à son égard et semble plutôt s'intéresser à Duncan. Pourtant, elle se montre très jalouse quand sa meilleure amie Taryn s'intéresse à Scott et elle cherche alors à sortir avec lui. Dans la BD originale, Scott s'est marié une première fois avec Madelyne Prior avec qui il a eu un enfant du nom de Nathan. Peu après la mort de sa femme, il a retrouvé Jean et l'a épousée. Quelles que soient les versions, Scott n'aime pas Wolverine car ce dernier entretient une relation ambiguë avec Jean. Scott est très influençable ; d'ailleurs, Magnéto réussira à l'embobiner à plusieurs reprises. Scott cherche un modèle, un père. Il a perdu sa famille très jeune. Son père et sa mère tenaient une petite compagnie d'aviation entre le Canada et les USA. Un jour, leur avion a eu une défaillance technique et ses parents sont morts

dans l'accident. Scott et son frère Alex (Havok) ont été jetés de l'avion en parachute juste à temps. Ils ont été séparés et ont été élevés par des familles d'accueil. Alex est lui aussi un mutant qui a le pouvoir de contrôler les rayons cosmiques. Dans la



COMMENTAIRE

- Cyclope est le tout premier X-Men. Au départ, il est un peu incontrôlable car il maîtrise mal la puissance de son pouvoir. D'ailleurs, il a presque fait sauter l'équipe de football avec une détonation optique. Le réalisateur, Frank Paur, a voulu que Scott ne soit pas l'homme droit qu'il est dans la BD. Il désirait qu'il soit l'icône du campus. Pour lui donner une plus grande impression d'homme responsable, on lui a attribué une voiture sportive.

Cyclope

Nom : Scott Summers

Nom de code : Cyclope

Pouvoir : un rayon d'énergie dans les yeux

série télé Evolution, c'est un surfeur qui vit à Hawaï. Né dans le Missouri, Scott est âgé de 18 ans. Il a de grandes aptitudes physiques. Il est doué en histoire, en littérature, en espagnol et en trigonométrie. Ses groupes musicaux préférés sont R.E.M. et Oasis. Ses plats favoris sont les hamburgers, les tacos et les pizzas. Beaucoup le trouvent distant à cause de ses lunettes sombres. Scott est bon en sport et excelle particulièrement en gymnastique et au basket-ball. Il vient de la ville de Saint-Louis.

Tornado

C'est une orpheline qui vivait et vivait dans les bas-fonds du Caire en Egypte. Quand ses pouvoirs se sont déclenchés, Ororo a été prise en main par une tribu africaine. Son pouvoir de faire pleuvoir à volonté l'avait hissée au rang de divinité, de déesse. Elle a été trouvée par Xavier lui-même qui a fait d'elle son bras droit. Il lui a servi de mentor et lui a donné une éducation. Storm est une grande protectrice de la nature. Elle est secrètement amoureuse de Wolverine qui

ne voit en elle qu'une simple amie. Storm a de grands pouvoirs et peut voler, créer des tornades et lancer des éclairs sur ses adversaires. Quand elle est en colère ou enfermée, ses pouvoirs se déchaînent et peuvent totalement provoquer le chaos dans la météo. On ne connaît aucune limite à ses pouvoirs de contrôle du temps. Ororo Munroe sert de mentor aux jeunes étudiants du Xavier Institute. C'est la tante d'Evan Daniels (Spyke), qui est étudiant à l'Institut. Storm est la plus âgée des quatre femmes mutantes d'Evolution.

Ororo est une Américaine dont les parents ont été tués dans un tremblement de terre au Caire, en Egypte. A cause de cette catastrophe, Storm a été prise au piège dans les décombres pendant deux jours à l'âge de 4 ans. Depuis, elle est devenue claustrophobe. Elle est aussi capable de créer des nuages, le brouillard, la pluie, le vent, la foudre...

Elle emploie son énergie du vent pour l'aider à voler dans les airs. Le seul problème avec ses pouvoirs, c'est qu'elle doit contrôler ses émotions, car sinon ils se déclenchent tout seuls... Dans Evolution, elle a un rôle plutôt mineur car c'est une adulte.

Wolverine

On ne connaît pas son nom de famille. Wolverine est à la recherche de son passé. Il sait qu'il s'est battu durant la Seconde Guerre mondiale. Son pouvoir auto-guérisseur soigne non seulement toutes ses blessures, mais en plus ralentit son vieillissement. Il est d'origine canadienne et a été enlevé par une organisation secrète militaire qui a fait sur lui et sur Sabretooth des expériences pour en faire les armes X. Grâce à ces expériences, ils ont recouvert son squelette d'une matière nommée Admantium, plus résistante que le métal et même le diamant. Grâce aux trois griffes qui sortent de chacune de ses mains, il peut découper tout ce qu'il veut. Wolverine est une bête de guerre et doit sans cesse combattre le monstre qui sommeille en lui. Le professeur, qui a fait sur lui les expériences de l'arme X, a installé dans son cerveau une puce qui lui permet de le contrôler. Il est venu chez les X-Men afin que Charles Xavier utilise ses pouvoirs télépathiques pour lire dans son esprit et l'aider à recouvrer son passé. Wolverine agit au manoir comme le responsable des élèves. Lui et Storm leur servent de protecteurs et d'éducateurs. Il a très peu d'amis. Wolverine est venu au Xavier Institute sur l'ordre du Professeur X. Il entraîne les X-Men à se battre, entre autres dans la salle des



Tornado

Nom : Ororo Munroe

Nom de code : Storm

Pouvoir : elle peut contrôler la météo

Wolverine

Nom : Logan

Nom de code : Wolverine

Pouvoir : des sens hyper aigus, des os et des griffes en Admantium et un pouvoir d'autoguérison

COMMENTAIRE

- Dans Evolution, les producteurs ont choisi de faire de Storm une femme mûre dont la mission est de "coach" l'équipe du manoir. Elle ne participe pas activement à la série, mais elle est présente dans tous les épisodes.

● COMMENTAIRE

- Même quand Wolverine ne porte pas son masque, il garde toujours les cheveux en épis et un look fun. Il vit dans l'Institut et est utilisé comme modèle pour les jeunes X-Men. Il apparaît dans tous les épisodes, mais reste néanmoins un personnage bien à part. Il vit ses propres aventures en dehors de celles que l'on voit dans la série. L'arme est créée surtout pour être dans la première saison.

Malicia

C'est un personnage très spécial car, dans la BD, c'est le plus apprécié du public. C'est une fille qui n'a pas eu de chance et a souvent été mal entourée. Du fait de sa popularité, son perso a été énormément modifié, "travaillé", que ce soit en BD, dans le film ou la série Evolution. Originaire du Mississippi, elle avait 13 ans quand sont apparus ses pouvoirs. En embrassant son petit ami, elle a absorbé ses pensées et il est tombé dans le coma. Se prenant pour un monstre, elle a fugué de chez elle et a erré jusqu'à sa rencontre avec Mystique qui a fait office de mère auprès d'elle. Mais un jour, Malicia s'est rendu compte des mauvaises intentions de cette dernière et a décidé de se ranger du côté des X-Men. Au début d'Evolution, elle a 15 ans et fait partie des méchants. Par la suite, elle a changé de camp, poussée surtout par son amour caché pour Scott. Elle porte des vêtements de la tête aux pieds et ne laisse même pas apparaître un bout de chair. Elle a peur du moindre contact physique avec les autres. Elle peut voler et possède une sorte d'invincibilité. Quand elle touche une personne, s'il s'agit d'un mutant, elle absorbe ses pensées et ses pouvoirs. Du coup, elle peut les utiliser comme s'il s'agissait des siens. Dans Evolution, les créateurs ont accentué le côté marginal de Malicia. Elle rêve de pouvoir contrôler ses pouvoirs et de vivre une grande histoire d'amour. Elle a grandi dans les marais du Mississippi. C'est pour cela que dans la VO (en anglais), elle a un accent du Sud. Dans la BD originale, elle vivait avec Irène Adler/Destiny jusqu'à ce que ses pouvoirs de mutante se manifestent. Elle était lycéenne quand un garçon nommé Cody lui a demandé de danser avec elle. Ils ont dansé amoureusement pendant quelque temps, jusqu'à ce que Cody la renverse accidentellement.

Quand il l'a aidée à se lever, il a touché sa peau. La mémoire et les pensées de Cody ont alors inondé son esprit. Prenant peur, Malicia est partie. Elle voulait entrer chez les X-Men afin que ces derniers l'aident, mais à cause d'un quiproquo, elle est devenue leur ennemie. Elle a alors été prise en main par Mystique qui l'a enrôlée dans la confrérie des mauvais mutants. Dans le dessin animé, Malicia change de camp après une sortie éducative

de géologie. Elle a absorbé les pouvoirs de Scott et Mystique, ce qui lui a fait découvrir que les X-Men étaient ses amis et que Mystique ne l'était pas. Elle déteste Kitty qu'elle trouve ennuyeuse et égoïste et elle n'aime pas Jean qui est tout son contraire. Elle apprécie beaucoup Kurt, car tous deux ont un point commun relatif à Mystique (Malicia étant la fille adoptive de cette dernière, et Kurt, son fils).

COMMENTAIRE

- Les producteurs ont désiré que Malicia soit la plus actuelle possible. Ils lui ont donné un look sportif, lui ont fait un costume collé au corps pour montrer qu'elle ne pouvait toucher personne. Les dessinateurs ne voulaient pas qu'elle ait un look classique. Ils ont donc demandé que, dans le dessin animé, elle ait un look unique et qu'elle soit incontrôlable.

Diablo

Diablo est l'X-Men le plus spatial. Son physique ne passe pas inaperçu, et c'est pour cela que Xavier lui a remis une caméra à images holographiques afin de cacher sa peau bleue et donner l'impression qu'il est humain. Il ne laisse toutefois pas les gens l'approcher et le toucher afin qu'ils ne sentent pas sa fourrure. Ce garçon de 16 ans a beaucoup d'humour et passe son temps à s'amuser ou à faire des plaisanteries. Grâce à son pouvoir qui lui permet d'apparaître n'importe où, il s'amuse à faire sursauter les gens en surgissant auprès d'eux. Dès qu'il se met à l'ombre, il devient invisible et, du coup, il espionne les autres. Sa cible préférée est Kitty qu'il n'arrête pas de taquiner. Cette dernière se cache souvent pour être tranquille, mais Kurt la retrouve toujours. Dans Evolution, Mystique est la mère de Kurt et ils ont la même couleur de peau. Il est originaire d'Allemagne et sa seule famille connue est Mystique. A



Malicia

Nom : inconnu

Nom de code : Rogue

Pouvoir : par simple contact, elle absorbe les pensées et les pouvoirs des autres

Diablo

Nom : Kurt Warnner

Nom de code : Nightcrawler

Pouvoirs : il peut se téléporter, marcher sur un mur comme une araignée. Il peut faire des sauts périlleux et bouger aussi agilement qu'un singe. Il a une queue qu'il utilise pour s'accrocher et tenir les choses. Dans le noir, il peut se rendre invisible

l'école il est doué pour l'histoire, le français, la géométrie, la gymnastique et la biologie. Ses passe-temps favoris sont le cinéma, le club d'art dramatique, le football, la gymnastique, le skate et les jeux vidéo. Il écoute de la techno et les Beatles. Ses plats préférés sont les pizzas et les hamburgers. Il rêve de ressembler à Luke Skywalker ou Neo de Matrix. Bien que Kurt ait une apparence démoniaque, il est en réalité le plus doux, le plus vulnérable et le plus humain du groupe. Mais à cause de son aspect, il se sent le plus isolé et a peur que les gens le jugent selon son apparence. Scott est sa cible préférée pour les mauvaises blagues.

- **COMMENTAIRE**
- Les créateurs ont choisi de lui donner un appareil holographique qui modifie son apparence. Le grand changement vient de ses doigts. Quand il est en Nightcrawler, il en a trois ; mais quand l'holographe lui donne une apparence humaine, il a ses cinq doigts regroupés en trois à la manière de Spok dans Star Trek.

Toad

Todd, qui a quinze ans, est un garçon amer et jaloux qui pense être dur à cause des voyous qui s'en sont pris à lui. Il fait partie des mauvais mutants du lycée aux côtés de Mystique, mais ces derniers le prennent pour un imbécile. C'est le bizuth du lycée de Bayville et il traîne avec les autres membres de la Fraternité de façon à gagner le respect. C'est vraiment un idiot, une marionnette. Il ne cesse de faire des gaffes et hait tout le monde. Il est persuadé que les gens l'empêchent d'avancer et réagit, quoi qu'il arrive, mû par la jalousie. Le Crapaud a des muscles de pied incroyablement développés, une longue langue pour saisir des choses et il peut lancer une matière gluante sur les gens

- **COMMENTAIRE**
- C'était un personnage qui avait peu d'importance dans la BD originale. Dans la série, il a davantage de poids car il apporte un plus.
- Il est devenu un sérieux adversaire. Il a appris à vivre hors de la lumière et dans les lieux insalubres. Il passe son temps à sauter comme une grenouille.

Mystique

Elle est originaire d'Allemagne et on ne connaît pas son âge réel. Comme Wolverine, son pouvoir ralentit son vieillissement. Sa seule famille connue est Diablo (Nightcrawler), son fils. On ne connaît pas les réelles motivations de Mystique. Grâce à son pouvoir, elle peut même pénétrer les secteurs les mieux gardés. (Note : bien qu'elle puisse assumer n'importe quelle forme, elle ne peut pas imiter les pouvoirs.) Mystique est inscrite à l'école sous une autre identité et se fait passer pour un professeur principal de Bayville. Elle emploiera cette position pour s'insinuer dans la vie des élèves. Mystique travaille rarement seule. Elle s'entoure des voyous les plus puissants

Mystique

Nom : Raven Darkholme
Nom de code : Mystique
Pouvoir : capable de changer de forme et d'apparence



Toad

Nom : Todd Tolensky
Nom de code : Toad (le crapaud)
Pouvoirs : il a une langue et des pieds puissants. Il peut cracher une matière visqueuse

qu'elle rassemble en les duplant. Elle se fait passer aussi pour une élève afin de s'introduire dans le labo secret du Professeur Charles Xavier.

- **COMMENTAIRE**
- Dans la série, c'est plus qu'une mutante criminelle.
- C'est la principale de l'école.
- Xavier connaît Mystique et sait qu'elle est là sous l'identité du proviseur. Mais il ne la chasse pas afin de donner un choix à ses X-Men et leur apprendre à se défendre. Le réalisateur, Steeve



Gordon, voulait que l'on crée un autre costume pour Mystique (avec une cape).

Sabertooth

C'est un assassin et un mercenaire, un homme méchant, sadique et amer. Sabertooth savoure le fait qu'il en sait plus sur le passé de Wolverine que Logan lui-même. Avec des capacités de mutant semblables à celles de Wolverine, il a choisi d'être mauvais et de se ranger du côté de Magnéto. On sait qu'il est aussi âgé que Logan et qu'il a également fait partie du projet de l'arme X.

- **COMMENTAIRE**
- Les producteurs l'ont créé pour avoir un adversaire de taille. Ils ont remanié son look à plusieurs reprises. La première version lui donnait une apparence de fauve.
- David Arade, le directeur, a demandé qu'il soit dessiné avec un manteau et que son apparence dans Evolution soit plus proche du film que de la BD.



Sabertooth

Nom : Victor Creed
Nom de code : Sabertooth
Pouvoirs : sens aiguisés, pouvoir autoguérisseur, griffes coupantes

DRAGON BALL GT

ASCENSEUR POUR L'ENFER

RÉSUMÉ : RAPPELEZ-VOUS LES ÉVÈNEMENTS QUI AVAIENT CONDUIT PAIN ET SANGOKU DANS LE LABORATOIRE OÙ SE TERRAIT LE BÉBÉ MUTANT : LE PROFESSEUR MYO, APRÈS AVOIR ÉTÉ ÉLIMINÉ PAR LE BÉBÉ MUTANT, S'ÉTAIT BIEN ENTENDU RETROUVÉ EN ENFER ET C'EST LÀ-BAS QUE NOUS ALLONS LE REJOINDRE !

ÇA FAIT LONGTEMPS QUE JE VOUS ATTENDS PROFESSEUR MYO !



JE ME PRÉSENTE : JE SUIS LE DOCTEUR VIERRO, SÛREMENT LE PLUS GRAND SCIENTIFIQUE QUE LA TERRE AIT JAMAIS PORTÉE !



ÇA SERAIT PLUS SIMPLE SI JE SAVAIS À QUI J'AI AFFAIRE !



AAAHH !!



J'AI POUR PRINCIPE DE ME TENIR AU COURANT DES PROGRÈS DE LA RECHERCHE ET JE SUIS TRÈS INTÉRESSÉ PAR VOS TRAVAUX SUR LES CELLULES DES TSUFURES !



ET QUE ME VAUT LE PLAISIR DE CETTE RENCONTRE ?



JE N'AURAIS JAMAIS CRU QUE L'ON AVAIT LE TEMPS DE FAIRE DES EXPÉRIENCES EN ENFER !

LAISSEZ-MOI DEVINER : C'EST AUSSI À CAUSE DE LUI SI VOUS ÊTES ICI ?



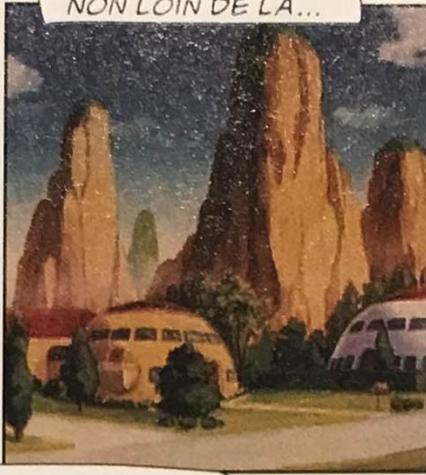
MÊME DANS L'AU-DELÀ IL N'Y A QU'UNE CHOSE QUI M'OBSÈDE, ME VENGER DE SANGOKU !



CE MAUDIT SAYAN VA PAYER POUR CE QU'IL A FAIT !

EN EFFET, SANGOKU A DU SOUCI À SE FAIRE... DEUX DE SES PIRES ENNEMIS ONT DÉCIDÉ D'UNIR LEURS FORCES. QUI D'AUTRE ENCORE S'ASSOCIERA À EUX ?

NON LOIN DE LÀ...

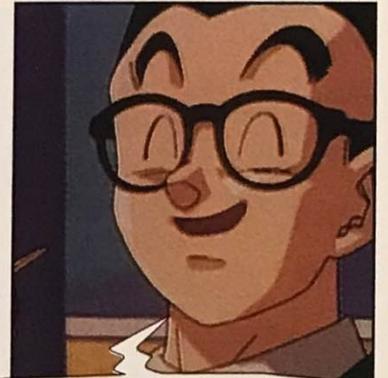


HUM ! CES BOULETTES DE VIANDE SONT DÉLICIEUSES !

ALORS, REPRENDS-EN !



J'ADMETS QUE C'EST TOUT SIMPLEMENT SUCCULENT !

