

SPIDER-MAN
au cinéma



DOM MANGAS

YU-GI-OH!

Découvrez
tous les héros



Lilo & Stitch

A GAGNER

- des casquettes
- des planches de surf
- des raquettes
- des T-shirts ● des CD
- des porte-clés



Jeu
concours



Olive et Tom

La belle aventure de EVANGELION



Digimon Adventure

Les nouveaux personnages

Mensuel N° 489 JUIN 2002
ISSN 1286-1707 3 € DOM 4,5 €
BEL 3,5 € 6,50 FS

T 02918 - 489 - F: 3,00 €

Sommaire

MAGAZINE

- 4 **Evangelion**
- 8 **Sakura**
- 26 **Quoi de neuf**
- 27 **Mutimédia**
- 43 **Yu-Gi-Oh !**
- 46 **Digimon**
- 48 **Courrier**
- 50 **Pleins feux sur...**
Spider-Man, Lilo & Stitch,
L'Age de glace,
Metropolis, Blade II
- 54 **En direct du Japon**
- 59 **Dragon Ball Z**

BANDES DÉSINÉES

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

JEUX VIDÉO

- 28 Luigi's Mansion,
Super Mario Advance 2,
Rogue Leader

POSTERS

- 31 **Spider-Man &
Escarflowne**

Pour tout savoir sur vos mangas favoris



Téléphonez au

0 892 688 088

0,34 €/mn

D.MANGAS N° 489 - JUIN 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 Maclula. MAQUETTISTE : Franck Soulier. TEXTES : Pascal Lafine, Sandra Karas, Nicolas Bouchard. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. DEPOT LEGAL : JUIN 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 : Immeppo. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par la SNIL.



CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



Chaque mois
retrouvez les
aventures de
**DRAGON
BALL GT**



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

Une
économie de 8 €
3 numéros
gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS
18/28, quai de La Marne, 75164 Paris Cedex 19
Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai
12 numéros au prix de 28 € au lieu de 36 €, soit une
économie de 8 €. J'effectue mon règlement par :

Chèque bancaire Chèque postal Mandat lettre

à l'ordre de "ABNET.COM-D.MANGAS"
Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

NEON GENESIS

Evangélion

Cette série culte, due aux mêmes créateurs que "Nadia et le secret de l'eau bleue", a cartonné dans tous les pays où elle a été diffusée. Vous pouvez la voir sur la chaîne Mangas et aussi sur Canal+. Evangelion est la première série de robots où la vie et les sentiments des héros prédominent. Voici les résumés des 26 épisodes.

1 L'attaque de l'Ange

(Shito, shûrai/Angel Attack)

A.D. 2015. Quinze ans ont passé depuis ce jour de l'an 2000 où deux milliards d'êtres humains ont péri à cause d'une catastrophe ayant entraîné la fonte des glaces polaires. Une vaste partie de la planète a été submergée. Le monde s'est reconstruit et le centre militaire névralgique se trouve à Tokyo-3. Aujourd'hui, ce que tous craignaient recommence. La ville est déserte car les habitants ont été invités à se réfugier dans les abris par les forces de l'ONU. Soudain, une forme sombre et gigantesque émerge des eaux. Les Anges sont-ils revenus ? Il s'agit en fait du troisième Ange. Malgré le déploiement de toutes leurs forces, les Nations Unies semblent impuissantes contre cet ennemi.



Au même moment, Shinji Ikari, un jeune garçon, attend Misato Katsuragi afin que celle-ci le mène auprès de son père, chef de la NERV. Ils ne se sont pas revus depuis 3 ans. Misato le conduit dans la base souterraine de Tokyo-3, ville-forteresse renfermant une arme créée par des humains pour lutter contre les Anges : les Evangelions. Shinji découvre que son père l'a fait venir pour piloter l'EVA 01. Il refuse et, non sans hésitation, il veut envoyer la jeune Rei à sa place. Mais cette dernière souffre de blessures subies lors de la mise au point de son Evangelion. Shinji change alors d'avis et décide de piloter son robot pour affronter le troisième Ange : Sakiel.

2 Plafonds inconnus

(*Mishiranu, tenjô/The Beast*)

Shinji et Sakiel continuent à se battre. La tête du robot de Shinji est éperonnée par l'arme de l'Ange. Un liquide ressemblant à du sang se met à couler. Shinji perd alors le contrôle de son robot. Ce dernier est devenu une bête sauvage qui finit par se régénérer et entame un assaut victorieux contre l'Ange. Peu après,

Shinji, couché dans un lit, prononce des paroles étranges à propos du plafond de la chambre. Il dit qu'il le déteste, mais on comprend qu'il parle de son père.

3 Le téléphone ne sonne pas

(*Naranai, denwa/A transfer*)

La NERV dispose de son propre établissement scolaire où Shinji a été inscrit. Il y rencontre Hikari, la représentante de classe, Kensuke, une passionnée d'armes, et Toji Suzuhara. Ce dernier frappe Shinji à qui il reproche d'avoir blessé sa sœur durant le combat contre l'Ange. Shamshiel, l'Ange numéro 4, attaque Tokyo-3. Il utilisera ses deux fouets d'énergie pour couper le câble d'alimentation de l'EVA pendant le combat. Il n'a plus que cinq minutes d'autonomie. Kensuke et Toji, qui veulent voir le combat, sortent de l'abri et Shinji est contraint de les laisser monter dans le cockpit de l'EVA. Malgré cela, il réussit à vaincre son ennemi.

4 La pluie après la fuite

(*Ame, nigedashita ato/Hedgehog's Dilemma*)

Shinji est dépassé par la situation. Il voulait juste voir son père et non sauver le monde. Il décide de quitter la NERV. Après avoir erré sans but autour de la ville, il rencontre Kensuke qui a installé un petit campement de fortune pour jouer au militaire. Après une longue discussion, les hommes de la NERV arrivent et ramènent Shinji à la base. Il est ensuite conduit à la gare par Misato qui lui demande de faire un choix. Shinji décide de rester.

5 Rei, par-delà son cœur

(*Rei, kokoro no mûko ni/Rei I*)

Plus tard, Ritsuko analyse les Anges et découvre que leur ADN est presque identique à celui des humains. Shinji constate les brûlures de son père et Ritsuko lui explique que, vingt jours plus tôt, Gendo et ses collaborateurs ont demandé à Rei de tester l'EVA 00. Mais le robot est devenu fou et a tenté de s'attaquer à Gendo Ikari. Rei va être éjecté et Gendo va se brûler la main en la sortant de sa capsule. Pour essayer de rapprocher Rei et Shinji, Ritsuko demande à ce dernier d'aller chez Rei pour lui apporter une carte. Une fois là-bas, il est surpris d'y trouver les lunettes de son père. Ils retournent ensemble à la NERV. En arrivant, ils apprennent que le cinquième Ange, nommé Ramiel, est passé à l'attaque. Durant le combat, l'Ange lance une attaque qui blesse Shinji et fait pratiquement fondre la structure de son EVA.





6 Bataille décisive à Tokyo-3

(*Kessen, dai 3 shin-Tôkyô-shi/Rei II*)

Un nouvel Ange arrive au-dessus de Tokyo-3. Il utilise une vrille pour creuser le sol et atteindre le quartier général de la NERV. Misato réquisitionne une arme prototype qui concentre toute l'électricité du Japon en un seul point. Pendant que l'EVA de Shinji tient l'arme, l'EVA de Rei, armé d'un bouclier, le protège. Les deux EVA vont être sérieusement endommagés en détruisant l'Ange. Shinji se précipite hors de sa machine pour s'assurer que Rei n'a rien. En la voyant, il lui dit de ne jamais dire adieu avant un combat et lui demande de sourire.

7 Construit par les hommes

(*Hito no tsukurishi-mono/A human work*)

Une organisation concurrente de la NERV teste un nouveau robot pour lutter contre les Anges. Il fonctionne à l'énergie nucléaire, ce qui lui donne une autonomie supérieure aux EVA. Mais le robot devient fou et Misato va tenter de le désactiver manuellement.

8 L'arrivée d'Asuka au Japon

(*Asuka, rainichi/Asuka strikes !*)

Asuka Langley assure le pilotage de l'EVA 02. Elle est d'origine germano-japonaise. Elle se montre prétentieuse et hautaine, surtout envers Shinji. Tout à coup, le sixième Ange, Gagiel, surgit et attaque le porte-avions qui emmène l'EVA 02. C'est aussi l'arrivée de Ryoji Kaji, un ancien petit ami de Misato.

9 Juste un instant, les cœurs à l'unisson

(*Shunkan, kokoro, tazunete/Both of you, dance like you want to win !*)

Le septième Ange, Israphael, attaque Asuka, la coupe en deux mais les deux parties deviennent elles-mêmes des Anges. Les EVA de Shinji et Asuka vont être battus. Suite à cette défaite, Misato propose à Asuka et Shinji de vivre ensemble afin de coordonner leur travail au maximum. Mais Asuka est une peste qui considère être la meilleure. Voyant que Asuka n'arrive pas à travailler avec Shinji, elle la remplace par Rei. Asuka, vexée, décide de reprendre sa place.

10 Magma Diver

(*Magmadiver/Magmadiver*)

Le huitième ange, Sadalphon, a été repéré dans la lave d'un volcan. Gendo envoie Asuka le chercher. Elle est équipée d'une combinaison spéciale mais l'Ange l'attaque. Shinji arrive à temps pour la sauver.

11 Dans les ténèbres immobiles

(*Seishi shita yami no maka de/The day Tokyo-3 stood still*)

Les concurrents de la NERV coupent le courant qui alimente Tokyo-3. Le neuvième ange, Matriel, attaque à ce moment-là. Les 3 EVA vont l'affronter. Ils ont peu de temps pour le détruire car il n'y a pas d'électricité et leur autonomie est limitée.

12 La valeur d'un miracle

(*Kiseki no kachi wa/She said, "Don't make other suffer to your personal hatred"*)

Le père de Misato était un scientifique qui voyageait beaucoup et n'avait pas trop le temps de s'occuper de sa famille. Lors du "Second Impact", il s'est sacrifié pour sauver la vie de sa fille. Depuis cette tragédie, Misato veut se venger en détruisant les Anges. Le dixième ange, Sahakie, tombe de l'espace dans le but de détruire la NERV. Misato demande aux EVA de l'attaquer avant qu'il n'atterrisse. Durant le combat, l'EVA de Shinji va se téléporter et grâce à cette action soudaine, Shinji peut immobiliser l'Ange. Dans cet épisode, Gendo félicite pour la première fois son fils.



13 L'Ange, la pénétration

(Shito, shinnyû/Lilliputian Hitcher)

Le onzième ange attaque pendant les tests d'un nouvel EVA mis au point par la NERV. Il s'en prend d'abord à l'EVA, puis à MAGI, le super-ordinateur de la NERV. Ritsuko va utiliser tout son génie pour stopper l'Ange présent sous forme d'un virus. Il va tenter de contaminer les trois parties qui composent MAGI ("Balthazar", "Melchior" et "Casper") construit par la mère de Ritsuko.

14 Seele, trône de l'esprit

(Seele, tamashii no za/Weaving a story)

Un groupe nommé SEELE remet un rapport qui résume toutes les activités de la NERV depuis le premier épisode. Rei et Shinji procèdent à des tests en inversant leurs robots. Rei se met à réciter un poème, alors que Shinji a des flashes. Les images se font de plus en plus fortes, jusqu'à ce que les robots deviennent fous et tentent de tuer Rei.

15 Mensonges et silences

(Uso to chinmoku/Those women longed for the touch other's lips, and this invited their kisses)

Shinji et son père se rendent sur la tombe de Yui Ikari, la mère de Shinji. Peu après, Shinji rencontre Rei dans un ascenseur et lui confie qu'elle lui fait penser à sa mère. De leur côté, Misato, Ritsuko et Kaji se rendent ensemble à un mariage. Misato, déprimée, va se saouler. Misato et Kaji, qui se rappellent de leur relation à l'université, s'embrassent. C'est alors que Misato découvre que Kaji n'est qu'un espion à la solde du Gouvernement. On découvre aussi Central Dogma qui enferme le LCL, le liquide dans lequel les pilotes d'Evangelion sont plongés. Ce liquide est produit par Adam, le premier Ange ramené du Pôle Sud après le Second Impact.

16 La maladie qui conduit à la mort, et après...

(Shi ni itaru yamai, soshite /Splitting of the breast)

Le douzième Ange apparaît sous forme d'ombre et aspire tout qui bouge dont Shinji et son robot. Ritsuko essaie de trouver une solution rapide avant que l'EVA n'ait plus d'autonomie. A l'intérieur de l'Ange, Shinji est pris d'hallucinations : il se voit en petit enfant se critiquant lui-même et donnant une boule rouge à sa mère. Finalement, lui et son robot se déchaînent et font exploser l'Ange. Shinji se réveille dans son lit, Rei est à son chevet.

17 Le quatrième qualifié

(Yonin-me no tekikakusha/Fourth Children)

Dans cet épisode, on découvre que l'école où se trouvent Shinji et les autres s'appelle le Projet Marduk et sert à repérer les futurs pilotes d'Evangelions. On découvre aussi que Toji est, après Rei, Shinji et Asuka, le quatrième pilote. Il va diriger l'EVA 03. Toji veut devenir pilote afin que la NERV s'occupe de sa sœur hospitalisée.



18 Le choix du Destin

(Inochi no sentaku o/Ambivalence)

C'est l'arrivée de Hrael, le treizième Ange, qui est le plus vicieux de tous. Il s'attaque directement à l'Evangelion 03 de Toji. Ce dernier, qui était à l'intérieur, se retrouve coincé. L'Ange a pris le contrôle de l'EVA. Gendo tente d'éjecter Toji. En vain. Le robot incontrôlable détruit tout sur son passage et blesse Misato. Shinji, qui ne sait pas que Toji pilote l'EVA 03, refuse malgré tout de tuer un innocent. Voyant que Shinji ne se bat pas, Gendo met en action le contrôle qui devient indomptable et commence à s'acharner sur l'EVA 03. L'affrontement est d'une violence extrême et Shinji ne peut rien y faire. Toji réussira à s'en sortir, mais il perdra une jambe.

19 La guerre d'un homme

(Otoko no takakai/Introjection)

Shinji rend visite à Toji à l'hôpital. Peu après, il décide de tout plaquer. C'est alors que Zeruel, le quatorzième Ange, apparaît. En l'absence de Shinji, c'est Asuka et l'Evangelion 02 qui sont envoyés. Zeruel lui coupe les bras et la tête, et pénètre au centre du quartier général de la NERV. Ryoji demande à Shinji de reprendre du service. Il réussit à entraîner l'Ange dehors mais, du coup, le robot de Shinji se retrouve sans alimentation et s'arrête. L'Ange est sur le point de le tuer quand l'EVA 01 de Shinji se remet en route (alors qu'il n'a plus d'alimentation) et dévore l'Ange !



20 **Forme du cœur, miroir des gens**

(Kokoro no katachi Hito no katachi/Weaving a story 2 : oral stage)

Shinji est toujours dans son EVA et la base est presque détruite. Ritsuko tente de sauver Shinji, mais en ouvrant le cockpit, il ne reste plus que la combinaison de Shinji. Ce dernier est dans son état astral et voit les personnes qui l'entourent. Il s'interroge sur sa vie. Au moment où il croit voir sa mère, la NERV réussit à le ramener.



21 **NERV, la naissance**

(Nerv, tanjô/He was aware that he was still a child)

Cet épisode explique le passé de la NERV. Gendo faisait partie de l'expédition dirigée par le père de Misato en Antarctique. La veille du "Second Impact", Gendo a quitté l'expédition. Gendo, la mère de Ritsuko et celle de Shinji travaillaient ensemble. Alors que la première était amoureuse de lui, il se marie avec la seconde. Il adopte le nom de sa femme et ils travaillent tous les deux pour une organisation qui deviendra plus tard la NERV. Yui, la mère de Shinji, meurt au cours d'une expérience.



22 **D'aspect humain, au moins...**

(Semete, ningen-rashiku/Don't be)

Arael, le quinzième Ange, se bat contre Asuka et parvient à pénétrer dans l'esprit de cette dernière. Ritsuko découvre que cet Ange scanne les cerveaux pour en apprendre plus sur les humains. Pour sauver Asuka, ses amis décident d'utiliser la Lance de Longinus malgré le risque de créer un Troisième Impact. Asuka, inconsciente, voit sa mère qui lui demande de mourir avec elle. Rei, dans l'Evangelion 00, s'empare de la Lance de Longinus qui se retrouve plantée dans la lune. Asuka, toujours coincée, veut se laisser mourir.

23 **Larmes**

(Namida/Rei III)

Le seizième Ange, Almisaël, entre en scène. Rei l'affronte, malheureusement son robot va être endommagé. Asuka veut continuer le combat, mais suite à son accident, son robot la rejette. Shinji et son robot vont être rapidement écartés. Rei décide d'en finir en faisant exploser son EVA avec l'Ange. Tout le monde la croit morte, mais Rei réapparaît avec des bandages protégeant ses blessures. Shinji la remercie de lui avoir sauvé la vie. Dans cet épisode, on découvre que Rei est un clone.

