

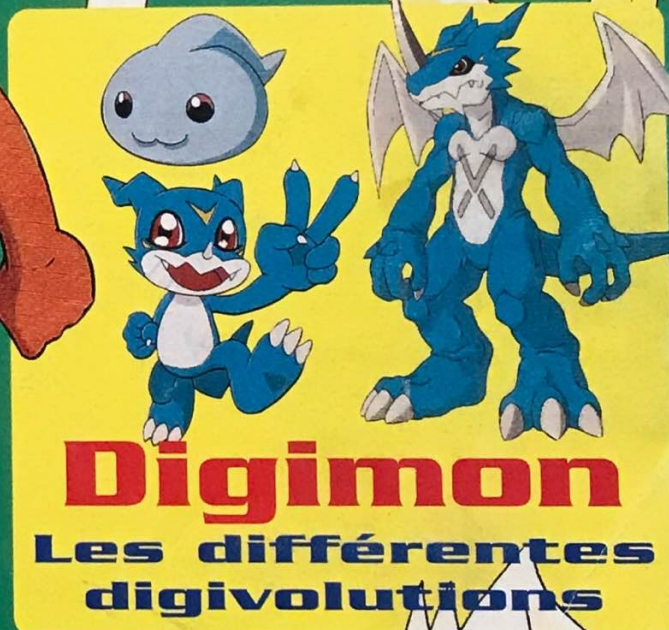
DOMANGAS

Olive & Tom

La saga du foot



SAKURA
Les coulisses de son univers



Digimon
Les différentes digivolutions



Pokémon
Tout sur le nouveau film

DRAGONBALL Z
Le secret des super guerriers



T 02918 - 490 - F: 3,00 €



Mensuel N° 490
JUILLET 2002
ISSN 1286-1707 3 €
DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS

Sommaire

MAGAZINE

- 3 Olive et Tom
- 8 Pokémon
- 24 Pleins feux sur...
Scooby-Doo
- 26 Quoi de neuf
- 27 Mutimédia
- 46 Sakura
- 51 Digimon
- 54 En direct du Japon
- 57 Dragon Ball Z

BANDES DESSINEES

- 10 Dragon Ball GT
La fusion des deux clones
- 60 Les Chevaliers
du Zodiaque
Un combat désespéré

JEUX VIDÉO

- 28 Final Fantasy X,
Britney's Dance Beat,
Pikmin, Gremlins Strip
vs Gizmo, Lilo & Stitch,
Super Smash Bros. melee

POSTERS

- 31 Olive et Tom
& Digimon

D.MANGAS N° 490 - JUILLET 2002. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Michèle Blacque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Franck Soulier. TEXTES : Pascal Lafine, Valérie Pichonaz, Nicolas Bouchard. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures.Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. DEPOT LEGAL : juillet 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. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photographure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par la SNIL.



Pour tout savoir sur vos mangas favoris

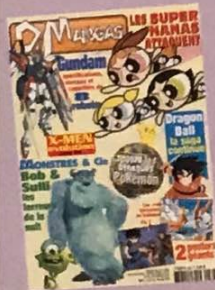
Téléphonez au

0 892 688 088

0,34 €/mn



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)

Olive et Tom

La saga du football !

Cette série, transfuge de la génération manga des années 90, est revenue en force sur France 5 à l'occasion du Mondial de foot 2002. C'est donc le moment pour D.Mangas de faire le point sur Olive et Tom.



Olive et Tom (ou Captain Tsubasa en version originale) est et restera la référence en matière de dessin animé de football. Créé en 1981 par Yoichi Takahashi au Japon en manga, il rencontre un succès fulgurant dès les premiers numéros. Les producteurs de la Toei décident alors de l'adapter en animé dès 1983 pour la télévision. Le public se réunit chaque jour plus nombreux

devant le petit écran, et alors que le manga compte 37 volumes, la série télé se termine au bout de 128 épisodes. Pour comparaison, Les Chevaliers du Zodiaque (114 ép.) et Juliette je t'aime (96 ép.) n'ont pas tenu aussi longtemps au Japon. Le plus incroyable dans l'histoire d'Olive et Tom, c'est que le dessinateur a poussé toute une génération de jeunes Japonais à se passion-

ner pour le football qui, avant cela, n'avait pas sa place dans le cœur des nippons. Hideyoshi Nakata, joueur célèbre du

Japon, actuellement en Europe, et bien d'autres joueurs japonais ont publiquement reconnu avoir grandi avec ce dessin animé et en être arrivés au foot par passion pour le héros ! Ce fut même le cas pour d'autres joueurs plus connus, tels l'Italien Alessandro Del Piero ou encore Francesco Totti (AS Rome).

Ce manga connaît un véritable succès en Europe, il est diffusé en France pour la première fois sur la Cinq en 1988, en même temps que des classiques comme Max et Compagnie, avant d'être rediffusé sur TF1 en 1991 dans le célèbre Club Dorothée.

L'histoire, tout le monde la connaît désormais : un jeune garçon, Olivier Atton (Tsubasa Ohzora), arrive dans la ville de Fujisawa. Il a 11 ans, est passionné de football et son seul rêve est de remporter la Coupe du Monde. Il décide de s'inscrire au club du célèbre Thomas Price (Genzo Wakabayashi), la Sanfrancis. Mais après avoir fait la connaissance de Patty (Sanae) et de sa bande (les joueurs de Newpie, le club rival de la Sanfrancis), il décide de défier Thomas ! Alors qu'aucun élève de Newpie n'y est parvenu, Olivier, lui, réussit l'exploit. Il est alors remarqué par Roberto Sedigno (Roberto Hongo), un célèbre attaquant brésilien qui l'aidera à réaliser son rêve.

Plus tard, pour être plus compétitive, la ville de Fujisawa décide de faire une seule équipe avec les meilleurs joueurs de la ville. C'est alors que Thomas et Olivier sont réunis au sein de la Newteam pour participer au tournoi régional, qualificatif pour le tournoi national... Roberto Sédigno devient le coach personnel d'Olivier et lui promet de l'emmener au Brésil pour qu'il devienne joueur professionnel...

LA SÉRIE ANIMÉE SE DECLINE EN 2 GRANDES PARTIES

1. Episodes 1 à 56

De l'arrivée d'Olivier à Fujisawa jusqu'à la première victoire de la Newteam au tournoi des benjamins.

2. Episodes 57 à 128

Du début du dernier tournoi national des collèges d'Olivier (il en a déjà gagné deux, mais ils ne sont pas racontés), jusqu'au départ pour la Coupe du Monde des juniors.

Le manga original, paru aux éditions J'ai lu, commence de la même manière et se termine avec le départ de l'équipe cadette du Japon pour la Coupe du Monde des juniors (championnat national des moins de 17 ans à Paris). Dans le volume 37, Tsubasa finit quand même par déclarer sa flamme à Patty.

OLIVE ET TOM INÉDIT EN FRANCE

D'abord, outre 128 épisodes diffusés sur 3 ans, la série donnera lieu à des téléfilms (7), des films d'animation cinéma (4) et enfin à une suite de 13 épisodes, Shin Tsubasa, édités en 1989 pour le marché de la vidéo. Fin du manga, ou presque, car le dessin animé ne montre pas le volume 37 où Tsubasa finit quand même par déclarer sa flamme à Patty...

Shin Captain Tsubasa

(13 épisodes)

C'est la suite des deux premières séries. Elle est tirée de la fin du premier manga (volumes 25 à 36) Après quelques matchs de préparation laborieux, l'équipe cadette japonaise joue et gagne la Coupe



l'Allemagne, et qui gagne ? Le Japon bien sûr... 3 à 2 ! Après ce match, Tsubasa retrouve enfin Roberto et part jouer au Brésil.

Saikyô no teki ! Hollander Youth

L'auteur a dessiné aussi un manga spécial intitulé Saikyô no teki ! Hollander Youth. Dans cette courte histoire, notre équipe japonaise affronte la Hollande,

sans Olivier qui joue au Brésil. Mais après une première mi-temps catastrophique, Olivier arrive et gagne le match en apprenant, à la fin, que le vrai gardien hollandais n'avait pas joué. Les dernières images montrent le mariage de Tsubasa et Patty... C'est émouvant ! Une partie de ce manga spécial sera dans un film de 48 minutes produit en 1994.



du Monde junior. On y découvre plusieurs grands joueurs internationaux comme Schneider, Kalz et Muller (Allemagne), Pierre Alcide et Louis Napoléon (France), Juan Dias et Alan Pascal (Argentine), Gino Hernandez (Italie)... La finale voit s'affronter le Japon et

Captain Tsubasa J

(45 épisodes) :

Série malheureusement jamais terminée.

C'est un remake de la première saison de la série de base (56 premiers épisodes) avant d'entamer la Coupe du Monde jeunesse. Racontant les mêmes choses mais beaucoup mieux faite, cette série n'a pourtant pas rencontré le même succès et a été arrêtée prématurément. Dommage !

Heureusement pour nous, il existe les mangas de la série World Youth Hen (18 volumes) qui nous narrent entièrement cette compétition. Il y a des rumeurs sur son éventuelle sortie en France après les 37 volumes de la série parus aux éditions J'ai lu.

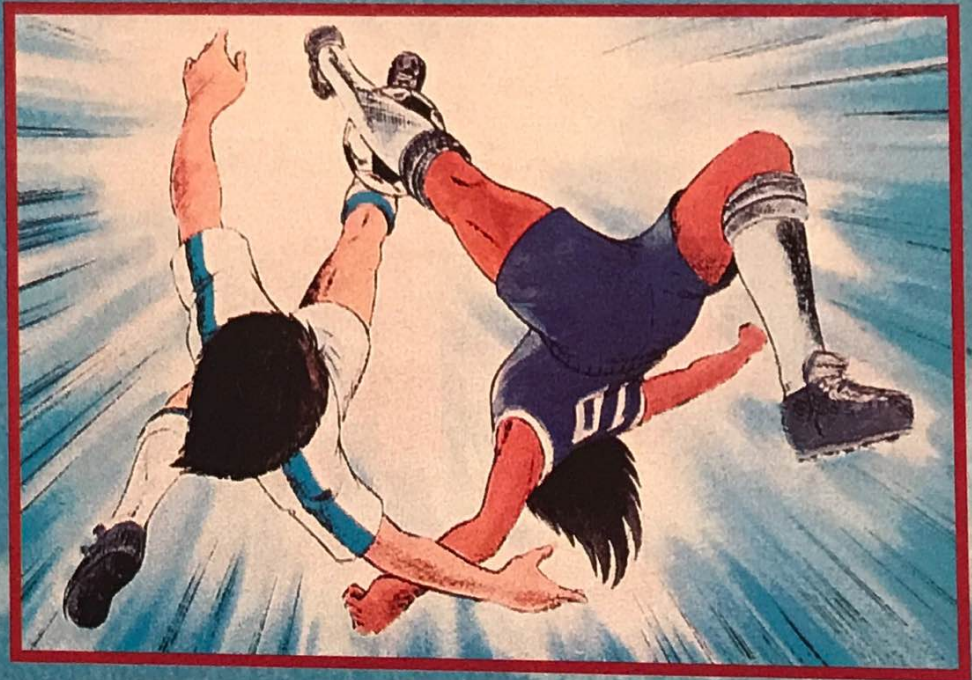
Dans cette série, Olivier joue à Sao Paulo (Brésil) et nous faisons la connaissance de Shingo Aoi, nouveau personnage japonais. Olivier rencontre de nombreux nouveaux joueurs de grande classe comme Pepe, Santanà ou Naturezza (Brésil), Espadas, Garcia ou Suarez

(Mexique), Filno et Victorino (Uruguay), les frères Konsawat (Thaïlande), Levin (Suède) et bien d'autres encore. Le manga se termine par une nouvelle finale de la Coupe du Monde junior, avec un match Japon-Brésil que le Japon remporte encore une fois in extremis !

vier mènera certainement l'équipe du Japon à la victoire en Coupe du Monde 2002 (je m'avance, mais, là, je ne crois pas prendre beaucoup de risques...).

Road to 2002

C'est le nouveau manga d'Olive et Tom. Conçu spé-

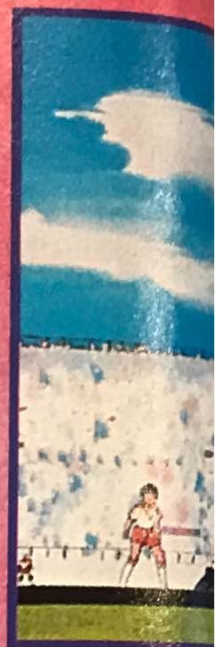
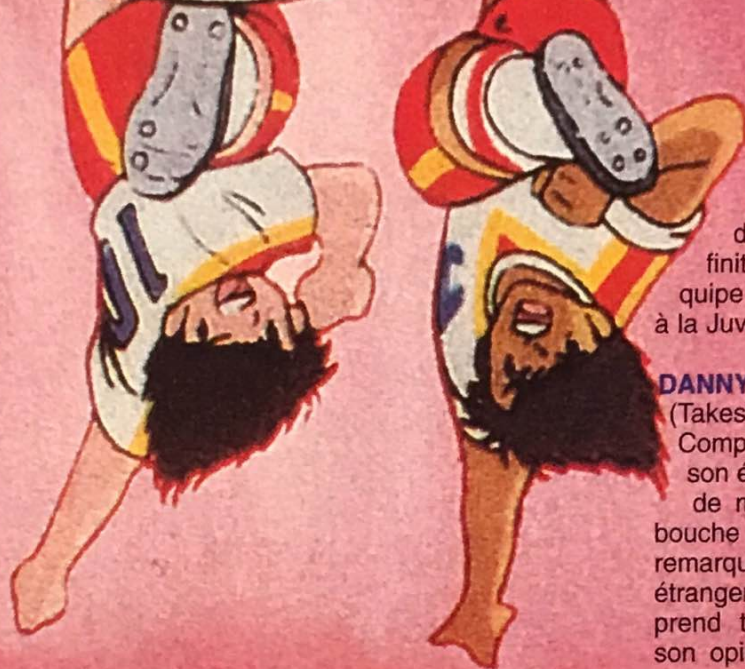
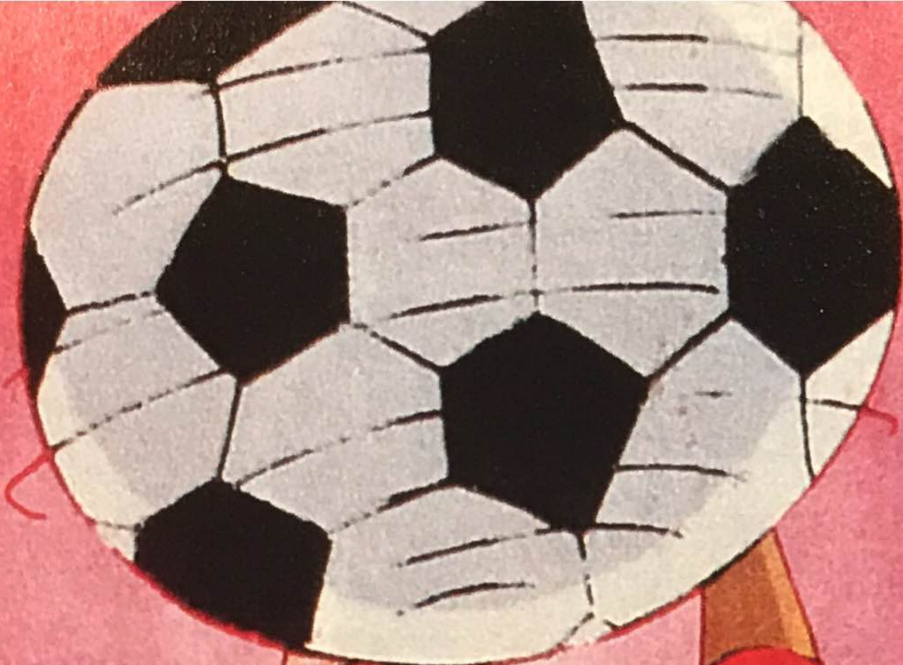