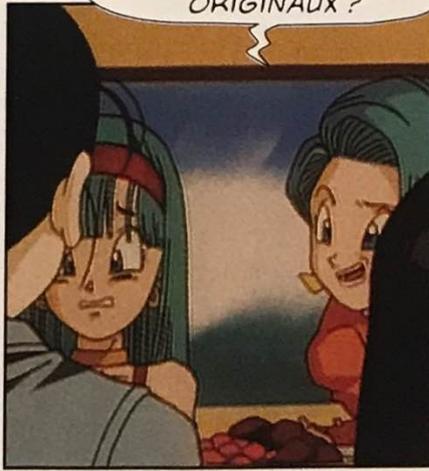


FAIT AVEC DES ALIMENTS TROUVÉS DANS LE MONT PAO DERRIÈRE LA MAISON !

MOI, JE REPRENDRAIS BIEN UN PEU DE CRAPAUD FRIT, J'ADORE ÇA !



TU PRÉPARES SOUVENT DES PLATS AUSSI ORIGINAUX ?



AU DÉBUT ÇA SURPREND, MAIS ON S'Y HABITUE VITE !



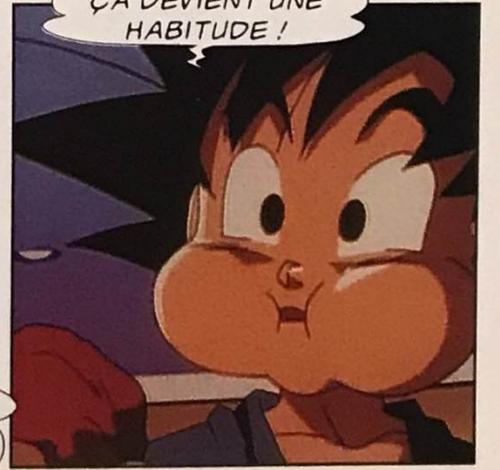
DE TOUTE FAÇON, ÇA NE PEUT PAS FAIRE DE MAL !

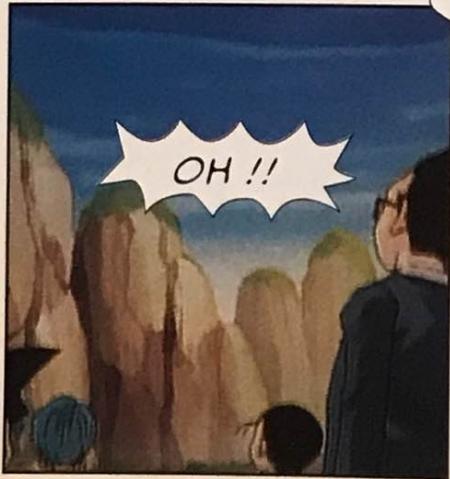


TRUNKS EST SÛREMENT RETENU AU BUREAU AVEC SON COMPTABLE !



ÇA DEVIENT UNE HABITUDE !





NON LOIN DE LÀ...



COMMENT ÇA
VA LÀ-HAUT ?

JE SUIS CLOUÉ
AU LIT AVEC UNE
GRIPPE
CARABINÉE !



MAIS JE NE T'AI PAS APPELÉ
POUR TE PARLER DE ÇA !



JE VOULAIS TE PRÉVENIR
QUE DEUX DE TES
ENNEMIS EN ENFER
PRÉPARAIENT UN
MAUVAIS COUP !



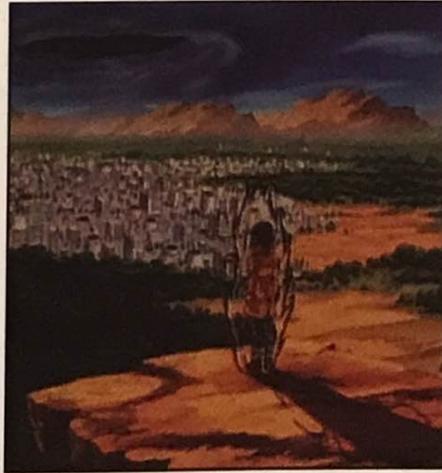
MAIS QUE SE PASSE-
T-IL ? QU'ALLONS-
NOUS DEVENIR ?



UN ÉNORME TROU NOIR
APPARAÎT DANS LE
CIEL !



ON DIRAIT UNE
GROSSE
TORNADO !



JE SUIS VOUS ET VOUS
VOUS ÊTES MOI !



JE VAIS OUVRIR LA
PORTE QUI MÈNE
À L'ENFER !



ÇA AURA POUR EFFET DE
RÉUNIR LES DEUX MONDES
POUR N'EN FAIRE PLUS QU'UN !

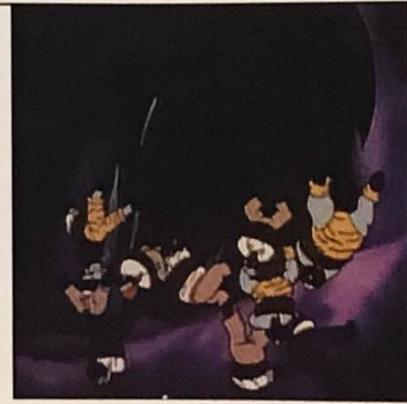


YAAAA !!



LES HABITANTS FUIENT...

DES HOMMES CAPTURÉS EN ENFER SONT PROJETÉS DANS LE TROU DU CIEL !





LE CLONE DE C17 DEVRAIT BIEN TÔT ÊTRE OPÉRATIONNEL ! QU'EST-CE QUE JE DONNERAIS POUR VOIR LA TÊTE DE SANGOKU QUAND ILS VONT SE RETROUVER NEZ À NEZ !



À VOS TALENTS D'INGÉNIEUR PROFESSEUR MYO !



JE LÈVE MON VERRE À NOTRE ASSOCIATION !



VU L'AVANCEMENT DES TRAVAUX, JE PEUX DIRE QUE C17 EST PLUS FORT QUE MON CHER 7 !



IL SE SOUVIENT...
MES DÉBUTS ONT ÉTÉ DIFFICILES ! C17 COMMENÇAIT À DEVENIR TROP ARROGANT !



VOUS M'ENTENDEZ ?
IL SE SOUVIENT...



IL SE SOUVIENT...



IL SE SOUVIENT...

CRAC !!



JE N'AI PLUS BESOIN DE VOUS POUR EXISTER !

ÇA DEVENAIT INSUPPORTABLE,
ALORS, JE L'AI RÉDUIT AU
SILENCE !

MAIS QUAND LES PORTES DE
L'ENFER S'OUVRIRONT, JE
RÉUNIRAI LES DEUX C17 !

MAIS VOUS L'AVEZ GARDÉ
PARCE QUE VOUS AVIEZ BESOIN
DE LUI POUR FABRIQUER SON
CLONE ET POUR PLUS DE SÛRETÉ
VOUS AVEZ PRÉFÉRÉ LE METTRE
EN LÉTHARGIE !

EXACTEMENT !!

ET J'EN FERAI UN
ÊTRE FORT ET
PARFAIT !

J'EN AURAIS FAIT
UNE ARME
INDESTRUCTIBLE !

IL DÉTRUIRA TOUS CEUX QUI
SE SERONT OPPOSÉS À MOI !

AH AH !!

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS ! JE
PENSE À SANGOKU À CHAQUE
SECONDE !

À COMMENCER PAR UN DRÔLE
DE PETIT BONHOMME AFFUBLÉ
D'UNE QUEUE DE SINGE !

BIENTÔT CE CHER ENFANT
REJOINDRA SES ENNEMIS !

OH !!

TRUNKS REPREND CONSCIENCE !

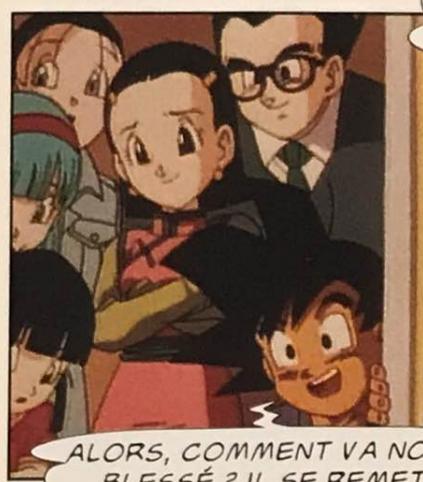
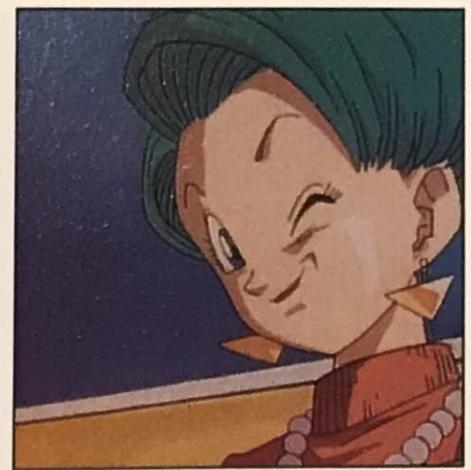
DORS MON
CHÉRI ! JE SUIS



JE T'EN SUPPLIE, NE DIS RIEN À PAPA !



MAIS QU'EST-CE QUI S'EST PASSÉ ?



JE SUIS DÉSOLÉ ! À CAUSE DE MOI, VOTRE DÉJEUNER EST GÂCHÉ !

MAINTENANT QUE TU AS REPRIS TES ESPRITS, TU POURRAIS NOUS EXPLIQUER !



ALORS, COMMENT VA NOTRE BLESSÉ ? IL SE REMET ?

LE TROU QUI S'EST FORMÉ DANS LE CIEL EST L'ENTRÉE D'UN TUNNEL !

TEL QUE JE TE CONNAIS, TU SAIS OÙ ÇA MÈNE !



TU AS PARLÉ DE DEUX MONDES QUI DEVAIENT SE RÉUNIR BIENTÔT !

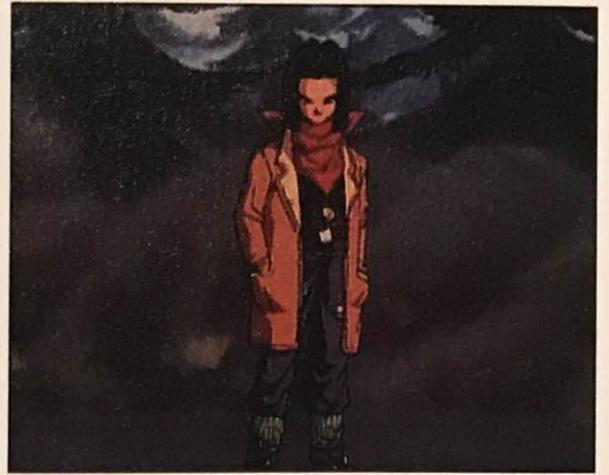
EH, UN À LA FOIS, VOUS ME DONNEZ TOUS LE TOURNIS ! UN À LA FOIS !



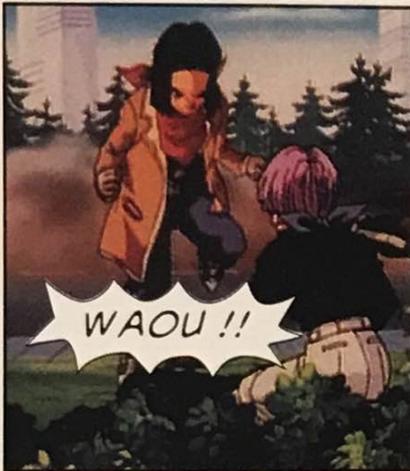
ET C17 ?

JE VOUS RACONTE, J'ÉTAIS EN RETARD, DONC J'AI DÉCIDÉ DE PRENDRE LA VOITURE DE LA SOCIÉTÉ POUR GAGNER DU TEMPS !





IL DÉGAGE LE MÊME
GENRE D'AURA QUE
C18 !



WAOU !!

PAN !!

GLOUPS !!



OOOH !!

FZZZZZ !



TU AS VU LE TROU ? C'EST
LA PORTE DE L'ENFER !



LA PORTE DE L'ENFER ?



IMAGINE LA BELLE PAGAILLE QUE CE SERA QUAND LES ANCIENS ADVERSAIRES DE SANGOKU VIENDRONT LUI DEMANDER DES COMPTES !



DIS-LUI QUE NOUS L'ATTENDRONS LÀ-HAUT DANS L'ANTICHAMBRE DE L'ENFER !



PAPA, VIENS VOIR LA TÉLÉ !



C'EST EXACTEMENT CE QU'IL AVAIT PRÉDIT !

COMME IL EN VIENT DE PARTOUT, ÇA VA ÊTRE DUR DUR !



JE VAIS DONC ALLER EN ENFER FAIRE LE MÉNAGE ET FERMER CETTE PORTE



C'EST UN SUPER CHALLENGE !



AU REVOIR ET NE VOUS INQUIÉTEZ PAS !



PEU APRÈS EN VILLE...

EH BIEN ELLE EST DRÔLEMENT JOLIE...



J'AI VOULU L'IMPRESSIONNER ET JE SUIS TOMBÉ !



RATTRAPE-TOI !

FSSS !!



BAOUM !!

HERCULE EST POURSUIVI PAR DES MONSTRES À SON TOUR !

ATTRAPEZ ÇA ET QUE CELA VOUS SERVE DE LEÇON !



DOUÏÏ !!



PAIN, AIDE-MOI !



SANGOKU, LUI, EST ARRIVÉ EN ENFER ET CONSTATE...



ÇA ME RAPPELLE DES SOUVENIRS ! JE SUIS VENU IL Y A BIEN LONGTEMPS !



DITES, POURQUOI VOUS RESTEZ TOUS ASSIS LÀ ?



BIENVENUE EN ENFER !

ET JE TE RECONNAIS ! ON S'EST VUS IL Y A PEU DE TEMPS !



CE CHER SANGOKU... JE SAVAIS QU'IL NE RÉSISSERAIT PAS À LA TENTATION !



LE BUREAU DES PLAINTES EST OUVERT !



VOUS FAITES UNE BELLE ÉQUIPE !



JE NE SAIS PAS CE QUE VOUS COMPLÉTEZ, MAIS SI VOUS AVEZ DES REPROCHES À ME FAIRE, ALLEZ-Y !



EN ENFER OU AILLEURS, JE SUIS PRÊT À ME BATTRE !

COMME SI NOUS AVIONS
LE TEMPS DE JOUER AUX
APPRENTIS KARATÉKA !



À PLUS
TARD !

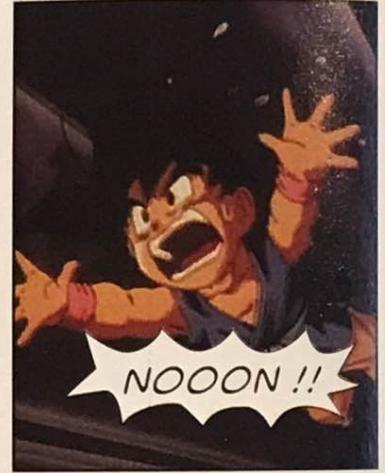
QUOI ??



VOUS N'AVEZ PAS LE DROIT DE
PARTIR APRÈS M'AVOIR FAIT
FAIRE TOUT CE CHEMIN !



UNE MINUTE, CELA
N'ÉTAIT PAS PRÉVU !
RÉOUVREZ CE TROU !



NOOON !!



BAOUM !!



TOUS LES AUTRES PRISONNIERS
LE REGARDENT FAIRE !



OUVREZ !



TU ES TOMBÉ DANS
LE PIÈGE ! C'EST
TROP TARD !



TU VAS SUBIR LE SORT QUI
NOUS AVAIT ÉTÉ RÉSERVÉ !
ADIEU À TA FAMILLE !



C'EST BIEN FAIT POUR TOI ! TU
N'AURAS PAS ASSEZ DE TON
EXISTENCE POUR VISITER
TOUT L'ENFER !

REGARDEZ, LE TROU A
COMPLÈTEMENT
DISPARU!



ÇA VEUT-IL DIRE QUE
NOUS NE REVERRONS
PLUS GRAND-PÈRE
SANGOKU ?



ALLONS, TU LE CONNAIS,
IL S'EST DÉJÀ SORTI DE
SITUATIONS PIRES QUE
CELLE-LÀ !



QUEL IDIOT, JE ME SUIS
FAIT AVOIR COMME UN
BLEU !



TIENS TIENS, COMME
ON SE RETROUVE !



OOHH !!



FINALEMENT, JE ME
DEMANDE SI JE NE VAIS
PAS ME PLAIRE ICI !

SANGOKU S'EST DONC PRÉCIPITÉ
LA TÊTE LA PREMIÈRE DANS LE
PIÈGE DE MYO !



PASSONS MAINTENANT
À LA SUITE DE NOTRE
PLAN !



J'AI CRU MOURIR DE RIRE
QUAND J'AI VU SANGOKU
AU-DESSUS DU TROU !

ENCORE UNE FOIS, NOTRE BELLE PLANÈTE EST MENACÉE DE DESTRUCTION...
PAIN ET LES AUTRES RÉUSSIRONT-ILS À SAUVER SANGOKU ? ILS SONT POURTANT
LOIN DE SE DOUTER QU'UN AUTRE DANGER MENACE LEURS PARENTS ET AMIS !



J'AI BEAUCOUP CHANGÉ
DEPUIS LA DERNIÈRE
FOIS !

FUTURAMA

Créée

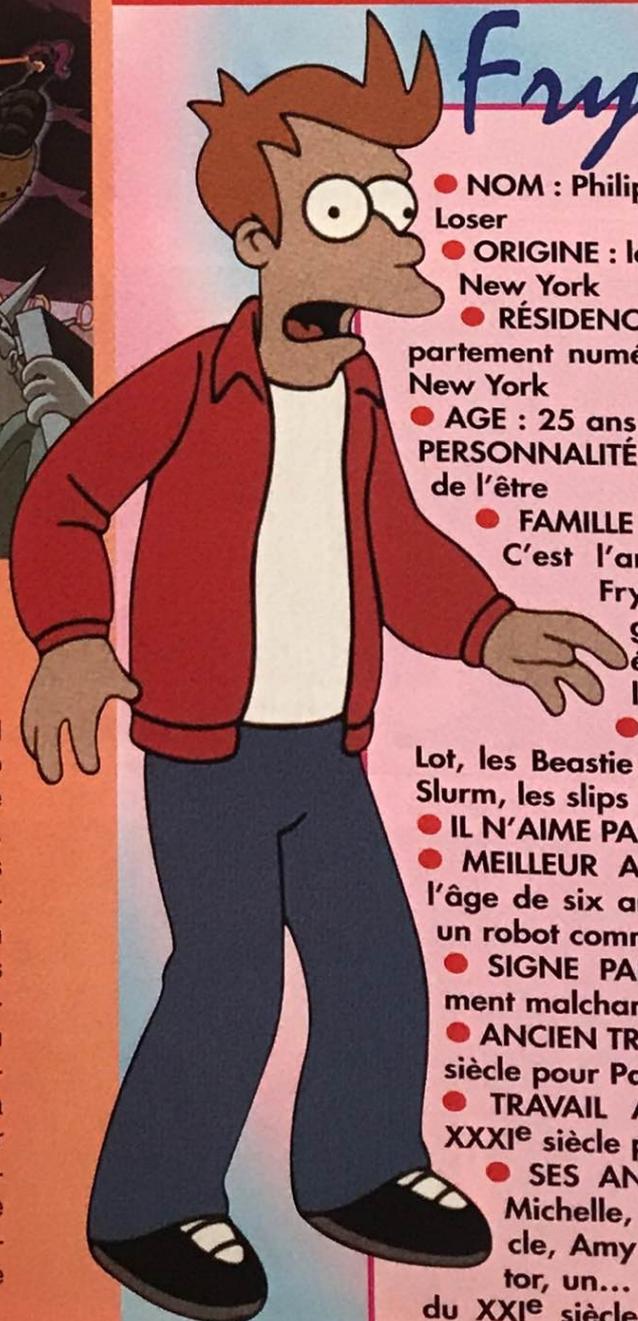
par Matt Groening, le père des fameux Simpsons, cette série vogue sur la parodie des films de science-fiction. Comme dans les Simpsons, il y a beaucoup de personnages. Cependant, Futurama, diffusé tous les jours en clair à 18 h sur Canal+, n'en est qu'à ses débuts en France, et la première série sortira en vidéo en juin. Il y a bien sûr les héros, quelques personnages récurrents et enfin les figurants. Ce mois-ci, nous vous présentons les persos principaux et secondaires.