24 **Le dernier messager**

(Saigo no shisha/The beginning and the end, or "Knockin' on Heaven's door")

Apparition du cinquième enfant qui s'avère être le dix-septième et dernier Ange. Il s'appelle Nagisa Kaoru. Shinji et lui font connaissance dans le lac créé par l'explosion de l'EVA 00. Il deviennent amis. En se trouvant face à l'EVA

02, Kaoru commence à s'adresser à lui. L'EVA se réveille alors qu'aucun pilote n'est à son bord. Shinji prend son EVA et engage un combat avec l'EVA 02, combat qui les mènera au Terminal Dogma... On remarquera que Rei est aussi présente. Kaoru, quant à lui, rejoint Adam et commence à lui parler. L'épisode s'achève sur la victoire de Shinji. Il neutralise l'EVA 02 et est obligé d'éliminer Kaoru. Ce dernier le remerciera d'avoir été son ami pendant ces courts instants et lui demandera de lui donner la mort...

25 **Un monde s'achève**

26 *(Owaru sekai/Do you love me ?)*

La bête qui criait "Moi" au centre du monde

(Sekai no chûshin de ai o sakenda kemono/Take care of yourself)

La fin d'Evangelion fait l'objet d'une véritable polémique, c'est pourquoi on vous invite à visionner personnellement les deux épisodes en question. Cela vous permettra de vous forger une opinion. D'autre part, une tentative d'explication (aussi approfondie soit-elle) ne rencontrera pas forcément l'avis de tous.

Ce que l'on peut en dire : les épisodes 25 et 26 marquent une rupture par rapport à l'histoire normale d'Evangelion. Le 26 présente une réflexion de Shinji sur lui-même et les gens qui l'entourent. Des éléments supplémentaires viennent s'ajouter au sujet des personnages de la série. Shinji est au terme de sa réflexion. Il a appris à s'accepter lui-même. Il a enfin trouvé la voie qu'il compte suivre dans le monde qui l'entoure.



SAKURA

CHASSEUSE DE CARTES

Cette série culte, diffusée sur M6, recèle beaucoup de détails intéressants que nous nous faisons un plaisir de vous expliquer dans ce numéro afin que vous en sachiez plus, toujours plus, sur le monde de la chasseuse de cartes.

Dans la version originale

Lionel a un léger défaut de prononciation dû au fait qu'il est chinois et a du mal à bien assimiler le japonais. En fait, les Japonais ont des caractères d'écriture similaires mais qui ne se prononcent pas de la même façon. Il en est de même pour Mailing, autrement dit Stéphanie, qui parle un peu petit nègre et oublie certains mots. Stéphanie n'existe pas dans le manga original dont est tirée la série. Elle a été créée spécialement pour le dessin animé.

Différences entre le manga et le dessin animé

Dans le manga, le père de Sakura est le double d'Eriole (Anthony), mais pas dans le dessin animé. Dans le manga, il récupère une partie des pouvoirs d'Anthony. C'est pour cela qu'il arrive à voir sa femme défunte. Dans le dessin animé, il ne récupère aucun pouvoir car il n'y a pas de rapports ni de liens entre Anthony et lui. D'ailleurs, dans le manga, on apprend que Sakura est une descendante de Clow. C'est entre autres pour cela qu'elle devient une chasseuse de cartes.

Yué et Kéro

Ils ont été créés parce que Clow s'ennuyait. D'ailleurs, la carte de la bulle a été faite spécialement pour laver Kéro. Quand Clow est mort, Yué et Kéro ne lui appartenaient plus et ont, du coup, été libérés de l'emprise de ce dernier.

Tiffany et Sakura

Elles sont en fait petites cousines. Au début de la série, elles ne le savent pas. C'est en rencontrant la mère de Tiffany que Sakura va apprendre que cette dernière et sa maman étaient cousines. Elles avaient le même âge et le père de Sakura était leur professeur à toutes deux. Tiffany crée des costumes pour Sakura. Elle en a une grande collection puisque son amie lui en fait quasiment un par épisode.

Au départ

La carte du miroir devait tester Sakura et l'empêcher de récupérer les cartes car elle ne la trouvait pas assez compétente. Elle va alors prendre l'apparence de Sakura et faire des bêtises. En la cherchant, Thomas, le frère de Sakura, se blesse à la cheville et la carte du miroir va venir le rejoindre. Thomas, malgré son apparence, découvre qu'il ne s'agit pas de sa sœur. La carte va être très touchée par la bonté du frère de Sakura et se laisser capturer. D'ailleurs, la carte du miroir a laissé un souvenir impérissable à Thomas qui va, par la suite, acheter un ruban pour le lui offrir le jour où ils se rencontreront de nouveau. Dans un épisode où Sakura doit partir en mission, elle demande à la carte de se faire passer pour elle en faisant semblant d'être malade. Son

frère la reconnaît aussitôt et lui donne alors le ruban. Depuis, sur la carte du miroir on peut voir le personnage tenant un ruban à la main.

Spinel le chat noir

Il ressemble à Kéro et c'est un peu son équivalent féminin même si, théoriquement, ils n'ont pas de sexe. Quand Spinel se transforme, si vous regardez bien, vous verrez qu'il est un peu féminin. Spinel aime beaucoup les sucreries et passe son temps à en manger. Il a été créé par Anthony qui a hérité des pouvoirs de Clow à la mort de ce dernier. Bien qu'Anthony et le père de Sakura soient les deux réincarnations de Clow, ils n'ont pas le même âge. La raison vient du fait qu'Anthony savait que Sakura allait naître et être aussi puissante que lui. Il a fait en sorte de rester jeune pour avoir le même âge que Sakura à leur première rencontre.





Dans la seconde série

Le bâton magique de Sakura change de forme parce qu'elle a récupéré toutes les cartes. Etant donné qu'elle ne pouvait pas les transformer, la chasseuse a modifié sa baguette en conséquence.

La mère de Tiffany

Elle aimait beaucoup sa cousine, la maman de Sakura, et admirait ses beaux cheveux. C'est pour cela qu'elle a voulu que sa fille ait, elle aussi, les cheveux longs.

La mort de Clow

Il est mort parce que son pouvoir lui a montré que, plus tard, il y aurait une personne plus forte que lui. Après son décès, il s'est séparé en deux et le père de Sakura est une des parties. Descendants directs de Clow, Sakura et son frère ont donc eux aussi des pouvoirs. C'est en regardant le futur que Clow a découvert que Sakura serait, un jour, bien plus forte que lui. Pourtant, malgré cela, à sa mort Clow n'avait pas réussi à répartir ses pouvoirs entre ses deux réincarnations. C'est Anthony qui a tout récupéré. C'est pour cela que le père de Sakura n'a aucun pouvoir, mais Sakura a tout de même hérité de ses gènes.

Dans le premier film

On y découvre une sorte d'esprit qui va beaucoup aimer Clow. Elle cherche à le retrouver et tombe sur Sakura. L'esprit pense que cette dernière sait où il se cache.

Dans le second film

On y découvre le dénouement de la série. A la fin de cette dernière, Lionel déclare son amour à Sakura mais celle-ci ne le lui rend pas car elle est encore un peu amoureuse de Mathieu. Lionel retourne en Chine avec la peluche que Sakura lui a donnée. Dans le film, Sakura déclare enfin son amour à Lionel. Dans ce même film, on découvre que les cartes sont sous le signe du Yin et du Yang. Il y a une carte qui a été créée pour équilibrer et une sans nom qui est aussi la plus puissante du jeu. On la surnomme la carte de l'espoir. Elle veut récupérer les autres cartes qu'elle désigne comme étant ses amies.

La fin du manga

Elle n'est pas tout à fait la même que celle de la série. Sakura rencontre son grand-père dans les deux sans savoir qui il est. Lors de la bataille finale, Anthony a endormi tout le monde, sauf le père de Sakura qui lui résiste. Anthony découvre ainsi que c'est son équivalent.

Le père de Sakura récupère les pouvoirs de ce dernier dans le manga, mais pas dans l'animé. Les deux histoires se finissent sur un quai de gare. Dans l'animé, Sakura dit juste au revoir à Lionel sans lui donner une réponse à ses sentiments. Dans le manga, elle lui dit qu'elle l'aime et, plus tard, Lionel viendra la rejoindre. Happy end !

Akizuki

Autrement dit Ruby Moon (Lune Rouge), elle est dans la même classe que le frère de Sakura. Elle donne l'impression d'être amoureuse de lui, mais il n'en est rien. Elle est comme Yué : elle n'a pas de sexe. Elle arrive dans la série en même temps qu'Anthony. Pour elle, les pouvoirs de Thomas sont un peu comme de la nourriture. Cette jeune fille est une création de Clow. Elle sort surtout la nuit.



Mademoiselle Mizuki

Ancien professeur de Thomas, elle sortait avec ce dernier. Etant donné qu'elle avait de puissants dons de voyance, Mizuki savait qu'elle allait rencontrer quelqu'un d'autre. Elle a alors cassé avec Thomas et est partie pour Londres. La veille de son départ, elle a prédit à Thomas qu'ils se reverraient et qu'il rencontrerait Mathieu. En arrivant à Londres, elle tombe amoureuse d'Anthony. Malgré son apparence, ce dernier a le même âge que le père de Sakura. Il va lui aussi tomber amoureux de Mizuki.

Dans l'animé

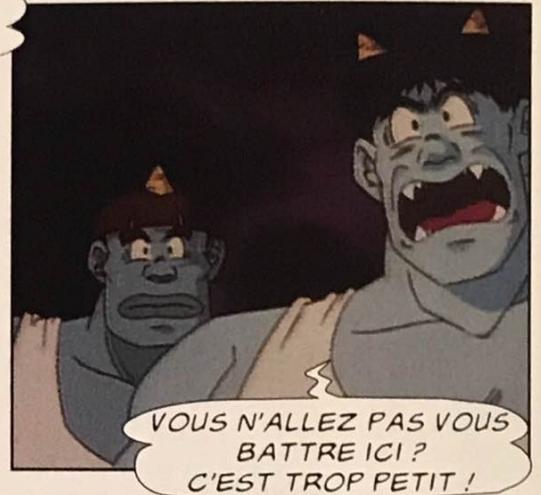
Les personnages ne vieillissent pas et restent les mêmes durant tous les épisodes. Dans le manga, ils vieillissent et à la fin, quand Sakura et Lionel se retrouvent, elle est adolescente et au collège.



DRAGON BALL GT

ASCENSEUR POUR L'ENFER (2)

RÉSUMÉ : ALORS QUE LA TERRE CONNAISSAIT UNE PÉRIODE DE CALME BIEN MÉRITÉE, D'ÉTRANGES PHÉNOMÈNES ONT ÉTÉ OBSERVÉS DANS UNE PARTIE DU CIEL ! EN ENFER, LE PROFESSEUR MYO ET LE DOCTEUR GÉLOT SE SONT ASSOCIÉS...





AAAH !!



GRRRR !!



AAAH !!

À CHAQUE FOIS C'EST LA MÊME CHOSE ! IL DÉBARQUE SANS PRÉVENIR ET FAIT LE BAZAR !



BAOUM !!



IL VA FALLOIR QUE J'EN RÉFÈRE AU TOUT-PUISSANT !



OH LA GAFFE ! J'AI DÛ Y ALLER UN PEU FORT ! JE VAIS ME FAIRE TAPER SUR LES DOIGTS !



HIHIHI !!



AVEC TOUT CE QUE TU AS CASSÉ ON VA LES ENTENDRE HURLER LÀ-HAUT TU VAS VOIR !

DE RIEN ! À VOUS MAINTENANT !



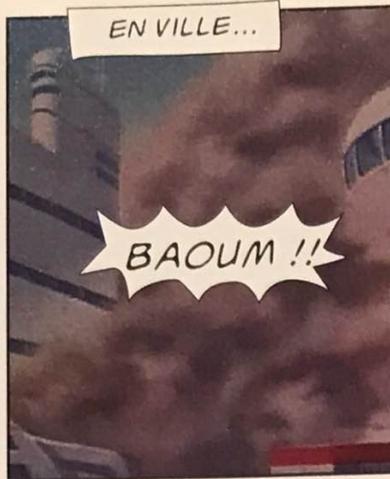
EN TOUT CAS MERCI, C'EST VRAIMENT UNE BELLE DÉMONSTRATION !



AAAH !!



AAAH !!



EN VILLE...

BAOUM !!



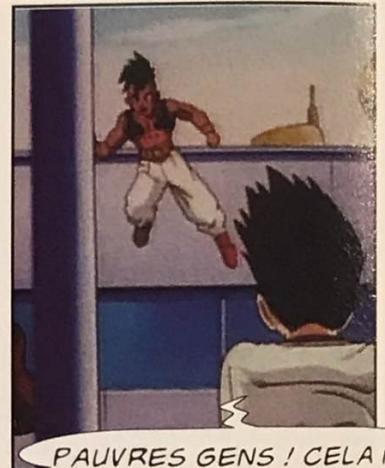
AIDEZ-MOI !



AU SECOURS !



C'EST PAS VRAI ! ON DIRAIT DES CAFARDS VERTS !



PAUVRES GENS ! CELA NE DOIT PAS ÊTRE DRÔLE !

ALORS ! QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ !? FAITES QUELQUE CHOSE !



GZZZ !



IL S'EST LEVÉ DU PIED GAUCHE OU QUOI ?

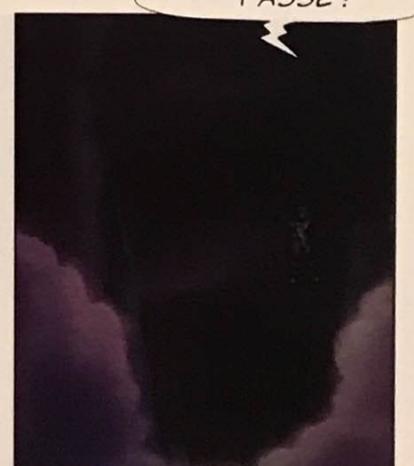
IL Y A UN GROS MONSTRE À 11 HEURES ACCROCHE-TOI !



OOOOOH !



EMMÈNE TON GRAND-PÈRE
DANS UN ENDROIT SÛR !
JE VOUS REJOINS !



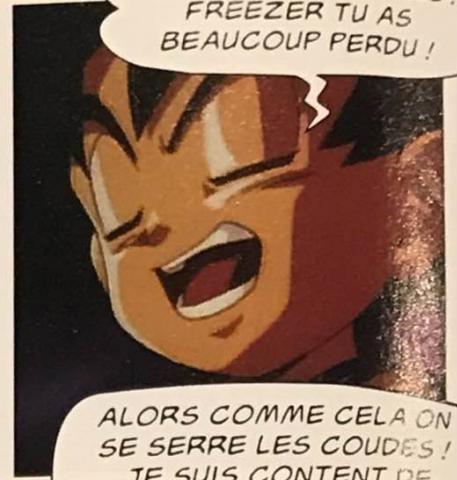
DU CALME ! IMPOSSIBLE
DE FAIRE ILLUSION PLUS
DE 5 MINUTES !



AU LIEU DE ME CRITIQUER,
LÈVE LA TÊTE !



JE SUIS ENTIÈREMENT
D'ACCORD AVEC CELL !
FREEZER TU AS
BEAUCOUP PERDU !



ALORS COMME CELA ON
SE SERRE LES COUDES !
JE SUIS CONTENT DE
SAVOIR QUE VOUS VOUS
ENTENDEZ BIEN ! JE VOIS
AUSSI QUE VOUS AVEZ
ÉTUDIÉ LES TECHNIQUES
DE PETIT CŒUR !

TOI ON NE T'A
RIEN DEMANDÉ !



QUI TE PERMET DE
JUGER MON AMI ?



YAAA !!



ÇA C'EST
BEAUCOUP
MIEUX !



SAUT PÉRILLEUX
ARRIÈRE !



AHAHAH !!

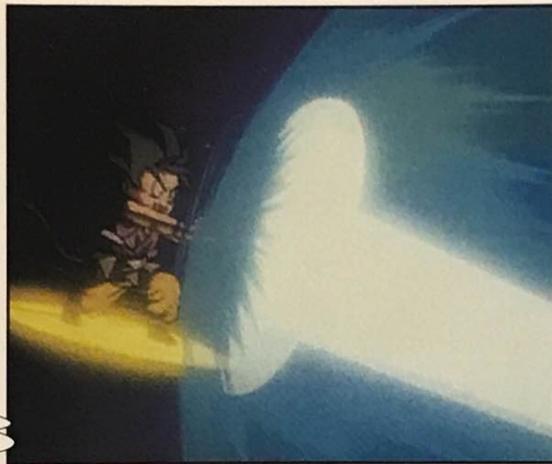


REGARDE-LE ! MAIS IL SE
CROIT EN CALIFORNIE ?