Captain Tsubasa road to dream

Remake de toute la série depuis le début pour l'instant, puis certainement diffusion des épisodes correspondant à l'histoire des mangas Road to 2002 où Olivier joue à Barcelone, Hyûga à la Juventus, Thomas Price au Bayern de Munich et Shingo à l'Inter de Milan. On y retrouve tous les personnages rencontrés au fil de toutes les séries et qui jouent pour la plupart dans la sélection japonaise pour le Mondial 2002. Et Oli-

cialement pour la Coupe du Monde 2002 au Japon, et à l'origine de la série TV Road to dream, ce nouveau manga, aux dessins magnifiques, nous permet de retrouver Olivier et Ben Becker qui s'assimilent parfaitement à la réalité puisqu'ils jouent avec Zidane, Raul, Rivaldo et bien d'autres ! Une pure merveille, à découvrir pour l'instant uniquement en import ! Pour info, ce manga se vend en moyenne, rien qu'au Japon, à 630 000 exemplaires à chaque numéro, signe de la forme légendaire d'Olivier Atton !





LES PERSONNAGES

OLIVIER ATTON
(Captain Tsubasa)

Le héros de l'histoire, l'un des meilleurs joueurs de football que le Japon ait jamais connus, estime que le ballon est son meilleur ami depuis qu'il est tout jeune. Son rêve est de partir au Brésil pour devenir joueur professionnel. Il développe très tôt un rapport d'élève à mentor avec Roberto Sedinho, un ex-joueur brésilien qui promet de l'emmener au Brésil s'il réussit.

THOMAS PRICE
(Genzo Wakabayashi)

Né dans une famille riche, il a pu passer des années avec ses entraîneurs personnels et est devenu le meilleur gardien de but du

Japon. Initialement présent de manière antipathique tant est grande son arrogance, il se lie rapidement d'amitié avec Atton lorsque celui-ci parvient à lui marquer un premier but.

BEN BECKER
(Taro Misaki)

Il forme avec Olivier Atton un duo idéal, une "golden pair" à toute épreuve, crainte de leurs adversaires. Son calme légendaire lui vaut une réputation de tempérance et il a pour habitude de désamorcer les conflits et de calmer le jeu autour de lui. Fils d'un peintre itinérant, il voyage malheureusement beaucoup et doit changer d'équipe. Il part en France pendant un temps et joue pour l'O.M. et le P.S.G. Il est bien évidemment de retour au Japon pour le Mondial junior.

MARK LANDERS
(Kojiro Hyuga)

Initialement capitaine de l'équipe de Meiwa (Muppet) puis de celle de Toho, il est surnommé "le tigre". C'est l'ennemi d'Olivier Atton pendant toute la série, même si à la fin ils commencent à se respecter, voire même presque à s'apprécier. Son orgueil et sa violence le rendent très antipathique, mais ils s'expliquent par une enfance très difficile où Mark Landers fut obligé de tra-

vailler d'arracher pied pour nourrir sa famille et rembourser les dettes de son défunt père. Il finit par jouer dans l'équipe de Mexico City puis à la Juventus de Turin.

DANNY MELO
(Takeshi Sawada)

Compagnon de Mark dans son équipe, c'est une tête de mule et il n'ouvre la bouche que pour faire des remarques ironiques, mais, étrangement, son capitaine prend toujours en compte son opinion sans broncher, comme s'il respectait son avis en toutes circonstances (ce qui n'est pas peu dire pour celui qu'on surnomme "le tigre" !). C'est également un grand ami de Ben et on peut dire qu'il incarne lui aussi la tolérance.





JULIAN ROSS

(Jun Misugi)

Le plus populaire des joueurs, dit le "prince du football", a de nombreuses admiratrices et même son fan club personnel. Malheureusement, il cache un terrible secret : il est atteint d'une maladie cardiaque qui l'empêche de jouer plus de 15 minutes d'affilée sans mettre sa vie en péril. Il rêve de battre Atton avant de quitter son équipe mais celui-ci, apprenant son douloureux secret, va rapidement se lier d'amitié avec Julian, peut-être le meilleur joueur techniquement. Julian parviendra finalement à résoudre ses problèmes de santé pour se

retrouver dans l'équipe nationale junior.

ED WARNER

(Ken Wakashimazu)

Compagnon de Mark, il le suivra dans presque toutes ses équipes dont la Juventus de Turin. Entraîné aux arts mar-

de l'interception du ballon avec la tête.

PHILIP CALAHAN

(Hikaru Matsuyama)

Grand joueur spécialisé dans la coordination tactique, il évolue dans l'équipe Flynet. Il a passé des années dans la



taux, c'est l'un des joueurs les plus spectaculaires et il n'hésite pas, par exemple, à sortir de ses cages pour aller marquer à l'autre bout du terrain quand l'occasion se présente. Il est absent de la série pendant un moment à cause d'un accident (il a été heurté par un camion). Un peu sensible, il a du mal à se contrôler dans les moments de stress intense. Il en veut beaucoup à Thomas qui, malgré tout, restera toujours le gardien de but de l'équipe nationale.

BRUCE HARPER

(Ryo Ishizaki)

Loin d'être un footballeur hors pair, bien qu'il y mette beaucoup d'énergie, il restera néanmoins le compagnon d'Atton pendant la quasi-totalité de la série. Il sera toujours aux côtés de son meilleur ami pour le soutenir dans les coups durs et le "bousculer" quand cela devient nécessaire. C'est un champion



même équipe que Ben et ils ont appris à jouer ensemble. Il arrivera malheureusement des problèmes à Yoshiko, une jeune fille amoureuse de lui, après son retour d'un long voyage aux USA. Philip finira par jouer dans l'équipe de Manchester.

LES FRÈRES DERRICK

(Masao et Kasuo Tachibana)

Ce sont des frères jumeaux et ils s'entendent donc très bien dans leur équipe de la Hanawa. Ils mettent en place des techniques plus que spectaculaires, permettant à

leur équipe de s'en sortir. Ils s'entraînent très dur pour que leurs techniques marchent à merveille. La catapulte infernale dans la deuxième saison est tellement difficile à réaliser qu'ils ne peuvent que la faire deux fois ; après, ils n'ont plus la force de l'exécuter.

PATTY

(Sanae Nakasawa)

Au début de la série, elle est supportrice de l'équipe Nankatsu avec trois autres de ses copains. Elle encourage l'équipe à chaque match, surtout dans les moments difficiles. Parfois, elle doit faire des kilomètres pour aller aux matchs. Plus tard, elle tombe amoureuse d'Olivier, mais lui ne comprend rien à ses sentiments. Dans un manga spécial intitulé Saikyô no teki ! Hollander Youth, on y voit à la fin des images de leur mariage et de leurs enfants.

ROBERTO SEDIGNO

(Roberto Hongo)

Ancien joueur de l'équipe du Brésil, Roberto a dû arrêter sa carrière à cause d'un problème de vue. Il va alors se mettre à boire, mais reprendra espoir lorsqu'il rencontrera Olivier. Il deviendra son entraîneur et lui permettra de l'emmener avec lui au Brésil s'il gagne le championnat.



POKÉMON N'EST CONTI

Voici quelques nouvelles sur le monde des Poké en revanche, plein d'infos pour vous et le résum

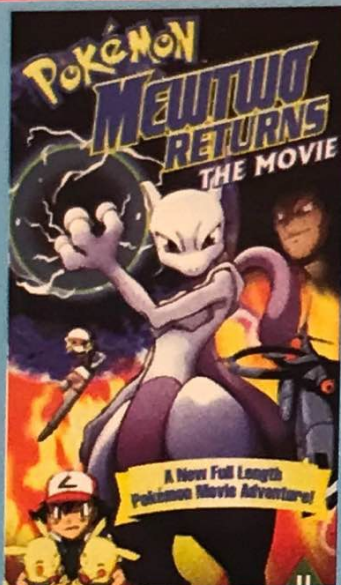
Tout le monde attend la sortie d'un jeu Pokémon pour la nouvelle Game Boy. Eh bien, ce sera bientôt chose faite ! En effet, Nintendo a annoncé la sortie de Pokémon Advance au Japon pour le 21 novembre. Dans la foulée, il sortira aussi aux USA. En revanche, la version française n'est prévue que pour le début de l'année prochaine. Ce jeu aura un super graphisme et des va-



riations météorologiques. Vous verrez votre reflet dans l'eau et pourrez même laisser vos traces en marchant. La rencontre des Pokémon varie maintenant en fonction des lieux et du temps et on rencontre plus de Pokémon quand il pleut. Au total, vous pourrez avoir 350 Pokémon.

Les mini-Pokémon

Ce sont des mini-Game Boy faites uniquement pour être utilisées avec des cartouches Pokémon. Ces nouveaux modèles sortent avec trois cartouches de jeux complémentaires, Pokémon Flipper, Pokémon Énigmes et un jeu de cartes Pokémon. On y trouve aussi une pochette bleue pour ranger le tout.



Le retour de Mewtwo

Il sortira en France le 21 août au prix de 15 euros en DVD et 8,5 euros en vidéo.

Ce film, dont je vous avais parlé dans un précédent D.Mangas, est sorti en décembre 2001 aux USA. Dans cette suite directe du premier film Pokémon, Sacha, Ondine et Pierre continuent à explorer la région Johto. Ils vont devoir sauver Pikachu qui a été enlevé par Jessie et James. Leur recherche les mène à la base secrète où se cache Mewtwo. Ce redoutable Pokémon y a établi un refuge pour lui et les clones Pokémon qu'il avait créés dans le film. Giovanni, le chef de la Team Rocket, compte pour reprendre Mewtwo. Son but : remettre en route ses expériences pour créer une armée de bio-Pokémon. Aidés par Miaouss, Sacha et les autres vont faire face Giovanni et ses acolytes.

Raikou : the legend of thunder

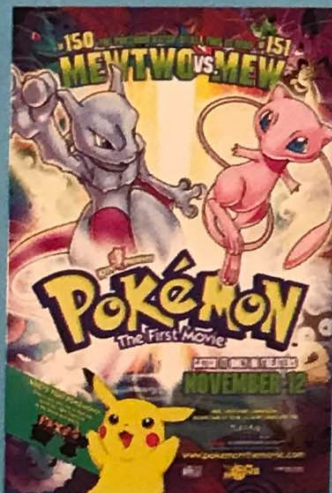
Ce titre se traduit par Raikou, la légende du tonner-



re. Il s'agit d'un épisode spécial, un peu comme le Mewtwo Return. Il est sorti au Japon le 30 décembre dernier. Les héros ne sont plus Ondine et Sacha, mais ceux qui sont dans les jeux vidéo Or, Argent, et Cristal ! En japonais, on les appelle Kenta et Marina. En français, Gold et Christy. Les membres de la Team Rocket ne sont plus les mêmes. L'épisode, tout comme le jeu, tourne autour des trois chiens légendaires. C'est Raikou, le chien de la foudre, qui est mis le plus en avant.

Film 1 : Mewtwo contre-attaque

Mewtwo, un Pokémon génétiquement créé à partir de l'ADN de Myu et censé avoir



disparu, fait sa réapparition et se révolte contre les humains. Il va alors créer une lignée de Super-Pokémon génétiquement modifiés.

Film 2 : Revelation Lugia

Un collectionneur avide de Pokémon projette de mettre la main sur les trois oiseaux légendaires. Mais en accomplissant cet acte défendu, il fait fi de la prophétie prévenant des dangers de la capture de ces oiseaux légendaires.



res. Alors le climat planétaire va être grandement bouleversé ! Venant à la rescousse des Pokémon, Sacha prête main-forte à Lugia, un nouveau Pokémon à la forme d'un monstre marin, pour récupérer les trois pierres magiques et ainsi apaiser la colère des oiseaux légendaires.

Film 3 : L'empereur de la Tour de Cristal

Le père de la jeune Mi lui raconte l'histoire des 26 formes de Zarbi. Il est interrompu par un appel de son travail l'informant qu'il doit aller immédiatement inspecter une découverte faite lors d'une excavation. Il va disparaître dans des conditions mystérieuses. Un de ses collègues découvre les pièces et les ramène à Mi

PAS MORT ET NUE DE PLUS BELLE !



mon. Si les images sont difficiles à obtenir on a, été du nouveau film qui sort cet été au Japon.



pour lui apprendre la mauvaise nouvelle. Mi est terriblement triste et agence les pièces en espérant faire revenir son père. Elle va alors libérer le pouvoir des Zarbi qui exaucera tous ses vœux.

Film 4 : Célébi le voyageur intertemporel

En route vers la Ligue Johto, Sacha, Pikachu et ses amis passent à travers une forêt. A l'intérieur de celle-ci, ils découvrent un jeune homme inconscient nommé Yukinari (nom en japonais), et un mystérieux Pokémon légendaire, Célébi. Celui-ci est blessé. Ils s'avèrent qu'ils étaient poursuivis par un chasseur de Pokémon et que lors de cette poursuite ils tombèrent dans une sorte de trou temporel qui les transporta 40 ans plus tôt, à l'époque de Sacha. Yukinari et Sacha décident d'apporter le Célébi blessé au Centre Pokémon. Inédit en France, ce 4^e film est distribué par Miramax. Il sortira le 11 octobre 2002 aux USA sous le nom de Pokémon 4 : Ever.