L'histoire en deux mots

31 décembre 1999 : Fry est à la pizzeria où il travaille. Alors qu'il s'amuse à un jeu vidéo avec un gamin, son patron lui donne une pizza à aller livrer au Centre de cryogénie. Fry enfourche son vélo. Tous les gens qu'ils croisent dans la rue semblent heureux d'entrer dans le nouveau millénaire. Fry, lui, s'en fiche car sa vie est minable : il n'a pas d'amis et déteste son boulot. En chemin, il voit Michelle, sa copine, dans une voiture avec un autre gars... Il arrive enfin au Centre. Parvenu à l'étage de la cryogénie, il entre dans la pièce, s'assoit sur une chaise et laisse passer le compte à rebours avant l'an 2000. Sa chaise bascule et il se retrouve enfermé dans une cellule de cryogénie où il reste congelé pendant 1000 ans... Il se réveille au XXX^e siècle et va vivre de grandes aventures.

Héros principaux



- Fry**
- **NOM** : Philip J. Fry, surnommé le Loser
 - **ORIGINE** : la Terre, dans l'ancien New York
 - **RÉSIDENCE** : Robot Arms, appartement numéro 00100100, New New York
 - **AGE** : 25 ans
 - **PERSONNALITÉ** : bon à rien et fier de l'être
 - **FAMILLE** : Prof. Farnsworth. C'est l'arrière-petit-neveu de Fry sur à peu près 36 générations. Fry a également un frère en l'an 2000
 - **IL AIME** : Sir Mix-a-Lot, les Beastie Boys, les anchois, le Slurm, les slips Lightspeed
 - **IL N'AIME PAS** : le métier de livreur
 - **MEILLEUR AMI** : Bender (depuis l'âge de six ans, Fry rêvait d'avoir un robot comme ami)
 - **SIGNE PARTICULIER** : extrêmement malchanceux
 - **ANCIEN TRAVAIL** : livreur au XX^e siècle pour Panucci's Pizza
 - **TRAVAIL ACTUEL** : livreur au XXXI^e siècle pour Planet Express
 - **SES ANCIENNES AMOURS** : Michelle, sa copine du XX^e siècle, Amy Wong, Morgan Proctor, un... radiateur, une femme du XXI^e siècle rencontrée au "Club branché"



Leela

- **NOM** : Toronga Leela
- **ORIGINE** : inconnue. Elle a été abandonnée sur Terre lorsqu'elle n'était encore qu'un bébé
- **RÉSIDENCE** : elle passe le plus clair de son temps sur le vaisseau de Planet Express
- **AGE** : inconnu
- **PERSONNALITÉ** : elle est intelligente, autoritaire et a beaucoup de caractère
- **FAMILLE** : inconnue, on ne sait rien d'elle. Alkazar, un imposteur, a tenté de se faire passer pour l'un des siens
- **ELLE AIME** : l'action et Nibbler, sa mascotte
- **ELLE N'AIME PAS** : les bons à rien, les hypocrites et Zapp Branigan
- **MEILLEUR AMI** : Leela n'a pas d'autres amis que ceux qu'elle s'est

faits à Planet Express

- **SIGNES PARTICULIERS** : elle a un seul œil et une arme plantée dans le bras. Elle sait également très bien danser
- **ANCIEN TRAVAIL** : elle travaillait au Centre de cryogénie avant de tomber sur Fry
- **TRAVAIL ACTUEL** : capitaine pour la compagnie de livraison Planet Express
- **SES ANCIENNES AMOURS** : elle a été la petite amie de Zapp Brannigan et le regrette. Elle a failli se marier avec Alkazar. Elle est aussi sortie avec Dean Vernon de l'Université martienne.

Bender

- **NOM** : Bender Unit 21
- **ORIGINE** : né sur une chaîne de montage
- **RÉSIDENCE** : Robot Arms, appartement numéro 00100100, New New York
- **AGE** : 4 ans



- **PERSONNALITÉ** : bien qu'il soit un robot, Bender a les pires défauts des humains. Il est alcoolique, kleptomane, fourbe, menteur, voleur et a très peu de compassion pour les autres
- **FAMILLE** : bien qu'il soit une machine, il a une mère (une pelleuse) et un cousin, Flexo, que l'on voit à plusieurs reprises. Ce dernier se distingue par un bouc en métal. Autrement, ils sont aussi méchants l'un que l'autre
- **IL AIME** : l'argent, l'alcool
- **IL N'AIME PAS** : les humains. Il rêve de les exterminer
- **MEILLEUR AMI** : Fry. Ils sont identiques et passent leur temps à jouer les décréés devant la télé
- **SIGNES PARTICULIERS** : c'est un robot flemmard qui ne travaille que s'il y a de l'argent à la clef. Il est prêt à tout pour en gagner. Il est aussi très attaché aux fêtes religieuses comme Robanouka ou Robanoël
- **ANCIEN TRAVAIL** : il a été créé pour tordre des barres d'acier. Il est très bon, et même le meilleur, dans ce boulot. Il l'a arrêté le jour où il a appris que ses barres servaient à créer des machines pour se suicider
- **TRAVAIL ACTUEL** : livreur pour Planet Express
- **SES ANCIENNES AMOURS** : il est sorti avec une comtesse sur le vaisseau "Titanic" et l'ancienne petite amie de Flexo

Héros secondaires

Amy Wong

- **NOM** : Amy Wong .
- **AGE** : 20 ans .
- **MÉTIER** : étudiante en stage à Planet Express.
- **RÉSIDENCE** : New New York
- **ORIGINE** : d'origine asiatique, elle est née sur Terre
- **FICHE** : Amy est une humaine très moderne. Elle a fait beaucoup d'années d'études sur Mars. Elle est riche, pas très intelligente et aime profiter des petits plaisirs de la vie. Elle est sortie deux fois avec Fry : dans Titanic 2 et quand Amy a acheté sa nouvelle voiture. Elle est également sortie avec Kiff ainsi qu'avec une entité d'énergie pure. Elle est attirée par les hommes et ne s'en prive pas. Certains disent que c'est "une femme facile" ! Ses parents font partie de la haute société. Ils sont propriétaires des industries Wong et leur fortune s'estime en milliards de dollars. Ils n'ont qu'un désir : voir leur fille mariée. Seulement, cette dernière n'est pas intéressée par une relation durable.



Zoïberg

- **NOM** : Zoïberg .
- **AGE** : inconnu
- **MÉTIER** : médecin de Planet Express
- **RÉSIDENCE** : New New York
- **ORIGINE** : Zoïberg est issu d'un peuple qui a débarqué sur Terre au XXIII^e siècle et qui s'y est installé après avoir dévoré tous les anchois. Il vient d'une planète peuplée de crustacés. Ces derniers ne peuvent se reproduire qu'une fois dans leur vie et meurent après
- **FICHE** : Personnage le plus étrange de la série, c'est le médecin de Planet Express, mais personne ne lui fait réellement confiance. Il se dit expert en humains mais ne sait pas distinguer un robot d'un humain ! Il aime les anchois, la saleté et, pour un médecin, il ne semble pas très intelligent. Fry a souvent fait les frais de son incompetence. Dans certains épisodes, on dit de lui qu'il est riche, dans d'autres qu'il est pauvre.



Zapp Brannigan

- **NOM** : Zapp Brannigan
- **AGE** : 26 ans
- **MÉTIER** : célèbre commandant millénaire
- **RÉSIDENCE** : New New York
- **ORIGINE** : on sait qu'il vient de la Terre et passe pour un grand héros
- **FICHE** : Zapp est une parodie du Capitaine Kirk dans Star Trek. Il passe pour un homme courageux mais, en réalité, c'est un couard prétentieux et incompetent. Il apparaît dans l'épisode 4 et a une relation intime avec Leela qui ne le supporte pas. En revanche, il est très amoureux d'elle. Il tente par tous les moyens de faire croire qu'il est très fort et un super héros de la Terre. C'est en fait un véritable loser qui se sert de sa réputation pour attirer des femmes. Son vaisseau est, en revanche, vraiment puissant ; il se nomme le Nimbus et Zapp l'emmène dans toutes ses croisades. Zapp est l'auteur de la Loi de Brannigan qui est censée être une véritable bible pour tous les conquérants de la galaxie. Il est toujours accompagné de son assistant, Kiff, qui le déteste. Zapp aime prendre des risques mais ne sait pas les assumer. Il met généralement son équipage dans le pétrin...



Kiff

- **NOM** : Kiff.
- **MÉTIER** : assistant de Zapp Brannigan
- **ORIGINE** : New New York, mais on ne sait pas précisément à quelle race il appartient. Une chose est sûre : il représente le petit homme vert de Roswell
- **FICHE** : c'est l'assistant ou plutôt le larbin de Zapp Brannigan. Etant donné qu'il n'a pas le choix, il est contraint de faire tout ce que Zapp lui ordonne. Il est plutôt gentil et sympa, mais sa situation l'a rendu blasé et frustré. Il exerce un métier qu'il déteste et n'a aucune vie en dehors de son travail. Dans la série, il est là pour remplacer le commandant Spok de Star Trek. Il est fou amoureux d'Amy.



Hubert Farnsworth

- **NOM** : Hubert Farnsworth
- **AGE** : 160 ans
- **MÉTIER** : patron de Planet Express, professeur et inventeur du système de déplacement spatial
- **ORIGINE** : c'est 36 fois l'arrière descendant de Fry. C'est sa seule famille encore en vie. Avant de le rencontrer, le professeur vivait seul et ne faisait rien. Depuis, il a à sa charge 6 personnes
- **FICHE** : Farnsworth est un homme âgé de l'ancienne école et il paraît ne pas avoir d'humour, alors qu'il a parfois des vannes cinglantes. Il donne l'impression d'être dépourvu de cœur car la vie de ses employés semble ne revêtir aucune importance à ses yeux. Par exemple, il apprécie Amy uniquement pour son pH sanguin qui est le même que le sien. On sait qu'il a eu une liaison avec Mom. Son pire ennemi est le professeur Wernstrang à qui il avait mis un A- à l'époque où il était professeur.



- **NOM** : Nibbler
- **AGE** : 5 ans
- **ORIGINE** : il apparaît dans l'épisode 4, "Victime de l'amour, perdue dans l'espace". Il a été découvert par Leela sur la planète Vergon 6 qui était en voie d'extinction. Elle l'a adopté et l'élève depuis cet épisode
- **FICHE** : il semble être un petit animal idiot qui passe son temps à tout dévorer. En réalité, il est très intelligent et a été envoyé sur Terre comme soldat afin de protéger et sauver la planète. En attendant, il se fait passer pour un imbécile afin de remplir sa mission le plus discrètement possible. Bender le déteste et a tout fait pour l'éliminer.

Nibbler



Hermes Conrad

- **NOM** : Hermes Conrad
- **MÉTIER** : directeur adjoint de Planet Express
- **ORIGINE** : Hermes est un terrien et c'est l'un des derniers survivants de la Jamaïque. Il tente de perpétuer la lignée des Rastafaris
- **FICHE** : Hermes dirige Planet Express avec Farnsworth. Il est jamaïcain et ex-champion de limbo. Il a arrêté ce sport après avoir assisté à l'accident d'un enfant qui voulait faire tout comme lui. Cependant, il ne perd pas une occasion d'exercer son talent dans la vie ! Il a une femme qui apparaît occasionnellement dans la série. Obsédé par le rangement et la paperasserie, il est fait pour travailler dans l'administration.



multimédia

Toutes les nouveautés

LE GAMECUBE enfin en France !

La dernière console signée Nintendo sera la plus abordable sur le marché : moins de 260 . 20 jeux sortiront en même temps que la console, et 50 de plus avant la fin de l'été. Sega est maintenant partenaire de Nintendo. Cette nouvelle entente va donner naissance à 4 jeux dont le nouveau Sonic.

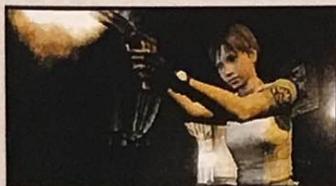
Le GameCube est vendu avec une manette, un câble RCA audio-vidéo et son adaptateur Péritel. Notez que la compatibilité Game-Boy Advance/GameCube est assurée.



Une petite merveille de technologie ! Convivialité, discrétion, fonctionnalité et originalité sont les principales caractéristiques du GameCube.

La manette du Nintendo GameCube risque de devenir la star des accessoires

Le GameCube accueille tout genre de jeu. Ici : *Race of Champions*



Rebecca Chambers dans *Resident Evil*, c'est sur GameCube



Quelques jeux

- Wave Race
- Luigi's Mansion
- Star Wars Rogue
- Sonic Adventure 2
- Super Monkey Ball
- Spiderman
- Tarzan Freeride
- Batman Dark
- Coupe du Monde 2002
- Tetris World
- Dave Mirra
- Crazy Taxi



Sauvez la Galaxie Utilisez la force éclair

Star Wars Jedi Starfighter

La galaxie se prépare à vivre des heures sombres. Les événements relatés dans Star Wars : Episode II sont imminents. Mace Windu envoie Adi Gallia, l'un des Jedi, dans le système Karthakk. Sa mission : surveiller un mouvement sécessionniste qui menace de s'étendre. Vous pouvez utiliser la force «éclairs, boucliers, ondes et réflexes Jedi». Découvrez aussi des personnages et des vaisseaux inédits (plus de 40), de nouveaux chasseurs et vivez l'un des moments-clés du film.

Pour PlayStation 2



A vous de choisir et de gagner

Le maillon faible

Prenez place sur le plateau de TF1 et participez au jeu télévisé le plus populaire. Dans cette version interactive et en 3D du Maillon faible, jusqu'à 7 joueurs peuvent se mesurer en même temps aux questions de Laurence Boccolini. Testez vos connaissances sur 100 000 questions, incarnez l'un des candidats, essayez les critiques de Laurence, votez et éliminez le maillon faible !

Pour PlayStation 2



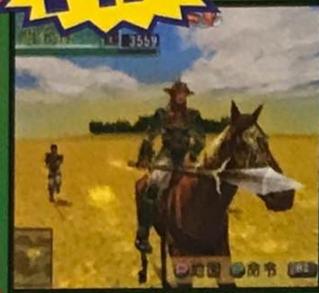
KESSEN, QUI SIGNIFIE LA BATAILLE DÉCISIVE EN JAPONAIS, A ÉTÉ LE TOUT PREMIER JEU À SORTIR SUR PLAYSTATION 2. CE JEU VA DE PAIR AVEC DYNASTY WARRIORS ET CONTE L'HISTOIRE DU ROYAUME DES TROIS. ICI, ON EXPLOITE UNIQUEMENT LA STRATÉGIE. CE GENRE EST TRÈS RARE SUR CONSOLE. DIFFICILE POUR UN DÉBUTANT, IL COMBLERA LES FANS DE JEUX DE GUERRE ET DE RÉFLEXION.



En réalité, Kessen n'est pas une première sur console. Il y a longtemps, un premier volet était déjà paru sur la console 8 bits de Nintendo sous le nom de Romance of The Three Kingdoms.

Histoire

L'histoire se déroule il y a 1800 ans. Ce jeu vous place à la tête d'une armée, en plein cœur de la Chine, pendant la période de troubles que l'on connaît justement sous le nom des "Trois Royaumes". La Dynastie des Han s'est éteinte depuis peu, et trois royaumes se font la guerre pour prendre le contrôle de l'Empire : Wu, Wei et Shu.



CHOIX DE SON ARMÉE

Terminez le jeu avec Lui Bei et Cao Cao et vous pourrez recommencer une partie en choisissant votre côté.

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Terminez le jeu avec Liu Bei et Cao Cao en mode normal pour débloquer le mode expert.

Cao Cao (Sôsô), chef du royaume Wei, a enlevé Diao Chan (alias Chôsen), fiancée de Liu Bei.

Principe de jeu

Vous incarnez Liu Bei (Ryûbi). Cet enlèvement constitue un excellent prétexte pour déclarer la guerre à votre voisin et ainsi pouvoir réclamer ses terres en cas de victoire. Votre mage vous explique différentes choses durant le

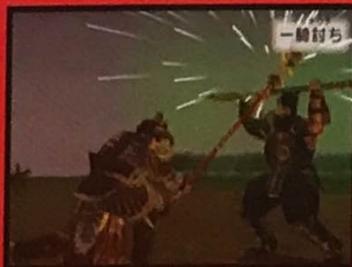
jeu. Il vous prédit, entre autres, que votre bien-aimée sera la clé qui va ouvrir les portes du pouvoir à votre rival. Votre armée vous suit dans cette aventure. Vos unités sont gérées en temps réel, et les ordres que vous avez donnés à celles qui sont hors de votre champ de vision continuent à être exécutés. Vous pouvez comme DW3 avoir plus de 500 soldats simultanément à l'écran.



→ **LES MODES DE JEU**



Vos généraux peuvent déclencher les éléments tels que les éclairs, tremblements de terre, tornades, plus des météorites.



Vous devez tout faire en même temps et vous avez des armes tactiques à votre disposition ; c'est le cas des troupes de cavaliers ou d'éléphants.