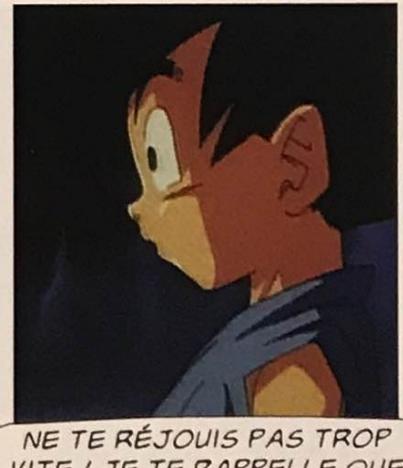


ZZZZ !!





QUOI ! OH NON C'EST DÉJÀ TERMINÉ ?





AU CAS OÙ TU NE L'AURAS PAS REMARQUÉ, ON EST DÉJÀ MORTS !



NOUS SOMMES EN ENFER ET L'ON NE CRAINT PLUS RIEN !



EN EFFET, MAIS COMPTE SUR MOI POUR TROUVER UNE AUTRE ASTUCE !



EN VILLE...

BAOUM !



VZZZZ !



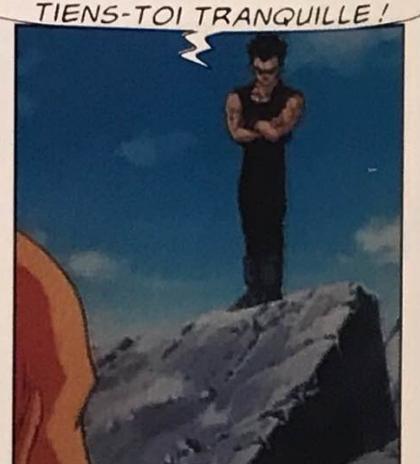
BAOUM !



AH ! TU TE CROIS MALIN ?



TU N'AS QU'À LEVER LE PETIT DOIGT POUR DÉTRUIRE UNE VILLE ! TU ES TOUJOURS AUSSI BÊTE NAPPA ?



SI TU NE VEUX PAS QUE JE TE RENVOIE D'OÙ TU VIENS, TIENS-TOI TRANQUILLE !



MMMM!



NOON!



FSSSSS!



NOON!



ON NE DOIT JAMAIS PERDRE LE CONTRÔLE DE SOI-MÊME!

BONJOUR VÉGÉTA! ÇA FAIT UN BAIL!



C'EST PAS VRAI! ILS NE VONT PAS TOUS DÉBARQUER? ÇA VA DOCTEUR?



JE SUIS CONTENT DE TE VOIR VÉGÉTA!



L'HEURE DE LA REVANCHE A SONNÉ!



UN FEU GIGANTESQUE SE DÉCLARE!



JE VOIS, ON RESSORT LES ROBOTS TOUT ROUILLÉS!



MMMM!

PENDANT CE TEMPS, NON LOIN DE LÀ ...



FSSSSS !



YAA !!



AAAAH !



BZZZ !



JE SUIS TOUCHÉ !

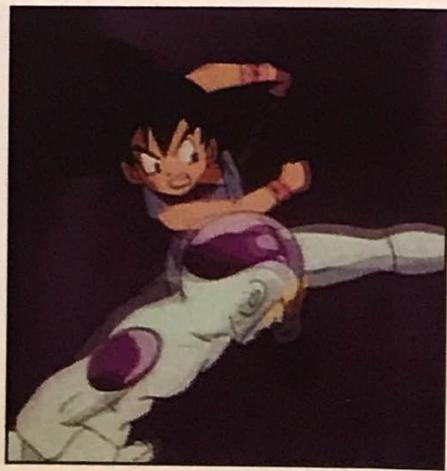


MMMM !



EN ENFER...

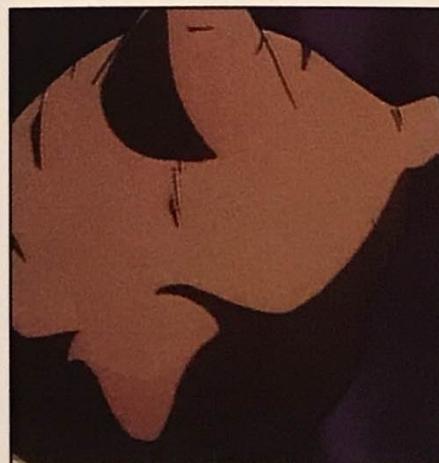
YAAAA !!



EUH EUH !



PETITE SURPRISE !





OUF ! JE L'AI ÉCHAPPÉ BELLE !
J'AI CRU QU'IL ALLAIT ME
DÉSINTÉGRER !



NON, C'EST PAS VRAI !



JE SUIS DÉSOLOÉ, MAIS
TU DOIS COMMENCER À
AVOIR L'HABITUDE !



HIHIHI ! JE SUIS DÉSOLOÉ CELL !
MAIS JE TROUVE CELA TRÈS
DRÔLE !



COMME QUOI AVANT DE
SE MOQUER IL VAUT
MIEUX SE REGARDER
DANS UN MIROIR !



BON ASSEZ
PARLÉ !



À L'ATTAQUE !!



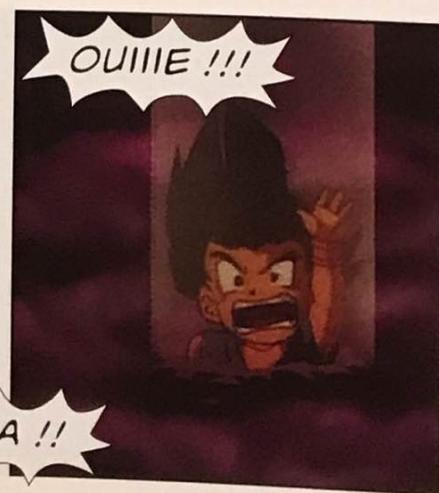
OOOH !!



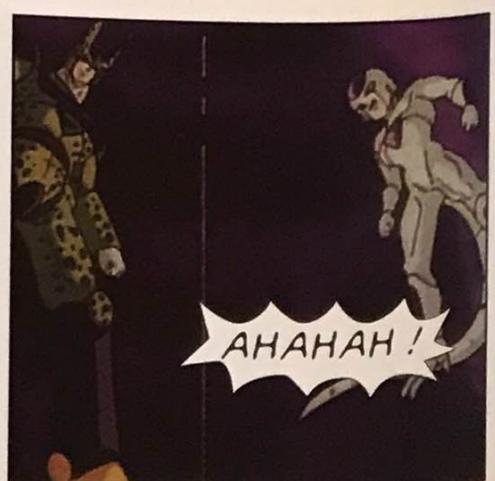
OOOH !!



YAAA !!



OUIIIIE !!!



AHAHAH !



OÙ SUIS-JE ? RÉPONDEZ !

JE VAIS EN PRENDRE DEUX POUR MON PAPA ET UN POUR MAMAN !



EH, OH ! SALUT ! TU PEUX ME DIRE CE QUE TU FAIS TOUTE SEULE DANS LE NOIR !



JE COMMENÇAIS À CROIRE QUE PERSONNE NE VIENDRAIT ME VOIR !



C'EST QUOI CETTE BLAGUE ?



C'EST POUR MA SOUPE AUX CHAMPIGNONS NOIRS ! PASSONS À AUTRE CHOSE !



TU AS FAIT UN LONG VOYAGE POUR VENIR JUSQU'ICI ! TU DOIS ÊTRE TRÈS FATIGUÉ ! JE VAIS TE PRÉPARER UN BAIN !



UN BON BAIN, C'EST ÇA QU'IL ME FALLAIT ! MAIS UNE MINUTE ! C'EST POUR QUOI FARE CES LÉGUMES GÉANTS ?



HIHIHI !!



BIENVENUE DANS LE MONDE DES CHATOUILLES !



LE SAUNA...



TU AS TROP CHAUD ? PAS DE PROBLÈME !

JE VEUX SORTIR ÇA BRÛLE !



GLAGLA !



LA VISITE EST MAINTENANT TERMINÉE ! J'OUVRE LES VANNES !

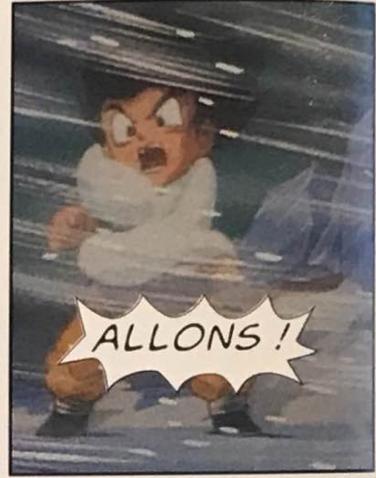


MON ROYAUME POUR UNE COUVERTURE !



JE DOIS DÉTRUIRE CETTE MACHINE POUR NE PAS GELER SUR PLACE !

LE COMPTE EST BON !



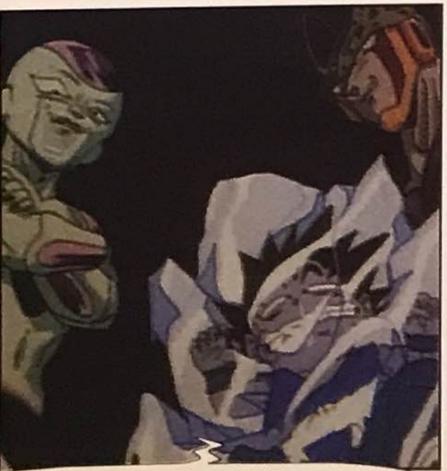
ALLONS !



OOHHH !!



ARRÊTE ! PLUS TU TE DÉBATS, PLUS LA NEIGE SE FIGE SUR TES MEMBRES !



ÇA VA MON GRAND ? T'EN FAIS UNE TÊTE ! AHAHAH !



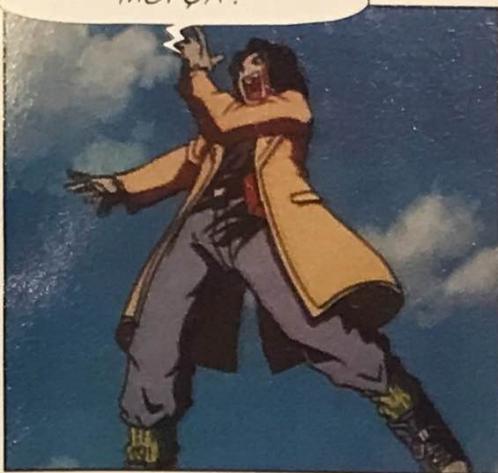
PENDANT CE TEMPS, NON LOIN DE LÀ ...

DÉPÊCHE-TOI ! ON DOIT FUSIONNER TOUS LES DEUX ! TU N'AS PAS OUBLIÉ ?



BAOUM !!

TENEZ ! ATTRAPEZ-MOI ÇA !



DANS QUELQUES HEURES LEUR PLANÈTE NE SERA PLUS QU'UN DÉSERT DE RUINES !



MAIS C'EST C17 !



VIENS !!

TU ES MON FRÈRE ET JE T'AIME !



C18 AVAIT TOUT FAIT POUR OUBLIER SES ORIGINES ! MAIS LE PASSÉ REVENAIT FRAPPER À SA PORTE !



CHACUN DE NOS HÉROS FAIT FACE À UN ANCIEN ADVERSAIRE POUSSÉ PAR LA RAGE ET L'ENVIE DE PRENDRE SA REVANCHE !



ÉTAPE SUIVANTE...



TOUS NOS PIONS ONT TROUVÉ PLACE SUR CE NOUVEL ÉCHIQUIER !



SANGOKU EST EN MAUVAISE POSTURE ! RÉUSSIRA-T-IL À SORTIR DE SA PRISON DE GLACE ? RIEN N'EST MOINS SÛR...

JEU CONCOURS

OLIVE ET TOM

DU LUNDI AU VENDREDI 13:20
DANS L'ÉMISSION
"MIDI LES ZOUZOUS"

Du 3 juin au 28 juin 2002,
tu peux gagner :

- des coffrets de 8 cassettes vidéo "Olive et Tom"
- des abonnements au journal "D. Mangas"

Jeu ouvert aux enfants de moins de 18 ans. 208 gagnants par semaine seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Fais-toi aider par tes parents et joue sur internet france5.fr, sur audiotel au 08 92 68 14 05 (0,34 euro par minute) ou envoie ta réponse sur papier libre en précisant ton nom, ton âge et ton adresse : Jeu France 5 / D. Mangas / Service Relations Publiques - Estelle - 2-4, rue Marceau - 92785 ISSY LES MOULINEAUX CEDEX.



D. MANGAS



france
5

Découvrez les nouveautés de juin

MANGAS

Edition Kana



● **Yu-Gi-Oh !**

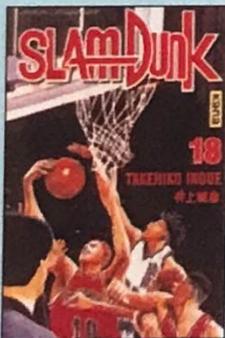
(vol. 19)

Lors du tournoi "Battle City" organisé par Kaiba et auquel il participe avec Yûgi, Jônô-Uchi est victime d'ignobles chasseurs de cartes qui lui subtilisent sa carte maîtresse : "Red eyes black dragon". Quant à Yûgi, il n'a pas oublié qu'il est là pour recouvrer la mémoire de son passé disparu.

● **Slam Dunk**

(vol. 18)

Après sa victoire sur le lycée Takezato, l'équipe de Shôhoku compte une victoire et une défaite. Mais, c'est maintenant que les choses sérieuses vont vraiment commencer : les retrouvailles avec le lycée Ryônan se font sur le parquet du gymnase.



● **IT**

(vol. 2)

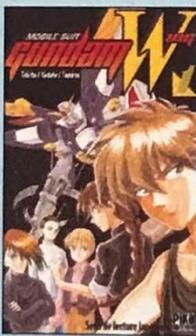
Dans son deuxième tankobon, Toshiki Yui lève enfin le voile sur Mitsutaka Fukami et I t s u k i Shinnoji. Plus de 200 pages où l'auteur du passionnant manga IT mêle avec brio action, fantastique, mystères et superbes créatures !

Editions Pika

● **Gundam**

(vol. 1)

Afin de se libérer du joug de l'Alliance terrienne, les colonies spéciales ont envoyé sur Terre cinq robots Gundam. Leur mission : anéantir OZ, une agence secrète appartenant à l'Alliance. C'est l'adaptation en BD de la série de M6.



Génération Comics



● **Peach Girl**

(vol. 3)

Après des semaines de lavage de cerveau, Sae a réussi à dresser Tôji contre Momo... Pire, elle a fait de sa "camarade" la bête noire de la classe 3. Seul Kairi, toujours aussi amoureux d'elle, essaie de l'aider. Mais Sae a peut-être commis une erreur en faisant inscrire Momo à toutes les courses du tournoi interclasses de natation : et si la jeune fille gagnait tout ? Attention, notre héroïne n'a pas dit son dernier mot ! Ce manga de Miwa Ueda nous raconte avec humour et émotion la vie d'une jeune fille un peu hors normes dans un lycée japonais...

● **Blue Gender**

Deux volumes sortis. Marine et Yuji rencontrent Dice, un déserteur de l'armée resté sur place pour de mystérieuses raisons. Afin de récupérer un véhicule, ils vont courir le risque de combattre un Blue.



● **Love Hina (vol. 5)**

Keitarô a fait beaucoup de progrès dans ses études et il décide de sortir avec Naru pour la remercier. Le lendemain, Keitarô a rendez-vous avec Mutsumi. Naru le prend très mal et... A suivre !



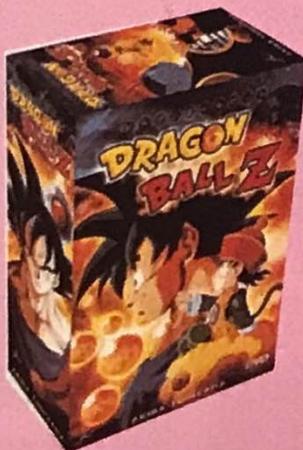
● **Les Chevaliers du Zodiaque (partie 1)**

(partie 1)

Contient 5 DVD. Le tournoi intergalactique, rassemblant dans le Coliseum de terribles combattants revêtus d'armures aux pouvoirs mystérieux, a débuté. Orphelins recueillis autrefois par la Fondation Graad et envoyés dans différents camps d'entraînement, ces combattants devaient obtenir les armures de bronze !



DVD



● **Dragon Ball Z (partie 1)**

Contient 5 DVD (épisodes 1 à 24). Sangoku est marié avec Chichi et mène une vie plus calme avec son jeune fils qu'il a nommé Sangohan en hommage à son arrière-grand-père. Mais le calme n'est qu'apparent. En effet, un nommé Raditz (Raditz), appartenant au peuple des Guerriers de l'Espace, arrive sur Terre avec l'intention d'en éliminer tous ses habitants pour pouvoir la revendre.