Tout sur le nouveau film Pokémon



Le cinquième film porte au Japon le nom Mizu no Miyako no Mamori Gami Ratisu to Ratisu. Il sort courant juillet. Son nom américain est The Guardian of the Water City : Ratisu

les petits et l'autre pour les grands. Celle pour les petits met en scène Pikachu et les Pichu qui se promènent en train lorsque les Pichu tombent du wagon et se perdent dans les bois.

tinée aux grands, ne se base pas sur des Pokémon "mythiques" comme pour les autres films, mais sur de nouveaux monstres de poche. Nos héros décident de s'arrêter à Alto Mare (Haute Mer en français), la capitale de l'eau, et d'y passer des vacances. C'est censé être "la plus belle ville du monde". C'est une sorte de Venise où nos amis auront, entre autres, l'occasion de faire un peu de course en char aquatique. Cette ville renferme un trésor appelé "Larme venue du cœur". Ce trésor est gardé par deux Pokémon : Latios (en bleu) et sa petite sœur Latias.

Zannar (blonde) et Lion (argentée) sont deux sœurs qui, elles, veulent récupérer le trésor. Mais Sacha, Pikachu et les autres vont s'en mêler. Elles réussiront quand même à voler "La larme venue du cœur". Les eaux vont être libérées et une grande inondation va s'étendre dans la ville.



and Ratisu. Le tout se traduit par Les protecteurs de la cité des eaux : Latias Latios. Comme d'habitude, ce film est partagé en deux parties, une pour

Pikachu décide d'aller au secours des disparus. En chemin, il rencontre un grand nombre de Pokémon, dont plein de nouveaux. La seconde partie, des-



DRAGON BALL GT

LA FUSION DES DEUX CLONES

RÉSUMÉ : LA PAUVRE C18 NE S'ATTENDAIT PAS À VOIR SON FRÈRE SURGIR DE NULLE PART ALORS QU'IL AVAIT DISPARU DEPUIS DES ANNÉES... ENTRE KRILLIN ET C17 SON CŒUR BALANCE !

ALLEZ ! TU PEUX AVOIR CONFIANCE, JE SUIS TON JUMEAU !



TU AS RAISON, JE TE SUIS !



IL EST MA SEULE FAMILLE ! JE DOIS LUI OBÉIR !



BIEN ! TU Y ES PRESQUE !



NON, NE L'ÉCOUTE PAS C'EST UN PIÈGE !



OOH !



C'EST NOUS TA FAMILLE, NE NOUS LAISSE PAS TOMBER !



C18 EST UN ÊTRE ARTIFICIEL !



ET ÇA NE CHANGE RIEN ! DANS LE TEMPS TU DÉTESTAIS GÉLOT TON "GÉNITEUR" !



OOH !

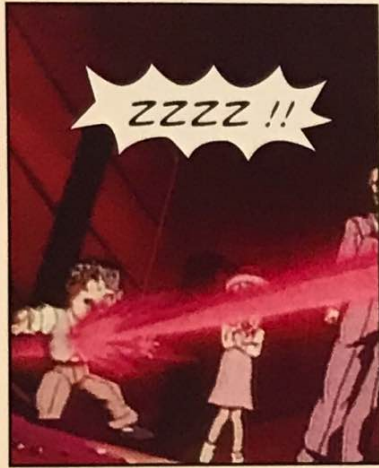
DÉPÊCHE-TOI, LE TEMPS
PRESSE ! MAIS À QUOI
JOUES-TU ?



C'EST QUOI
CETTE VOIX ?



TAIS-TOI !!



ZZZZ !!



AAAH !!



PAPA !!



KRILLIN OUVRE LES
YEUX ET PARLE-MOI !



MON AMOUR
RÉPONDS !



ALLEZ ! C'EST L'HEURE, TOUT
LE MONDE NOUS ATTEND !



POURQUOI TU T'EN
EST PRIS À LUI ! IL NE
T'AVAIT RIEN FAIT !



BINGI !!



AAAH !!

PUISQUE TU VEUX TANT
RESTER AVEC TON MARI
VOICI UN ALLER SIMPLE POUR
LE PARADIS !



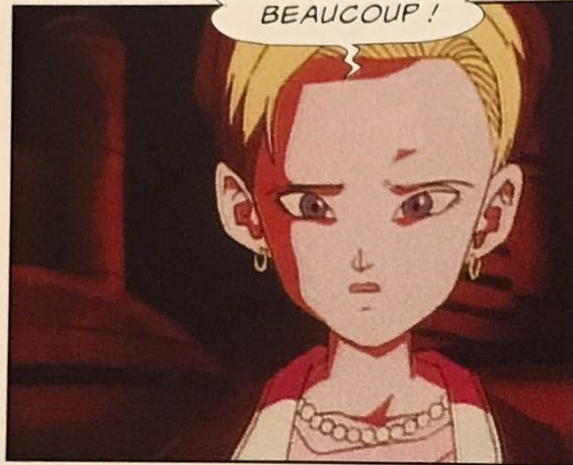
NE RESTE PAS LÀ !
VA-T-EN !



MAMAN !



DÉPÊCHE-TOI !



TU ME DÉÇOIS
BEAUCOUP !



SI TU TOUCHES
À UN SEUL DE
SES CHEVEUX...



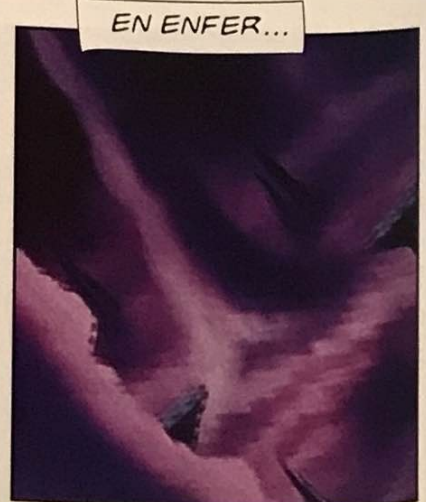
GZZZ !



OOOOOH !



OH KRILLIN,
JE T'AI TANT AIMÉ !



EN ENFER...



C'EST CHOUETTE
NON ? ON DEVRAIT
LE METTRE DANS
L'ENTRÉE !



ÇA SERAIT DE LA
PROVOCATION ! AU BOUT
DE DEUX JOURS LA GLACE
SERAIT RECOUVERTE DE
GRAFFITIS !



POUR ÊTRE HONNÊTE
JE PRÉFÈRE L'AVOIR
POUR MOI TOUT SEUL !



RÉDUISONS LE MORCEAU,
CE SERA BEAUCOUP PLUS
AMUSANT !



LA GLACE SE MET
À FONDRE...



MAIS...



ALORS ÇA C'EST
PAS NORMAL !



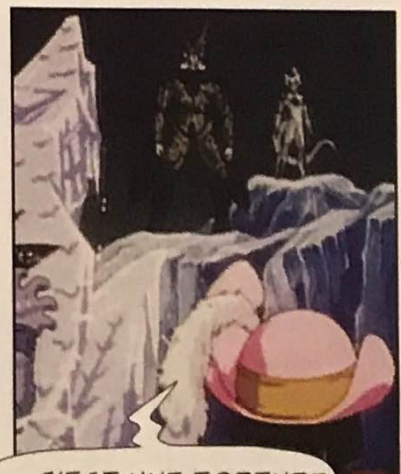
OH ZUT ! CE MANTEAU
DE GLACE EST EN
TRAIN DE FONDRE !



OOOH !!



FAIS QUELQUE
CHOSE !



C'EST UNE TORTURE
INVENTÉE POUR LES
GENS DE L'AUTRE
MONDE !

C'EST PARCE QU'IL EST
VIVANT QUE ÇA NE
MARCHE PAS !



YAAA !!



OOHH !!

JE JURE DE NE PLUS
MANGER DE CABILLAUD
CONGELÉ !



VOUS EN FAITES
UNE TÊTE !

TU ES SOURD OU QUOI ?
TU NE POURRAS PAS TE
DÉBARRASSER DE
NOUS !



EXACT, J'AVAIS OUBLIÉ,
ON NE PEUT PAS TUER
QUELQU'UN DEUX FOIS !



ALORS JETTE
L'ÉPONGE !



ALORS SI J'OUVRE
CES VANNES, IL NE SE
PASSERA RIEN !



AHAHAH !!



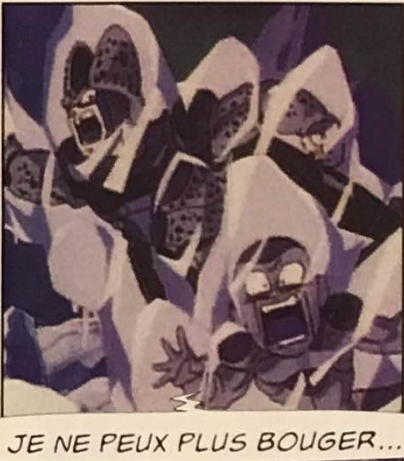
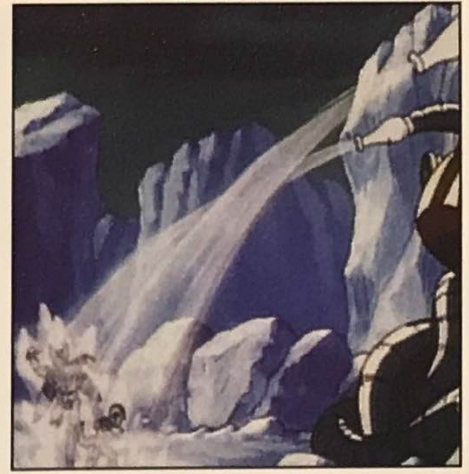
HIHIHI !!



AHAHAH !!



OH !!



JE SUIS DÉSOLÉ, JE NE VOULAIS PAS VOUS BRISER EN MILLE MORCEAUX...



SUR TERRE...

OOOOH !

JE NE PEUX PLUS BOUGER...



TU NE PEUX PLUS BOUGER MAINTENANT ! TU VAS VOIR !



OOOOH !



SALUT ! COMMENT VA TA BLESSURE ?



PAPA !

CE N'EST RIEN ! PENDANT DEUX MINUTES J'AI CRU MA DERNIÈRE HEURE ARRIVÉE !



TU M'AS FAIT UNE DE CES PEURS !



GLOUPS !



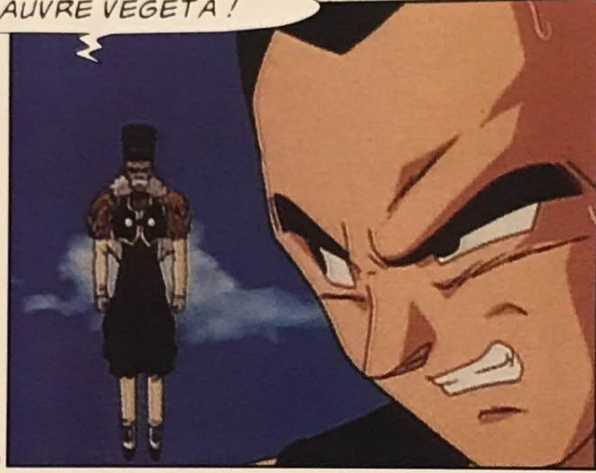
GUY GUY VA RÉPARER SON BRAS !



MERCI, C'EST BEAUCOUP MIEUX !



TU N'ES PAS LE SEUL MON PAUVRE VÉGÉTA !



À TA PLACE JE RENTRERAI EN ENFER ! J'AI CHANGÉ DEPUIS QUE L'ON S'EST VUS !



LE C17 QUE TU AS DEVANT TOI EST UN CLONE QUE J'AI FABRIQUÉ !



VOUS ESSAYEZ DE ME RENDRE FOU ! ÇA NE MARCHE PAS !



VZZZZZ !



MAINTENANT QUE VOUS ÊTES TOUS LÀ, LE SPECTACLE VA POUVOIR COMMENCER !



AH AH AH !

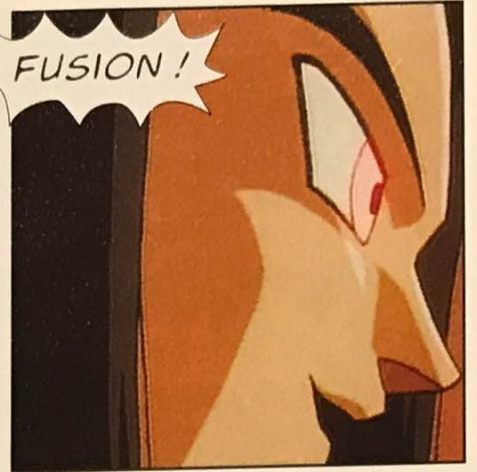


C'EST TRÈS SIMPLE, VOUS AVEZ DEVANT VOUS LE PREMIER MODÈLE DE C17 ET CELUI QUE NOUS AVONS FABRIQUÉ EN ENFER !

EN LES FAISANT FUSIONNER
ILS DEVIENNENT INVINCIBLES



FUSION !



JE SUIS TOI ET
TU ES MOI !

ZZZZZZZ !



ZZZZZZ !



MES YEUX... JE NE VOIS
PLUS RIEN !



FERME-LES TU LES
ROUVRIRAS APRÈS !



L'HEURE DE LA
REVANCHE A SONNÉ !



OOOH !



BAOUM !



JE N'AIME PAS
CELA DU TOUT !





FSSSSS!



ON NE DIRAIT PLUS LE MÊME!



IL EST ENCORE PLUS IMPRESSIONNANT QUE CE QUE L'ON ATTENDAIT! BRAVO PROFESSEUR!



BRAVO!



RESTEZ LÀ JE M'EN OCCUPE!



YAAAAA!!



OH NON! C'EST UNE BLAGUE!



EUH EUH!



ZUT! IL N'A MÊME PAS UN BLEU!



YAAAAA!!







JE L'ADMETS, VOUS AVEZ DU COURAGE MAIS VOUS ÊTES BORNÉS !



JE SUIS DÉSOULÉ MAIS ÇA C'EST FINI !



AAAH !!



EN ENFER...

QU'EST-CE QUE JE NE DONNERAIS PAS POUR ÊTRE À LEUR PLACE !



VOUS N'AVEZ PAS LE DROIT DE M'EXCLURE DE LA PARTIE !