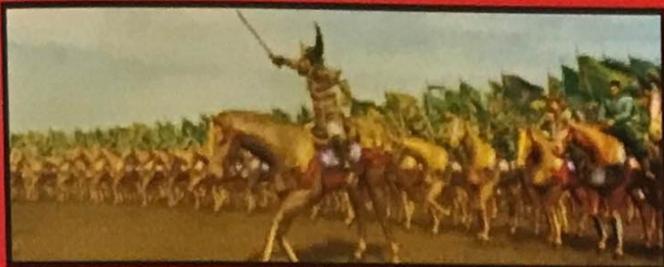


Vous avez un grand nombre de batailles, près de trente, et vous contrôlez plus de douze légions en même temps. Vous pouvez à tout moment changer l'objectif de vos troupes. Vous attaquez aussi bien des châteaux que des bateaux

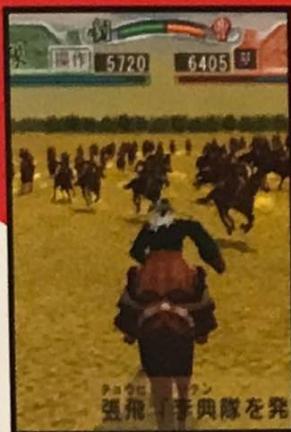
Fiche technique

Éditeur : Koel/THQ
Genre : Stratégie temps réel
Participant : 1 Joueur
Difficulté : Elevée
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation 2s

→ STRATEGIE



Vous devez, avant chaque bataille, effectuer un certain nombre d'actions : définir un plan d'attaque, consulter votre état-major, entraîner vos troupes, ou encore passer des accords avec les généraux du royaume Wu. Une fois cette étape franchie, vous êtes placé aux commandes de plusieurs bataillons, chacun d'entre eux étant dirigé par un chef. Vous pouvez leur donner différents ordres : se déplacer, attaquer, envoyer une magie dévastatrice sur les troupes adverses, changer de formation, etc.



→ LEUR AVIS

Babour

C'est sympa. Le jeu ressemble à Dynasty Warriors, mais en plus compliqué. On a l'impression de jouer sur la table avec des petits chevaux comme au Salon de la maquette.

Pascal

Autant j'aime Dynasty Warriors, autant j'ai du mal avec Kessen. Le jeu n'est pas évident et il faut vraiment aimer la stratégie.

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 15/20

Le jeu est très confus pour les débutants et beaucoup d'heures sont nécessaires pour le maîtriser.

● **Durée de vie** → 17/20

Réservé à ceux qui aiment se prendre la tête sur des jeux de stratégie. Pour les autres, il vaut mieux louer une K7 de Jet Li...

● **Animation** → 18/20

Un grand nombre de cinématiques et des animations très sympas.

● **Graphisme** → 19/20

Magnifique.

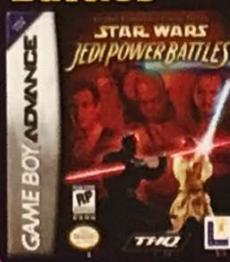
● **Intérêt** → 17/20

Un jeu fantastique pour ceux qui aiment la stratégie. Unique en son genre et très réussi.

D. MANGAS

→ Jeux vidéo

Star Wars Episode I : Jedi Power Battles



Fiche technique

Éditeur : Lucas/THQ
Genre : Action 3 D
Participant : 1 Joueur
Difficulté : Moyenne
Sauvegarde : Cartouche
Machine : Game Boy Advance

C'EST L'ADAPTATION SUR PORTABLE D'UN JEU PLAYSTATION ET DREAMCAST.

Jedi Power Battles GBA est un jeu d'action en vues 3 D dans lequel vous incarnez Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn ou Mace Windu, dans une succession de niveaux inspirés du film.



Du vaisseau de la Fédération au palais royal de Naboo et en passant par Tatooïne, vous avancez toujours dans des décors pas mal du tout et très variés.

Notes

● **Maniabilité** → 15/20

Limitée. Vous pouvez sauter et donner des coups de sabre.

● **Animation** → 14/20

Simple et parfois pas facile quand vous vous affrontez au corps à corps.

● **Graphisme** → 14/20

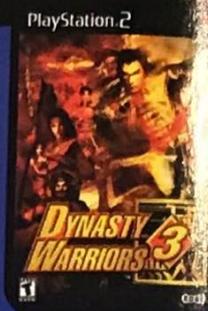
Pas super mais convenable. En revanche, des décors bien et variés.

● **Intérêt** → 15/20

C'est un jeu Star Wars et on peut s'éclater en se prenant pour un Jedi.



KOEI EST CONNU AU JAPON POUR SES NOMBREUX WAR GAMES. SI KESSEN ET KESSEN 2 NE PERMETTENT DE MAÎTRISER QUE LA STRATÉGIE MILITAIRE DU TEMPS DES CONTES DES TROIS ROYAUMES, DYNASTY WARRIORS 3 LE FAIT D'UNE MANIÈRE UN RIEN PLUS MUSCLÉE. POUR CE TROISIÈME OPUS DE DYNASTY WARRIORS, KOEI RÉCIDIVE SUR PS2 AVEC CE JEU DE COMBAT (BEAT'EM UP) LE PLUS MUSCLÉ ET LE PLUS BOURRIN JAMAIS CRÉÉ SUR UNE CONSOLE.



→ L'histoire se déroule dans la Chine médiévale et met en scène toutes sortes de généraux à la solde de différents camps. Le principe du jeu est simple : vous vous battez dans les plus grandes batailles. Vous faites partie d'une grande armée mais, au contraire de Kessen, vous ne dirigez pas de soldats ni encore moins de troupes. Vous contrôlez l'un des 15 guerriers proposés et devez vous balader sur 20 étapes différentes.

Histoire

En gros, vous êtes le héros par excellence. Votre mission est de remonter le moral des troupes par votre bravoure et

votre force au combat. Dès qu'une des armées est en difficulté, vous courez à travers les prairies ou vous chevauchez des chevaux pour aller prêter main forte aux soldats.

Principe de jeu

Ce troisième volet est encore mieux que les premiers. Le brouillard qui cache le fond de l'écran est plus réaliste. Lors des combats, vous pouvez affronter plus de 50 guerriers en même temps et sans aucun ralenti. Il n'y a pas de stratégie particulière et il faut juste taper sur les soldats qui arrivent sur vous. Commencez par les gradés et finissez par

les simples soldats. Quand vous explosez les généraux adverses, vous obtenez des bonus, ce qui vous permet aussi d'améliorer vos armes. Une grande nouveauté dans le jeu : la possibilité de chevaucher des éléphants pour tout détruire sur votre passage. Chaque mission dure une demi-heure à peu près et vous en avez plus de 20.

TIP



LES GÉNÉRAUX

Allez sur l'écran principal, et placez-vous sur l'option Free Mode. Ensuite, faites les manipulations suivantes sur l'écran-titre pour avoir tous les généraux :

Shu : L1, carré, triangle, R2, L1, L2, L2, R1, carré, L1

Wei : L2, L1, carré, triangle, L1, L2, R1, R2, L1, L2

Tous les généraux : R2, R2, R2, L1, triangle, L2, L2, L2, R1, carré

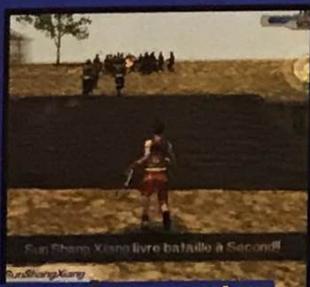


→ LES GUERRIERS



Les guerriers des royaumes

Vous pouvez tout d'abord choisir les guerriers des trois royaumes ; Wei, Wu, Shu. Chacun possède trois grands guerriers.



Les autres guerriers

Vous pouvez aussi choisir parmi les mercenaires. Sept guerriers sont disponibles. L'utilisation est la même, mais les coups spéciaux sont différents.

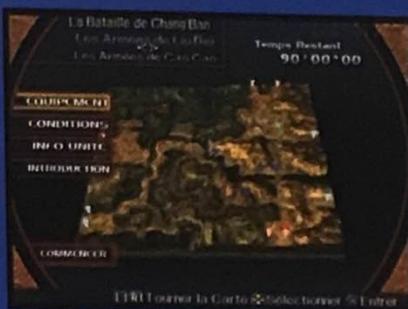
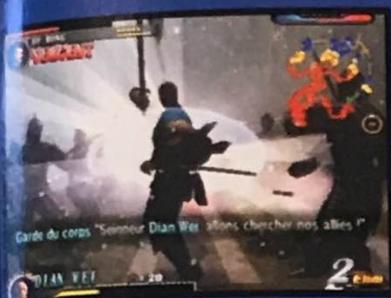
Le choix D. MANGAS



Les guerriers à prendre

Nous vous conseillons de prendre des guerriers qui ont une arme dans chaque main ou une arme longue. C'est le seul moyen d'empêcher vos ennemis de vous frapper dans le dos.

→ LES PASSAGES SECRETS



Nouveaux personnages

Pour commencer avec de nouveaux guerriers, lancez le jeu avec une Memory Card comportant une sauvegarde de Dynasty Warriors 2. Certains personnages du volet précédent seront accessibles.



Différence avec Kessen

Kessen se déroule dans le même univers que DW3, la différence est qu'ici la stratégie a été réduite à sa forme la plus primaire. En gros : "moi guerrier puissant + guerrier méchant = moi foncer dedans et taper comme gros bourrin"...



Les modes combats

Si le mode Mosu permet de progresser dans cette aventure en franchissant ses différentes étapes, on dispose aussi d'un mode Libre qui permettra de parcourir les différents niveaux du jeu. Un mode Défis également présent proposera de chronométrer.

Les attaques

Un touche d'attaques rapides et une touche d'attaques puissantes, des coups spéciaux visibles avec une jauge, une touche pour recentrer la vue ou pour tirer à l'arc... Vous récoltez en chemin différents bonus ainsi que des objets qu'il sera possible d'utiliser dans les niveaux suivants.

→ MODE DEUX JOUEURS



Un mode versus vous permet de jouer à deux joueurs, l'un contre l'autre ou les deux ensemble. Vous pouvez aussi jouer à plusieurs.

→ LEUR AVIS

Pascal

Un jeu fantastique. J'étais déjà un fan de DW2 et maintenant je passe mes soirées sur le 3. Il n'y a pas de mots pour décrire ce troisième volet. Des heures de combat, un stress incroyable...

Re-Pascal

Il n'y a personne de mieux placé que moi pour dire à tous ceux qui aiment les jeux bourrins que DW3 est le meilleur et le plus fantastique jeu où l'on peut frapper sur tout ce qui bouge !

Fiche technique

Éditeur : Koel/THQ

Genre : Beat them up

Participants : 1 à 2 Joueurs

Difficulté : Facile

Sauvegarde : Memory Card

Machine : PlayStation 2

→ LES MONTURES



Pour aller plus rapidement au devant des ennemis, vous pouvez monter sur un cheval et traverser le champ de bataille. Vous pouvez aussi chevaucher des éléphants pour tout détruire.



D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

La prise en main est rapide et vous permet d'entrer rapidement dans la bataille.

● **Durée de vie** → 18/20

Une durée de vie correcte grâce aux différents modes de jeu.

● **Animation** → 17/20

Les animations sont fluides dans l'ensemble.

● **Graphisme** → 18/20

Des graphismes corrects mais qui semblent avoir peu évolué depuis le précédent volet.

● **Intérêt** → 19/20

Ce jeu est avant tout destiné aux joueurs qui ne veulent pas réfléchir, mais taper et casser de l'ennemi.

ALORS QU'EN CE MOMENT LA GUERRE DES CONSOLES COMMENCE, SONY LANCE UNE OFFENSIVE POUR ÊTRE À LA HAUTEUR DE SA RÉPUTATION. C'EST À METAL GEAR SOLID 2 QUE REVIENT L'HONNEUR DE PROUVER AUX JOUEURS QUE LA PLAYSTATION 2 EST LOIN D'ÊTRE COULÉE PAR SES CONCURENTES. GRÂCE AU GRAPHISME ÉPOUSTOUFLANT DU JEU ET AU SCÉNARIO TOUT AUSSI BIEN CONÇU, LES FANS PEUVENT ÊTRE RASSURÉS SUR LA DURÉE DE VIE DE PLAY 2.



TIP

→ Après l'immense succès du premier volet sur PlayStation, il est normal d'attendre avec impatience la suite. Lorsque l'on voit la qualité des graphismes et du scénario, il ne faut pas longtemps pour comprendre que Metal Gear Solid 2 est de loin le meilleur jeu sur Play 2. Une belle façon de montrer que Sony n'a rien à craindre de la Nintendo et de la X-Box.

Histoire

Peu de temps après que le premier Metal Gear ait été détruit, les concepteurs se

sont empressés de construire un nouveau prototype encore plus perfectionné. Snake s'introduit sur le paquebot où est enfermée la machine. Toujours aidé par Otacon, vous devez tout d'abord trouver le Metal Gear et récupérer un maximum d'infos. Mais Revolver Ocelot est une fois de plus là pour vous barrer le passage. De plus, il n'est pas seul ; des mercenaires russes ont été engagés pour voler l'engin qui possède la dernière technologie militaire.

Principe de jeu

Tout comme le premier volet, le jeu a comme

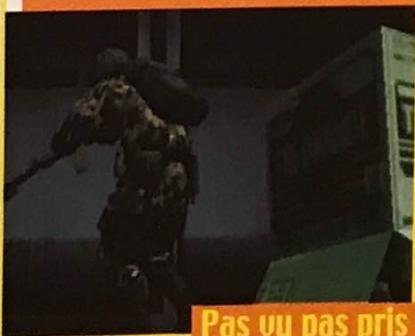


Pour obtenir le bandana qui vous donne des munitions à l'infini, il faut récupérer 46 Dog Tags sur le Tanker.

principe d'éviter au maximum le contact avec l'ennemi. Il s'agit d'une mission d'espionnage. Pour éviter d'être vu, plusieurs petites astuces sont mises à votre disposition. Vous pourrez vous cacher der-

rière plusieurs objets et il est aussi possible de se mettre dans un carton. Mais faites attention car vos ennemis sont très coriaces ! Il faut absolument les neutraliser avant qu'ils ne donnent l'alarme.

→ LES OBJETS



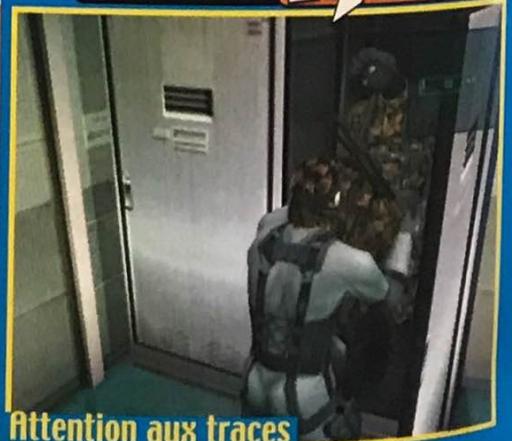
Pas vu pas pris



Arrivée de l'ennemi

Pour mener sa mission à bien, Snake possède une vraie panoplie d'agent secret. À l'instar d'un véritable James Bond, vous utiliserez des objets comme des lunettes infrarouges pour repérer vos ennemis. Ces objets, vous les trouverez au fur et à mesure du jeu ; certains sont cachés, donc ouvrez l'œil !

Le choix D. MANGAS



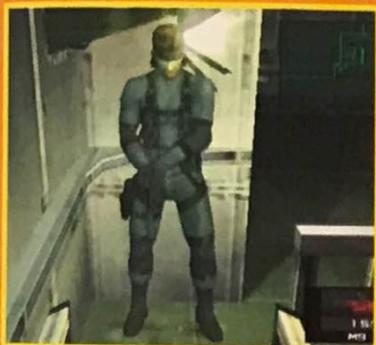
Attention aux traces

Pour ne pas être repéré, évitez de laisser des traces qui peuvent indiquer à l'ennemi votre position. Par exemple, cachez le corps de vos ennemis dans des armoires pour que personne ne sache que vous êtes là.

→ UNE PARTIE DE CACHE-CACHE

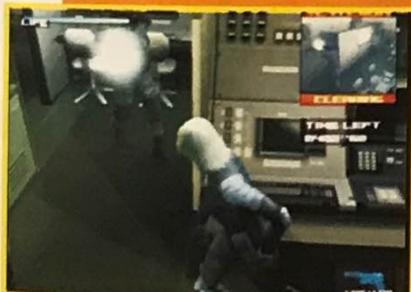


Vous êtes là pour une mission ultra secrète, donc pas question de vous faire repérer. Pour éviter de vous faire capturer, il va vous falloir agir comme un vrai Ninja, longer les murs, vous cacher, passer par les conduites d'air...



Dans ce 2^e volet, il est beaucoup plus dur de passer inaperçu. Les nouveaux systèmes de sécurité sont plus performants. On vous conseille de vite tuer le garde qui vous repère avant qu'il ne donne l'alarme. S'il est trop tard, pas question de jouer les vaillants en voulant tuer tout le monde, sinon c'est vous qui périrez à cause de toute une horde de gardes armés jusqu'aux dents.

→ RAIDEN LE NOUVEAU HEROS



Une retraite un peu injuste pour Snake qui laisse sa place à Raiden, un nouveau personnage tout aussi intéressant. Les fans seront un peu déçus, mais pas d'inquiétude car la relève augmente les possibilités du scénario.

UNE SURPRISE POUR SNAKE

Tout le monde se rappelle de Solid Snake, personnage principal du premier Metal Gear qui tient son nom du film New York 1997. Quel plaisir de le retrouver dès le début du jeu, lors de la superbe scène d'intro ! Toujours aidé par son nouvel ami Otacon, vous devrez guider Snake dans sa mission. Jusque-là, rien de surprenant, mais lorsque que l'on découvre que l'on

joue seulement 20 % du jeu avec Snake, cela crée des surprises. En effet, le créateur du jeu ayant changé de poste, un nouveau personnage a été créé afin que personne ne touche à Solid Snake. Une décision surprenante, mais qui ne dérange personne car Raiden prend la relève avec brio. Rassurez-vous, Snake garde toujours un rôle important dans le jeu.

→ LEUR AVIS

Babour

Même si Snake n'est pas très présent dans le jeu, je l'ai trouvé terrible. Grâce à toutes les possibilités de la manipe, on peut jouer à l'espion comme dans James Bond.

Pascal

On l'a attendu longtemps, mais cela en valait la peine. C'est dommage que l'on ne joue pas avec Snake jusqu'au bout et que la fin s'achève en annonçant une suite.

Fiche technique

Éditeur : Konami
Genre : Recherche
Participant : 1 joueur
Difficulté : Moyenne
Sauvegarde : Memory card
Machine : PlayStation 2

→ MAGNIFIQUE



Il est dommage d'avoir attendu aussi longtemps pour avoir un jeu aussi bien fait. Peut-être que l'arrivée des autres consoles y est pour quelque chose, en tout cas le résultat est surprenant. Metal Gear Solid 2 est le plus beau jeu de la PlayStation 2. Pour les scènes cinématographiques et le jeu en lui-même, les concepteurs ont vraiment mis le paquet. Si le prochain est encore mieux, ça promet !



D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20

La multitude de possibilités des différentes actions du perso rend la manipe un peu complexe.

● **Durée de vie** → 17/20

Récupérer tous les Dog Tags peut prendre du temps.

● **Animation** → 18/20

La PlayStation n'avait jamais atteint un tel niveau de réalisme.

● **Graphisme** → 18/20

De toute beauté, pas un bug à l'horizon.

● **Intérêt** → 19/20

Metal Gear 2 doit impérativement faire partie de vos jeux.