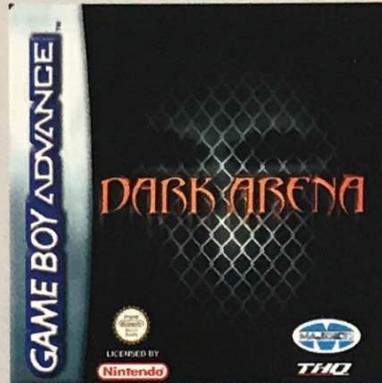
multimédia

Toutes les nouveautés

Dark Arena Un doom-like futuriste

13 juillet 2146. Suite à un appel de détresse du centre d'entraînement top secret Dark Arena de la United Arms Organization, une opération de sauvetage d'urgence s'imposait. Une équipe a été envoyée sur place pour évaluer la situation. Le centre créait, au moyen de la génétique, des êtres monstrueux destinés à l'entraînement des troupes. Ces créatures avaient pris le contrôle de la base en anéantissant toutes traces de vie. Le complexe est divisé en 20 zones qui correspondent à 20 niveaux de jeu. Comme tous les doom-likes, la vue d'écran correspond à vos yeux. Une arme à la main, vous tirez sur tout ce qui bouge.

Pour Game Boy Advance



Le Dr Robotnic a élaboré un plan machiavélique pour bâtir un super empire

Sonic Advance

Ce jeu entraîne Sonic et ses amis dans une mission palpitante où ils devront franchir de nombreux obstacles afin de débarrasser, une fois pour toutes, le monde de cet horrible Dr Robotnic. Vous incarnez au choix Sonic, Amy, Knuckles ou Tails et utilisez au mieux les caractéristiques spéciales de chacun. Multi-joueurs jusqu'à 4, vous pouvez aussi participer à des mini-jeux qui sont disponibles dans le "petit jardin". Un câble permettra de relier à la Nintendo GameCube pour continuer à prendre soin de votre Yamagu.

Pour Game Boy Advance



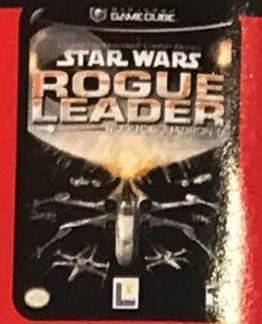
Les plombiers italiens reviennent

Super Mario World Advance 2

Ce jeu est la reprise sur Game Boy Advance de Super Mario World sorti, à l'époque, sur la console Super Nintendo. Il comprend les 96 niveaux de la version originale plus les niveaux secrets. Mario Luigi et Peach sont sur Dinosaur Island pour passer des vacances. Peach va être enlevée et Mario part à son secours. Vous allez alors parcourir 9 mondes et découvrir de nombreux tableaux. Ce jeu de plates-formes peut se jouer de 1 à 4 joueurs.

Pour Game Boy Advance





ALORS QUE L'ÉPISODE 2 DE STAR WARS CARTONNE AU CINÉMA, LA NINTENDO REND HOMMAGE AU MYTHE AVEC UN JEU DE VAISSEAUX TIRÉ DE L'HISTOIRE DES PREMIERS FILMS. UNE RÉALITÉ PLUS QUE RÉUSSIE GRÂCE À LA CAPACITÉ DE LA CONSOLE QUI OFFRE AU JEU DES GRAPHISMES HALLUCINANTS. LES CONCEPTEURS ONT MÊME ÉTÉ JUSQU'À REPRENDRE LES DIALOGUES DES FILMS POUR DONNER AUX FANS UNE VÉRITABLE IMPRESSION "D'Y ÊTRE".

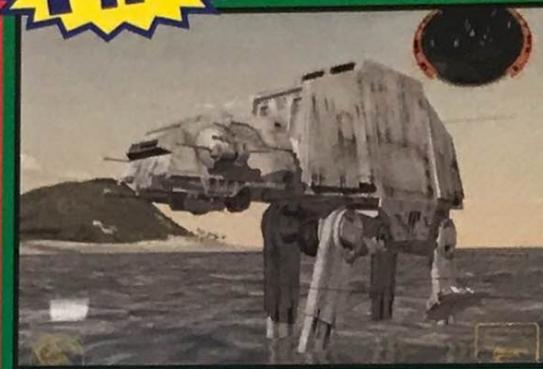


Tous ceux qui ont la Nintendo 64 se rappellent du jeu Rogue Squadron.

Rogue leader est en fait la suite de ce jeu, mais cette fois sur GameCube. Le principe reste le même : effectuer des missions à bord de votre vaisseau spatial pour aider la rébellion dans son combat contre L'Empire.

Histoire

Il était une fois dans une galaxie lointaine, très lointaine... Comme le film, le jeu parle de la bataille du Bien contre le Mal. Le Bien est représenté par les rebelles, petit groupe qui s'oppose



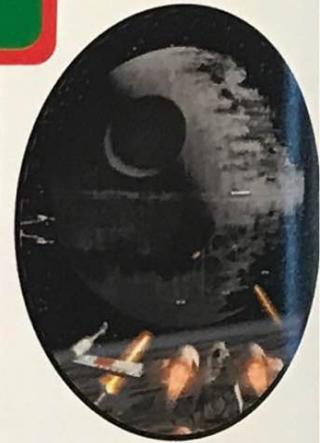
Pour pouvoir gagner le titre figther de Vader, il faut avoir 15 Médailles d'or.

toujours aux idées diaboliques de l'Empire du Mal qui veut conquérir la galaxie en semant la terreur.

Principe de jeu

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous devrez effectuer plusieurs petites missions. Contrairement aux jeux

où il faut la plupart du temps tirer sur tout ce qui bouge, Rogue Squadron va plus loin dans le principe de jeu. L'optique des missions varie énormément ; il faut aussi bien tout détruire que, par exemple, protéger une base. Il faudra donc trouver la bonne stratégie pour gagner.



→ LES VAISSEAUX



A-Wing



B-Wing

Tous trois venus des films, les véhicules proposés respectent comme il se doit la saga. Il est possible de piloter le X-Wing, le Y-Wing, le B-Wing, le A-Wing et le Snowspeeder. Ils ont bien sûr chacun leur particularité. D'autres véhicules sont disponibles grâce à des codes.

Le choix D. MANGAS



Le Faucon millénaire

Dans ce jeu, plusieurs véhicules secrets sont cachés. Parmi eux, se trouve le très célèbre Faucon millénaire. Comme dans le film, le Faucon est le meilleur vaisseau de toute la flotte rebelle, il est rapide, résistant, très précis grâce à ses canons, etc.

→ LES MISSIONS

Dans chaque niveau, vous aurez plusieurs petites missions à effectuer. Si vous connaissez les films, cela pourra vous aider car plusieurs niveaux ont été faits par rapport à l'histoire originale. Il y a aussi pas mal de nouvelles petites aventures très riches en scénarios.



La première chose que l'on remarque en jouant à Rogue Leader, c'est la réalité des graphismes. Les dessins sont

même plus beaux que dans les films. Que ce soit dans l'espace ou sur l'une des différentes planètes de l'univers Star Wars, la réalité est présente. Tous les vaisseaux ressemblent trait pour trait à ceux des films. Sans doute les plus beaux vaisseaux jamais dessinés.

L'UNIVERS DE LUCAS

Lorsque George Lucas en 1977 sort le premier "Star Wars" sur les écrans, il crée une vraie révolution dans le monde du cinéma. C'était le seul réalisateur ayant réalisé un film avec aussi peu de moyens tout en créant de

vrais effets spéciaux. En ce moment, vous pouvez voir le 2^e volet de la saga au cinéma. Il raconte l'histoire de Dark Vador et tout le déroulement qui a fait de Anakin le terrible chef destructeur qui a anéanti tous les Jedi.

→ LES MEDAILLES



A la fin de chaque mission, vous recevez une médaille. Vous êtes noté sur plusieurs critères :

- la précision des tirs
- le temps
- le nombre de vies perdues
- le nombre d'ennemis tués.

Grâce à cela, vous obtiendrez des points qui vous permettront de libérer des niveaux bonus.

→ LEUR AVIS

Pascal

Le premier jeu qui incite vraiment à acheter la GameCube. Dommage, toutefois, que les derniers niveaux soient plus faciles que les premiers.

Babour

Ayant fait à peu près tous les jeux adaptés du film, j'affirme que Rogue Squadron est celui qui se rapproche le plus de l'univers de George Lucas. C'est le premier jeu à acheter sur Game Cube.

Fiche technique

Éditeur : Lucas Arts

Genre : Vaisseaux

Participant : 1 joueur

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory Card

Machine : Nintendo GameCube

→ LE FILM

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

La manip a été nettement améliorée par rapport à l'ancienne version.

● **Durée de vie** → 17/20

Tout comme les films, ça ne cause aucun problème d'y rejouer.

● **Animation** → 18/20

Lorsque plusieurs vaisseaux ennemis vous attaquent, aucun ralentissement.

● **Graphisme** → 19/20

On se croirait dans le film tellement c'est bien fait.

● **Intérêt** → 18/20

Fans de Star Wars, faites-vous offrir une GameCube ! Sinon vous raterez le plus beau jeu fait sur la saga.



MARIO, L'ICÔNE DE NINTENDO, REVIENT UNE FOIS DE PLUS SUR LA PORTABLE. SUPER MARIO WORLD 1 ÉTAIT L'ÉQUIVALENT DU 2 SUR LA NINTENDO 8 BITS ET CE SUPER MARIO QUI SORT CORRESPOND À CELUI DE LA SUPER NINTENDO. IDENTIQUE EN TOUS POINTS, MAIS VOUS POURREZ DÉCOUVRIR UNE PETITE INTRO SYMPA AU DÉBUT ET SURTOUT... VOUS POURREZ VOUS ÉCLATER AVEC QUATRE POTES.

Histoire

Lors d'un pique-nique sur une île, la princesse Peach se fait enlever. Alors, immédiatement après sa disparition, les frères Mario se lancent à sa recherche sur l'île de Dino-Land. Une fois sur place, nos deux héros ne mettent pas longtemps à comprendre que c'est Bowser qui a kidnappé la princesse. Après s'être emparé de tout Dino-Land, ce dernier avait également volé les œufs du dinosaure Yoshi.

Principe de jeu

Comme dans tous les jeux Mario, vous devez parcourir plusieurs ni-

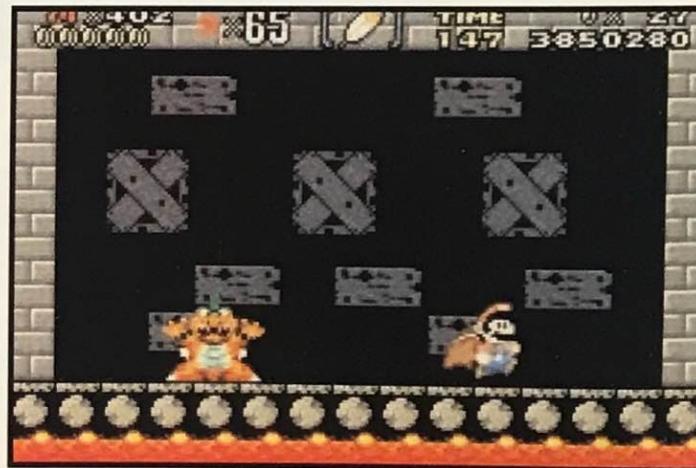
veaux de plates-formes. Il y a aussi plusieurs Boss enfermés dans des châteaux et qui n'attendent que vous pour se battre. Les niveaux sont variés. Vous serez aussi bien sur terre que dans les airs, et traverserez même des maisons hantées. Super Mario Advance 2 est une copie de la version Super Nintendo, avec comme unique changement un Luigi possédant les mêmes caractéristiques que celles qu'il avait dans Mario 2 sur NES.

TIP



Plumes et fleurs à volonté

Rendez-vous dans la maison hantée n° 1 avec une plume. Volez contre le mur de gauche et ensuite allez vers la droite. Vous arriverez à une porte qui finit le monde.



→ LES NIVEAUX



Maison hantée

Le niveau des fantômes est souvent assez dur car vos ennemis peuvent apparaître n'importe où et n'importe quand.



Lorsque Mario prend un champignon, il grandit ; quand il prend une fleur, il crache des flammes. Des nouveaux pouvoirs ont été rajoutés. Maintenant, quand Mario prend une plume, il peut voler avec sa cape comme Superman.

Le choix D. MANGAS



Nouvelle intro

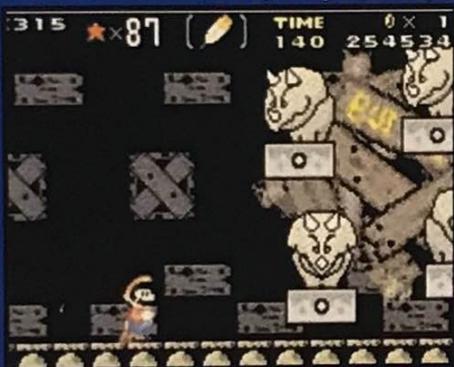
La nouvelle intro montre Mario, Luigi et la princesse faisant un pique-nique. Pendant que les deux frères s'amuse, Bowser en profite pour capturer la princesse. C'est là, sur l'île des Dinosaures, que l'aventure commence.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Plates-formes
Participants : 1 à 4 joueurs
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Cartouche
Machine : Game Boy Advance

→ les Boss

A la fin de chaque monde, un Boss de fin de niveau vous attend. A chaque fois que vous réussirez à battre un monstre, vous pourrez accéder au niveau suivant. La difficulté du jeu étant très progressive, vous ne restez jamais bloqué très longtemps sur un obstacle. Mais n'allez surtout pas imaginer que le jeu est super facile. De nombreux objets à récupérer vous rendront la tâche plus simple. On retrouve toujours les classiques champignons qui vous feront grandir, les fleurs qui vous feront tirer des boules de feu, les plumes qui vous permettront de voler et bien d'autres surprises encore.



D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
La manipe est aussi simple que super.
- **Durée de vie** → 17/20
Le finir, c'est facile. mais avoir fait tous les niveaux cachés, cela risque de prendre du temps.
- **Animation** → 16/20
Le plus beau Mario en 2D.
- **Graphisme** → 16/20
Le jeu n'a pas pris une ride.
- **Intérêt** → 18/20
Que vous découvriez ou le redécouvriez, cela reste un réel plaisir.

→ SON AVIS

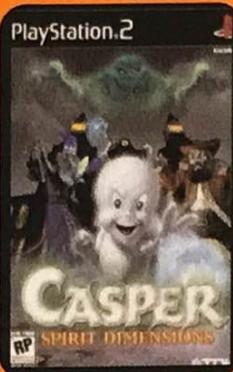
Babour

Sur Super Nintendo, c'était déjà pour moi une référence. C'est donc avec plaisir que je redécouvre ce titre sur Game Boy Advance. C'est sympa, le jeu ressemble à Dynasty Warriors, mais en plus compliqué. On a un peu l'impression de jouer sur la table avec des petits chevaux comme au Salon de la maquette.

D. MANGAS

→ Jeux vidéo

Casper spirit dimensions



CASPER, LE GENTIL PETIT FANTÔME, DÉBARQUE SUR LA CONSOLE DANS UN JEU SYMPA IL DEVRA ESSAYER DE SAUVER LE MONDE DES ESPRITS.

Fiche technique

Éditeur : TDR
Genre : Aventure 3 D
Participant : 1 joueur
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation II

Dans sa quête, Casper devra rendre service à différents personnages qu'il va rencontrer. En retour, ces derniers l'aideront dans sa mission. Ils recevront, entre autres, de précieuses clefs qui vous permettront de progresser.



L'infâme Kibosh fait planer une terrible menace sur le monde des esprits. Tous les fantômes sont à sa solde et le sort de la dimension spectrale repose sur les frêles épaules de Casper, le seul à pouvoir tenter de libérer les esprits de l'emprise de Kibosh. Vous aurez la possibilité de voyager dans quatre mondes spirituels pour y accomplir différentes missions vous permettant de libérer le monde des esprits.



L'AVIS DE PASCAL

Un jeu sympa qui plaira surtout aux plus petits. Vous passez votre temps à chercher et à éviter les tirs des ennemis. Le jeu est très beau, ce qui rattrape ses petites erreurs.

Notes

- **Maniabilité** → 15/20
La maniabilité devient laborieuse quand vous êtes face à un ennemi.
- **Animation** → 18/20
L'animation est très fluide et très belle. Avec le graphisme, c'est ce qu'il y a de mieux dans le jeu.
- **Graphisme** → 18/20
Les dessins sont très travaillés. Les concepteurs ont fait du beau boulot.
- **Intérêt** → 18/20
Vous aimez Casper ? Eh bien, animez-le !