OUVREZ LA PORTE !



IMPOSSIBLE !

OOOH !!



MAIS POURQUOI ? VOUS ÊTES AU COURANT DE CE QUI SE PASSE EN BAS ?



RÉFLÉCHISSEZ, IL Y A FORCÉMENT UNE SORTIE DE SECOURS !



J'AIMERAIS TELLEMENT T'AIDER SANGOKU !



J'AI PEUT-ÊTRE UNE IDÉE...



C'EST IMPOSSIBLE ! J'AI DÉJÀ ÉCRIT TON NOM DANS LE GRAND LIVRE !

TÊTE DE MULE ! C'EST PAS COMPLIQUÉ...



... D'EFFACER UN NOM SUR UNE PAGE SURTOUT QUAND L'ON EST EN CHARGE DE LA PAPERASSE !



IMPOSSIBLE, UNE FOIS QUE C'EST INSCRIT, C'EST INSCRIT !



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

TU PARLES, C'EST BIEN UN FONCTIONNAIRE ! JE VAIS ME DÉBOUILLER SEULE !



OH NON !



LISEZ VOTRE RÈGLEMENT : LA VIOLENCE AU PARADIS EST INTERDITE ! ALORS ENVOYEZ-MOI EN ENFER !



ARRÊTE CELA IMMÉDIATEMENT OU JE ME FÂCHE !



HIHIHI !!



OH PARDON !

SUR TERRE...



OOOH!

JE NE COMPRENDS PAS POURQUOI VOUS VOUS OBSTINEZ ! C'EST PERDU D'AVANCE !



OOOH!



OOOH!



C'EST PAS DIT ! SI NOUS UNISSONS NOS FORCES NOUS AVONS ENCORE UNE PETITE CHANCE !



BAOUM !!

JE T'AI BIEN EU ! PREMIÈRE LEÇON : NE JAMAIS SOUS-ESTIMER SON ADVERSAIRE !



C'EST VALABLE POUR TOI AUSSI !

QUOI ! MAIS C'EST IMPOSSIBLE !





BAOUM !!



TU PRENDS TROP DE RISQUES VÉGÉTA ! IL NE FAUT SURTOUT PAS L'ENERVER ! AU CONTRAIRE !!



SALUT TOI !



QUOI MAIS JE DOIS RÉVER ! PETIT CŒUR MAIS QUE FAIS-TU LÀ ?



JE SUIS CONTENT DE TE VOIR ! MAIS TU NE DEVRAIS PAS ÊTRE AU PARADIS EN CE MOMENT ?



JE SAIS : ILS T'ONT MIS ICI POUR PAS QUE TU FASSES PEUR AUX AUTRES !



PAS EXACTEMENT C'EST MOI QUI AI DEMANDÉ À ÊTRE TRANSFÉRÉ !



SANGOKU NE S'ATTENDAIT PAS À AVOIR LA VISITE DE SON VIEIL AMI JUSTE AU MOMENT OÙ IL AVAIT PERDU TOUT ESPOIR DE SORTIR !



NOUS AVONS LES MOYENS D'OBTENIR CE QUE NOUS VOULONS QUEL QUE SOIT NOTRE INTERLOCUTEUR !

PETIT CŒUR RÉUSSIRA-T-IL À RENVOYER SANGOKU SUR TERRE ? LUI A INTÉRÊT À SE DÉPÊCHER EN TOUT CAS ! EN BAS LA SITUATION S'AGGRAVE D'HEURE EN HEURE !



VITE GRAND-PÈRE REVIENTS ! TES FILS ET MOI AVONS BESOIN DE TOI ! PAPOUNET RÉVEILLE-TOI...



**PLEINS
FEUX** SUR...

SCOOBY-DOO

Un film qui a du chien !

Sortie le 10 juillet

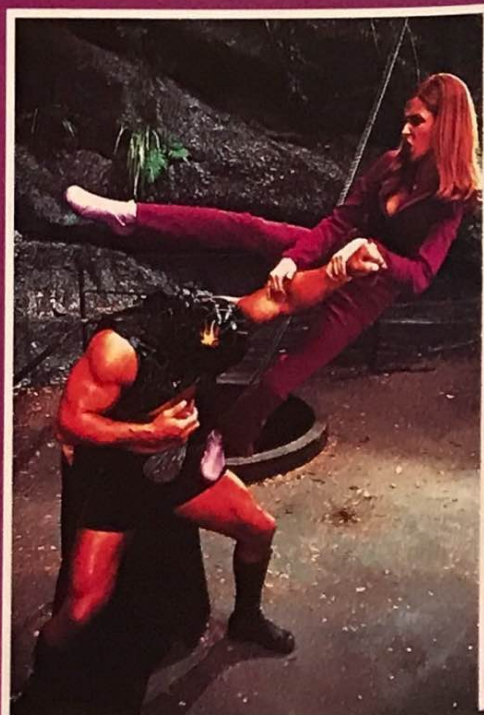
L'histoire

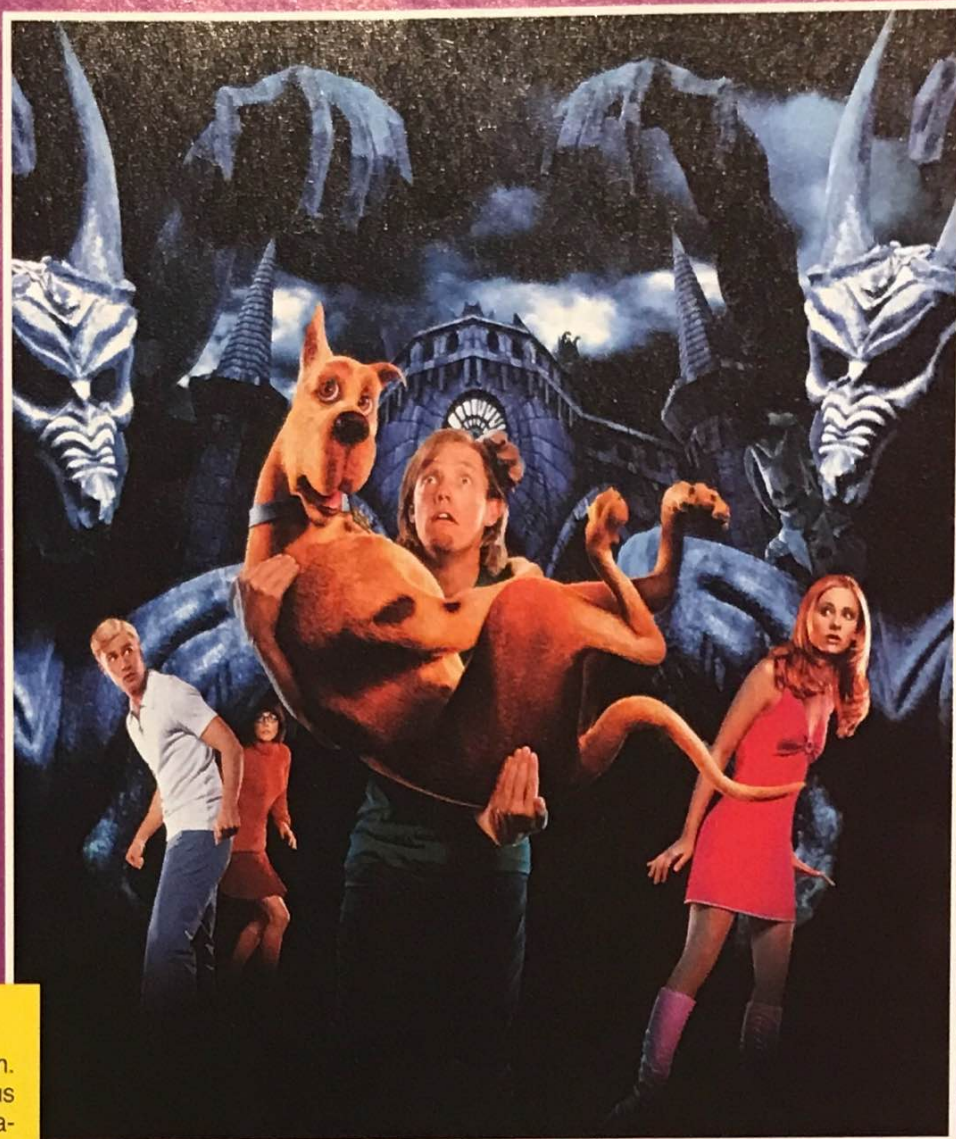
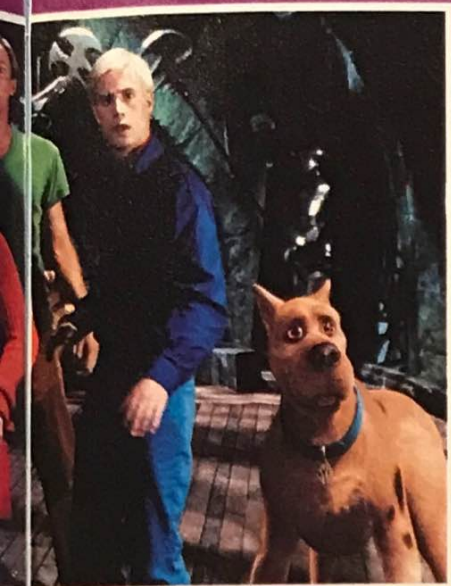
Scooby-Doo, Fred, Daphné, Sammy et Vera sont appelés sur Spooky Island, un parc de loisirs super branché, où plusieurs accidents paranormaux viennent d'avoir lieu. Emile Mondavarious, le maître des lieux, pense en effet que son île est véritablement hantée et que la bande de la Mystère & Cie est la seule capable de résoudre au plus vite ce "petit" problème qui fait fuir sa riche clientèle. Habités aux faux monstres, aux faux fantômes, aux effets spéciaux et aux machinations en tous genres, les cinq amis acceptent avec enthousiasme ce nouveau travail. Une fois arrivés sur Spooky Island, ils se rendent rapidement compte que, malgré leur grande expérience acquise au cours leurs aventures passées, ils étaient loin d'avoir encore tout vu. Cette fois ils vont devoir trouver un moyen de sauver leur vie... et le reste du monde !



Du petit a

Le premier épisode de Scooby-Doo a été diffusé aux Etats-Unis le 13 septembre 1969. C'était, à l'époque, la première série animée de mystère et d'aventures, bien avant les Dragon Ball ou les Pokémon ! 310 épisodes plus tard, la série est devenue culte pour plusieurs générations et notamment pour les acteurs qui incarnent les mythiques Fred (Freddy Prinze Jr.), Daphné (Sarah Michelle Gellar), Sammy (Matthew Lillard) et Vera (Linda Cardellini). C'est donc une équipe de passionnés qui a voulu faire passer l'étonnant Scooby (pour les intimes !) du personnage de dessin





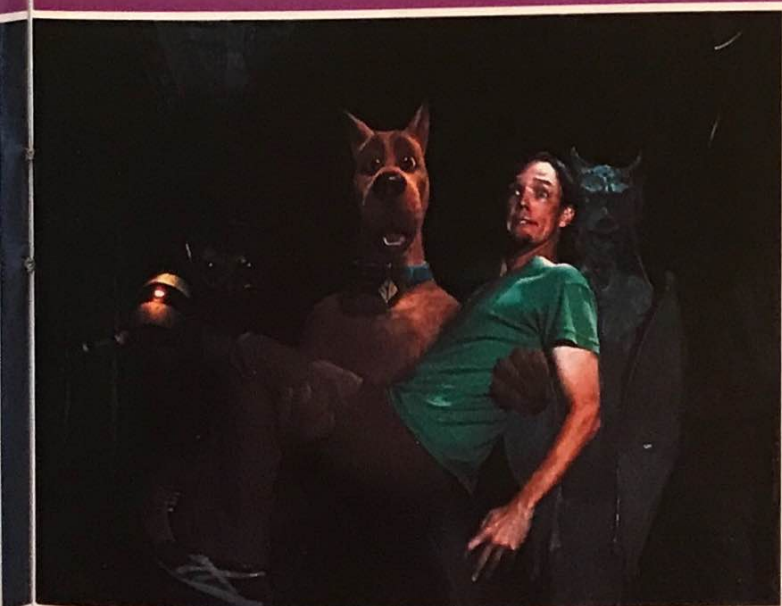
u grand écran

animé à un héros en 3D sur grand écran. Leur pari est amplement réussi à tous points de vue, les effets spéciaux sont magnifiques (il suffit de voir la scène de boxe entre Scooby et Sammy pour s'en rendre compte), les décors kitsch à souhait et les costumes impeccables ! Le film est fidèle à l'esprit et à l'ambiance de la série initiale. On y retrouve l'humour, le mystère et les aventures qui sont la marque de fabrique de la fameuse Mystère & Cie. Les fans ne seront donc pas déçus et les autres auront là une bien belle occasion de découvrir le chien qui parle le plus célèbre du monde !



L'avis de Valérie

Autant ne pas vous le cacher, en vraie fan de la série initiale, j'avais un peu peur de ce Scooby-Doo au cinéma. Eh bien, j'avoue que j'ai eu bien tort de m'en faire car le film est totalement réussi ! On y retrouve tout ce qui nous a fait aimer le brave Scooby au départ : de l'action, de l'humour et des monstres trop cool ! L'esprit de la série est là, orchestré par un chien parlant plus vrai que nature qui accumule les gaffes et les maladresses dans des décors qui collent parfaitement au dessin animé de nos souvenirs ! (Soit dit en passant, le film nous dévoile enfin l'intérieur de la camionnette de la bande...). Les acteurs sont parfaits et les effets spéciaux sont incroyablement bien réussis, non seulement pour donner vie à Scooby, mais également pour mettre en scène tous les fantômes et monstres de Spooky Island. Bref, que vous connaissiez ou non Scooby-Doo, courez voir le film, vous allez en aboyer de plaisir !



Découvrez les nouveautés de juillet

MANGAS

Tonkam éditons

● **Les enquêtes de Kindaichi (tome 1)**

Kindaichi est le petit-fils du plus célèbre détective japonais. Grâce à son quotient intellectuel élevé et son sens de l'intuition, il aide la police à résoudre des meurtres. Dans la lignée de Détective Conan.



● **Fever**

A l'occasion de la Coupe du Monde de foot, Adidas Japon a réuni plusieurs dessinateurs français et japonais afin de faire une BD sur le thème "la fièvre du football".