MANGAS LA CHAÎNE DE VOS HÉROS PRÉFÉRÉS

www.mangas.fr



UNE CHAÎNE



DISPONIBLE SUR



CANALSATELLITE

ET LE CÂBLE

Le coin des artistes



Cindy (Belgique)



Mathieu (Cannes)



Manon (Betrichamp)



Kathy (Haigneville)



Zhu (Aubervilliers)



Himatea (Tahiti)



Vivi (Bouches du Rhône)



X (Crépy-en-Valois)



Mendhi (Guadeloupe)



Hasania



Manu (Belgique)



Roxane (St-Rémy)



Mathilde (Yaoundé)



Emeline de la Réunion s'est surpassée. Elle a envoyé trois dessins très réussis. Décidément, nos lecteurs d'outre-mer sont très doués en dessin !

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



A vos plumes !



Pierre (Clermont-Ferrand)

CLUB SECRET DE DIGIFANS

J'ai 13 ans et je suis un fidèle lecteur guadeloupéen. Je voudrais fonder le CDSPC (Club Digimon Secret par Correspondance) avec des jeunes de 10 à 13 ans afin de rédiger un grimoire secret qui sera notre fierté par rapport au CDPD et au CDPC. Merci de m'envoyer vos informations et documents à : **Yannice Landée, Acomat Pointe-Noire, 97006 Guadeloupe**

Je recherche le D.Mangas de janvier 2002. Pouvez-vous me le faire parvenir et me dire quels sont les frais d'envoi ? Merci ! **Laura, Toulouse**

Malheureusement, chère Laura, nous ne gardons aucun ancien numéro en stock. Il nous est donc impossible de te faire parvenir celui de janvier 2002. Mais tu pourrais peut-être tenter ta chance auprès

des lecteurs en passant une petite annonce. Il y en a sûrement un qui se ferait un plaisir de te l'envoyer.

Je recherche le jeu vidéo "Dragon Ball Z Ultime Battle 22" pour PlayStation. Si vous le possédez et désirez le revendre, merci de me contacter. **Jocelyn David, 33, rue Dehaussy, 80200 Péronne**

Note de la rédaction

Vous êtes nombreuses et nombreux à nous écrire pour dire que vous aimeriez correspondre avec d'autres fans de mangas. Etant donné que vous êtes pour la plupart mineur(e)s, une autorisation écrite et signée d'un de vos parents est nécessaire pour que nous publions vos coordonnées. N'oubliez pas de la joindre à votre petite annonce !

COUCOU PASCAL !

Je suis une grande fan d'Escaflowne et de Gundam Wing. A propos d'Escaflowne, peux-tu me dire si le magasin Manga Distribution vend le coffret en version française ?

Tracy, Pantin
Tu trouveras effectivement ce coffret dans différents magasins spécialisés.

a-t-il eu de volumes en tout ? A-t-il été fait en série TV ? S'il se vend encore dans le commerce, où puis-je le trouver ? Merci de me répondre. **Jessica, La Seyne-sur-Mer**

Des infos sur Yu-Gi-Go, tu en trouveras justement dans ce numéro ! Cette série, qui existe aussi en série TV, comprend pour l'instant 18 volumes et un



Barbara (Belgique)

YU-GI-HO !

Récemment, une amie m'a prêté un de ses mangas : Yu-Gi-go. Il m'a beaucoup plu et j'aimerais avoir des infos à son sujet : combien y

Emeline (Réunion)



autre est en préparation. Ces mangas sont édités par Dargaud dans la série Kana et, bien entendu, ils sont en vente dans les magasins spécialisés.

Dans la série, voit-on Pain se marier ? 2. Pourquoi ne peut-elle pas se transformer en Super Guerrier ? 3. Où est la mère de Goku Jr. ?

Mandi, Lille
Dans la série, Pain ne se marie pas et ne se transforme pas en Super Guerrier. Dommage ! Quant à la mère de Goku Junior, on ne la voit jamais. Peut-être que si les éditeurs japonais avaient continué la série, ils auraient eu le temps de donner des réponses à tous ces points d'interrogation...

PAIN MARIEE ?

Hyper fan de DBG, j'aimerais avoir une réponse aux trois questions suivantes : 1.

QUESTIONS-REponses

Comme plusieurs autres lecteurs (que nous saluons),



Bastien (Sénart)

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

D'ACCORD, PAS D'ACCORD !

Je suis complètement d'accord avec Maude de Suisse, mais pas du tout avec Mimi et Tiffany de Villejuif. En effet, on ne peut pas juger la qualité d'une personne par son appartenance à un groupe ou à un autre. PS : Merci à D.Mangas de nous offrir encore plus d'infos sur les Digimon.

Layachi, Maroc

POURQUOI SAILOR MOON ?

Salut ! J'ai 13 ans et je me prénomme Ken. Je me demande pourquoi les lecteurs font figurer Sailor Moon dans le hit-parade du mois, alors qu'il y a des mangas nettement meilleurs. Pourquoi pas Medabots ou Stinzo qui, eux, sont super ? Au cas où vous continuerez à faire figurer Sailor Moon dans le hit, j'espère que le pourcentage augmentera car... 1 %, c'est faible !

Ken, Ivry-sur-Seine

BRAVO ADAM !

Je n'apprécie pas ceux qui critiquent les autres dans le courrier. En revanche, je trouve que les dessins paraissant dans la rubrique sont très bien, en particulier ceux d'Adam de Tahiti.

Krystina, Jouy-le-Moutier

SALUT A TOUS !

D'abord, je suis tout à fait d'accord avec K. Vivi des Bouches-du-Rhône : le combat Pokémon/Digimon/Sakura/DBZ... est tout à fait inutile. A chacun ses goûts !

Ensuite, je voudrais demander à Sonia (dont la lettre est parue dans le n° 486) si ça ne la dérangerait pas que je corresponde avec elle bien que je sois un garçon ? J'aimerais également avoir des correspondant(e)s de toutes nationalités de 14, 15 ou 16 ans aimant Sailor Moon et X-Men Evolution.

Quentin Bessol, 3, placette des Fauconnières, 94200 Ivry-sur-Seine



Geoffrey (St Lomer)

nous ne supportons pas que les adultes nous critiquent quand nous regardons des mangas. D'autre part, merci de répondre à nos questions : est-il vrai que Sangoku et Végéta ont la même mère ? Si oui, quel est son nom ? Y a-t-il des livres de Dragon Ball GT, des films Dragon Ball Z ? Si oui, chez quel éditeur les trouver ? Existe-t-il



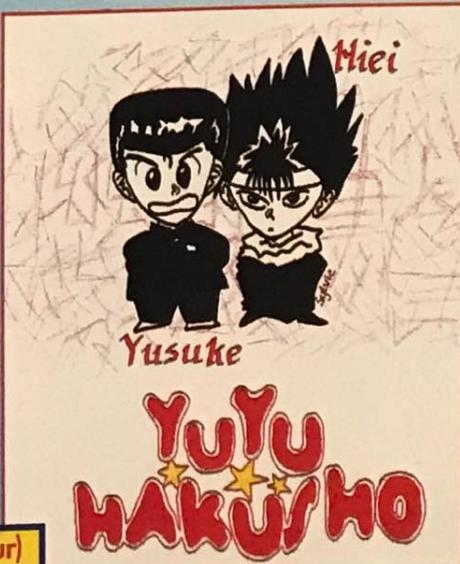
Cyril (Leboncourt)

un jeu Dragon Ball sur Nintendo 64 ? Enfin, D.Mangas a-t-il un site Internet ?

Anthony, Mathieu, Mike, Valentin, Sébastien, Heykel Sangoku et Végéta n'ont pas la même mère. Il y a 42 volumes comprenant Dragon Ball, Dragon Ball Z et Dragon Ball GT. Ils sont édités en français par Glénat et en vente dans les magasins spécialisés. Il n'existe pas de jeu Dragon Ball

Sylvie (Namur)

sur la console Nintendo 64. Mais au Japon et aux USA, il en existe un sur Game Boy Advance. Comme aux USA la série fait un carton, il est question de faire un jeu sur PlayStation 2. Un peu de patience, nous aurons peut-être la chance de le voir arriver en France. Pour l'instant, pas de site D.Mangas sur internet, mais il y a beaucoup d'autres sites donnant des informations sur les mangas.



DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

Salut à tous !

La saga Dragon Ball est toujours en tête. Mais attention, Gundam Wing arrive en force, bien décidé à ravir la première place ! Sakura défend bien sa troisième place (les filles ont voté en masse). Digimon et Pokémon ont, eux, de moins en moins la cote. Escaflowne fait son entrée et n'en restera sûrement pas là ! Fans, c'est à vous de défendre vos dessins animés favoris ! Pour voter, envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

HIT-PARADE DU MOIS

DRAGON BALL	34%	POKEMON	5%
GUNDAM WING	28%	ESCAFLOWNE	4%
SAKURA	18%	SAILOR MOON	3%
DIGIMON	6%	CHEVALIERS ZODIAQUE	2%

BULLETTIN-REPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori

Nom : Prénom :

Age Adresse :

CP Ville :

Yu-gi-ho



Cette série japonaise a un grand succès aux USA où elle est diffusée sur la chaîne Warner Bros. En France, on la retrouve tous les jours à 19 h sur Canal J et Fox Kids. Certains diront qu'il s'agit d'un Pokémon amélioré. Sachez que les aventures de Yu-gi permettent d'explorer le monde du jeu. La bande dessinée dont la série est inspirée est disponible en Vf aux éditions Kana.

la légende

Elle commence il y a cinq mille ans dans l'Égypte des pharaons. A cette époque, le jeu était aussi courant que la magie. Les Égyptiens avaient l'habitude de s'adonner à un jeu magique très semblable au Duel de Monstres. Ce jeu antique impliquait des cérémonies magiques qui permettaient de prévoir l'avenir et, en fin de compte, de décider de son destin. Ils appelaient cela le Jeu de l'Esprit. La différence principale venait du fait que les monstres étaient tous réels ! Les charmes magiques de ce jeu et des créatures féroces qu'il libérait

Un jour, Muto Sugoroku, le grand-père de Yu-gi, entre en scène. Il possède un magasin de jouets et c'est un grand joueur qui va bouleverser la vie du petit garçon en lui confiant un vieux puzzle, ou plutôt une ancienne énigme égyptienne que personne n'a pu résoudre. Après de longs mois et une patience sans limite, Yu-gi va réussir à résoudre cette énigme et libérer une force étrange. Son existence va alors changer pour toujours. L'énigme résolue par Yu-gi va, en effet, lui donner des pouvoirs incroyables et créer, en fin de compte, son alter

ego du nom de Yami Yu-gi ("le Maître des Jeux"). Il est toujours le Yu-gi gentil garçon, mais quand il joue ou qu'une personne triche ou est méchante, il change complètement de personnalité. Il devient plus sombre, plus sûr de lui... bref, Yu-gi se métamorphose en un garçon déterminé que rien ni personne ne peut vaincre.

C'est le moment que choisit Maximillion Pegasus, l'inventeur d'un jeu de cartes appelé Le Duel de Monstres, pour enlever le grand-père de Yu-gi. Le but de Maximillion Pegasus ? Contraindre Yu-gi et ses amis à participer à un tournoi extrême du Duel de Monstres. Pour Yu-gi et son double Yami Yu-gi, le combat est désormais inévitable. La partie s'engage, infernale et sans répit, à coups de cartes savamment combinées où personnages fantastiques et virtuels vont s'affronter sous le contrôle des joueurs engagés dans la compétition.



le puzzle millénaire

L'énigme de Yu-gi

Ce puzzle est un item, un objet maléfique issu de la Vallée des Rois. Avant Yu-gi, personne n'avait réussi à le faire depuis 3000 mille ans. Ce sont des magiciens gardiens de tombeaux qui l'ont inventé pour

chasser les pillards qui s'en prenaient aux trésors royaux. Son histoire a été retranscrite par Pel Em Fuhl. Celui qui réussit à résoudre l'énigme reçoit des pouvoirs, les mêmes que ceux de la lignée familiale des Apôtres d'Anubis. Le pouvoir du puzzle millénaire repose dans la chambre de l'âme de Yu-gi. Il s'appelle le Jeu des Ténèbres. Quand les deux chambres et les deux personnalités de Yu-gi vont se rencontrer, le puzzle délivrera alors tous ses pouvoirs.

Shadi, un Egyptien de l'époque du puzzle millénaire, voyage à travers le monde afin, de punir les profanateurs de sépultures. C'est lors d'une exposition organisée par le professeur Yoshimori que Shadi et Yu-gi se rencontrent. Il était venu



juger le conservateur du musée qui avait subtilisé le puzzle de Yu-gi. Shadi était étonné de trouver le puzzle et encore plus de le voir terminé. C'est à la suite de cela qu'il va tenter de pénétrer en Yu-gi pour en savoir plus. Shadi est un Apôtre d'Anubis (dieu des morts), gardien des tombes depuis 3000 ans. Il juge l'âme de l'accusé et s'il

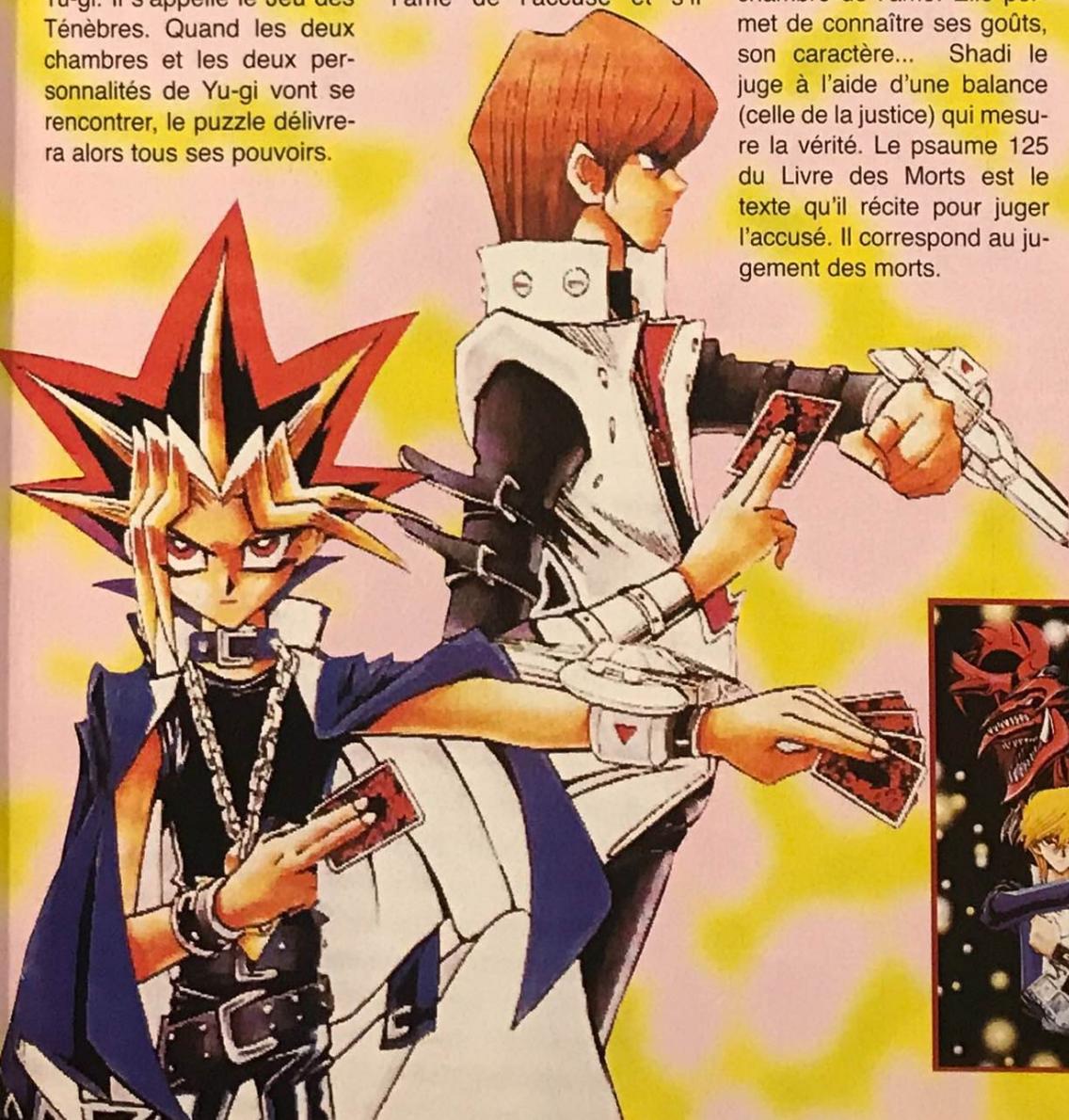


considère qu'elle trouble l'esprit sacré du dieu du sommeil de la Vallée des Rois, il le considère coupable et le condamne. Il pénètre dans le cœur de l'accusé à l'aide de la clef millénaire qui permet de sonder la chambre de l'âme. Elle permet de connaître ses goûts, son caractère... Shadi le juge à l'aide d'une balance (celle de la justice) qui mesure la vérité. Le psaume 125 du Livre des Morts est le texte qu'il récite pour juger l'accusé. Il correspond au jugement des morts.

Dernier jugement

Le défunt doit se soumettre au verdict de la balance devant Osiris. Son existence sera jugée par la balance. D'un côté il y aura la plume de la vérité, de l'autre l'âme du défunt. Elle sert à mesurer le poids de ses éventuels péchés. Si jamais les péchés sont plus lourds que la plume de la vérité, le défunt sera puni et livré au monstre des ténèbres, Hamemit.

Quand Shadi va pénétrer dans la chambre de l'âme de Yu-gi, il va découvrir qu'il a deux chambres dans son cœur. Habituellement, les êtres humains n'en ont qu'une. Sa première chambre est pleine de jouets, c'est celle d'un enfant innocent, sans aucun esprit maléfique. La seconde, en revanche, est lourde et glaciale ; elle ressemble à un tombeau royal.



**PLEINS
FEUX** SUR...

STAR WARS EP. II L'ATTAQUE DES CLONES

La planète Naboo traverse une sévère crise en raison du blocus imposé par la Fédération du commerce. Le Chancelier Palpatine perd doucement le contrôle de la République et doit faire face au mécontentement des dissidents au régime. Une partie de la population ainsi que le Sénat ne cachent pas leur inquiétude face à une menace grandissante de déstabilisation du pouvoir en place. Pour pallier d'éventuels soulèvements et pour éviter que la situation n'empire, les sénateurs décident de voter pour se doter d'une puissante armée. Amidala, ayant cédé son trône à Jamillia, est à présent sénatrice et s'apprête à voter. C'est alors qu'elle échappe à une tentative d'assassinat. Anakin se voit confier la protection d'Amidala et l'escorte jusqu'à Naboo. Le maître Obi-Wan Kenobi est, quant à lui, missionner pour enquêter sur cette agression. C'est ainsi qu'il découvre l'existence d'une armée de clones...