D. MANGAS Jeux vidéo →

NINTENDO S'EST ENFIN DÉCIDÉ À SORTIR LA GAMECUBE EN FRANCE. D'HABITUDE, C'EST À MARIO QUE REVIENT L'HONNEUR D'ACCOMPAGNER LA SORTIE DE LA CONSOLE. MAIS CETTE FOIS-CI, C'EST LUIGI QUI S'Y COLLE. APRÈS LA NINTENDO 64, ON AVAIT PEUR QUANT À L'AVENIR DE NINTENDO. NOUS VOILÀ RASSURÉS LORSQUE L'ON VOIT LA LISTE IMPRESSIONNANTE DES JEUX À VENIR AINSI QUE LES GRAPHISMES. DU JAMAIS VU SUR CONSOLE ! DE QUOI FAIRE PEUR À LA CONCURRENCE ET DE PERMETTRE À NINTENDO DE REPRENDRE LA PREMIÈRE PLACE !



TIP

→ Prenez l'un des héros les plus connus de Nintendo, mélangez-le au film S.O.S. Fantômes et vous obtiendrez Luigi's Mansion. Beaucoup moins terrifiant que la plupart des jeux Play 2, il vous fera aussi bien rire que peur.

Histoire

Après avoir gagné une maison à un concours, Luigi décide d'aller voir d'un peu plus près à quoi elle ressemble. Il part donc rejoindre son frère Mario, qui est

déjà sur place. Quelle surprise lorsque Luigi se rend compte que cette maison est hantée par des fantômes ! Aidé par le Professeur K. Tastroff, il se lance à la recherche de Mario qui a été kidnappé par des monstres.

Principe de jeu

Le principe de jeu rappelle un peu celui de Resident Evil. Vous devrez fouiller chaque pièce du manoir tout en capturant les fantômes. Quasiment toutes les portes sont fermées, il



Pour avoir tout le manoir à l'envers, il faut tout simplement finir le jeu une fois.

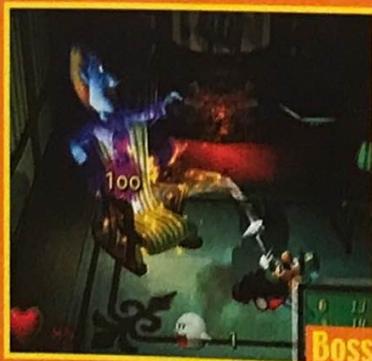
va donc falloir trouver les clés cachées partout dans la maison. Un grand nombre d'énigmes seront à résoudre pour pouvoir progresser dans le jeu.



→ ECTOBLAST 3000



Fantôme



Boss

Pour se débarrasser des fantômes, le professeur K. Tastroff a mis au point une arme très sophistiquée qui capture toute chose se mettant devant vous. C'est un aspirateur modifié, l'Ectoblast 3000, qui sera votre seule chance de ne pas finir coincé à jamais dans le manoir.

Le choix D. MANGAS



Luigi mal barré

Les fantômes ne se laisseront pas aspirer facilement. Pour être sûr de son coup, il faut d'abord les éblouir avec votre lampe-torche. Ça sera suffisant pour les effrayer et pour ensuite les capturer. Remarque : il faudra trouver comment vaincre d'une autre façon certains fantômes plus coriaces que les autres.

→ LES FANTÔMES



Il y a plusieurs fantômes différents. Certains sont faciles à attraper, d'autres vous donneront du fil à retordre. Par exemple, plusieurs d'entre eux n'ont pas peur de votre lampe-torche, et il faut trouver un autre moyen de les surprendre. Le jeu possède aussi de nombreux Boss assez simples à battre dès que vous avez compris la technique.

MARIO LA LEGENDE

Apparu pour la première fois sous le nom du plombier moustachu dans le Jeu Donkey Kong, Mario est depuis devenu l'emblème de toutes les consoles de Nintendo.

Alors que certains concepteurs comme Sony n'ont pas de mascotte, Nintendo a su faire de son personnage une star des ventes.

Tous les jeux contenant Mario et ses amis sont sûrs d'être un hit. Nintendo joue énormément là-dessus car ce sont des ventes acquises. Habituellement, quand une console Nintendo sort, on avait toujours droit à un Mario Land. Une fois n'est pas coutume, c'est Luigi qui est la star de la première heure.

→ LES ENVAHISSEURS

Les véritables méchants du jeu sont les fantômes blancs. Cachés partout dans la maison, ils sont 50. Pour les trouver, la Game Boy Horror est munie d'un détecteur. Pour les capturer, rien de plus simple : une fois que vous avez trouvé un fantôme, aspirez-le avec L'Ectoblast 3000.



→ LEUR AVIS

Babour

Depuis longtemps, j'attendais que Nintendo sorte un jeu avec Luigi comme héros. En plus, pour une fois, on ne part pas à la recherche de la princesse, mais à celle de Mario.

Pascal

Je l'ai trouvé excellent. Tout bouge à l'écran sans aucun ralentissement. Les fantômes sont cachés vraiment partout. Sony a du souci à se faire !

Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Recherche
Participant : 1 joueur
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation 2

→ LE GRAPHISME

Pour son premier jeu, Nintendo a mis le paquet sur les différents effets. La première chose que l'on remarque, ce sont les différents jeux de lumière, que ce soit avec votre lampe-torche ou lorsque des éclairs illuminent la salle. L'animation de Luigi est vraiment ahurissante.



On peut même voir sa peur s'exprimer par des tremblements. Si ce n'est que le début des choses que nous proposerons Nintendo, la suite promet d'être du jamais vu !



MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

La prise en main est directe grâce à la nouvelle manette de Nintendo.

● **Durée de vie** → 15/20

Bien, mais un peu court.

● **Animation** → 18/20

Que ce soit celle des fantômes ou de Luigi, l'animation est très bien réalisée.

● **Graphisme** → 18/20

Magnifique ! Tous les effets sont superbes.

● **Intérêt** → 17/20

On retrouve l'ambiance des premiers jeux Nintendo avec, comme toujours, des graphismes très avancés.

DRAGON BALL Z



La Game Boy Advance n'a pas peur du noir

Une nouvelle carrosserie noire pour la Game Boy Advance. Cette console sert non seulement de manette pour GameCube, mais permet de transférer des informations vers le Nintendo GameCube et de créer des personnages.

Jouez aux cartes magiques

Collectible cards

Ce nouveau jeu DBZ est l'adaptation sur console de la série de trading cards sortie au USA. Il mettait en scène les divers personnages de la série et permettait à ceux qui avait les cartes de se battre avec le barème de points inscrits sur les cartes. Si vous avez déjà joué aux cartes magiques ou à celles de Pokémon, vous savez comment cela marche.

Pour Game Boy Advance

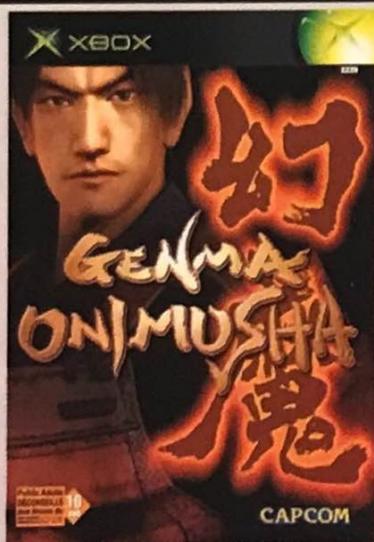


Dragon Ball Z The Legacy of Goku

Un jeu d'aventure qui reprend la bataille de Sangoku contre le méchant Freezer. Créé pour un seul joueur, il présente plus de 75 personnages différents. Pour combattre Freezer, vous devez faire preuve de stratégie. L'histoire va de l'enlèvement de Sangohan jusqu'à la bataille finale contre Freezer. Ce jeu n'est sorti qu'aux USA et n'est pas encore prévu en France.

Pour Game Boy Advance

Genma Onimusha



Une fresque épique sur les seigneurs de guerre, et les combattants démoniaques

Dans un Japon féodal où règnent les ténèbres et la magie, des seigneurs de guerre assoiffés de pouvoir se livrent une lutte sans merci pour le contrôle du pays. Dans le chaos général, la noble princesse Yukihome est enlevée. Samanosuke, un adepte de l'art du sabre, se porte volontaire pour retrouver la princesse et punir ses ravisseurs. Armé de votre sabre, vous luttez contre divers monstres. Un jeu très avancé dans l'esprit de Resident Evil. *Pour Xbox*

Les meilleurs sites @

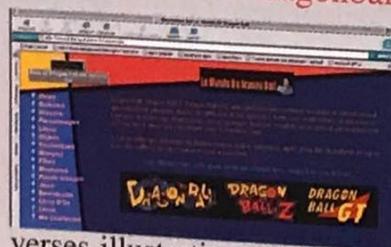
Canal J <http://www.canalj.net>



Godzilla, Cousin Skeeter... Il y a des fiches, des présentations des divers héros et animateurs de la chaîne, les horaires, des jeux, des tests de jeux vidéo... La plupart des séries de cette chaîne sont des grands succès qui, souvent, passent après sur France 2 ou France 3.

Le monde de Dragon Ball

<http://lemondededragonball.free.fr>



Ce site sympa est fait par des fans de Dragon Ball pour les fans de la série. Il est tout en français et tente d'être le plus complet possible. Vous y trouverez des résultats, des présentations, des personnages, des fonds d'écran qui sont, en fait, de belles illustrations créées pour la série. Les divers lieux visités présentent nos héros ainsi que les objets typiques de la série. Vous y trouverez des musiques, des news, des présentations de divers jeux vidéo.

YU-GI-OH!



© 1996 KAZUKI TAKAHASHI

Tous les jours sur Canal J, vous pouvez suivre cette nouvelle série qui cartonne. Passionnés de jeux et de cartes, elle est faite pour vous ! Si vous êtes déjà fans, sachez qu'en France seul le second opus est diffusé. Pour connaître les origines des héros et bien comprendre la série, on vous conseille d'acheter le manga sorti en français aux éditions Kana. Quinze volumes sont disponibles et les six premiers sont totalement inédits puisqu'ils correspondent à la première saga qui n'est pas diffusée chez nous.

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

L'HISTOIRE...

Yûgi Mutô est passionné par le jeu en général. Cartes, jeux de rôles, jouets... tout lui réussit. Il est la tête de turc de son école, ce qui a fait de lui un garçon solitaire. Sa vie va changer le jour où il parvient à résoudre l'énigme d'un puzzle égyptien millénaire. L'artefact qui naît de ce jeu lui va lui conférer certains pouvoirs faisant de lui le seul rempart entre le bien et les gens jouant avec l'avenir de l'humanité. Dès lors, Yûgi affronte de nombreux ennemis (voleurs, criminels...) ou plus simplement d'autres joueurs à travers toutes sortes de jeux.

Yûgi Mutô

Âge : à peu près 15 ans

Première apparition : Tome 1/Ep. 1

Histoire : C'est le héros principal. Depuis qu'il a résolu le Puzzle Millénaire, il possède un étrange pouvoir qui lui confère une double personnalité. C'est un grand fana de jeux et il se sert de sa passion pour combattre les inégalités et défendre les innocents. Il est aidé par ses amis, et avec eux il réalise des miracles.

Yûgi

C'est un garçon introverti, chétif et timide. Sa faible corpulence fait de lui le souffredouleur de la plupart des garçons du lycée. Malgré son grand cœur, il a peu d'amis. Les seuls connus sont Jônô, Honda et Anzu. Il porte autour du cou le Puzzle Millénaire, venu d'Egypte, depuis qu'il l'a résolu. Cet item lui confère une deuxième personnalité très différente (voir ci-contre).

Yami Yûgi

Yami Yûgi est le nom de sa deuxième personnalité. Il a une grande confiance en lui et n'hésite pas à affronter les personnes malsaines qui s'en prennent à ses amis. Il joue avec elles et s'il perd, il utilise sur elles le pouvoir du Puzzle Millénaire. Yûgi et ses amis finiront par se rendre compte de cette double personnalité. C'est juste après qu'il ait résolu l'énigme millénaire que Yûgi s'est rempli d'une énergie magique qui l'a fait devenir Yami Yûgi.



遊戯王

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES



Mazaki Anzu

Âge : 15 ans

Première apparition : Tome 1/Ep. 1

Histoire : C'est un peu un garçon manqué lorsque Shadi entre dans son âme, mais on se rend compte qu'en réalité c'est une fille très féminine intérieurement. Elle aime la danse et rêve de devenir célèbre. Elle est très déterminée et sait ce qu'elle veut ; Jôno en a fait plusieurs fois les frais. Durant son temps libre, elle exerce divers petits boulots ; elle va, entre autres, travailler dans un fast-food et pour la Kaiba Corporation durant le Death-T. Mais depuis qu'elle sait que "la voix" est celle de Yûgi, ses sentiments sont très confus et elle ne sait pas si elle aime le doux et gentil Yûgi ou le puissant et déterminé Yami Yûgi. Elle joue rarement et quand elle le fait, elle assume le plus souvent le rôle de la victime involontaire.



Jôno-Uchi Katsuya

Âge : 15 ans

Première apparition : Tome 1/Ep. 1

Histoire : Jôno-Uchi est le meilleur ami de Yûgi. Au départ, c'était un mauvais garçon. Il a changé de comportement quand Yûgi l'a défendu face à Ushio, alors que ce dernier le frappait. C'est à partir de ce jour que Jôno est devenu son ami. Depuis, il l'a entraîné dans ses délires de joueur et Jôno est devenu assez bon au jeu de cartes M&W. C'est grâce à Yûgi que Jôno a pu participer au Royaume des duellistes. Par amitié pour Jôno, Yûgi gagna la récompense du Royaume afin de sauver sa sœur. Jôno lui sauvera également la vie à plusieurs reprises, entre autres dans la scène où Yûgi était coincé dans le Black Crown, incendié après le duel entre Otogi et Yûgi et la reconstitution du Puzzle Millénaire. Jôno va, avec le temps, se prendre au jeu et tout faire pour devenir un grand duelliste. Son autre meilleur ami est Honda qui le suit partout.

Hirotô Honda

Age : 15 ans

Première apparition :

Tome 1/Ep. 1

Histoire : Honda est le meilleur ami de Jôno. C'est une sorte de guerrier solitaire qui a souvent des jugements hâtifs. Il n'aime pas montrer ses sentiments ni son affection pour les autres. Il met aussi du temps à reconnaître ses erreurs. Au départ, il avait très mal perçu Yûgi. Il a longtemps donné l'impression qu'il ne l'aimait pas. Il a fallu attendre l'histoire du puzzle blanc pour qu'il ait confiance en Yûgi. Il n'est là que pour accompagner Jôno et soutenir Yûgi. Il joue très rarement ; c'est le cas du Death-T de Kaiba et de Monster World de Bakura. Tout comme Jôno, c'est un sacré bagarreur. Dans le groupe, il représente la sagesse et la maturité.



Muto Sugoroku

Âge : inconnu

Première apparition : Tome 1/Ep. 1

Histoire : Sugoroku est le grand-père de Yûgi. Propriétaire du Turtle Game, une boutique de jeux, c'est de lui que Yûgi tient sa passion du jeu. C'est un très grand joueur qui a une connaissance hallucinante de tous les types de jeux. Il a déjà joué à celui des Ténèbres, et le père de Ryuji en a fait les frais. Il est assez radin et aime beaucoup l'argent. D'ailleurs, il a même essayé de vendre le Puzzle de Yûgi. On ne peut pas le duper car il connaît sur le bout des doigts la valeur des cartes Magic & Wizards. Il possède aussi des cartes de grande valeur qu'il refuse de vendre. C'est notamment le cas de celle du Dragon aux yeux bleus qu'il gardait en souvenir d'un ami américain. C'est un grand-père agréable que Yûgi va tenter de sauver à plusieurs reprises.



Mokuba Kaiba

Âge : inconnu

Première apparition : Tome 3/Ep. 1

Histoire : Mokuba est le jeune frère de Seto Kaiba. La richesse de son aîné a fait de lui quelqu'un de prétentieux. C'est un enfant gâté qui ne mange que des sucreries. A la différence de son frère qui est doué au M&W, Mokuba, lui, l'est au Capsul Monster Chess. La première fois qu'il se bat contre Yûgi, c'est pour venger son frère. Mais il va perdre lui aussi et se verra infliger une sanction des ténèbres. Il va tout tenter pour se venger de Yûgi et le fera au Death-T en essayant de l'éliminer grâce à une boulette contenant de la nourriture empoisonnée. Il en veut à son frère qui avait parié sur sa défaite contre Yûgi. Son comportement face à Yûgi va changer quand ce dernier l'aidera à sortir d'une sanction (reçue en perdant) qui lui projetait des illusions d'horreurs. Après la défaite de Kaiba contre Yûgi, Mokuba a dû s'occuper seul de la Kaiba Corporation. Pour aller sur l'île de Pegasus, il a volé à d'autres joueurs les 10 étoiles qu'il faut pour entrer dans le château. Il va être pris et enfermé dans ce château, jusqu'à ce que son frère arrive. Ils seront tous deux emprisonnés et c'est Yûgi qui viendra à leur secours.