Un livre excellent à découvrir afin de se faire une idée des talents que l'on peut trouver de l'Orient à l'Occident. Avec entre autres, pour le Japon : Katsuhiro Otomo (Akira), Hiroyuki Asada (I'll), Takehiko Inoue (Slam Dunk)... Pour la France : Frédéric Boilet (Tokyo est mon jardin), Nicolas de Crécy (Léon la Came), François Boucq (grand prix d'Angoulême 2001), Benoît Peeters et François Schuitten (Cités obscures), Max Cabanes (Colin Maillard)...

Editions Glénat

● **Rave (tome 1)**

Dark Bring, une pierre maléfique, se réveille au bout de 50 ans. Il y a longtemps, un homme du nom de Rave Master était capable de contrôler cette pierre, mais il est mort depuis longtemps. Un jeune garçon de Haru, qui semble être l'héritier de Rave Master, parcourt le monde à la recherche des quatre autres fragments qui forment la pierre.



Edition Kana

● **Captain Albatop (tome 2)**

Albator, le plus célèbre des pirates, sillonne l'espace afin de combattre un groupe d'extraterrestres belliqueux qui veulent envahir la Terre. L'un des plus fameux dessins animés, qui fut diffusé en France sur A2, arrive enfin en bande dessinée !



● **Marmalade Boy (tome 5)**

Depuis que son père et sa mère ont divorcé, Miki vit dans la même maison que ses parents et le conjoint respectif de ces derniers. Le fils de ses beaux-parents ne la laisse pas indifférente. Yu a découvert que sa mère avait trompé son père et que ce dernier n'était pas son géniteur. Miki tente de l'aider à trouver son vrai père, mais Yu a du mal à s'ouvrir aux autres.



Editions Pika

● **Love Hina (4)**

En attendant de réussir son examen d'entrée à l'université Todaï de Tokyo, Keitaro est responsable d'une pension pour filles. Il y fait la connaissance de Naru, une des pensionnaires, qui veut aussi entrer à Todaï. Nos deux tourtereaux ont malheureusement raté leur examen et ont décidé de faire une fugue à la campagne...



DVD

● **Bataille des Planètes (part. 1)**

La Force G, ce sont 5 jeunes au service de la liberté et dotés d'une technologie hors du commun. Tous ensemble, unis comme les 5 doigts de la main, ils font face à l'invasion de Spectra et de son fidèle lieutenant Zoltar.



● **Olive & Tom**

(part. 3 épisodes 65 à 96)

La finale régionale opposant l'équipe de la Tomo à celle de la Mambo se poursuit. Alors que cette dernière essaie de revenir au score, son capitaine, Julian Ross, atteint d'une grave maladie au cœur, est contraint d'abandonner ses coéquipiers. Pendant ce temps, Olivier reçoit une lettre d'Allemagne provenant de Thomas.



● **Blue Gender**

(vol. 3, épisodes 1 à 16)

Yûji et Marlène ont enfin réussi à atteindre la station spatiale Second Earth. Mais Yûji a été grièvement blessé par un Blue. De plus, Marlène doit répondre de ses décisions devant le Haut Conseil de Second Earth.



● **Blue Seed (L'intégrale)**

De nos jours à Tokyo, le lieutenant Kuni-kida et son équipe de la Sécurité Territoriale sont chargés d'enquêter sur de mystérieux événements qui, de toute évidence, sonnent le retour des Aragami. Momiji, une jeune étudiante ingénue, ne se doute pas qu'elle est la descendante directe du légendaire clan Kushinada. Elle en a hérité les pouvoirs surnaturels, seuls capables d'anéantir ces puissances maléfiques...



multimédia

Toutes les nouveautés

Le retour de Robotech

Plusieurs jeux sont prévus pour les diverses consoles du marché. Ces jeux sortiront fin 2002 sur les consoles PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube et Game Boy Advance. Cet automne sort *Robotech : Battlecry* sur PlayStation2, Xbox et GameCube. A la même période sortira *Robotech : The Macross Saga* sur Game Boy Advance.

Robotech : Battlecry est inspiré d'un des dessins animés les plus populaires aux Etats-Unis et au Japon. Ce jeu d'action vous propose de participer à plusieurs missions. Le joueur est dans la peau d'un pilote d'élite. Il a pour mission de protéger les villes terriennes d'extraterrestres géants, les Zentraedi.

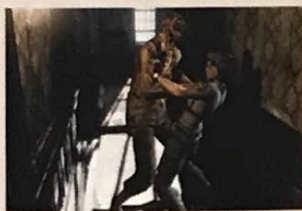


Roland Garros 2002



Il s'agit du jeu officiel qui, comme chaque année à la même époque, s'inspire du fameux tournoi. Tous les grands joueurs du moment sont présents. Il a tout pour faire un jeu de tennis, bien qu'il ne soit pas à la hauteur de Virtua Tennis. Mais vous avez un grand nombre d'épreuves, ce qui le rend plus accessible et intéressant. Pour PlayStation 2

Les premiers jeux de Nintendo Cube



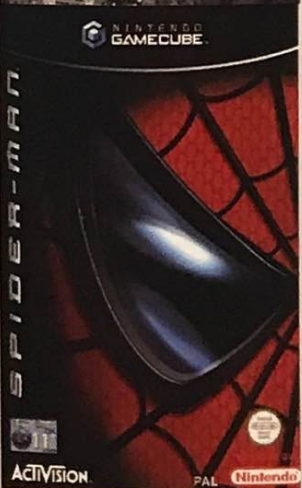
Resident Evil

Le jeu le plus attendu de la console. Cette nouvelle mouture n'en est pas vraiment une : il s'agit du jeu de PS1 revu et corrigé version 2002. Des flics sont confrontés à un étrange virus qui transforme les humains en zombies.



Spider-man

A l'occasion de la sortie du film, un jeu reprend les aventures du super héros. Ce jeu d'action en 3D vous propose d'incarner l'homme-araignée et de l'aider à combattre le mal en débarrassant la ville de ses criminels.



Crazy Taxi

Ce jeu de Séga déjanté vous propose de jouer au taxi fou. Vous êtes chauffeur de taxi dans une grande ville et vous gagnez votre vie en transpor-



tant des passagers dans cette ville totalement modélisée, autoroute comprise.

Simpsons Road Rage

Burns a racheté tous les bus de la ville et les a rendus radioactifs. Du coup, ils sont devenus fous et écrasent les gens. Vous incarnez tous les personnages de la série et votre but est de faire concurrence aux bus en jouant les chauffeurs de taxi.

Sonic Adventure 2 Battle



Ce jeu de Séga scelle l'association des deux anciens concurrents Séga et Nintendo. C'est l'un des derniers sortis pour Dreamcast.

Sonic et ses amis se lancent dans une grande aventure dont la finalité est de combattre, entre autres, Robotnic.

Suite page 42

AVEC UN PETIT PEU DE RETARD DANS SA SORTIE, SUPER SMASH BROS. MELEE DÉBARQUE SUR GAMECUBE. SUITE DE LA VERSION N64, CE NOUVEL OPUS EST UNE RÉVOLUTION DANS LE PRINCIPE DU JEU DE COMBAT. TOUS LES HÉROS DE NINTENDO SONT PRÉSENTS ET, EN PRIME, IL Y A DES NOUVEAUX VENUS. C'EST DONC AVEC PLAISIR QUE L'ON ACCUEILLE LE JEU QUI A FAIT LE PLUS DE VENTES AU JAPON.



TIP

➔ Depuis quelque temps, les jeux de baston ont tendance à s'essouffler côté scénario. Toujours le même concept de jeu : taper sur l'autre jusqu'à ce qu'il soit K.O. Heureusement, Nintendo a trouvé un concept où l'on peut s'amuser tout en se battant, mais d'une autre manière. De plus, quand on sait que les personnages sont tous des héros des jeux qui ont fait le succès de Nintendo, il est impossible de ne pas se jeter sur Super Smash Bros. Melee.

● Histoire

Tous les héros du jeu sont les petits enfants de Nintendo.



Pour débloquer Mewtwo, il faut l'affronter et le vaincre. Le problème, c'est qu'il apparaît très rarement et, en plus, il est très fort.

Depuis que le grand créateur existe, énormément de héros ont été créés. Contrairement à d'autres marques, Nintendo a créé des personnages envoûtants qui plaisent aux petits et aux grands.

● Principe de jeu

Vous êtes sur un terrain de combat entouré par un immense trou. Le but est de don-

ner assez de coups à votre adversaire pour l'affaiblir. Une fois qu'il est épuisé, administrez-lui un coup violent pour qu'il soit propulsé du ring comme dans le tournoi des arts martiaux de Dragon Ball. Votre ennemi n'a pas d'énergie, mais un pourcentage de dégâts. Plus il est élevé, plus il y a de chance pour qu'il s'envole loin.



➔ LES PERSONNAGES

Kirby

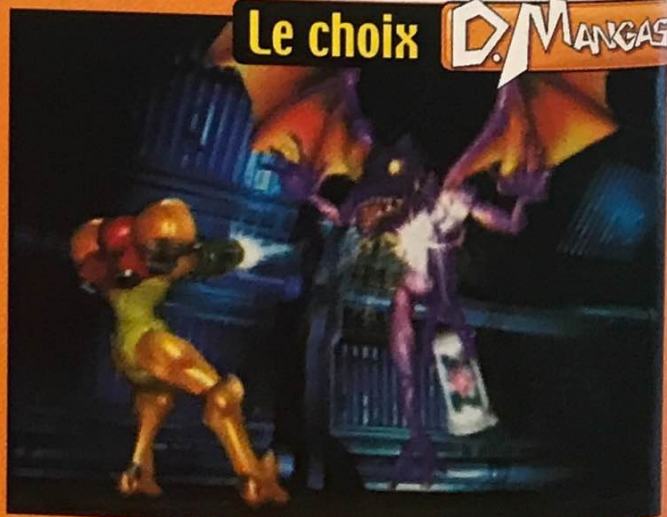


Link



Comme sur Nintendo 64, Super Smash Bros. Melee regroupe une bonne partie des héros de la marque Nintendo. Tous possèdent des qualités et des défauts. La force et la vitesse sont les deux grandes caractéristiques qui différencient les personnages.

Le choix



Dans cette nouvelle version, les concepteurs ont rajouté plusieurs nouveaux héros. A la liste des personnages viennent s'ajouter Ganondorf, le méchant dans Zelda, Mewtwo, le 121^e Pokémon... Mario, Donk Kong, Link et les autres sont toujours de la partie.

→ LES DIFFERENTS MODES

Pour commencer, il y a le mode match régulier qui consiste à faire des combats en affrontant certains persos du jeu jusqu'au boss final. Le 2^e mode est une mini-aventure où l'on parcourt, à travers les différents niveaux, l'univers Nintendo. Il y a aussi un mode bonus où il faut détruire des cibles. Et enfin un mode multi-joueurs qui reste le plus fun



Mode aventures



Mode tournoi

→ BONUS

Pendant le combat, il est possible de récupérer des objets. Grâce à ces bonus, vous pouvez faire une attaque puissante. Il y a aussi des Pocket Balls contenant les héros de la série qui viennent vous donner un coup de main.



→ MULTI-JOUEURS



Le plus gros point fort du jeu réside dans le mode quatre joueurs. Chacun d'eux peut prendre son personnage favori pour se mesurer aux autres joueurs. Faites attention, car l'on se perd très vite au milieu de quatre joueurs qui se bastonnent !

→ LEUR AVIS

Pascal

Génial, ce jeu de baston avec tous les héros de Nintendo ! En attendant Mario Party 4, c'est vraiment le meilleur jeu de ce genre à plusieurs.

Babour

Un jeu de baston revu et corrigé par Nintendo. Une véritable tornade qui débarque sur GameCube. En plus, défoncer Ganondorf avec Mario est un rêve réalisé !

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Baston

Participants : 1 à 4 joueurs

Difficulté : Facile

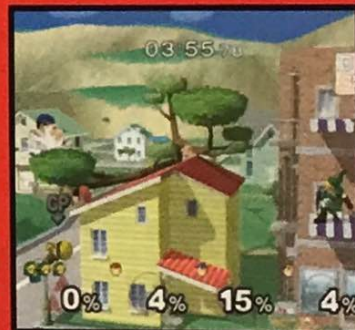
Sauvegarde : Memory Card

Machine : GameCube

→ NIVEAUX



Tous les différents niveaux du jeu ont un rapport avec les personnages. Par exemple, vous pourrez vous battre sur la planète de Samus, tirée d'un des niveaux. Super méthode sur Super Nintendo ! Non seulement cela nous rappelle des souvenirs, mais en plus on pleure (de joie) devant les magnifiques graphismes du jeu !



MANAGAS Notes

● **Maniabilité** → 15/20

On se mélange très facilement les pinceaux pendant un combat à plusieurs.

● **Durée de vie** → 17/20

Impératif de jouer à plusieurs pour profiter du jeu.

● **Animation** → 17/20

Terrible ! Rien à voir avec la précédente version.

● **Graphisme** → 17/20

Magnifiques couleurs du décor et des personnages.

● **Intérêt** → 18/20

Un super jeu de baston. Il va falloir impérativement trouver 4 manettes !

SORTI IL Y A UN AN AU JAPON, FINAL FANTASY EST ENFIN ARRIVÉ EN FRANCE ! COMME TOUJOURS, C'EST LA FOLIE, ET FF RESTE L'UN DES JEUX LES PLUS FANTASTIQUES QUI EXISTENT. ALORS QUE LE 11 SORT AU JAPON, ON NOUS ANNONCE QUE LES AUTRES VOILETS VONT ÊTRE SUR NINTENDO GAME-CUBE. UN ÉVÉNEMENT ! ALORS, FANS DE PS2, C'EST BIENTÔT FINI ! LE 11^E JEU EST UNE VERSION ONLINE QUI N'A RIEN À VOIR. AUSSI, PROFITEZ DE CELUI-CI CAR IL EST AUSSI GÉNIAL QUE LES AUTRES.



Fiche technique

Éditeur : SCEE
 Genre : Jeu de rôle
 Participant : 1 joueur
 Difficulté : Tous publics
 Sauvegarde : Memory Card
 Machine : PlayStation 2

→ LE JEU

FF est un RPG qui vous plonge dans un scénario de film. Pourtant, différentes choses ont été modifiées pour simplifier le jeu. C'est le cas des tableaux d'expérience. Votre personnage ne gagne plus en puissance avec les points d'expérience comme dans les autres jeux. Il est aussi possible de savoir maintenant quand l'adversaire va attaquer. La magie, en revanche, est basée sur la terre, l'eau, l'air et le feu.



PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Tidus est un champion de Bitzball, le sport national de ce monde. Un jour, pendant une partie, un monstre attaque la ville et Tidus est envoyé dans le futur (1000 ans plus tard). Il découvre un monde dévasté par les eaux, une sorte de Waterworld. Il va alors faire la

connaissance de Wakka, un ancien joueur de Bitzball, et surtout de la jolie Yuna qui a le pouvoir de contrôler les eaux. Ensemble, ils vont tenter de défaire le Sin et de libérer ce monde. Comme d'habitude, vous aurez une histoire d'amour impossible, un méchant et de l'action.

→ LES MONSTRES



Les invocations

Yuna peut invoquer des monstres qui combattent à votre place. Au départ, vous en avez 7 et vous pourrez en découvrir d'autres au cours du jeu. Vous aurez, entre autres, Valfare, Ifrit et Ixion.



Les monstres

Chaque monstre a un point faible que vous devez trouver. Tous sont très différents et difficiles à battre. Comme d'habitude, vous pourrez utiliser le Chocobo.



→ LEUR AVIS

Pascal

Les systèmes de combat et d'évolution des personnages sont fantastiques et simples à utiliser. Les affrontements et la stratégie deviennent très faciles.

Carole

Moins bien que les autres et plus commercial, il s'adresse à de nouveaux joueurs qui ne connaissent pas encore FF. Le jeu est O.K. mais trop facile.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Tout est expliqué en détail dans le jeu.
- **Durée de vie** → 18/20
Le jeu est moins long que d'habitude.
- **Animation** → 19/20
Le top ! La machine ne peut pas faire mieux.
- **Graphisme** → 20/20
La machine dit stop si elle a utilisé toutes ses forces.
- **Intérêt** → 20/20
C'est Final Fantasy. C'est beau, c'est bien fait, c'est génial, c'est le meilleur jeu de la terre !

D.MANGAS Jeux vidéo

BRITNEY CHERCHE UN NOUVEAU DANSEUR POUR SA PROCHAINE TOURNÉE. VOUS ALLEZ ÊTRE CONVOQUÉ AVEC D'AUTRES JOUEURS POUR PARTICIPER À UN TOURNOI. VOUS DEVREZ DANSER COMME UN DIEU ET FAIRE PREUVE D'UN EXCELLENT TIMING AINSI QUE D'UN SENS DU RYTHME À TOUTE ÉPREUVE. C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE CE TYPE DE JEU SORT EN VERSION OFFICIELLE EN FRANCE. IL FONCTIONNE COMME UN JEU DE BASTON, SAUF QUE VOUS DEVEZ DANSER !



Fiche technique

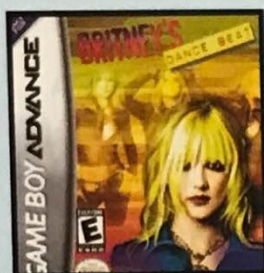
Éditeur : THQ
Genre : Danse
Participants : 1 ou 2 joueurs
Difficulté : Tous publics
Sauvegarde : Memory Card
Machines : PlayStation 2 et Game Boy Advance

→ COMME LE FILM

Les points accumulés lors des auditions permettent d'accéder à de nombreux bonus, comme d'authentiques reportages vidéo exclusifs qui dévoilent le quotidien de Britney et de ses collaborateurs. Vous devez d'abord choisir le perso que vous allez incarner parmi six jeunes artistes, puis le morceau sur lequel vous désirez évoluer. Vous devrez séduire les juges, lors d'un duel chorégraphique au cours duquel vous devrez éliminer votre adversaire. La dernière confrontation aura lieu contre Britney.



POUR GAME BOY ADVANCE



Britney's Dance Beat existe aussi pour Game Boy Advance. Le jeu est différent de celui de PS2. Les joueurs doivent faire répéter Britney afin de la préparer pour sa tournée. Vous incarnez directement Britney, et vous devez absolument l'aider à élaborer des chorégraphies qui vont surprendre les spectateurs. Vous devez d'abord passer le mode entraînement afin de pouvoir passer dans le mode concert. Il y a, en plus, un mode puzzle qui vous propose de résoudre des énigmes à la difficulté progressive.

rer des chorégraphies qui vont surprendre les spectateurs. Vous devez d'abord passer le mode entraînement afin de pouvoir passer dans le mode concert. Il y a, en plus, un mode puzzle qui vous propose de résoudre des énigmes à la difficulté progressive.

→ PRINCIPE DU JEU

Le principe du jeu consiste à suivre le mouvement ou plutôt les boutons de direction correspondant à ceux de la manette qui apparaissent à l'intérieur de la jauge circulaire. Il faut appuyer sur les boutons qu'elle indique avec une synchronisation maximum. Plus les enchaînements réalisés sont justes, et plus le niveau de difficulté augmente. Afin d'éviter l'élimination, une salle d'entraînement est à votre disposition pour vous permettre de répéter. Un mode "preview" met en scène de vraies prestations de Britney.



→ LEUR AVIS

Pascal

Si vous aimez les jeux de musique, celui-ci va vous plaire car il possède tous les éléments sympas de ce type de jeu. Les fans de Brit vont être aux anges !

Carole

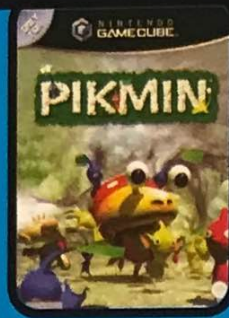
En général, les filles sont moins jeu vidéo que les garçons, mais celui-ci est vraiment fantastique, comme tous ceux du même genre d'ailleurs.

D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Les touches sont très importantes, et dans ce jeu elles répondent très bien.
- **Durée de vie** → 14/20
Vous aurez du mal à débloquer les dernières vidéos.
- **Animation** → 18/20
Bien, et ça vaut mieux pour ce type de jeu.
- **Graphisme** → 14/20
Décors très pauvres. Domage !
- **Intérêt** → 17/20
Bien pour ce premier jeu de danse sorti en France, même pour ceux qui ne sont pas fans de Britney.

D. MANGAS Jeux vidéo

Ce jeu hyper original, qui au premier abord fait penser à Limmings, a été créé par le père des Pokémon et de Zelda. Pikmin est avant tout un exercice d'intelligence qui vous permet de mesurer vos capacités intellectuelles. La réflexion est donc liée à l'action.



Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Réflexion
Participant : 1 joueur
Difficulté : Tous publics
Sauvegarde : Memory Card
Machine : GameCube

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Olimar, un gentil extraterrestre, s'est écrasé avec son vaisseau sur une planète inconnue. Sa réserve d'oxygène est limitée et il doit quitter cette planète au plus vite pour survivre. Heureusement, Olimar va rencontrer de petits êtres très obéissants, les Pik-

mins, qui vont l'aider. Les Pikmins sont d'étranges créatures, mi-plantes mi animales, qui peuvent être cultivées comme des carottes ! Vous devez en planter régulièrement, et vous avez 30 jours pour récupérer les pièces de votre vaisseau éparpillées sur cette planète.



PIKMINS ET MONSTRES



Comme les Limmings, les Pikmins sont très bêtes et s'ils ne sont pas programmés correctement, ils risquent de mourir car ils foncent dans les flammes ou sur les coups de l'ennemi, se noient...



Une carte vous indique où sont éparpillées les pièces de votre vaisseau. Plus vous récupérez de pièces, et plus votre vaisseau aura de l'allure. Toutes les pièces ne sont pas utiles.

→ A QUOI SERT UN PIKMIN

Selon leur couleur, les Pikmins ont des capacités différentes. Le bleu sait nager et est donc fait pour l'eau. Il est idéal pour attaquer des ennemis marins. Le Pikmin rouge est adapté à la terre et imbattable contre un ennemi terrestre. Le Pikmin jaune est très léger et parfait pour attaquer des ennemis placés en hauteur. Si vous en utilisez dans une situation pour laquelle ils ne sont pas faits, ils se feront tuer.



D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 20/20
Tout est expliqué en détail et tout est facile. Le pied !
- **Durée de vie** → 17/20
Le jeu est si passionnant qu'on essaie de le finir vite. Mais une fois achevé, il n'a plus d'intérêt.
- **Animation** → 19/20
Mignon, sympa, bien fait.
- **Graphisme** → 20/20
Hyper coloré.
- **Intérêt** → 20/20
La console démarre fort avec son premier titre à succès. C'est sûr qu'il y aura Pikmin 2, Pikmin 3, Pikmin 4, etc., etc. !



→ LEUR AVIS

Pascal

En tant que fan de Limmings, je n'avais rien trouvé dans le même genre et d'aussi bien. Je suis "happy" !

David

Ne faites pas comme moi : évitez de tuer les Pikmins ! Le jeu est marrant et on en redemande.

Gremlins Strip VS Gizmo

D. MANGAS Jeux vidéo

ALLEZ SAVOIR POURQUOI LE FILM À SUCCÈS DE JOE DANTE, SORTI DANS LES ANNÉES 80, EST ADAPTÉ POUR LA PORTABLE DE NINTENDO ? EN TOUT CAS, C'EST UNE SYMPATHIQUE AVENTURE À DÉCOUVRIR.

Fiche technique

Éditeur : Wanadoo Edition
Genre : Plates-formes
Participants : 1 et 2 joueurs
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Memory Card
Machine : Game Boy Advance



Le jeu ressemble beaucoup à Inspecteur Gadget. Le gentil Gizmo et un méchant Gremlin vont parcourir différents niveaux.



Un des Gremlins s'apprête à attaquer la ville de Kingstone. Gremlins Us Gizmo est un jeu de plates-formes où l'on se déplace de haut en bas, de bas en haut et de gauche à droite. Deux aventures sont proposées, et vous pouvez incarner au travers de six niveaux le gentil ou le méchant Gremlin. L'histoire est différente en fonction du personnage choisi. Quel que soit le personnage, vous devrez exploser tous vos ennemis.

Vous pouvez effectuer différentes actions (faciles) comme vous agripper, vous suspendre, actionner des interrupteurs ou sauter pour atteindre les objets.



→ AVIS

Pascal

Ce jeu est idéal pour les plus jeunes, car il est assez linéaire et très facile. Pour les plus grands, vous risquez de le finir méga vite et, donc, il aura moins d'intérêt pour vous.

→ Notes

- **Maniabilité** → 15/20
Super facile, même pour les plus jeunes ou les débutants.
- **Animation** → 17/20
Les niveaux sont vastes et colorés, les animations sont fluides et assez bien restituées.
- **Graphisme** → 16/20
Normal, sans plus.
- **Intérêt** → 16/20
La durée de vie est trop courte. Dommage que les niveaux soient les mêmes pour les deux personnages. Dommage aussi que le mode attaque n'ait pas d'intérêt.

Lilo & Stitch

D. MANGAS Jeux vidéo

LE FILM EST SORTI RÉCEMMENT EN FRANCE. GRÂCE À CE JEU, ECLATEZ-VOUS AVEC STITCH, LE PLUS ENQUINANT DES EXTRATERRESTRES !

Fiche technique

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Action, aventure
Participant : 1 joueur
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Cartouche
Machines : Game Boy Advance



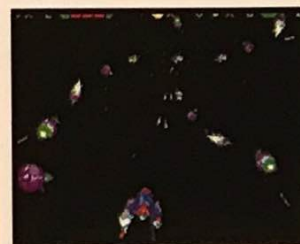
Vous pouvez à tout moment choisir Lilo ou Stitch. Ce dernier se fraie un chemin en provoquant le chaos. Lilo utilise la ruse pour résoudre les problèmes.



Ce jeu n'est pas linéaire et vous offre de nombreuses aventures. L'histoire commence au moment où s'arrête le film. Stitch a désormais un comportement tout à fait convenable et Hawaï, la planète Terre et la Galaxie ne sont plus menacés. Lilo et Stitch sont observés. Deux extraterrestres entrent en scène : ils aveuglent Stitch avec une poignée de sable et s'emparent de Lilo. Stitch se lance au secours de son amie.



Cette aventure débute sur les plages d'Hawaï et se poursuit dans l'espace. Vous allez voyager dans de nombreux mondes afin de libérer Lilo des griffes du méchant Dr Pestus, le Mosquito King.



→ Notes

- **Maniabilité** → 15/20
La maniabilité est très simple, sauf lorsque vous grimpez.
- **Animation** → 17/20
Tout est coloré et tout bouge dans tous les sens.
- **Graphisme** → 16/20
Très bien travaillé. Un dessin animé.
- **Intérêt** → 17/20
Bien qu'énervant par moments, le jeu est très réussi. C'est pas Aladdin, mais pas loin !

→ AVIS

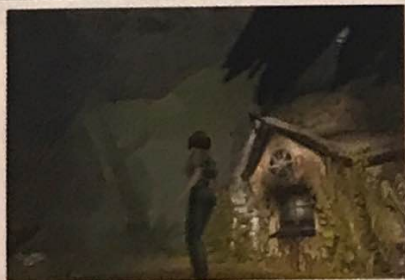
Pascal

Le film est terrible, le monstre est génial et ce jeu, dans la continuité, est tout aussi réussi. Réservé aux fans de jeu d'aventures.



Frogger the great quest

Frogger est un vieux jeu d'Atari qui consistait à faire traverser les routes d'une ville à une grenouille. Cette fois, et dans un jeu d'aventures plates-formes, notre jeune héros doit retrouver et sauver sa belle. Le jeu se divise en plusieurs niveaux et vous devez récupérer différents objets comme des pièces de monnaie, des pierres précieuses...
Pour PlayStation 2



Zanzarah the hidden portal

La Légende des Deux Mondes vous propose d'aller dans un univers magique oublié. Votre but est de réaliser une prophétie qui consiste à créer un pont entre notre monde et le monde magique. Ce jeu d'aventures en 3D comporte aussi un mode multi-joueurs en ligne. Au début du jeu, vous possédez une fée et devez non seulement en récupérer d'autres, mais aussi les perfectionner afin de les utiliser comme armes.
Pour PC

Sur Game Boy Advance

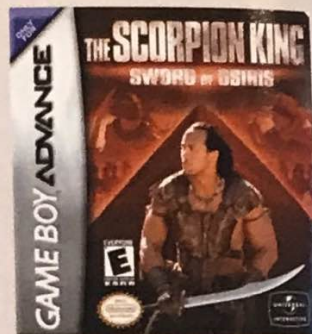
Broken Sword The Shadow of the Templars Les chevaliers de Baphomet

Vous incarnez un jeune touriste américain venu en Europe afin d'y visiter les capitales, les musées et les innombrables monuments. George Stobbard, installé à la terrasse d'un café parisien, sera victime d'un attentat commis par un mystérieux criminel déguisé en clown. Indemne, George va décider de ne pas en rester là et s'improviser détective privé. Enquête sur cet étrange dynamiteur de bistrot. Jeu d'aventure très beau et impressionnant.