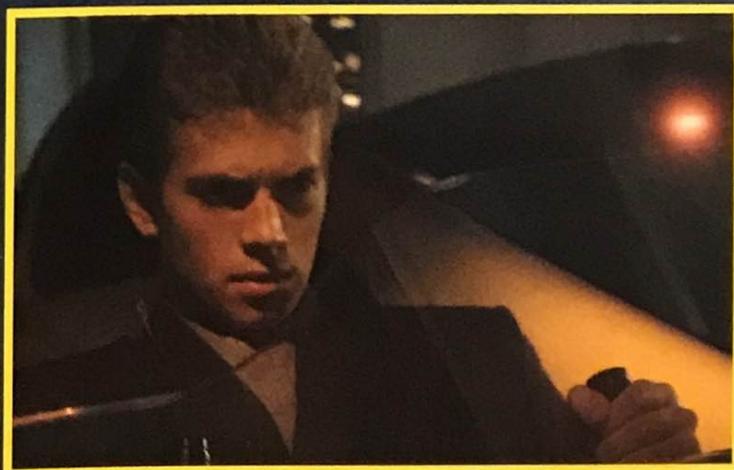
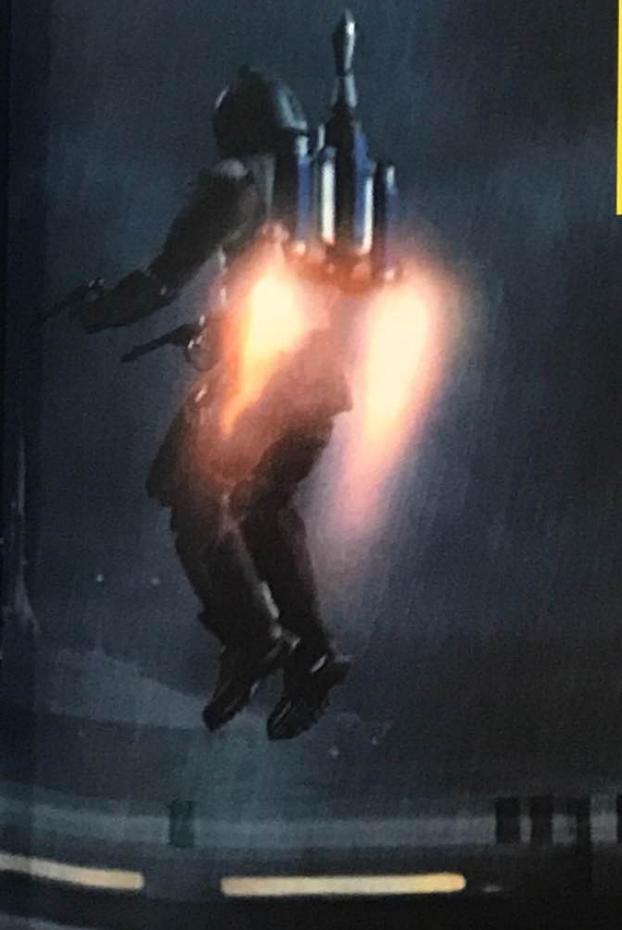
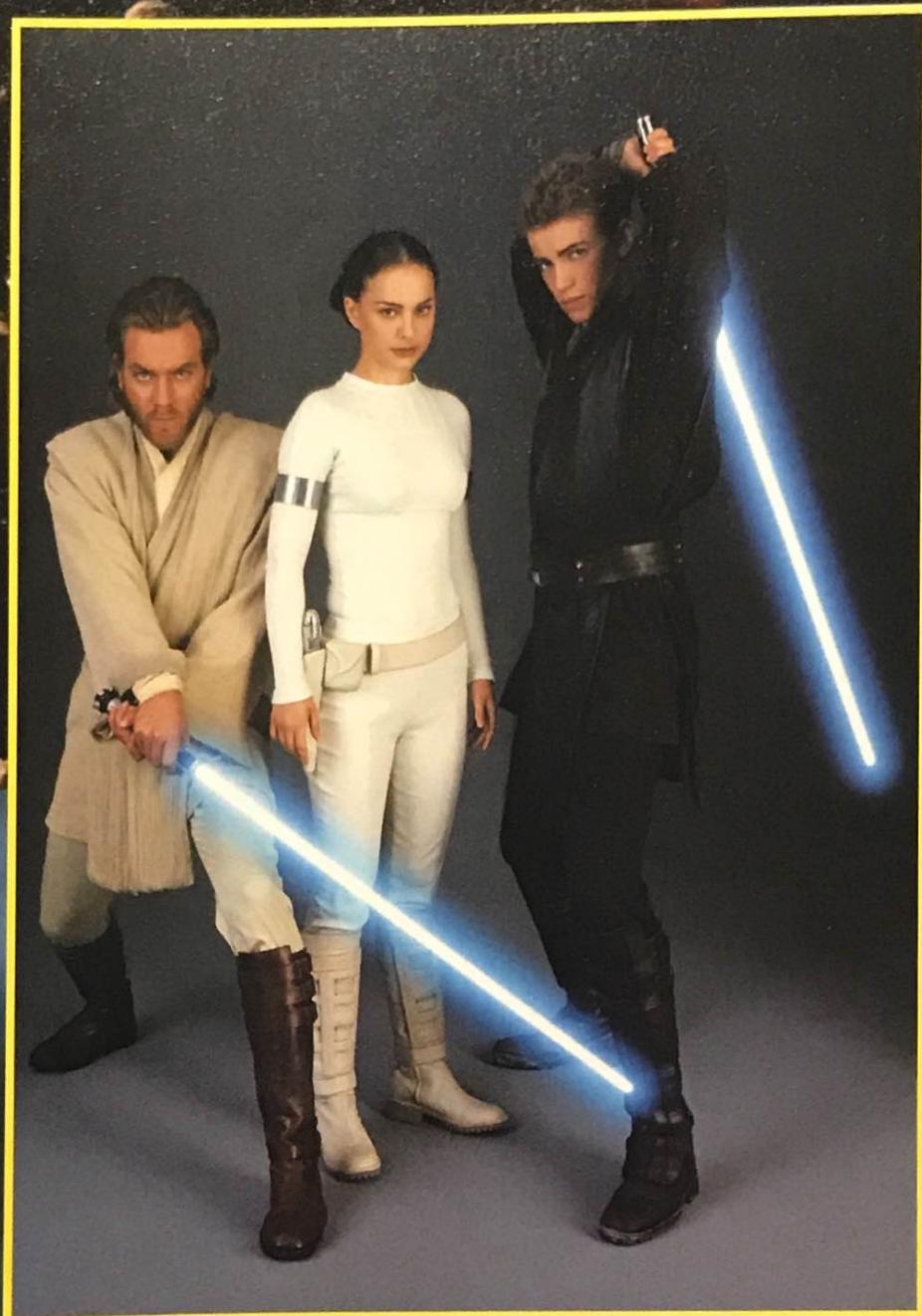
Dans ce nouvel opus, George Lucas a tenté de pallier les critiques qui lui ont été faites sur le premier épisode. Pour cela, Jar Jar Bine a été éjecté, Anakin s'émancipe et rejoint le côté obscur. Boba Fett, le chasseur de primes qui pourchassait Yan Solo, voit son personnage enfin développé.

SORTIE LE 17 MAI



Notre avis

Depuis le temps qu'on l'attendait ! On va enfin assister aux dessous de l'histoire d'amour entre Anakin et la Reine Amidala et voir le jeune héros basculer du côté obscur. Pour le reste, on est comme vous, on n'a pas encore vu l'épisode 2. Le secret est décidément bien gardé.



En France, nous en sommes à la série Digimon 2, mais au Japon, c'est la quatrième qui débute. Elle suit Digimon Tamers et s'appelle Digimon Frontiere. Au moment où nous écrivons ces lignes, elle commence à peine et il est donc impossible de pouvoir vous donner beaucoup de détails. Mais, en avant-première, en voici quand même un aperçu.

La troisième série se passait dans un autre monde et n'avait rien à voir avec les deux précédentes. Apparemment, la quatrième revient aux origines et suit la première et la deuxième. En avril 2002, le Digimonde était dirigé par trois Anges Digimon. L'un d'entre eux, Cherubimon, a perverti les deux autres et menacé le Digimonde. Sortis de l'ombre, ces trois mauvais Digimon ont tenté de prendre le pouvoir. L'équilibre entre le Digimonde et la Terre commence à se rompre. Le temps a passé et, hélas, les guerriers légendaires, venus de la Terre, et leur Digimon qui avaient risqué leur vie pour sauver le Digimonde n'existent plus. Leur esprit, lui, subsiste toujours et s'est "incarné" dans le corps d'une nouvelle génération de sauveurs. C'est sur cette légende que se bâtit la nouvelle série. Ses héros sont : Takuya Kabara, Junpei Shibayama, Izumi Orimoto, Kouji Minamoto et Yaki Nagami. Ce sont eux qui ont été choisis pour entrer dans le Digimonde afin de le sauver. Plusieurs nouveaux concepts ont été créés pour cette série. Par exemple, les Digisauveurs peuvent fusionner avec leur Digimon. On appelle cela le niveau Hybride. De plus, il y aura un nouveau type de Digimon. Après les Digimon Virus, les Digimon Antivirus et les Digimon Données, voici les Digimon Sérums ! Autre nouveauté : les humains se transforment en Digimon une fois arrivés dans Monde Digital. Ils ont chacun un objet symbolique comme le Digivice de la première saison. Petit à petit, on découvrira que chacun d'eux est la réincarnation d'un des dix Digimon légendaires. Pour l'instant, on en connaît cinq dont Greymon, Lillymon, Garurumon et Kabuterimon.

Takuya Kabaru

Il est âgé de 10/11 ans et est CM2. Tout comme Tai, c'est une tête brûlée, un garçon à l'écoute des autres ayant un esprit vif et beaucoup d'énergie. C'est un fonceur possédant une grande force de caractère. Et toujours comme Tai, il fait partie du club de football. Il a un esprit de chef et il s'arrange toujours pour garder une certaine harmonie dans l'équipe.



Takuya utilise le pouvoir de l'Esprit du feu pour devenir un guerrier légendaire dont le corps est couvert de flammes. Il est très rapide et offensif. Il est capable de manipuler le feu à volonté pour attaquer ses ennemis. On sait, pour l'instant, que ce Digimon est la réincarnation de Greymon et qu'il représente l'Esprit du feu.

Agnimon

ATAQUES : Burning Salamander, Salamander Break
NIVEAU : Hybride
EVOLUTION : il évolue de Takuya plus l'Esprit du feu

Yaki Nagami

C'est le plus jeune du groupe et l'équivalent de TK. Il est élève en classe de CE2 et c'est un enfant gentil, adorable. Tout comme TK, il a un grand frère mais, à cause de leur situation familiale, ils ont été séparés. Yaki est un petit garçon timide, stressé, un peu naïf mais très sincère dans ses actes.



Chakmon

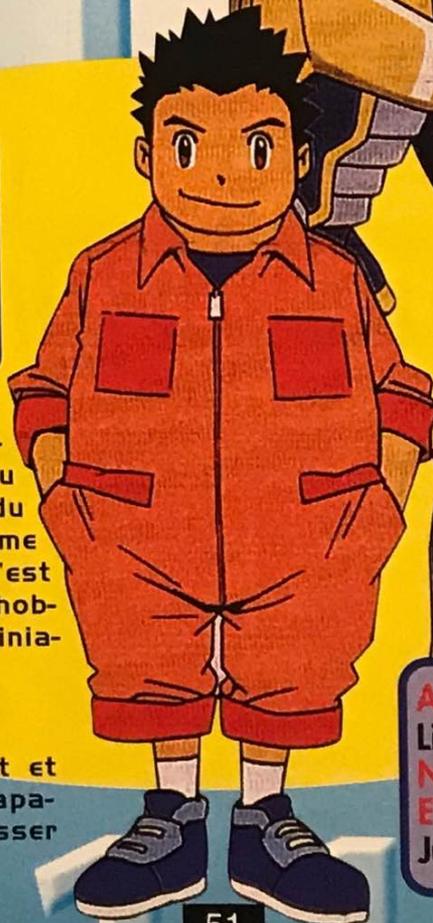
ATTAQUES : Snow Dum Dum, Snow Heshher
NIVEAU : Hybride
EVOLUTION : il évolue de Yaki plus l'Esprit de la glace

C'est une sorte de Greymon très armé, mais avec une apparence très gentille. Malgré son allure de nounours, il est très fort.

Junpei Shibayama

Junpei n'a pas d'équivalent dans l'ancienne série. Lui aussi est un peu solitaire et compliqué. Souvent perdu dans ses pensées, c'est un garçon calme et réfléchi qui semble être médium. C'est un passionné qui se réfugie dans ses hobbies dont le principal est les trains miniatures. Il aime aussi la philatélie.

Il s'agit d'un Digimon très imposant et ressemblant à Kabuterimon. Sa carapace est ultra résistante et peut repousser n'importe quelle attaque.

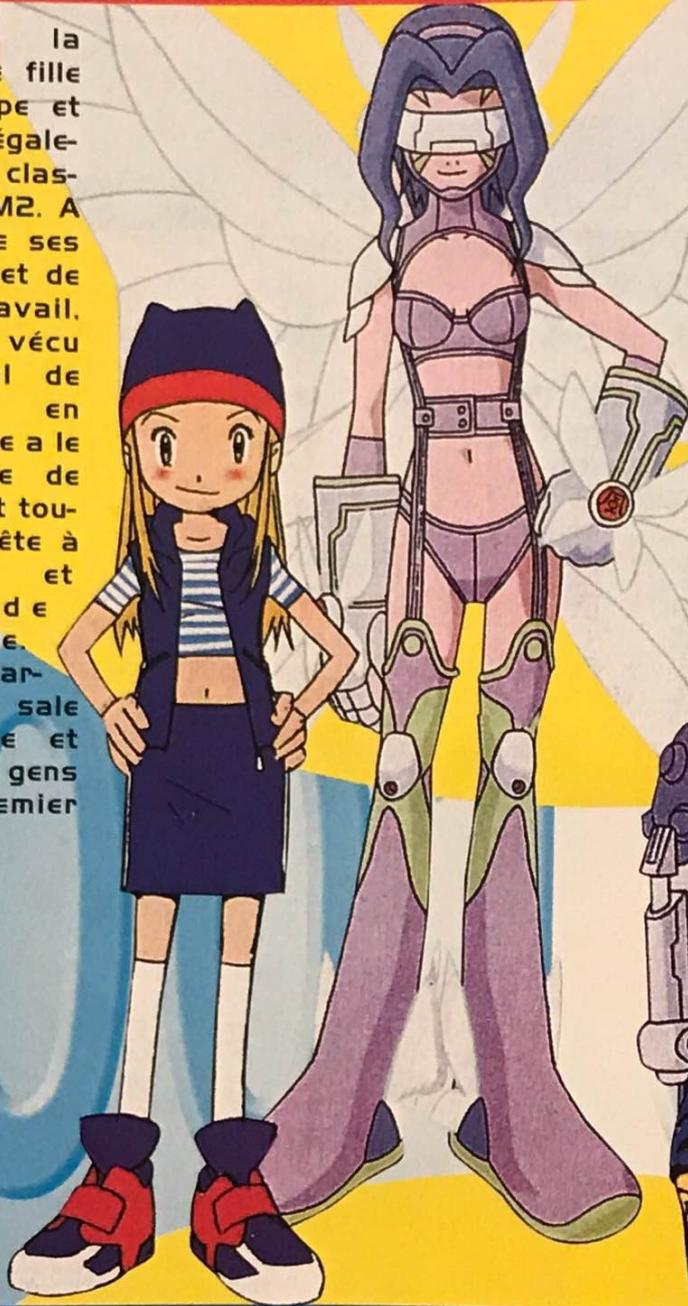


Blitzmon

ATTAQUES : Thor Hammer, Lightning Blitz
NIVEAU : Hybride
EVOLUTION : il évolue de Junpei plus l'Esprit de la foudre

Izumi Orimoto

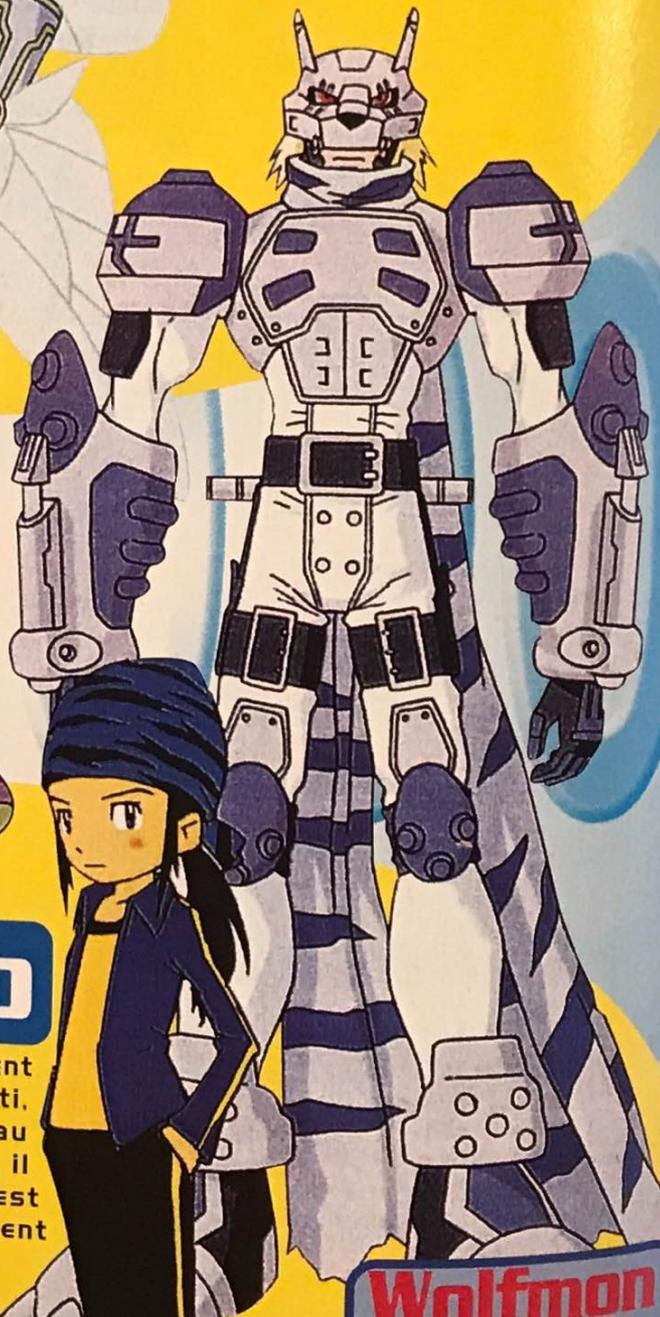
C'est la seule fille du groupe et elle est également en classe de CM2. A cause de ses parents et de leur travail, elle a vécu pas mal de temps en Italie. Elle a le caractère de Sora, est toujours prête à l'action et déborde d'énergie. Elle a parfois un sale caractère et juge les gens au premier regard.



Elle est équivalente à Lillymon et ses attaques sont liées à la nature. Elle peut voler grâce aux ailes dans son do... est pourvu et elle est très rapide..