Seto Kaiba

Âge : 15 ans

Première apparition : Tome 2/Ep. 1

Histoire : Kaiba est un joueur hors du commun, champion de toutes sortes de jeux dont M&W. Il possède trois cartes du Dragon aux yeux bleus. Vantard et égocentrique, il est prêt à tout pour obtenir ce qu'il veut. Il va d'ailleurs proposer beaucoup d'argent au grand-père de Yûgi pour récupérer son Dragon aux yeux bleus. Il est très riche et patron de la Kaiba Corp. Ce n'est pas forcément quelqu'un de très gentil et on dit qu'il a tué son père. C'est aussi lui qui a créé le Death-T afin de tendre un piège à Yûgi. Mauvais joueur, il refuse de reconnaître sa défaite. C'est l'éternel rival de Yûgi. Il a perdu deux fois face à ce dernier : lors de leur premier affrontement au M&W et au Death-T, Personnage malchanceux, il perdra une fois son âme face à Yûgi et devra une nouvelle fois la reconstruire face à Pegasus. Celui-ci l'enfermera à nouveau dans la prison de l'âme. C'est Yûgi qui va le sauver, ainsi que son frère.



Ryo Bakura

Âge : 15 ans

Première apparition : Tome 6

Histoire : Il possède l'anneau, l'un des items millénaires (Yûgi ayant le puzzle). Cet anneau lui confère une autre âme, et une seconde personnalité tout comme Yûgi. Mais au contraire de celle de ce dernier, elle n'est pas pacifique du tout. Cet alter ego se définit comme le pilleur de tombes dont Yûgi est le gardien. Son but est de réunir les sept items millénaires afin de réveiller la mémoire du Roi, et de s'emparer de la force maléfique qu'il a en lui. Les deux âmes de Bakura sont en conflit permanent. Sa vraie personnalité est sympathique et ouverte ; la seconde est sans pitié. Il peut enfermer l'âme d'un tiers dans un objet et il est prêt à tout pour arriver à ses fins. Après s'être vengé de son professeur de sport, c'est Yûgi et ses amis qui en ont fait les frais. Durant une partie de Monster World qu'il a perdue, il a essayé de prendre l'item de Yûgi. Notre héros réussira à le libérer de l'emprise de l'Anneau. Il laissera l'Anneau mais cherchera malgré tout à connaître le secret des items millénaires. Pour sauver ses amis, il va se laisser convaincre par l'Anneau et le récupérer.



Maximilian Pegasus

Âge : 24 ans

Première apparition : Tome 7/Ep. 2

Histoire : Pegasus Jr. Crawford, le célèbre inventeur du jeu Magic & Wizards, est aussi patron de la société Illusion Industrial. Il possède aussi un item millénaire comme Yûgi et Bakura. L'Oeil Millénaire lui permet de lire dans les pensées des gens. Cet item est très utile pour gagner au jeu Magic & Wizards. Il lui a été donné par Shadi à la suite de quelque chose que Pegasus n'aurait pas dû voir quand il était adolescent. Grâce à l'Oeil Millénaire, il peut voir sa bien-aimée Cyndia qui est défunte. Il a affronté Yûgi deux fois. La première, il a gagné et enfermé Sugoroku, le grand-père de Yûgi, dans une caméra en guise de sanction. La deuxième fois, ils se sont affrontés au Royaume des Duellistes.



DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Retrouvez la série Digimon tous les mercredis et samedis matin sur TF1 et tous les jours sur Fox Kids.

Découvrez six nouveaux Digimon importants apparaissant dans la première série Digimon Adventure. Certains sont des méchants, d'autres des alliés des Digisauveurs.



Devidramon

Il garde le château de Myotismon telle une statue, mais il a été ramené à la vie par un sort de Gatomon. Ses yeux pourpres transpercent ses ennemis et les paralysent totalement. Ensuite, ils les foudroient avec sa queue piquante. Alors qu'ils étaient dans le palais de Myotismon, Gatomon a sans le vouloir amené ses amis les Digisauveurs dans la salle où se trouvait la Porte de la Terre. Devidramon était un peu comme une statue de pierre chargée de la protéger. Sa mission était d'empêcher coûte que coûte les Digisauveurs de passer. Il va alors affronter ces derniers et leurs Digimon.

Digimon numéro # 69
Carte à jouer numéro BO-132
Niveau : Champion DP 400
Groupe : Dragon
Type : Virus Taille : 30.0 G
Techniques : Griffes rouges/Vol



Tyrannomon

L'énorme Tyrannomon vient d'une ville qu'il a détruite avec son explosion. Le même type de Digimon a déjà été vu lors de la bataille avec Piximon. Les Digisauveurs étaient attaqués par Kunwagamon et ont été sauvés par l'intervention d'un minuscule Digimon du nom de Piximon. Afin de leur donner le temps de souffler, celui-ci les a emmenés dans son petit monde bien abrité pour les entraîner à la dure. Etemon, furieux de ne pas les trouver, envoie le terrible Tyrannomon pour les déloger de leur cachette et les éliminer. Mais grâce à l'intervention décisive d'Agumon, tout se termine bien.

Digimon numéro # 51
Carte à jouer numéro BO-66
Niveau : Champion DP 200
Groupe : Dinosaur
Type : Données
Taille : 20.0 G



Myotismon

Myotismon est un mauvais Digimon qui va être le principal ennemi de nos amis durant la seconde partie de la série. En apprenant qu'un huitième Digisauveur venait d'apparaître sur Terre, il décide d'y aller lui aussi pour le trouver avant Tai et les autres. Sa grande intelligence fait qu'il connaît une porte reliant le monde réel au virtuel. Pour aller sur Terre, Myotismon va découvrir le secret pour ouvrir la porte. Il demande à ses deux serviteurs, Gatomon et DemiDevimon, de recruter les monstres les plus forts. Myotismon est un Digimon chauve-souris. Une fois sur Terre, il commande à Gatomon de trouver Kari, le huitième enfant. Phantomon, quant à lui, va être chargé avec ses Bakémon de capturer tous les humains pour les plier aux ordres de Myotismon. Mine de rien, il déteste Gatomon qu'il a trouvé quand il était petit. Pendant que Gatomon et Wizardmon sont partis à la recherche du symbole de Kari, Myotismon a révélé sa vraie nature en tuant Wizardmon et en demandant à DemiDevimon de capturer Gatomon qui avait changé de camp. Pour combattre les Digisauveurs, il se transforme en VenomMyotismon. Une bataille épique va avoir lieu sur l'immeuble des studios de télévision où travaille le père de Matt et TK.

Digimon numéro # 59
Carte à jouer numéro BO-38
Niveau : Ultime DP 350
Groupe : Mauvais Digimon
Type : Virus 0 Taille : 18.0 G
Technique : Griffes cauchemar.



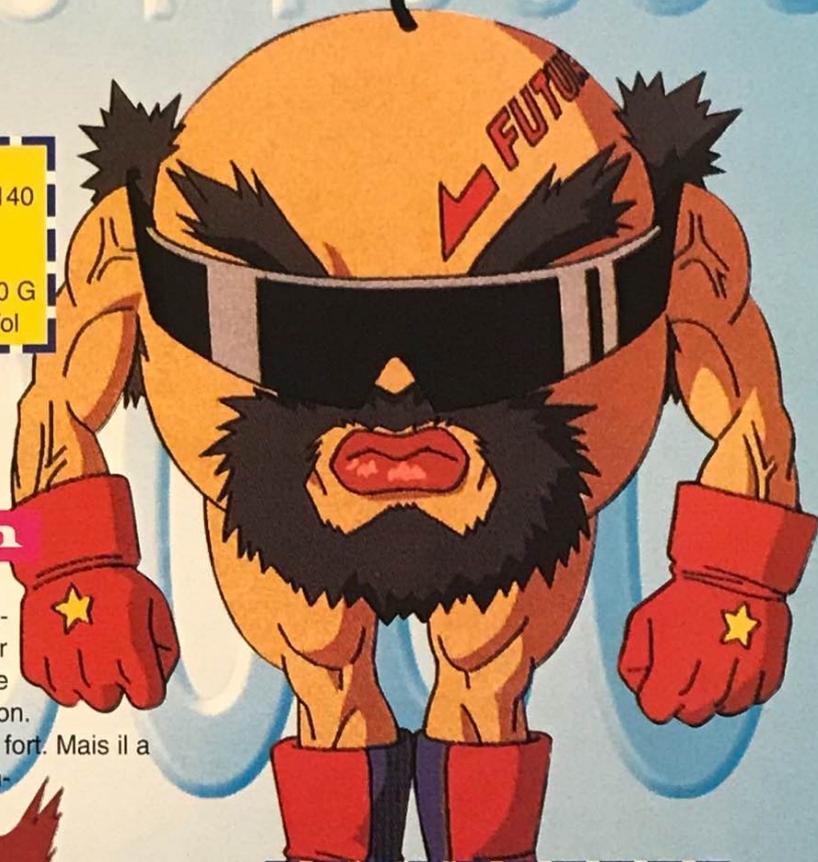
Lillymon

Elle a des ailes dans le dos lui permettant de voler. Son canon fleur tire des pétales qui empoisonnent ses ennemis. Elle déteste la violence mais elle est parfois obligée d'utiliser son venin pour paralyser le corps de ses ennemis. Lillymon est la Digivolution finale de Togemon, le Digimon de Mimi. Mais à la différence de Togemon qui était grand et volumineux (une sorte d'homme-cactus), Lillymon est petite, mince et un peu égocentrique. Mimi a eu du mal à s'habituer à sa petite taille. Avec Togemon, elle hésitait à sortir en public alors qu'avec Lillymon, qui est de la même taille qu'elle et lui ressemble beaucoup plus, elle peut le faire.

Digimon numéro # 78
 Carte à jouer numéro BO-140
 Niveau : Ultime DP 450
 Groupe : Végétal
 Type : Données Taille : 16.0 G
 Techniques : Canon fleur/Vol

Il est d'une nature inconnue. A cause de son expérience de soldat, il a intégré l'armée de DemiDevimon. Il est fort mais incompetent. Nanimon est une petite centrale électrique sur pattes. Il a été employé par Myotismon pour former son armée. Agumon et Palmon avaient infiltré les rangs de cette armée et ont reçu, en même temps que lui, une formation. Ils ont pu étudier des plans de Myotismon. Nanimon était très fort. Mais il a été vaincu quand son attention a été détournée par la présence d'un Numemon qui avait grimpé le long du château pour faire passer par la fenêtre des bouteilles de soda afin de les boire. Nanimon ne pouvait pas résister au soda et il en a bu jusqu'à ce que les bulles pétillantes lui envahissent la tête.

Nanimon



Digimon numéro # 68
 Carte à jouer numéro ST-15
 Niveau : Champion DP 200
 Groupe : Envahisseur
 Type : Virus Taille : 10.0 G
 Techniques : Mégacharge/Uppercut fatal



Digimon numéro # 65
 Carte à jouer numéro BO-89
 Niveau : Ultime DP 350
 Groupe : Volatile
 Type : Antivirus
 Taille : 25.0 G
 Technique : Aile Météore

Garudamon

Il est le gardien de la nature. C'est la Digivolution due à l'amour de Biyomon et de Sora. Cette dernière découvrira que sa mère l'aime et qu'elle réagit comme une maman envers Biyomon. Après avoir été frappé en pleine poitrine par Myotismon, Birdramon se digivolvera en Garudamon, sa forme ultime. Il peut voler rapidement et découper ses ennemis avec son attaque Aile Météore. Il est puissant et fier. Son but est de protéger Sora.

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 !

CITY HUNTER

Je connais très bien City Hunter (Nicky Larson) car c'est mon manga préféré. J'ai entendu parler d'un City Hunter 91 que je ne connais pas du tout. Pouvez-vous m'en dire plus à son sujet ?

Marie, Franqueville

Il existe au Japon quatre séries pour le dessin animé City Hunter. En France, elles ont été regroupées et les quinze derniers épisodes correspondent à City Hunter 91.

HEERO MON HEROS

Je voudrais savoir si Heero, mon préféré, est le plus fort des pi-

lotes de Gundam. Je me suis fait à cette idée-là et j'espère que votre réponse la confirmera...

Christophe, Irai

Tu as raison, Heero est le plus fort et le meilleur !

PAIN OU PAN ?

Pour moi, Pokémon et Digimon, c'est dépassé. Sakura, ce n'est pas trop mal mais ça s'adresse surtout aux filles. Par contre, DB, DBZ, DBG, c'est excellent. ! A ce sujet, vous avez tort

d'écrire que la petite-fille de Sangoku s'appelle Pain car son prénom s'orthographe Pan.

Un fidèle lecteur

Il n'y a pas de règle pour les prénoms de la série. Tout dépend du traducteur et il y en a plusieurs. Pain, qui se prononce Pen en japonais, veut dire "pain". Tous les noms des personnages ont une signification. Par exemple, Goku signifie "riz" et Bulma "short".

BLEUS OU VERTS ?

Je voudrais répondre à la lectrice dont vous avez publié la lettre dans le n° 487 à propos de Gundam Wing et des yeux de Quatre. Elle vous reprochait d'avoir écrit qu'ils étaient bleus (au lieu de verts). Elle n'avait pas tout à fait raison, car la couleur des yeux des personnages varie d'un épisode à l'autre. J'ai de nombreuses images où Quatre a les yeux bleus et non verts. Quant à ceux d'Heero, ils sont tantôt bleus, tantôt gris...

Cat. H

LE PLUS PUISSANT

Je suis super-archi-méga fan de DBG. Mes questions : le frère de Sangoku est-il Végéta ou bien Raditzu ? De Sangoku, Sango-han, Végéta, Gogéta et Cyber Trunks, qui est le plus puissant ?

Santchurn Prashant, Ile Maurice

Le frère de Sangoku est Raditzu. Sangoku est le plus fort

quand il fusionne avec Végéta et devient Gogéta

FAN DE SANGOKU

Je suis fan de Dragon Ball mais comme j'ai pris la saga en cours, je suis un peu perdue. Merci de répondre à mes questions sur Sangoku. 1. Comment est-il arrivé sur Terre ? 2. Comment se fait-il qu'il n'ait rien à voir avec ses ancêtres, les guerriers de l'espace ? 3. Pourquoi a-t-il l'air d'un enfant dans DBG ? 4. Comment peut-il continuer à s'entraîner tout en étant mort et en ayant une auréole ? 5. Pourquoi n'a-t-il plus de queue dans DBZ et DBG ?

Alexandra, Amiens

Dans ce numéro, nous com- mençons les résumés de DBZ et tu trouveras beaucoup de réponses à tes questions. Pour la queue de Sangoku, il l'a coupée car elle le faisait se transformer en gorille. Si dans DBG il redevient enfant, c'est à la suite d'un vœu fait par Pilaf. Quand on le voit avec une auréole sur la tête, c'est qu'il est aux enfers mais le Tout-Puissant lui a permis de garder son corps.

VIVE GUNDAM !

Je voudrais savoir s'il existe des jeux Gundam Wing. Merci.

Yoan, Marseille

Au Japon, il y a des centaines de jeux car cette série est très populaire. Ce qui n'est pas le cas en France. Donc, les éditeurs ne voient pas l'intérêt de les distribuer en France.

A LA RECHERCHE... A LA RECHERCHE...

● J'ai quinze ans et je souhaite correspondre avec d'autres fans de mangas (Escaflowne, DBZ, Sakura, etc.). Echange de dessins possible.
Sabrina Ait Mansour, 41, avenue des Sciences, 77500 Chelles-les-Coudreaux
Ling-xiou@caramail.com

● Je voudrais correspondre avec des filles et des garçons entre 13 et 17 ans

aimant les mangas (dont Sakura et Gundam Wing), le Japon et le dessin.
Myriam Dujardin, 249, rue Henri Durre, 59590 Raismes

● Je m'appelle Aurore et j'ai 12 ans. Je recherche des correspondant(e)s de tous pays aimant Sakura, Sailor Moon et Digimon.
Aurore Blond, 76, rue Georges Outrebou, 80420 Flixecourt

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 !

DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

Salut à tous !

Le trio gagnant : Dragon Ball, Gundam Wing et Sakura. Les autres se partagent les miettes. 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	32%	POKEMON	4%
GUNDAM WING	27%	ESCAFLOWNE	4%
SAKURA	19%	SAILOR MOON	2%
CHEVALIERS ZODIAQUE	5%	YU-GI-OH !	2%
DIGIMON	4%	ESCAFLOWNE	2%

BULLETIN-REPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori

Nom : Prénom :

Age Adresse :

CP Ville :



Fais le plein de digicadeaux!



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

08 92 700 886

Buffy

contre les vampires
the Album

Retrouve Buffy sur le



08 92 700 825

GAGNEZ UN AN DE CINEMA*

La ligne du cinéma

08 92 696 896

Toutes les news, les potins des coulisses, les projets de tournage ...