The Scorpion King : Sword of Osiris

Il s'agit de l'adaptation sur la petite portable de Nintendo du film inspiré de *La Momie*. Vous incarnez Mathayus, le principal protagoniste. Cassandra, la ravissante promise de notre héros, s'est fait enlever par le méchant Menthu. Il va vous falloir traverser différents niveaux truffés de pièges et d'ennemis féroces pour récupérer votre compagne et anéantir le kidnappeur. Un jeu d'action et de plates-formes avec une pincée d'aventure,



Les meilleurs sites @

La Toile de Spider-Man

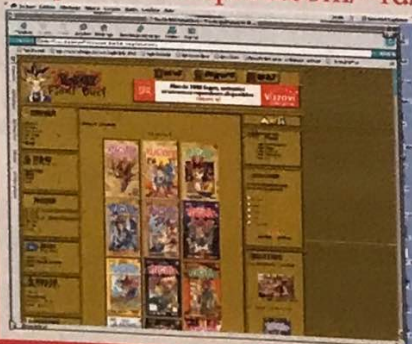
<http://membres.lycos.fr/marvelman/>



Ce site est fait pour vous si vous aimez Spider-Man. Il est très complet et explique tout de A à Z, si vous aimez ce héros sans rien savoir sur lui. Une partie présente ses différents alliés comme Capitaine America, Dardevil, les quatre fantastiques... Ses amis comme Gwen Stacy, ses costumes, les différentes sorties... Il présente aussi les différentes BD de Spirante qui sortent aux Etats-Unis. Vous y trouverez des résumés ainsi que des fiches très détaillées sur Spider-Man ainsi que sur tous ses différents ennemis. En prime, il y a un calendrier qui annonce les autres sorties de bandes dessinées.

Yu-Gi-Oh! final duel

<http://www.daprod.com/~fd/sommaire.php3>



Ce site consacré à Yu-Gi-Oh! est très complet. Il présente l'histoire plus le tournoi Death T. On y trouve les participants, les règles, les résumés... Il y a aussi les couvertures des différents mangas sortis chez Kana, une présentation des personnages... Vous aurez également tout loisir d'y découvrir les jeux vidéo et la série télé.

Le coin des artistes



Isabelle (Martinique)



Virginie (Marseille)



Fatima et Amina (Avignon)



Nina (Gard)



Anne (Le Passage)



Aurélie (Fougues)



Nina (Gard)



Sophie (Monceau)



Océane (Vaucluse)



Un fan de DBZ



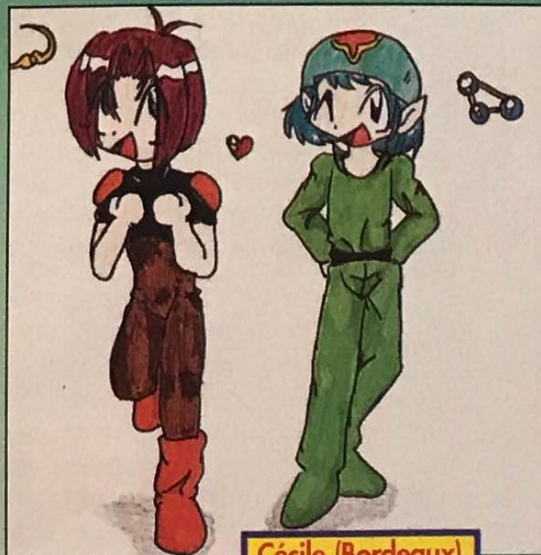
Audrey (Paris)



Stéphanie (Ouchamps)



Amalia (Hyères)



Cécile (Bordeaux)



Myriam (Raïsmes)



Sara (Maroc)



A vos plumes !



QUAND ET OU ?

J'ai 13 ans et je suis un fan de Yu-Gi-Oh !, Digimon et Dragon Ball. Mes questions : quand sortiront en France les cartes Yu-Gi-Oh ! et Digimon Tamers ?

Alexandre, Homecourt
Pour Yu-Gi-Oh!, la licence des cartes n'existe que pour les USA, car la série est diffusée sur une chaîne nationale. En France, pour l'instant elle n'est visible que sur le câble. Donc, pas encore de cartes ! Pour Digimon Tamers, le 3^e volet, il sera sans doute diffusé à la rentrée, Digimon 2 étant terminé. Les cartes seront mises en vente par Bandai.

AMOUR & MANGA

Je m'appelle Jang et j'ai 16 ans. J'adore les mangas et en particulier Saint Seiya. Je tiens à dire que même si les histoires d'amour ne sont pas très développées dans l'anime, elles existent quand même. En effet, Ikky aime Esmeralda, Shun aime

June, Hyôga aime Irina, Shiruy aime Shunrei et Seiya aime Saori [...]. D'autre part, je trouve dommage que vous ne parliez pas d'anciens mangas comme City Hunter et Orange Road par exemple, ni des mangakas comme Akemi Takada ou Michi Himeno.

Jang, Fontaines-lès-Dijon



Harry (Vermeuil)

VIVE EVANGELION !

Je suis fan d'Evangelion et je vous remercie d'en avoir parlé dans un récent numéro. Je voudrais savoir s'il n'y a vraiment "que" 26 épisodes ? Si ma lettre est publiée, je voudrais dire bonjour à ma correspondante, Sabrina, que j'ai connue grâce à vous.

Mélo die, Vannes

Oui, il n'y a que 26 épisodes. Mais si tu es vraiment fan de cette série, il existe deux films en vidéo ou DVD en version française que tu trouveras chez Manga Distribution.



Sophie (Aix-les-Bains)

A LA RECHERCHE...

● J'ai quatorze ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de tous pays, âgés de 13 à 17 ans, aimant Escaflowne, Gundam Wing, Blue Seed, les Chevaliers du Zodiaque, DB, DBGT et DBZ, ainsi que créer des BD. J'attends vos lettres avec impatience !

Aurélia Adell, 5, avenue du Bicentenaire, 66470 Sainte-Marie/Mer

● Bonjour ! J'ai quinze ans, j'aime le dessin et je souhaiterais correspondre avec des fans de mangas (Escaflowne, Sakura, Gundam Wing, etc.). Réponse assurée.

Vanessa Pensard, 31, rue de la Fosse Dionne, 89700 Tonnerre

● Salut à tous ! Je suis un grand fan de mangas et je souhaiterais correspondre avec d'autres fans de DBZ, des Chevaliers du Zodiaque, de Yu-Gi-Oh !, de Gundam Wing, de DBZ, etc.

Nicolas Ballion, 132, rue Marcel Sembat, 33130 Bègles

● J'ai 14 ans et je souhaite correspondre avec des fans de mangas aimant tout particulièrement Sailor Moon, Dragon Ball GT, Sakura et Gundam Wing.

Vanessa Cottiaux, 5, avenue de Marsan, 40000 Mont-de-Marsan

● Salut ! Je recherche des figurines à armures montables/démontables des Chevaliers du Zodiaque ainsi que des maquettes à

cliquer de robots Gundam (plus particulièrement le Wing Zero Custom). Me contacter SVP :

Antony Leplé, Désert Chemin des Anses, 97228 Sainte-Luce (Martinique). E-mail : atho2@wanadoo.fr

● J'ai 12 ans, je me prénomme Laëtitia, et mon surnom, c'est "Malt". Je cherche des Digifans et des Pokéfans, ainsi que des correspondant(e)s aimant Sakura, Sailor Moon, Dragon Ball, DBGT, DBZ... Je profite de cette lettre pour féliciter Emelyne de la Réunion pour ses beaux dessins (parus dans le n° 488) ; si elle acceptait de correspondre avec moi, j'en serais ravie.

Laëtitia "malt" Bertancini, 76 bis, rue Aristide Briand, 31230 Montgeron

● J'aimerais recevoir des lettres d'autres fans de mangas et en particulier d'Emelyne, de la Réunion, qui dessine super bien. Moi aussi je dessine, et même si mes dessins sont moins bien réussis que les siens, peut-être pourrions-nous faire des échanges ?

Laura Ariès, 17, rue Claude Monet, 49170 Saint-Léger

● Je recherche deux jeux vidéo : Dragon Ball Z Ultime Battle 22 et Dragon Ball Finale Bout. Si vous désirez les vendre, merci de m'écrire !

Rudy Ukalovic, 22, chemin Carlonnette, 97424 Piton-St-Leu (Ile de la Réunion)

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 ! Merci.

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



Ophélie (Nice)

PILOTE NUMERO 6

Je suis méga-fan de la série Gundam Wing et j'aimerais savoir s'il existe vraiment un sixième pilote. Dans la BD, il y en a un : Noin. Merci de me répondre.
Caroline (93)
Effectivement, dans la BD il y a un sixième pilote. Les éditions Pika ont sorti plusieurs BD sur Gundam.



Léon (Lesmages)

GUNDAM, LE RETOUR ?

J'ai 14 ans et je suis une grande fan de D.Mangas. Ce que je préfère, c'est Gundam Wing et Digimon. A propos de Gundam, peux-tu me dire, Pascal, quand il sera de nouveau diffusé sur M6 ? D'autre part, si une personne pouvait m'envoyer le D.Mangas de décembre 2001, j'en serais très heureuse. Merci d'avance de m'écrire à l'adresse qui suit :



Géraldine (La Réunion)

COUP DE GUEULE

Tout d'abord, salut à toi Pascal et à tous les lecteurs ! Je suis un méga-fan de Dragon Ball, Z et GT, et je veux pousser un gros coup de gueule contre ceux qui critiquent cette série car elle est géniale. D'autre part, tout comme Ken d'Ivry-sur-Seine, je ne comprends pas que Sailor Moon figure dans le hit-parade. Il y a d'autres mangas deux fois mieux comme Olive et Tom, Ken le Survivant, Nicky Larson...
Sébastien, Fontenay-le-Comte

PAS D'ACCORD AVEC KEN !

Je ne suis pas d'accord avec Ken d'Ivry-sur-Seine : ce n'est pas parce qu'il n'aime pas Sailor Moon qu'il doit critiquer ce manga de cette façon. A chacun ses goûts ! Je profite de cette lettre pour demander à Quentin, qui habite aussi à Ivry-sur-Seine, s'il veut bien correspondre avec moi, même si je n'ai que 12 ans ? Sinon, j'aimerais avoir des correspondant(e)s de mon âge aimant Sakura, Gundam ou Escaflowne.
Caroline Dang, 5, place Georges Pompidou, 93160 Noisy-le-Grand

Gwenaëlle Wanecq, 33, rue Béranger, 76300 Sotteville-lès-Rouen M6 ne remettra pas cette série durant l'été car sa grille de programmes est déjà faite. A la rentrée peut-être... Patience ! Si tu es pressée de connaître la suite des aventures de tes héros favoris, elles existent en DVD et vidéos.

A PLEURER !

Je suis un grand fan de Dragon Ball et GT ainsi que des Chevaliers du Zodiaque (mon préféré, c'est Seyar). Pourquoi n'y a-t-il plus d'émissions programmant ces mangas en dehors du câble ou de la TV par satellite ? Digimon et Pokémon, c'est à pleurer ! Juste bon pour les petits enfants... Ça n'a vraiment pas la même valeur que Dragon Ball...
Cédric, Entzheim

D'ACCORD AVEC ROSEMARY !

Je suis bien d'accord avec Rosemary : il faudrait peut-être parler d'autres choses que de la saga Dragon Ball. C'est ancien, c'est nul et en plus c'est surtout pour les garçons. On ferait mieux de parler de Sakura, de Sailor Moon, de Yu-Gi-Oh! ou de Brain Powered. A propos de Sakura, les filles qui dansent le jeudi à la télé sur sa chanson sont ridicules.
Lauren, Guyane

A LA BOURRRRRRRRE !!

Désolées, nous sommes à la bourrrrrre pour répondre, entre autres, à Jessie et Ondine dont la lettre est parue dans le numéro d'avril. Nous tenons à leur dire que nous n'insultons pas ceux qui aiment les Pokémon. Si vous l'avez cru, veuillez nous excuser. Nous savons très bien ce qu'est le respect. D'ailleurs, nous apprécions les monstres de poche (on est même incollables à leur sujet). D'autre part, suite à une tchatche, nous tenons à dire qu'il y a 351 Digimon (sans compter les "tamers").
Tiffany et Mimi, Villejuif

DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

Salut à tous !
La saga Dragon Ball est toujours en tête. Mais attention, Sakura suivie de Hu-Gi-Oh! se rapprochent dangereusement, bien décidés à ravir la première place ! Gundam et Escaflowne se défendent et grignotent des places. Quant à Digimon et Pokémon, ils ont, eux, de moins en moins la cote. Fans, c'est à vous de défendre vos dessins animés favoris ! Pour voter, envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

HIT-PARADE DU MOIS

DRAGON BALL	30%	ESCAFLOWNE	6%
SAKURA	25%	DIGIMON	4%
HU-GI-OH !	20%	POKEMON	3%
GUNDAM	10%	CHEVALIERS ZODIAQUE	2%

BULLETTIN-REPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori

Nom : Prénom :

Age Adresse :

CP Ville :

SAKURA

CHASSEUSE DE CARTES

LES COULISSES

Pour changer, nous n'allons pas parler directement de Sakura, mais de tout ce qu'il y a autour de la chasseuse de cartes, ainsi que des Clamp, les créatrices. Si vous êtes de vrais fans de cette série diffusée sur M6, entrez dans les coulisses de l'univers de Sakura!

Clé du pouvoir occulte, dévoile ta véritable apparence ! Moi, Sakura, chasseuse de cartes, je te l'ordonne : libération !"... "Carte de Clow, reprend ta forme originelle !"... C'est avec ces deux phrases que Sakura Kinomoto, âgée de 9 ans, a le pouvoir de récupérer les cartes magiques qui se sont échappées du livre de Clow. Voilà comment on pourrait résumer la dernière série à succès du groupe Clamp. En 12 volumes, les Clamp, ces quatre talentueuses "mangaka", nous livrent un joli conte des temps modernes : magie, héroïne courageuse et prince charmant (ils sont même plusieurs...).

La version animée confirme le succès grandissant du manga, de sorte que les deux supports sont à découvrir et s'apprécieront tout autant sans lasser. Pour preuve, la série a fait le tour du monde pour être diffusée

en Amérique du Nord, dans une grande partie de l'Europe et, bien sûr, dans de nombreux pays asiatiques...