Fairymon

ATAQUES : inconnues pour l'instant
NIVEAU : Hybride
EVOLUTION : il évolue de Izumi plus l'Esprit de la terre (mais ce n'est pas sûr)



Kouji Minamoto

Il est lui aussi en classe de CM2. C'est l'équivalent de Matt dans le groupe. Solitaire et introverti, il ne montre pas ses sentiments. Il est nouveau dans cette école. A cause de sa grande timidité, il a du mal à se faire des amis. Sa vie de famille est compliquée, ce qui fait de lui un garçon souvent perdu dans ses pensées.

Sa forme et ses aptitudes sont celles d'un loup Digimon. Il est puissant et offensif comme Garurumon. On sait, pour l'instant, que ce Digimon est la réincarnation de Garurumon et représente l'Esprit de la lumière.

Wolfmon

ATAQUES : Licht Sieger, Strahl
NIVEAU : Hybride
EVOLUTION : il évolue de Kouji plus l'Esprit de la lumière

DVD
VIDEOS
CD
MANGAS

QUOI DE NEUF ?

CD
MANGAS
DVD
VIDEOS

Découvrez les nouveautés de mai

MANGAS

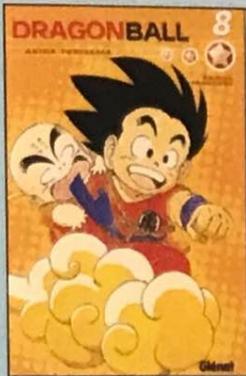
Editions Glénat

● Dragon Ball

(éd. 2 vol. 8)

Nouvelle parution de ce célèbre manga en une édition spéciale qui comprend un volume et demi.

Sangoku participe au 23^e tournoi des arts martiaux. Il vient de rencontrer Chichi avec qui il va se marier. Il affronte en finale Ma Junior Piccolo, la réincarnation du démon Piccolo.



● Katsuo (10)

Katsuo Hamada, 15 ans, est un garçon solitaire. Il communique par Internet avec Matsuki. Tous deux partagent une même passion pour une célèbre chanteuse. Un jour, Katsuo assiste impuissant au racket de son ami Toshio. Décidé à le venger, il apprend l'art du combat grâce à Matsuki qui s'avère être un vrai caïd.



Editions Pika

● Gundam Wing



Adaptation en BD du dessin animé diffusé sur M6. Dans un futur proche, la Terre est en guerre contre ses colonies spatiales. Ces dernières envoient cinq adolescents armés de robots afin de combattre l'armée terrestre et d'obtenir l'indépendance des colonies.

● Tenchi Muyo



Un manga à succès très humoristique. Tenchi voit sa vie changer le jour où il libère par inadvertance Ryoko, une jeune fille démon qui décide de rester chez lui. Par la suite, les ennemis de cette dernière vont venir la pourchasser et se retrouver coincés sur Terre chez le pauvre Tenchi.

Editions Kana

● Capitaine Albator

L'un des plus célèbres dessins animés diffusés en France arrive en manga pour la première fois. Il met en scène le capitaine Albator, un corsaire de l'espace qui protège la Terre de loin. En l'an 1977, des femmes guerrières venues de l'espace attaquent la Terre et décident de la coloniser. Le capitaine Albator va seul s'opposer à elles et tenter, malgré une incompréhension générale, de protéger l'humanité.



Play-list

Les diverses BD sortant en mai

- **Agharta (12)** de Takamaru Matsumoto (Kana)
- **Eiji (6)** de Masashi Asaki (Kana)
- **Detective Conan (31)** de Gesho Aoyama
- **Basara (6)** de Yumi Tamura
- **Ah my Goddess** de Kyosuke Fujishima (Pika)
- **GTO (15)** de Toru Fujisawa (Pika)
- **Kenshin (23)** de Nobuhiro Watsuki (Glénat)

VIDEOS

● Creamy Box

Contient 8 K7 et les épisodes 1 à 32. Yû Morisawa a 10 ans. De la fenêtre de sa chambre, elle aperçoit quelque chose d'étrange qui traverse le ciel. C'est l'Arche de l'Etoile merveilleuse. Elle y rencontre un elfe : Pinopino. Il lui confie pour un an un objet magique qui lui permet de se transformer en une ravissante jeune fille de 16 ans. Par un heureux concours de circonstances, elle va vite se retrouver propulsée au rang de star !



● Fly Box

Contient 8 K7 et les épisodes 1 à 32. Fly est un jeune garçon vivant sur une île isolée peuplée de monstres, en compagnie de son grand-père adoptif, un mage au visage de démon. Un jour, leur tranquillité est perturbée par l'arrivée inopportune d'une bande de faux héros...



DVD

● Princesse Mononoké

L'un des plus grands films d'animation jamais sortis. Réalisé par l'auteur de Porco Rosso et Totoro, il traite de l'éternelle bataille entre la nature et l'industrialisation. Après avoir été contaminé par une divinité maléfique, Ashitaka part à la recherche du Dieu Cerf afin de se soigner. Il fera alors la connaissance de la princesse Mononoké, une jeune sauvage élevée par des loups.



Cette dernière mène une lutte sans merci contre Dame Eboshi, directrice d'une usine d'armes.

● Love Hina (vol. 1)



Cinq épisodes disponibles dans ce DVD. Alors qu'elle déménageait, Keitarô a promis à son amie d'enfance de la retrouver à Todaï, la grande université de Tokyo. Mais il est nul, et ses parents finissent par le virer. Afin de gagner de l'argent, il se trouve obligé de prendre en charge la pension de filles de sa grand-mère...

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

EN DIRECT
DU
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Neko no Ongaeshi



Le Studio Ghibli est au Japon l'équivalent des Studios Disney aux USA. Il produit et réalise des films comme Porco Rosso, Totoro, Princess Mononoke... Dans le Studio Ghibli, il y a deux réalisateurs : Hayao Miyazaki, auteur des films susnommés, et Hisa-hiko Takahata à qui l'on doit le Tombeau des Lucioles ou encore Mes voisins les Yamadas. Le voyage de Chihiro, le dernier Miyazaki projeté l'an passé au Japon, est sorti récemment en France. Takahata, qui fait un film sur deux, sort cet été Neko no

Ongaeshi. On y retrouve deux personnages du film Mimi wo Sumaseba qu'il avait réalisé en 1995. Il mettait en scène une jeune fille voulant devenir écrivain. Dans le film, elle raconte les aventures d'un chat très spécial appelé le Baron Humbert Von Jikkingen. Aujourd'hui, c'est son histoire qui est racontée dans ce film. Il est accompagné du gros chat Moon. La jeune Haru va sauver la vie d'un chat et va se voir inviter au pays des chats. Elle va tant apprécier son voyage qu'elle va demander à devenir un matou. Le film sera précédé par un court-métrage de deux épisodes parodiant le personnel du Studio.



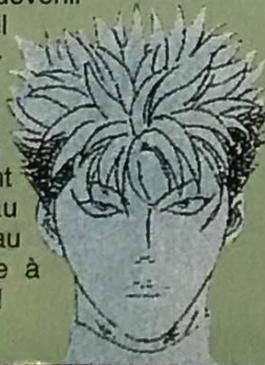
Un chat spécial



Tenshina Konamashi

Ce dessin animé au graphisme très spécial est édité en bande dessinée dans la revue Shonen Sunday qui publie Ranma, Inuyasha, Patlabor... Cette série, qui plaît beaucoup aux lecteurs du magazine, met en scène un jeune garçon chétif et souffre-douleur des élèves de son école. Un jour, il tombe sur une étrange divinité qui lui propose de mettre fin à tous ses ennuis. Il fait alors le vœu de changer d'apparence pour devenir quelqu'un de fort, de beau, afin que les gens restent stupéfaits sur son passage. La divinité réalise son souhait, mais pas de la façon dont il l'entendait. Il voulait devenir un homme grand, viril et puissant, et il se retrouve métamorphosé en une magnifique adolescente que tous les hommes regardent avec envie. Pris au piège dans son nouveau look, il doit apprendre à vivre avec. Pas facile !

Un vœu très dangereux



Gun Frontiere

C'est la nouvelle série télé de Leigi Matsumoto, l'auteur d'Albator et de Galaxy Express. Cette adaptation de l'un de ses tout premiers mangas met en scène, dans leur prime jeunesse, tous les personnages qu'il a créés. On y retrouve, entre autres, Albator ou Matel de Galaxy Express.

A la découverte des premiers mangas

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

高校生、大学



Whistle



Tirée d'un manga édité dans le Sunday Comics, cette nouvelle série vogue sur la vague de la Coupe du Monde 2002. Il raconte les aventures de Sho, un adolescent qui fait partie de l'école Misatoshi réputée pour sa célèbre équipe de football. Cependant, il a toujours été sur le banc de touche et n'a jamais pu faire ses preuves. Un jour, Sho change d'école et se retrouve dans un établissement qui a une équipe très nulle. Il décide de prouver à tous son talent, mais lors des essais il se montre archi mauvais, ce qui déçoit beaucoup les autres. Vexé, Sho décide de laisser tomber le foot mais, finalement, il continue à s'entraîner jour et nuit. Il va alors refaire un essai, hélas il échouera à nouveau ! Ses camarades vont tout de même finir par l'accepter à cause de son acharnement et de son immense passion pour le foot.

Sho va-t-il devenir un champion?

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

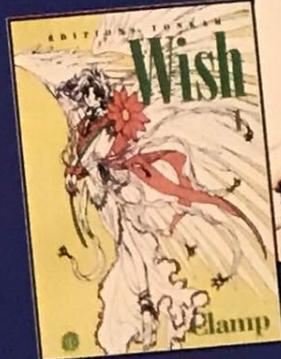
En regardant tous les jours la chaîne



Gagnez 10 collections de

4 volumes de Rash!!
2 volumes de Wish de Clamp

et des abonnements de 6 mois au magazine



Pour cela, composez vite le

0 892 688 088*

Disponible sur
CANALSATELLITE



et sur le câble

*0,34 €/mn

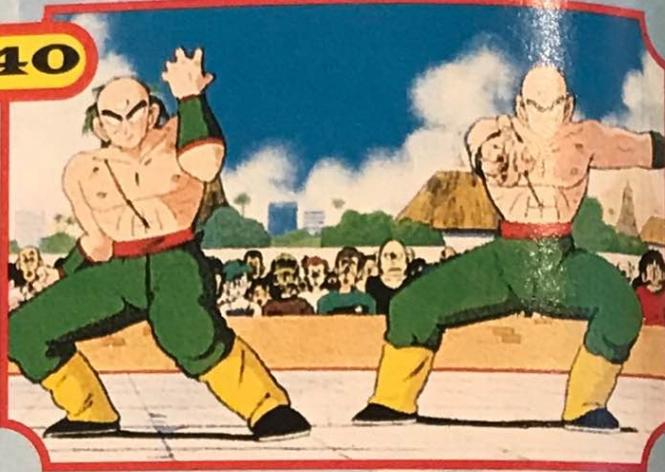
DRAGON BALL

Voici les derniers épisodes de la série qui s'achève avec le mariage de Sangoku et Chichi. Auparavant, notre héros retrouve pour la dernière fois son grand-père et remporte la grande finale du tournoi des arts martiaux. A partir du prochain numéro, vous découvrirez les résumés de Dragon Ball Z.

Sangoku et Ten Shin s'affrontent en demi-finale. Le combat commence par un corps à corps très rapide. Ten Shin a un léger avantage car il peut voler. Sangoku s'arrête alors de se battre et enlève quelques vêtements. Tout le monde est étonné car ses bottes, son T-shirt et ses bracelets sont en métal très lourd. Ten Shin et les autres se demandent comment Sangoku arrive à se battre aussi vite avec tant de poids sur lui.

Le combat reprend et Sangoku semble beaucoup plus rapide. Avant que Ten Shin puisse comprendre ce qui lui arrive, Sangoku passe derrière lui et enlève sa ceinture sans que Ten Shin n'ait le temps de le voir. Il remet son pantalon et reprend le combat.

Episode 140



Episode 141

Ten Shin, qui se rend compte que Sangoku est plus rapide que lui, utilise son pouvoir de se démultiplier en quatre afin d'encercler Sangoku. Ils lancent tous un rayon d'énergie que Sangoku évite en faisant un saut dans les airs. Les Ten Shin réagissent et lancent un rayon qui l'atteint de plein fouet. Sangoku tombe sur le sol. Les quatre Ten Shin recommencent. Sangoku fait de nouveau un grand bon dans les airs et au moment où les Ten Shin lèvent la tête pour relancer leur rayon d'énergie, Sangoku place ses doigts sur son front et exécute la technique de la morsure du serpent. Il produit une lumière aussi forte que le soleil et les éblouit. Sangoku profite du fait qu'ils soient aveuglés pour les mettre hors du ring et remporter la victoire.

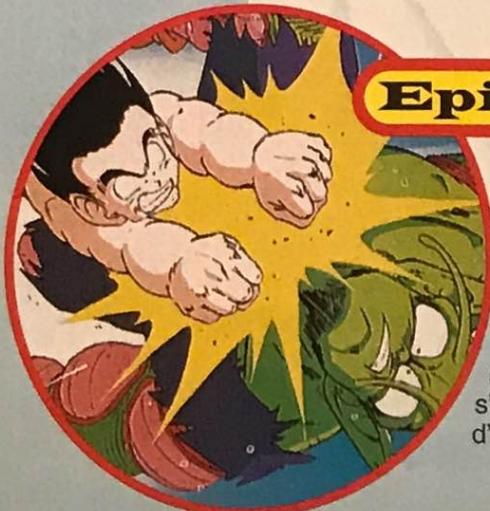
Episode 142

Deuxième demi-finale. Satan Petit Cœur affronte Shen. Avant le combat Sangoku va voir Shen et lui dit qu'en fait, malgré son apparence, il sait que sous son masque se cache le Tout-Puissant. Ce dernier lui explique qu'il est là incognito afin de battre Petit Cœur. Le combat commence. Dès le départ, les deux adversaires s'envolent dans les airs et entament un affrontement aérien. Le Tout-Puissant réalise que dans le corps de Shen il n'est pas de taille à affronter Satan Petit Cœur qui vient enfin de le démasquer. Shen pose alors sur le sol un petit récipient et exécute la technique du mafia. Un tourbillon se crée autour du flacon et tout s'inverse. C'est Shen qui est attiré à l'intérieur du tourbillon. Le Tout-Puissant est éjecté de son corps et se retrouve enfermé dans le flacon.



Episode 143

Shen se réveille et ne sait pas où il est. Le commentateur des tournois va à sa rencontre et le félicite. Ignorant ce qui lui est arrivé, il part dans la foule rejoindre son fils qui l'attend. Satan Petit Cœur se dirige vers Sangoku et avale devant lui le flacon dans lequel le Tout-Puissant toujours enfermé à l'intérieur. Peu après, Sangoku et qu'il arrive, il doit gagner le combat. La finale commence enfin. Sangoku et Petit Cœur se rendent sur le ring. Après un rapide combat au corps à corps, les deux adversaires s'envolent dans les airs. Petit Cœur, qui est plus rapide, se retourne et lance un rayon d'énergie qui écrase Sangoku avec force contre le sol.



Episode 144

Sangoku se relève et enlève le haut de son kimono qui est abîmé. Il sert sa ceinture et entame de nouveau un corps à corps. Sangoku et Petit Cœur y mettent toutes leurs forces et ne lésinent pas sur les coups qu'ils portent. En peu de temps, le ring est totalement détruit. Petit Cœur, qui prend conscience que Sangoku est un adversaire puissant, s'envole et décide de lancer un rayon d'énergie sur le public. Sangoku demande à ce dernier de s'enfuir. Mais celui-ci n'était pas la cible de Petit Cœur qui lance son rayon sur un village situé à plusieurs kilomètres de là. Sangoku, qui prend conscience de la fourberie de son adversaire, se met en position pour exécuter un Kaméhamé. Petit Cœur se concentre lui aussi pour en lancer un sur le public.



Episode 145



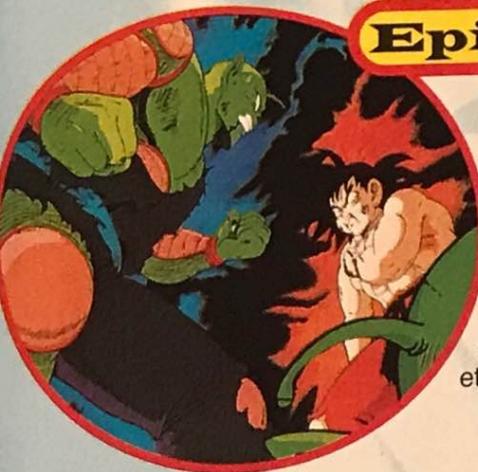
Les deux adversaires exécutent leurs attaques. Sangoku se trouve au sol et Petit Cœur à plusieurs mètres au-dessus suspendu dans les airs. Les deux rayons d'énergie se rencontrent et la puissante explosion qu'ils dégagent s'annule. Petit Cœur avoue à Sangoku que la puissance de son rayon a réussi à l'effrayer. Il descend sur le ring et annonce au public et à Sangoku ses réelles intentions. Le public qui regarde la scène prend conscience que Petit Cœur est en fait le démon Piccolo qui, quatre ans auparavant, avait tenté de contrôler la terre. Affolés à cette idée, les spectateurs se mettent tous à courir et, en quelques secondes, il n'y a plus personne. Piccolo se concentre de nouveau et tout à coup se met à grandir jusqu'à atteindre une taille impressionnante.

Episode 146

Petit Cœur devenu géant tente d'écraser Sangoku avec sa main. Ce dernier essaie d'éviter les coups mais finit par recevoir le poing de Petit Cœur avec force. Il ouvre ensuite sa bouche et lance un puissant souffle que Sangoku évite. Il se place à toute vitesse derrière Petit Cœur et lui donne un coup à l'arrière du genou qui lui fait plier les jambes. Sangoku le fait tomber, mais il se remet debout aussitôt. Sangoku saute au niveau de sa bouche et lance un petit rayon d'énergie qui le propulse dans la bouche de Petit cœur. Sangoku rentre à l'intérieur et récupère le flacon contenant le Tout-Puissant. Il l'ouvre et libère ce dernier. Furieux, Petit Cœur reprend sa taille normale et continue le combat.



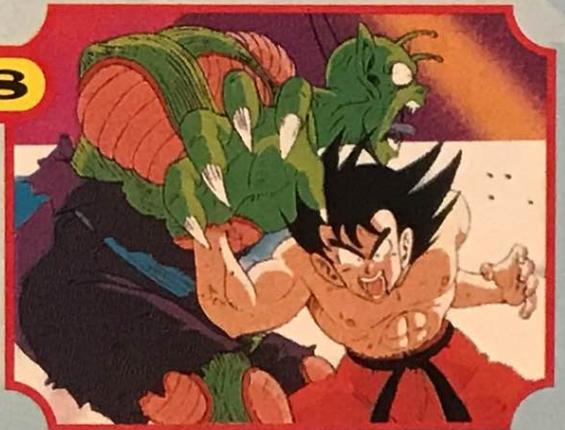
Episode 147



Le combat recommence. Petit Cœur lance un rayon d'énergie contre Sangoku qui l'évite en utilisant sa vitesse. Il se rend bien vite compte que le rayon le suit partout où il va. Sangoku a alors une idée et se déplace très vite pour se mettre devant Petit Cœur qui, du coup, reçoit de plein fouet sa propre attaque. Son bras est arraché mais il en fait pousser un autre aussitôt. Petit Cœur se concentre pour augmenter son énergie et faire tout exploser autour de lui. Sangoku demande à ses amis de fuir mais il leur reste peu de temps. Ten Shin fait alors un carré avec ses doigts et utilise la technique du Kyoku pour creuser un trou dans le sol afin de s'y cacher avec ses amis. Une violente explosion se produit et rase tout au alentour.