* Soit : 52 PLACES DE CINEMA

**PLEINS
FEUX SUR...**

Spider-Man

De mémoire de fans, on n'avait jamais vu ça. Comme on dit, c'est une "tuerie, ça déchire tout". Spider-Man est la meilleure adaptation de comics de tous les temps. Jusqu'à présent, les réalisateurs avaient la fâcheuse tendance à dénaturer partiellement, voire totalement l'œuvre originale. Aujourd'hui, le grand Sam Raimi nous a enfin comblés. Allez au cinéma vous "exploder" les yeux devant cette pure merveille !

L'histoire

Peter Parker est le parfait bosseur à lunettes, timide, introverti, presque sans amis, souffre-douleur des gars de l'équipe de foot et secrètement amoureux de Mary Jane, la plus belle fille du lycée. Un jour, lors d'une visite dans un laboratoire, il est piqué par une araignée génétiquement modifiée. Peu de temps après, il constate quelques changements dans sa morphologie. Il devient plus musclé, il n'a plus besoin de lunettes, mais surtout... il a une force démesurée et il peut marcher sur les murs et lancer des toiles d'araignée. Après avoir testé ses nouvelles capacités

sur ses anciens bourreaux et épaté la jolie Mary, il décide de gagner un peu d'argent en participant à des matchs de catch sous le nom de Spider-Man. Furieux d'avoir été mal payé, il laisse fuir un voleur dont son créancier a été victime. Peu de temps après, il rejoint son oncle et découvre que celui-ci a été tué par le voleur pour lui prendre sa voiture. Peter décide alors de ne plus jamais laisser s'enfuir un criminel. Il se crée un costume et part défendre la veuve et l'orphelin. New York peut dormir tranquille, Spider-Man veille.



SORTIE LE 19 JUIN

Avis de Pascal

En entrant dans la salle, j'avais beaucoup d'appréhension. Mais mes doutes se sont vite envolés en découvrant qu'enfin un réalisateur avait eu l'intelligence de faire le seul truc que les fans veulent : le respect de l'œuvre originale. Le film est réussi et l'histoire partagée entre action et dialogue est très bien mise en scène.



Lilo & Stitch

L'histoire

Stitch, ou plutôt Expérience 626, est une créature intelligente et totalement déjantée. Il a été construit par un savant dégingué dans le seul but de mettre le "boxon" partout où il passe. Jugé dangereux pour l'humanité, il est envoyé sur une planète d'où on ne revient pas. Grâce à son intelligence hypra développée, Stitch réussit pourtant à s'enfuir et se réfugie sur terre à Hawaii. Poursuivi, il se fait passer pour un gentil chien afin d'être adopté. Il va être choisi par une petite fille

du nom de Lilo. Chipie noiraire et super fan de la musique d'Elvis Presley, elle vit avec sa grande sœur. Les caractères rebelles de Lilo et Stitch font qu'ils vont tout de suite s'en-

tendre comme larrons en foire. Mais voilà, si la relation entre Lilo et Stitch est très amicale, celle de ce dernier avec les autres l'est beaucoup moins. La nature destructrice du

petit extraterrestre va refaire surface et, en peu de temps, il va mettre le souk partout où il passe. Fous rires garantis.

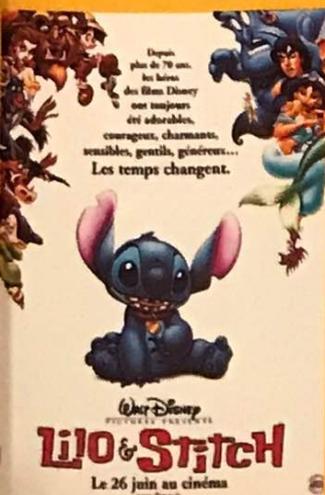


Avis de Pascal

Depuis Aladdin, je n'avais pas trouvé de film de Walt Disney aussi marrant. Le personnage de Stitch est vraiment excellent et l'idée d'avoir le même chez vous est obligée de vous effleurer l'esprit. Déjà, la bande-annonce était bien trouvée (parodies de La Belle et la bête, d'Aladdin et de La Petite sirène). Le film vaut vraiment la peine d'être vu, même si le style graphique ressemble à tout sauf à un Disney. A souligner : c'est le premier dessin animé de science-fiction des studios Disney.

A GAGNER

SORTIE LE 26 JUIN



10 planches de surf
10 casquettes

10 raquettes

Grâce à "Lilo & Stitch", gagnez l'un de ces cadeaux. Pour cela, répondez vite à la question ci-dessous. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées.



Question
Dans quelle île Stitch se réfugie-t-il ?

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

BULLETIN-REPOSE

Réponse
Nom :
Prénom :
Adresse :
.....
CP
Ville :

**PLEINS
FEUX** SUR...

L'ÂGE DE GLACE



L'histoire

Durant l'ère glaciaire, alors que tous les animaux se réfugient vers le sud, trois marginaux avancent à contre-courant vers le nord. Pour venger la mort de leurs congénères tués par les humains, un groupe de tigres à dents de sabre attaquent un village dans le but de tuer l'enfant du chef. Emportée par son instinct de survie, sa mère s'enfuit avec lui et plonge dans un torrent déchaîné. Épuisée et à bout de souffle, elle va confier sa progéniture à un mammouth, Manny, et à un paresseux, Sid, qui auront la dure tâche d'aller vers le nord afin de ramener le bébé à son père. Une grande quête va alors commencer. Il vont être rejoints par Diego, un tigre chargé, lui, de ramener l'enfant au chef de la meute. Le tout avec humour et dérision.



Avis de Pascal

Un film très sympa, totalement déjanté et souvent désopilant qui plaira à tout le monde. A noter la prestation réussie d'Elie Semoun (la voix française de Sid le singe) et de Vincent Cassel (celle de Diego le tigre).



SORTIE LE 26 JUIN

METROPOLIS

L'histoire

L'histoire se passe à Metropolis, une ville futuriste où les humains et robots vivent ensemble. Un jour, le détective japonais Shusaku Ban et son neveu Kenichi débarquent dans cette ville. Ils sont à la recherche d'un criminel du nom de Laughton. Ce dernier travaille en secret pour le richissime et puissant Duke Red afin de créer un androïde très spécial, clé d'une machination apocalyptique qui changera l'humanité à jamais..



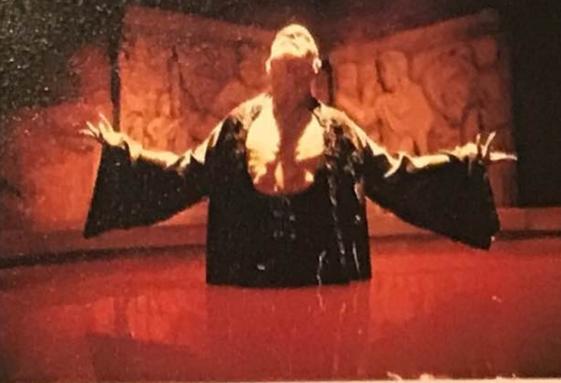
Avis de Pascal

Un film d'animation esthétiquement magnifique. Une merveille de la technologie et un melting pot de toutes les techniques d'effets spéciaux. Le film est génial, l'idée est géniale mais le scénario manque de rebondissements. Que cela ne vous empêche pas d'aller le voir car Metropolis reste très surprenant.



SORTIE LE 5 JUIN

BLADE II

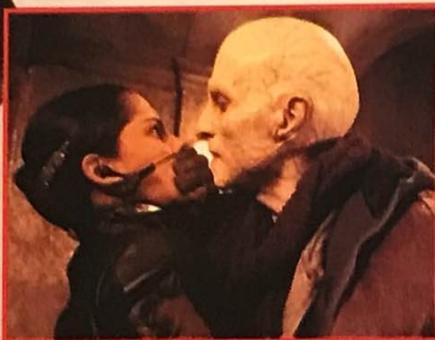


**SORTIE LE
19 JUIN**

L'histoire

Blade, le super combattant mi-humain mi-vampire, est de retour sur le grand écran. Il s'apprête une fois de plus à affronter ses éternels ennemis : les vampires. Mais cette fois, au lieu de s'en prendre à lui, ces derniers viennent pacifiquement dans son repaire afin de lui remettre un message signé de Damaskinos, leur redoutable chef. Même Nyssa, la fille de Damaskinos, fait partie des messagers. Blade comprend alors que de nouveaux êtres terrifiants, les Reapers, sont apparus, bien décidés à détruire humains et vampires avec la plus atroce des cruautés. Ce sont des sortes de sangsues mutantes, dotées d'une extrême vélocité et de dents acérées, qui vident leurs proies de leur sang. Confronté à un danger qui dépasse leur rivalité et pour

venir à bout de ces créatures, Blade va devoir s'allier à ceux qu'il déteste depuis toujours et combattre à leurs côtés. Cependant, il persiste à rester sur la défensive face à ses nouveaux "amis" qui, apparemment, ne lui ont pas tout dit. "Les ennemis de nos ennemis peuvent-ils devenir nos amis ?" Vaste question, mais la sauvegarde de l'humanité vaut bien quelques concessions...



Avis de Pascal

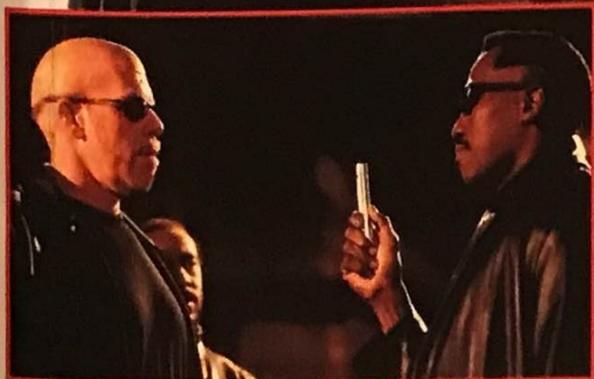
Encore plus de giclées d'hémoglobine et d'effets spéciaux pour ce second opus qui fit un malheur lors de sa sortie aux USA. Les costumes, les combats et les cascades sont super spectaculaires. Dans le rôle de Blade, très physique, Wesley Snipes est époustouflant

A GAGNER

10 porte-clés
10 T-shirts
10 BO du film

Grâce à "Blade II", vous pouvez gagner l'un de ces cadeaux très sympas. Pour cela, répondez vite à la question ci-dessous. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question
Blade a-t-il été inspiré par une célèbre BD ?



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

BULLETIN-REPOSE

Réponse

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

CP

Ville :

EN DIRECT
DU
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Un lycée très spécial

Cette nouvelle série est adaptée d'une bande dessinée publiée dans le magazine Spirit des éditions Shogakukan. Kanojo signifie "ma copine" et Saishu Heiki "l'arme ultime". Ce titre donne le ton de la série. L'histoire se profile un peu dans le même esprit que la série Evangelion. Elle se déroule dans un lycée se trouvant dans une région très souvent attaquée par des extraterrestres. Ce lycée est une sorte de laboratoire où l'on éduque et sélectionne des adolescents dans le but d'en faire des armes de guerre bio-mécaniques. Le héros de cette histoire voit sa vie changer le jour où sa petite amie est sélection-



SAISHU HEIKI KANOJO

née pour combattre les extraterrestres. En fait, dans le déroulement de l'histoire, on ne voit quasiment pas les combats. En revanche, après chaque bataille le héros retrouve sa copine dans un état pitoyable et elle semble souffrir affreusement. Armée entre autres d'un canon dans le bras, elle se transforme de plus en plus et leur relation en prend un sérieux coup...

RURONI KENSHIN

Cette nouvelle animation vidéo clôture la série et commence quinze ans après la fin du manga. Kenshin a passé du temps à se battre de-ci de-là pour aider les autres et n'a pas eu le temps de s'occuper de son fils qui est devenu un rebelle. Ce dernier le rejette complètement. Il lui reproche de ne l'avoir jamais entraîné et de ne pas lui avoir appris à se battre. Kenshin est atteint d'une maladie grave et va bientôt mourir. Comble de tout, sa mémoire lui fait défaut. Le début de ce film résume toute la série télé, mais il est dessiné comme les quatre premières vidéos qui racontaient sa jeunesse. Une pure merveille qui clôture à jamais cette histoire avec la mort du héros.



La dernière vidéo d'une histoire qui finit mal

UFO Princess Walkyrie

Cette histoire sentimentale sort du même moule que la série Love Hinna. La grande différence est que cette comédie se passe dans l'espace, et plus particulièrement dans un bain public, une source thermale spatiale. Ce nouveau titre est de Kaishaku à qui l'on doit la série Kurumi.



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

Garinperio

Ce nouveau label japonais est en fait un mini-festival cinématographique qui proposera dorénavant deux films chaque été. Il a été créé pour concurrencer le festival Toei Animé. Pour cette première édition, voici les films en compétition.



SIX ANGELS

Ce film raconte les aventures de six filles qui travaillent pour une société de gardiennage spatiale. Un jour, et par accident, elles vont atterrir en catastrophe sur une planète-prison. Une lutte infernale va alors commencer pour leur survie face à une horde de criminels sanguinaires.



XEVIUS

Ce film est l'adaptation en animation d'un jeu qui a eu beaucoup de succès. L'histoire se déroule dans notre système solaire il y a dix mille ans. L'auteur part du principe qu'une civilisation très avancée vivait avant nous. A la recherche de son meilleur ami porté disparu, un homme va enquêter sur Jupiter aidé d'un androïde. En chemin, il tombe sur un vaisseau spatial avec qui il va se battre. Il y trouve un androïde qui ressemble à s'y méprendre à son meilleur ami.

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

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 Z

A partir de ce numéro, vous découvrirez chaque mois 20 épisodes de la série Dragon Ball Z. Sangoku est devenu adulte. Peu après le tournoi des arts martiaux qu'il a remporté face à Piccolo, dit Satan Petit Cœur, il s'est marié avec Chichi. Ils sont partis vivre dans une région éloignée, près de château de Guymaho, le père de Chichi. Cinq ans se sont écoulés et Sangoku n'a pas revu ses amis depuis.



Episode 1

Cinq ans après la fin de la série Dragon Ball, une capsule d'origine extraterrestre s'écrase dans une prairie. Un homme du nom de Raditz en sort et découvre, étonné, que les habitants sont encore vivants. Après avoir éliminé un paysan, son monocle, nommé Scauteur, indique 4880 ; il se dirige vers le chiffre et tombe sur Piccolo. Après une légère altercation, il découvre que ce dernier ne fait que 322 et reprend la route. Il arrive sur l'île de Kamé House où vit Tortue Géniale. Sangoku venait d'y arriver pour présenter son fils de quatre ans à ses amis. Il l'a appelé Sangohan en souvenir de son grand-père défunt. Raditz lui explique qu'il est son grand frère. Son nom n'est pas Sangoku mais Carot, un extraterrestre qui, enfant a été envoyé sur Terre pour détruire les habitants afin que la terre soit revendue.

Les Sayans, appelés aussi Guerriers de l'Espace, avaient pour habitude de coloniser les planètes. Celles habitées par des êtres puissants étaient attaquées par des Sayans adultes. Pour les habitants faibles, ils envoyaient des enfants. A l'origine, Sangoku était méchant et avait pour mission de détruire les terriens tout en s'entraînant seul. Mais suite à un choc à la tête alors qu'il était petit, il est devenu gentil. Krillin, qui tente de l'approcher, est éjecté d'un coup de queue. Afin d'augmenter sa puissance, Raditz s'approche de Sangoku et le met hors de combat en un coup de genou dans le ventre. Il prend ensuite Sangohan et demande à Sangoku de détruire cent humains.

Episode 2



Episode 3



Grâce au radar, Sangoku arrive à suivre les déplacements de Raditz et de Sangohan qui a la boule à quatre étoiles sur la tête. Piccolo apparaît alors et propose à Sangoku une alliance afin de défaire Raditz et de libérer Sangohan. Grâce au nuage magique de Sangoku., ils partent en direction de Raditz. Pendant ce temps, ce dernier arrive à sa capsule dans laquelle il enferme Sangohan. Son Scauteur lui indique 710, ce qui lui apprend l'approche de Sangoku et Piccolo. Raditz se rend vite compte que ça ne peut pas être eux car Piccolo fait 322 et Sangoku 334. Il se demande alors si ce n'est pas le jeune Sangohan qui est responsable de ce qui se passe. Sangoku et Piccolo arrivent et se mettent en position de combat.

Episode 4

Ils ont à peine commencé que Raditz lui annonce que deux autres Super Guerriers, encore bien plus forts, vont bientôt venir. Le combat débute et malgré l'union de leurs forces, ils ont du mal à tenir tête à l'extraterrestre. Ils essaient d'abord par la force puis par la rapidité, mais rien n'y fait. Raditz ne comprend pas : à mesure qu'ils se battent, la puissance de Sangoku et Piccolo augmente. Piccolo se fait arracher un bras mais, malgré tout, il utilise Makankosappo, sa plus puissante attaque. Elle ne fait que casser l'épaulette de Raditz. Sangoku tient la queue de ce dernier en espérant lui faire perdre sa force, mais cela ne sert à rien. Il est sur le point d'être éliminé quand Sangohan pulvérise la capsule en faisant un bond dans les airs pour sauver son père.