Episode 148

Sangoku reçoit l'explosion de plein fouet, mais cela ne lui fait rien. Pourtant, toutes les maisons aux alentours ont été détruites. Sangoku part alors à pleine vitesse et frappe Petit Cœur. En quelques minutes, il enchaîne les coups sans que son adversaire puisse réagir. Il saute en l'air et lui lance une attaque qui laisse Petit Cœur à moitié mort. Persuadé que ce dernier est hors de combat, Sangoku baisse sa garde. Petit Cœur lance alors de sa bouche un rayon qui transperce Sangoku à la poitrine. Notre héros tombe au sol blessé. Petit Cœur se relève et casse les jambes et les bras de notre héros. Sangoku va tout de même réussir à contre-attaquer et toucher Petit Cœur de plein fouet. C'est ainsi que Sangoku gagne le tournoi des arts martiaux.



Episode 149

Après sa victoire au tournoi, Sangoku part avec Chichi dans le village de cette dernière afin de se marier. Guymaho, son père, lui offre la robe de mariée de sa mère. C'est alors que la montagne sur laquelle se trouve le palais de Guymaho se met à flamber. Sangoku tente d'éteindre le feu avec un Kaméhamé, mais cela ne suffit pas. Notre héros va voir Baba la sorcière qui lui dit que le seul moyen d'arrêter le feu qui consume la montagne est de trouver l'éventail magique. Il y est fait référence dans les premiers épisodes de la série. Sangoku part ensuite avec Baba la sorcière et Chichi sur son nuage magique, en direction d'un petit village qui s'avère être celui de Olong le cochon.



Episode 150

L'éventail seul ne suffit pas à éteindre le feu. Sangoku, qui vient d'arriver avec Chichi et Baba dans le petit village, doit trouver la coquille de l'œuf d'un oiseau très rare. S'il y parvient, il pourra l'utiliser pour boucher le trou par lequel sort le feu qui consume la montagne. Tous trois entrent dans une espèce de grotte où ils rencontrent un scientifique qui attend l'éclosion de l'œuf. Ils vont se trouver face à face avec le premier ennemi de Sangoku, le roi Pilaf. Ce dernier est comme toujours accompagné de ses deux acolytes, May et Shall, qui préparent encore un mauvais coup. L'œuf va éclore et libérer un petit oiseau. Sangoku prend un morceau de la coquille afin de boucher le trou par lequel entre le feu. Il va reprendre son voyage afin d'éteindre l'incendie qui consume la montagne.



Episode 151

Sangoku et Chichi doivent trouver un vieil ermite qui va leur donner une poudre qui servira de colle afin de placer la coquille sur le trou par lequel sort le feu de la montagne. Ils découvrent que le vieil ermite en question est femme. Elle leur explique que la fameuse poudre est une neige spéciale se trouvant au sommet d'une montagne sur lequel aucune femme ne peut monter. Chichi va pourtant essayer de grimper, mais une violente tempête la fait redescendre. Sangoku va donc monter seul pendant que la vieille femme apprend à Chichi à devenir une véritable femme d'intérieur.



Episode 152

Notre héros parvient au sommet et retrouve le roi Pilaf et ses acolytes. Sangoku prend la neige et redescend. Chichi va, de son côté, être attaquée par une sorte de guêpe géante et découvrir qu'il s'agit du fameux éventail magique qui avait disparu depuis des années. Sangoku arrive devant le grand juge et va en enfer afin d'éteindre le feu qui brûle la montagne et dont la base commence à cet endroit. Après s'être battu contre divers ennemis, il arrive devant un immense chaudron d'où commence le feu. Il se trouve sur un volcan. Il rencontre la gardienne du chaudron ainsi que son grand-père Sangoku qui garde lui aussi le chaudron. Ils lui disent qu'il est impossible d'éteindre le feu.



Episode 153

Sangoku veut absolument éteindre le chaudron et se bat contre la gardienne. Sangoku sort l'éventail et cette dernière accepte de coopérer en soulevant le chaudron. En dessous, il y a un passage avec une sorte de monde souterrain dans lequel Sangoku pénètre. Il se retrouve dans un lieu où il y a des sortes de dalles. Il manque une chose qui s'avère être en fait la coquille d'œuf que Sangoku a sur lui. Elle rentre exactement à cet endroit. Il utilise la neige magique pour coller la coquille. Avec son bâton magique qu'il va faire grandir, il va remonter vers le plafond et sortir de cette dimension par le trou dans lequel il était entré. Le feu de la montagne s'arrête et Chichi et Sangoku se marie pour le meilleur et pour le pire.



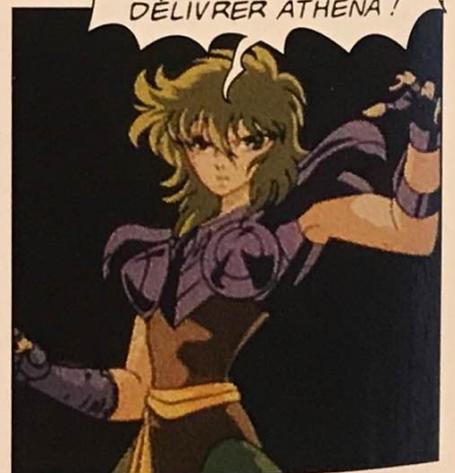
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le chant d'Athéna (2)

Résumé : Icky a vaincu l'un des généraux, le Dragon de la Mer, sur le chemin qui mène au temple de Poséidon et a découvert que ce dernier est en vérité Canon !



TU AS DEVINÉ JUSTE POSÉIDON ! JE SUIS VENUE TE SOMMER DE DÉLIVRER ATHÉNA !





SORS D'ICI IMMÉDIATEMENT ! TU N'AS RIEN À FAIRE ICI !



JE SUIS VENUE TE TROUVER ! JE NE PARTIRAI PAS SANS AVOIR FAIT MON DEVOIR !



JE TE LAISSE UNE CHANCE !



OOOHH !



OOOHH !



QU'EST-CE QUI M'ARRIVE ? JE N'AI PLUS AUCUNE FORCE !



TOUTE MON ÉNERGIE EST PARTIE ! JE SUIS ENCORE VIVANTE...



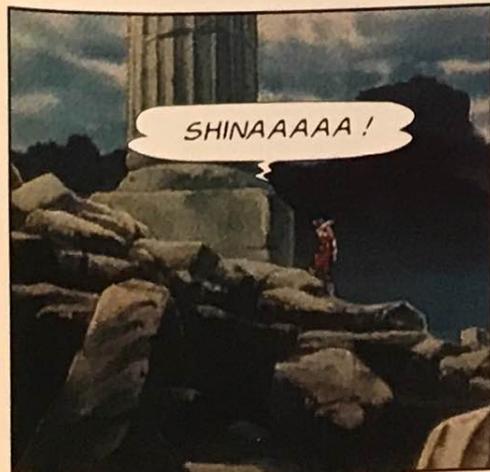
... MAIS C'EST COMME SI J'AVAIS LA MORT EN MOI !

SEYAR !



SHINAAAAA !

PENDANT CE TEMPS...



SHINAAAAA !



ET NON LOIN DE LÀ...

ATHÉNA !



PRÈS DU TEMPLE...

UNE NOUVELLE ÉTOILE EST EN TRAIN DE PÂLIR AU-DESSUS DU TEMPLE !



POSÉIDON N'A PAS EU
BESOIN D'AIDE CETTE
FOIS !



TOUS LES CHEVALIERS
SONT MORTS ! LES 5
CHEVALIERS ONT
QUITTÉ CE MONDE !



JUSQUE-LÀ, TOUT
MARCHE COMME
PRÉVU !



SIRÈNE ???



DRAGON DES MERS, TU
DEVRAIS ÊTRE EN TRAIN DE
GARDER LE PILIER DE
L'ATLANTIQUE NORD !



UN DES CHEVALIERS VA
TENTER DE S'INTRODUIRE
DANS LE TEMPLE DE
L'EMPEREUR !



LA VICTOIRE EST À PORTÉE
DE MAIN ! C'EST UN GRAND
JOUR POUR POSÉIDON !



JE N'EN SUIS PAS SI SÛR !



NOUS NOUS SOMMES
RASSEMBLÉS ICI POUR
OBÉIR AUX SOUHAITS DE
L'EMPEREUR ET
ACCOMPLIR SON VŒU...



... IL A DÉCIDÉ DE DÉTRUIRE
UNE TERRE
DÉSÈPÈREMENT
CORROMPUE POUR
CONSTRUIRE UNE CITÉ
IDÉALE !



CEPENDANT, JE ME
DEMANDE SI CETTE
GUERRE RÉPOND
VRAIMENT AUX DÉSIRS DE



PARLE, JE T'ÉCOUTE !



IMAGINE QUE POSÉIDON MEURE ET QU'ATHÉNA AUSSI...



... DANS CETTE GUERRE SANS MERCI, C'EST POSSIBLE !

C'EST UNE SIMPLE HYPOTHÈSE MAIS SI ELLE DEVAIT SE VÉRIFIER LE RÉSULTAT SERAIT QUE LA TERRE SERAIT SANS DÉFENSEUR...

... N'IMPORTE QUI POURRAIT S'EN EMPARER !



TU CROIS !!



N'IMPORTE QUI ? QUI OSERAIT TENTER UNE CHOSE PAREILLE ?



TOI PEUT-ÊTRE ! J'AIMERAIS SAVOIR QUI TU ES ET D'OÙ TU VIENS ?



C'EST TOI QUI DIRIGES CETTE GUERRE AU NOM DE POSÉIDON ! MAIS ES-TU SÛR QUE CE SOIT BIEN EN SON NOM ?

ES-TU SÛR DE NE PAS ÊTRE À L'ORIGINE DE TOUT CELA ?



TU M'AS INSULTÉ ! TAIS-TOI OU JE VAIS ÊTRE OBLIGÉ DE PRENDRE DES MESURES !



JE SENS UNE SOURCE D'ÉNERGIE QUI SE DIRIGE VERS LE PILIER DE L'ATLANTIQUE !



JE LA SENS AUSSI !



C'EST IMPOSSIBLE !
TOUS NOUS
ADVERSAIRES SONT
MORTS !



RETOURNE À TON POSTE ! NOUS
REPRENDRONS CETTE
DISCUSSION PLUS TARD !

DANS LA TOUR, L'EAU AUTOUR
D'ATHÉNA NE CESSE
D'AUGMENTER...



PENDANT CE TEMPS...

VOICI LE PILIER DE
L'ATLANTIQUE SUD !



MAIS OÙ EST PASSÉ LE
GARDIEN DU PILIER ?

JE TE RECONNAIS
SORENTO ! C'EST
INCROYABLE ! JE CROYAIS
QUE TU ÉTAIS MORT
AVEC SIEGFRIED !



AH ! LE VOILA !



JE NE T'EN VEUX PAS D'AVOIR
CRU À MA MORT ! ÇA A DÛ
ÊTRE UN JOLI SPECTACLE !
SOUVIENS-TOI...



SSSSSSSSSS !



JE SUIS CONTENT DE
L'EMMENER AVEC
MOI DANS L'AUTRE
MONDE !



NE SOIS PAS STUPIDE SIEGFRIED !



NON !



TU VAS Y ALLER SEUL !



FSZSSSS !!

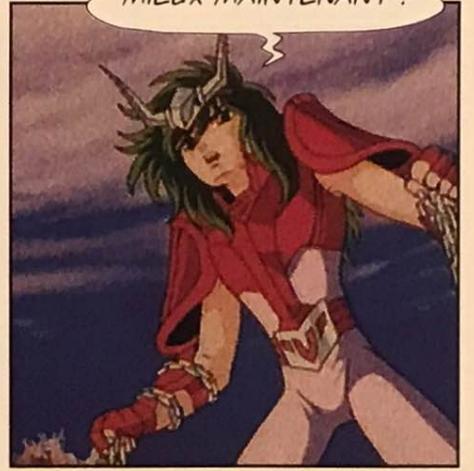
AAAAH !!



JE N'AVAIS PAS LE CHOIX ! C'ÉTAIT UNE QUESTION DE VIE OÙ DE MORT !



JE COMPRENDS MIEUX MAINTENANT !



JE DOIS DIRE QUE TON COURAGE M'IMPRESIONNE BEAUCOUP !



TU AS RÉUSSI À VENIR ICI ALORS QUE TU ES COUVERT DE BLESSURES ET TU N'AS PRESQUE PLUS D'ÉNERGIE !



TU ES TROP FAIBLE POUR TE MESURER À MOI ! REPARS !



ALLEZ, LAISSE-MOI TRANQUILLE !



TU CROIS QUE JE VAIS T'OBEIR ?



TANT QUE L'UN DE NOUS EST VIVANT, IL RESTE DE L'ESPOIR !

JE ME BATTRAI JUSQU'À MON DERNIER SOUFFLE !



JE DOIS ABSOLUMENT DELIVRER ATHENA ! ELLE SEULE PEUT EVITER LA CATASTROPHE !



QUE LE MEILLEUR GAGNE !



FSZSSSS !!



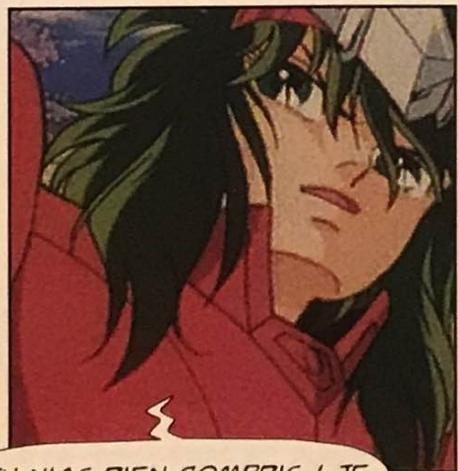
AAAH !!



QU'EST-CE QUE JE TE DISAIS... TOUTE TON ENERGIE T'A ABANDONNE ! RENDS-TOI ! JE N'AI PAS ENVIE DE TE TUER !

TANT PIS, JE VAIS T'ENVOYER EN ENFER ! ECOUTE LA MUSIQUE DE LA MORT ! ON NE L'ENTEND QU'UNE FOIS !

SOUDAIN, UNE VOIX DOUCE RETENTIT DANS UNE GROSSE BOULE ROSE...



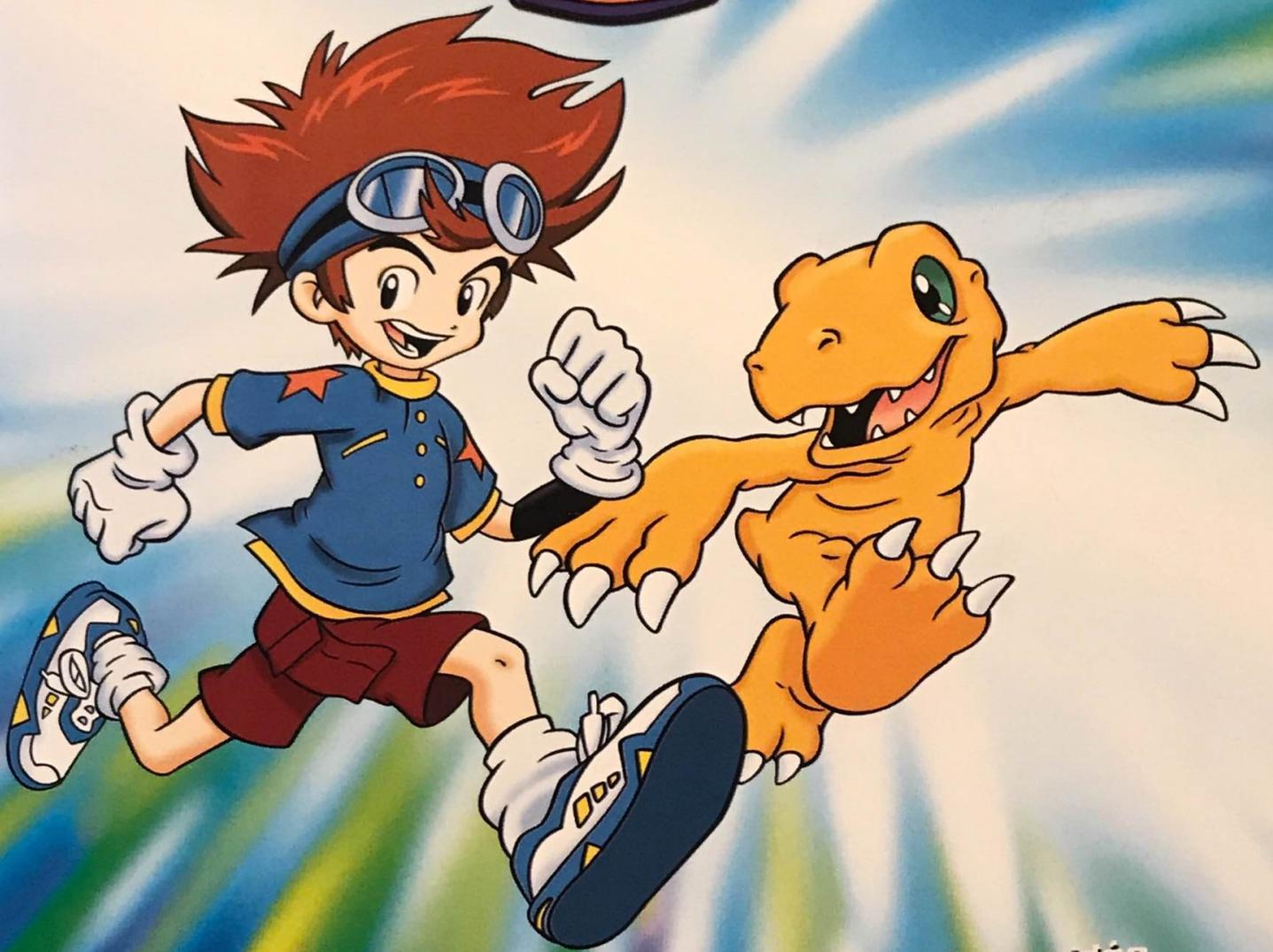
TU N'AS RIEN COMPRIS ! JE SUIS PRÊT À MOURIR POUR ATHENA !



MAIS QUI CHANTE ? ATHENA ?



Fais le plein de DigiCadeaux !!



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

08 92 700 886

www.digimon.tm.fr



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.
EDITIONS - RC41375959800019-0.337 €/MN

OLIVE ET TOM

DU LUNDI AU VENDREDI
13:20

Retrouvez le dessin animé "Olive et Tom"
à partir du 29 avril, et découvrez
une grande surprise dès le 3 juin.



france

5