Episode 5



Raditz est étonné. Sangohan se tient devant lui et sa puissance est de 1307 sur son Scauteur. Refusant que le Super Guerrier fasse du mal à son père, il s'envole à pleine vitesse en direction de Raditz et lui donne un violent coup dans le ventre. Sangohan retombe au sol inconscient. Raditz s'apprête à le tuer quand Sangoku apparaît derrière lui et le paralyse en lui tenant les bras. Piccolo en profite et se concentre pour exécuter le Makankosappo. Il lance un rayon d'énergie très puissant qui transperce Raditz ainsi que Sangoku. Piccolo achève Raditz, puis se rend auprès de Sangoku. Ce dernier le remercie et lui demande de s'occuper de son fils et de l'entraîner.

Episode 6

Avant qu'il ne le tue, Piccolo explique à Raditzu qu'il pourra ressusciter Sangoku grâce aux boules de cristal. Ce dernier lui dit que tout ce qu'il voit ou entend est retransmis directement à deux autres Super Guerriers qui seront là dans un an. Bulma et Krillin viennent les rejoindre. Sangoku demande alors à ses amis de ne pas le ressusciter avant un an. Bulma prend le Scauteur pour l'étudier. Piccolo, de son côté, se charge de Sangohan comme Sangoku le lui a demandé. Il donne rendez-vous à Bulma et Krillin dans un an. Dans l'espace, Végéta et Nappa se dirigent vers la Terre. Ils se mettent en sommeil durant une année.



Episode 7



Piccolo (Petit cœur) prend en main l'entraînement de Sangohan. Il l'emmène dans un lieu désertique et lui dit qu'avant de l'entraîner il va lui faire subir un test : il devra survivre seul pendant six mois. Sangohan se rend vite compte des différents dangers qui le guettent, dont des animaux préhistoriques qui peuplent le coin. Piccolo veille tout de même sur Sangohan en lui donnant, entre autres, à manger. Sur la tour Karine, le Tout-Puissant se rend compte que Piccolo n'est plus aussi méchant qu'avant. Pendant ce temps, dans l'autre monde, Sangoku est toujours à la recherche du seigneur Kaïoh.



Episode 8

Le temps passe tout doucement, Piccolo surveille de loin Sangohan, seul dans le désert. Un soir, alors qu'il est monté sur un rocher pour éviter un dinosaure, il se réveille pour faire pipi. Il regarde alors la pleine lune et là, il se transforme en un gorille de 15 mètres de haut. Il se met à tout saccager sur son passage. Piccolo va alors détruire la lune, puis lui couper la queue. Il laisse alors près de Sangohan, inconscient, une épée afin qu'il se défende. De son côté, Chichi, inquiète de ne plus voir son mari et son fils, part à leur recherche.



Episode 9



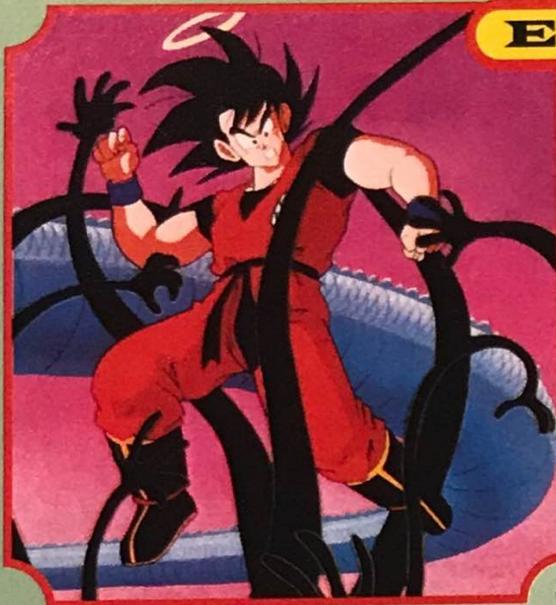
Sangohan est encore sur la route du Serpent et court toujours pour arriver sur la planète de Kaïoh. Sangohan, de son côté, a reçu un nouveau costume tout neuf en plus de son épée. Il s'habitue doucement à sa nouvelle vie. Au départ, il ne mangeait que des fruits, mais il se met maintenant à s'attaquer aux animaux sauvages. Durant un combat, il tombe dans un trou duquel il ne peut sortir qu'au détriment de sa vie. Chichi arrive chez Tortue Géniale et lui apprend la mort de Sangoku.

Episode 10

Sangohan découvre les bons côtés de son aventure. Il va faire la connaissance d'un gentil diplodocus qu'il va soigner et qui deviendra son ami. Mais il va vite comprendre que, dans le désert, seuls les plus forts peuvent survivre. Car après s'être bien amusé avec son nouvel ami, ce dernier se fera dévorer par un tyrannosaure plus grand et plus puissant. Pendant ce temps, Krillin, parti à la recherche de Yamcha, finit par le retrouver. Ils décident de s'entraîner ensemble pour combattre les Guerriers de l'Espace.



Episode 11



Après sa petite aventure avec le diplodocus, Sangohan ne voit plus les choses de la même façon et s'attaque même à des très gros dinosaures quand il veut manger. Piccolo est épaté de voir les progrès du jeune garçon et se dit qu'il est peut-être temps pour lui de l'entraîner pour en faire un vrai guerrier. Pendant ce temps, les Guerriers de l'Espace font une escale sur une petite planète afin de se débarrasser des habitants. Ils montrent leurs pouvoirs en ravageant cette planète qui leur sert d'escale avant d'atteindre la Terre.

Episode 12

Chaque l'un de nos héros (Ten Shin Han, Krillin, Yamcha, Sangohan et Satan Petit Cœur) continue à s'entraîner pour la prochaine lutte contre les Guerriers de l'Espace. Pendant ce temps, au Royaume des



Morts, Sangoku quitte accidentellement la route qui doit le mener auprès du seigneur Kaïoh. Il tombe soudain dans le vide et se retrouve en enfer. Lunch, de son côté, est venue rejoindre Ten Shin Han pour le soutenir.

Episode 13



Sangoku s'est retrouvé en enfer. Il va faire la connaissance de deux monstres chargés de surveiller les âmes des défunts. Ces monstres vont lui expliquer qu'il n'y a qu'un seul passage pour remonter sur la route du Serpent. L'enfer est fait de façon à ce que personne ne s'en échappe. Finalement, Sangoku trouve le passage secret muni d'un escalier censé mener vers la sortie, mais ça le ramène à son point de départ. Grâce à un fruit spécial qu'il va manger, il pourra courir beaucoup plus vite pour rattraper le temps perdu.

Episode 14

Après sa petite mésaventure en enfer, Sangoku reprend la route du Serpent. Il court toujours jusqu'à ce qu'il voie un immense palais bordant la route. Il est littéralement happé dans le palais où il est accueilli par de très belles jeunes femmes. La reine Hibi Hime, qui n'a pas eu de visite depuis très longtemps, veut absolument qu'il reste. Son dernier visiteur était le seigneur Kaïoh lui-même. Hibi Hime fait disparaître le palais qui se retrouve dans l'estomac d'un serpent dont Sangoku va avoir bien du mal à sortir.



Episode 15

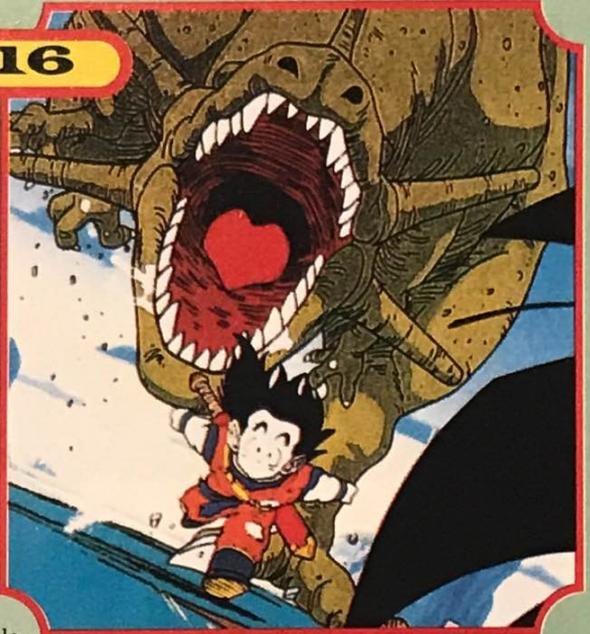


Sangoku a repris la route et court toujours sur la route du Serpent afin de trouver la planète du seigneur Kaïoh. Sangohan, de son côté, se retrouve sur une île déserte. Il construit un petit bateau à voile et navigue sur l'océan lorsqu'une tempête se déchaîne. Petit Cœur, qui s'entraînait seul de son côté, ressent que Sangohan est en danger. Il part à sa recherche et survole la mer afin de le retrouver.



Episode 16

Piccolo n'a pas trouvé Sangohan qui est toujours seul dans la tempête. Il est rejeté par les flots sur une plage ravagée par un raz-de-marée. Il est accueilli par une bande de petits orphelins qui refusent d'aller dans un orphelinat. Puis Sangohan s'aperçoit qu'il n'est pas loin de chez ses parents et a très envie d'y retourner. Mais Piccolo, qui le retrouve juste avant, lui rappelle qu'il a une mission à accomplir et que son père compte sur lui. A contrecœur, Sangohan acquiesce et commence à s'entraîner avec Piccolo.



Episode 17

Sangohan et Piccolo sont revenus dans le désert. Six mois se sont déjà écoulés depuis la mort de Sangoku. Piccolo apprend à Sangohan comment se battre au corps à corps. Pendant ce temps, Sangoku arrive, à son grand étonnement, à la fin de la route du Serpent. Il voit alors au loin une petite sphère qu'il décide d'atteindre en faisant un grand bond. Il s'écrase sur la planète de Kaïoh qui a une pesanteur supérieure à celle de la Terre.



Episode 18

Notre héros est arrivé sur la planète de Kaïoh. Il va d'abord faire la connaissance de Hubble le Singe qu'il va prendre pour Kaïoh. Celui-ci accepte de l'entraîner à combattre les Guerriers de l'Espace. Mais Sangoku doit d'abord apprendre à s'habituer à la forte pesanteur de la planète. Il va mettre quarante jours pour cela et devra, entre autres, attraper Hubble puis frapper Grégory (l'autre compagnon de Kaïoh) avec une masse.



Episode 19

Sangoku passe à la deuxième phase de son entraînement. Le seigneur Kaïoh lui explique que, tout comme Raditzu, il descend des Guerriers de l'Espace issus de la planète Végéta. Son héritage génétique veut qu'il ait les mêmes capacités physiques. Ils ont 158 jours de sursis avant l'arrivée des Guerriers.

De leur côté, Ten Shin Han et ses amis ont terminé leur entraînement auprès du Tout-Puissant et redescendent sur Terre. A force de l'entraîner, Piccolo s'attache de plus en plus à Sangohan..

Episode 20

Sangoku termine l'entraînement et arrive même à maîtriser le Kaïoh Ken, la technique du seigneur Kaïoh. Sangoku, aidé de ce dernier, va contacter par télépathie Tortue Géniale afin qu'il réunisse les sept boules de cristal et demande à Shéron le Dragon de le ressusciter. En voyant le ciel s'assombrir, Piccolo comprend ce qui arrive et part avec Sangohan en direction du champ de bataille. Tous nos amis sont pris de court car les deux Guerriers de l'Espace arrivent plus tôt que prévu sur Terre. Le combat entre humains et Guerriers de l'Espace va commencer...



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le chant d'Athéna (2)

Résumé : Andromède a atteint le pilier de l'Atlantique Sud et a rencontré Sorento qui lui a fait subir les effets mortels d'une symphonie jouée à la flûte ! Mais à ce moment-là s'élève le chant sacré d'Athéna...



C'EST ATHÉNA QUI CHANTE ! SON CHANT RESSEMBLE DAVANTAGE À UNE PRIÈRE ! JE DOIS ENTENDRE SON COSMOS !



CE CHANT ME REMPLIT D'AISE, ME CHARME M'INTIMIDE PRESQUE...



LE CHANT D'ATHÉNA SEMBLE T'AVOIR SAUVÉ MOMENTANÉMENT !



MAIS TON DESTIN N'EN EST PAS CHANGÉ POUR AUTANT ! PARDONNE-MOI MAIS TU DOIS MOURIR ANDROMÈDE !



QUELQU'UN S'EST ENCORE INTRODUIT DANS LE TEMPLE DE POSÉIDON !



JE RESSENS UN COSMOS TRÈS PRÉSENT !



UN DES CHEVALIERS DOIT SE TROUVER PAR ICI !

PENDANT CE TEMPS...



ENCORE UN EFFORT, J'Y SUIS PRESQUE !



OH NON ! CE N'EST PAS POSSIBLE... SHINA !





JE SUIS PERSUADÉ QU'ELLE EST TOUJOURS VIVANTE ET LES CHEVALIERS LA SAUVERONT



JE TE CONSEILLE DE NE PAS RESTER EN TRAVERS DE MON CHEMIN !



SI TU NE T'ENLÈVES PAS DE LÀ, JE TY FORCERAI !



TU NE PEUX RIEN CONTRE MOI, JE TE LE PROUVERAI !



TU VAS VOIR !



YAAA !!



ZZZ !!



JE N'ARRIVE PAS À Y CROIRE ! MON MÉTÉORE S'EST RETOURNÉ CONTRE MOI !



JE T'AVAIS PRÉVENU ! JE SUIS UN DIEU ! TOUS CEUX QUI OSENT ME BRAVER DOIVENT ÊTRE CHÂTIÉS !



TOUT CE QUE TU TENTERAS SE RETOURNERA CONTRE TOI !



À PRÉSENT PÉGASE, TOUT EST TERMINÉ !

C'EST CE QUE TU CROIS !



TU ES UN MAUVAIS PERDANT ! TU OSERAS TE BATTRE CONTRE MOI ?



COMMENT POURRAIT-IL EN ÊTRE AUTREMENT ? QUE CROIS-TU QUE JE POURRAIS FAIRE ?



LE SANG DES CHEVALIERS D'OR RÉVEILLE MON ARMURE !



ET SI J'ABANDONNE MAINTENANT, JE N'ARRIVERAI PLUS À LEVER LES YEUX VERS EUX...



PAUVRE PÉGASE, ON DIRAIT QUE TON ARMURE EST UN FARDEAU POUR TOI ! JE VAIS T'EN DÉBARRASER SI TU VEUX !





FSZSSSS !!



SSSSSSSSSS !

C'EST TROP ABSURDE !
MON ARMURE A VOLÉ
EN ÉCLATS ALORS
QU'ELLE N'A JAMAIS
FAILLI UNE SEULE FOIS !



OOOH !



TU VAS ÊTRE MA
PROCHAINE VICTIME !
TON CŒUR VA
BIENTÔT S'ÉTEINDRE !

UNE TIERCE PERSONNE
INTERVIENT EN FAVEUR DE
PÉGASE !



OOOOHH !



FSZSSSS !!

MAIS QUI
ES-TU ?



ZZZZZZ !!



JE SUIS LE
CHEVALIER DU
DRAGON ! ON
M'APPELLE SHIRIU !



SHIRYU !!



PÉGASE, JE NE TE LAISSERAI PAS MOURIR SEUL !



PENDANT CE TEMPS...



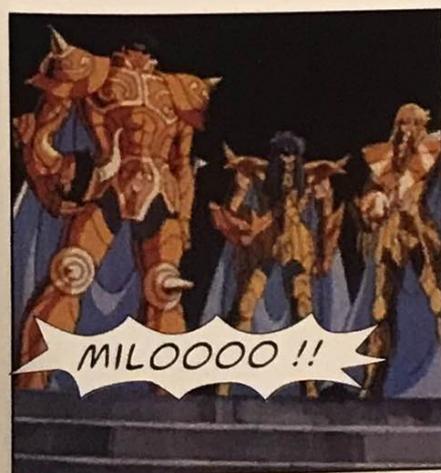
PÉGASE, ATTENDS-MOI, J'ARRIVE !



UNE PLUIE TORRENTIELLE SE MET À TOMBER...



RÉUNION AU PIED DU PILIER...



MILOOOO !!



CHAQUE ARBRE...



SI ASORA ET MOI NOUS JOIGNONS À LEUR COMBAT, NOUS SERONS EN MESURE DE VAINCRE LES 7 GÉNÉRAUX !



SHIRYU SE BAT AVEC POSÉIDON...



MANGAS LA CHAÎNE DE VOS HÉROS PRÉFÉRÉS

www.mangas.fr



UNE CHAÎNE



DISPONIBLE SUR



CANALSATELLITE

ET LE CÂBLE