Les débuts en France

En France, Fox Kids, qui nous propose déjà des séries-phare de l'animation japonaise (Pokémon, Digimon et plus récemment Shinzo, Mégabots et Magical Dorémi), prévoyait de diffuser Sakura chasseuse de cartes dès le lundi 19 avril 1999, mais la diffusion a été retardée en raison de la médiocrité du doublage, et c'est enfin le lundi 4 septembre suivant (qui voit aussi le lancement de Pokémon) que



SSES DE SON UNIVERS

quelques privilégiés peuvent découvrir cet excellent dessin-animé. Dans le même temps, Manga Player, devenu Pika Editions, sort la version papier de Sakura.

A partir de là, les choses s'enchaînent rapidement : Dynamic Vision propose la série en vidéo avant que les droits ne soient rachetés par M6, ce qui permet au grand public de connaître la série. Le succès est bien sûr au rendez-vous, le clip américain du générique de Sakura surprend les disquaires en pulvérisant le Top 50 et les produits dérivés commencent à affluer : papier à lettres, fournitures de bureau, cartes à collectionner. Sakura a même droit à son petit fanzine distribué en kiosque s'il vous plaît !

Mais alors qu'en France, les fans doivent se déplacer auprès des boutiques spécialisées, nos amis américains et anglais peuvent pleine-

ment apprécier le succès de la série car, outre-mer, rien n'arrête le phénomène Sakura et l'on trouve facilement une version anglo-saxonne des cartes de Clow reposant dans leur livre, de nombreuses peluches de Kéro, mais également des poupées de nos héros, des porte-clés en tout genre et même des accessoires pour téléphone portable...

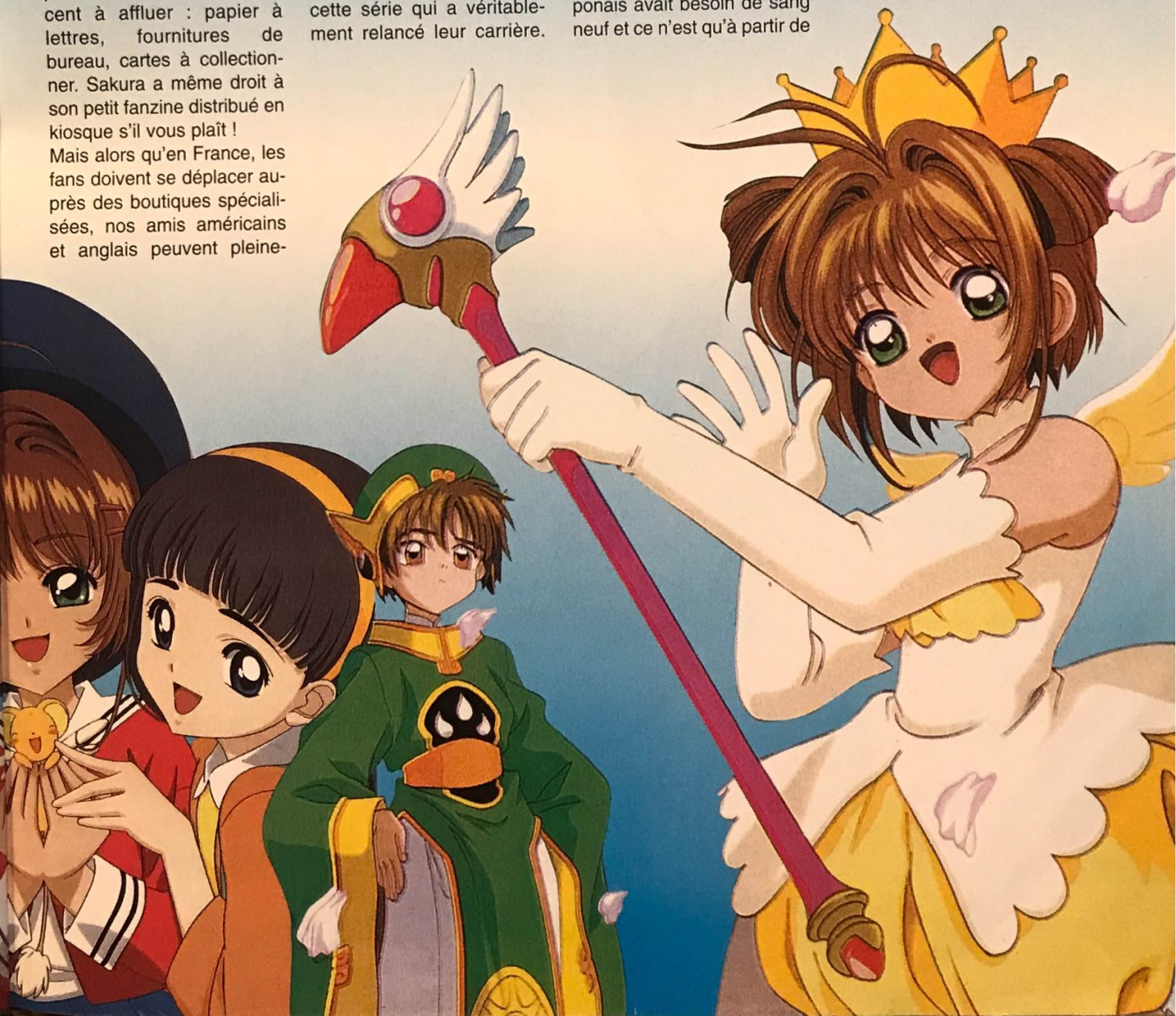
Méga succès au Japon

Au Japon, les Clamp ont attaché une grande importance au côté marketing de cette série qui a véritablement relancé leur carrière.

En effet, leur série principale, X (prononcez "eks"), traîne en longueur et a commencé à lasser le public qui n'en finit pas d'attendre une fin pourtant attendue pour l'an 2000. Or, la série, qui va compter 21 volumes, n'en est qu'à son 17^e opus et s'achemine lentement vers une hypothétique conclusion. "Hypothétique", parce que le groupe est passé maître dans la mise en scène de fin ouverte et inattendue, voire franchement frustrante.

En fait, depuis 10 ans que dure ce manga, le public japonais avait besoin de sang neuf et ce n'est qu'à partir de

Card Captor Sakura que Clamp parvient à le lui apporter. Aussi fallait-il suivre de près cette nouvelle poule aux œufs d'or. Et c'est pour le plus grand bonheur des fans que l'on a pu se procurer des calendriers illustrés par les Clamp, accompagnés de quelques surprises comme un sac en toile à l'effigie de notre héroïne ; des figurines en bronze ont également pu voir le jour tout comme une reproduction du livre de Clow version Sakura (en rose, tout comme les cartes sur lesquelles sont mentionnés le prénom de



notre amie et également leur ordre de capture) qui s'ajoute ainsi à la première version des cartes également disponible. De même, les pendentifs de Sakura ainsi que certains des costumes qu'elle a pu revêtir au cours de la série ont été proposés aux petites Japonaises ! Mieux, les heureux possesseurs de ce livre de Clow ont pu se procurer un ouvrage leur enseignant l'art et la manière de lire l'avenir à l'aide des cartes de Clow. Elaboré par les Clamp, ce livre de prédictions a été conscien-

cieusement rédigé et respecte les règles élémentaires de cartomancie comme le fait de mélanger et de couper les cartes de la main gauche (qui représente la main du cœur), d'utiliser les cartes un certain jour de la semaine en fonction du type de prédiction. Et lorsque vous ne vous servez pas des cartes, placez le livre dans un endroit calme et éclairé en direction du nord. Il faut enfin éviter de les ma-

nipuler en dehors des séances de prédictions. L'ouvrage indique également une autre façon d'utiliser le pouvoir des cartes en détaillant le pouvoir bénéfique de certaines d'entre elles (secrets qui vous sont livrés à la fin de cet article).

Les produits dérivés

Ainsi, depuis le phénomène Sakura, les Clamp s'attachent énormément à la création de produits dérivés de leurs séries. Pour leur dernier titre, Chobits, qui conte l'histoire d'un "person" (ordinateur hyper perfectionné à forme humaine), elles ont autorisé la fabrication d'un serre-tête auquel sont collées les oreilles de chat de l'héroïne ! Ce titre bénéficie d'ailleurs d'un traitement de faveur puisque chaque volume est proposé dans deux versions :

une simple incluant une carte postale, et une de luxe proposée avec un produit dérivé tels qu'un agenda, un porte-clés ou encore un tapis de souris. Signalons d'autre part que les "art books" signés Clamp, qui jusqu'alors étaient quasiment introuvables, se multiplient jusqu'à reprendre leurs plus anciennes séries dont RG Veda et X.

Quant à notre chassesse de cartes, pas moins de 7 "art books" lui sont consacrés (sans compter les 4 ouvrages retraçant la série TV et les deux films), trois "cheerio" reprennent les illustrations utilisées pour la promotion du dessin animé et des films, trois "illustrations books" regroupant toutes les illustrations des Clamp sur leur héroïne et enfin un "memorial book" réunissant les dernières illustrations de Clamp et re-



consant tous les produits dérivés Sakura, y compris les quelques perles rares qui n'ont pas fait l'objet d'une commercialisation officielle (de quoi vider votre portefeuille !).

Et pour en finir sur le sujet, sachez que contrairement à leurs habitudes, les Clamp n'ont pas précisé le rôle respectif de chacune d'entre elles dans l'élaboration de ce titre : Mick Nekoi, dont le style s'illustre surtout dans les histoires plus romantiques du groupe comme Suki dakara Suki (J'aime ce que j'aime, en trois volumes chez Pika éditions), Watashi no sukina hito (Celui que j'aime, volume unique chez Tonkam) ou Wish (4 volumes chez Tonkam).

Bref, Sakura chasseuse de cartes bénéficie véritablement du rôle actif de chaque membre du groupe. De plus, il s'agit là de la première série longue depuis RG Veda qui ne présente aucun lien avec l'école Clamp si souvent citée dans les diver-

ses œuvres du groupe, chose somme toute normale quand on sait que X devrait conclure la saga...

Une école très spéciale

Pour ceux qui l'ignorent, l'école Clamp, créée par la puissante famille Inomiya, veut réunir tous les talents du Japon sans distinction de classe, de race ou de religion. Les frais encourus pour y suivre ses études sont presque entièrement assumés par l'école, et le site, ressemblant plus à une petite ville qu'à une école, couvre une superficie impressionnante de Tokyo. Bâtie à un point stratégique de la ville et suivant une architecture bien précise, elle constitue l'un des kekkai (protections) du pays, de sorte qu'elle ne souffre quasiment pas des tremblements de terre dont est souvent victime l'archipel nippon.

Pour refermer la parenthèse, on peut dire que Card Captor Sakura permet aux Clamp de tourner la page pour leur permettre de se lancer dans de nouveaux genres qui tranchent avec le dramatique de Tokyo Baby-

lon ou de X et la fantaisie des nouvelles tournant autour de l'école Clamp tels que Dukalyon ou Clamp School Detectives.

Bien sûr, profitant pleinement de leurs droits d'auteurs, elles ont suivi tout le déroulement de la production de la série TV mais également des films. C'est ainsi que les différences de scénarii avec le manga constituent une véritable histoire parallèle qui bénéficie, au même titre que la version papier, de la créativité du groupe.

L'adaptation de la série pour la télévision nous livre même une fin légèrement différente de celle du manga puisqu'elle ne parle pas des liens qui unissent le père de Sakura à Clow Reed. Cependant, le deuxième film qui introduit la dernière idée des Clamp, à savoir l'existence d'une dernière carte de

Clow plus puissante que toutes les autres réunies, permet astucieusement de conclure aussi bien le manga que le dessin animé, et ce en insistant sur la relation amoureuse entre Sakura et Shaolan (Lionel)... Enfin, tous ces éléments contribuent à l'originalité de Card Captor Sakura pour en faire une série incontournable et appréciée à travers le monde entier !



UNE AUTRE FAÇON D'UTILISER LE POUVOIR DES CARTES DE CLOW

Conseils d'utilisation

N'abusez pas du pouvoir des cartes, elles ont besoin de calme et d'énergie ! Donc, évitez de vous en servir en même temps et surtout faites confiance à leur pouvoir ! Attention, ces indications ne concernent que les Clowcards et non les Sakura's cards !

- Pour ceux qui pratiquent une activité artistique, gardez la carte Create (la création) sur vous, et l'inspiration viendra d'elle-même.
- Vous manquez de motivation ou vous vous sentez fatigué ? Posez la carte Light (Lumière) près d'une fenêtre (accrochée au mur ou posée sur une table) pendant sept jours.
- Contre la timidité et pour bien s'intégrer en société, attachez les cartes Loop (Boucle) et Wood (Forêt) ensemble avec un ruban jaune et gardez-les dans votre sac pendant un mois.
- Pour rencontrer un nouvel amour, placez la carte Sweet (Sucre) sous votre oreiller pendant une nuit.
- Au moment de prendre une grande décision, posez la carte Libra (Balance) sur votre cœur pendant 30 secondes en fermant les yeux et en vous concentrant sur le sujet qui vous tracasse.
- Comme porte-bonheur pour les examens, prenez



les cartes Sword (Épée) et Jump (Saut) et mettez-les au fond de votre sac à dos ou de votre cartable, elles vous porteront chance.

● Lorsque vous ne vous accordez plus avec vos copains, caressez la carte Song (Chant) deux fois.

● Vous êtes très énervé et vous n'arrivez pas à vous calmer ? Prenez la carte Si-

lent (Silence) entre vos mains jointes et respirez profondément par 4 fois

● Pour réussir un travail de groupe, placez la carte Twin (Jumeaux) sur le dessus du tas de cartes

● Pour avoir le courage de transmettre un message ou un sentiment, posez la carte Arrow (Flèche) dans un endroit ensoleillé, et elle vous communiquera ses nouvelles forces.

● Pour être ami avec quelqu'un, mettez la carte Voice (Voix) dans votre poche et allez aborder cette personne en faisant confiance au pouvoir de la carte.

● Pour vous réconcilier avec un ami, enveloppez la carte Sand (Sable) dans un mouchoir blanc, et prenez le tout dans votre main gauche en réfléchissant à vos propres torts et à ce que vous souhaiteriez le plus dire à votre ami. Après avoir mis de l'ordre dans vos idées, posez la carte toujours enveloppée à l'est de votre chambre. Dès que vous vous sentez prêt, allez parler à votre ami. Si vous ne pouvez pas le voir, vous pouvez lui téléphoner ou lui écrire, le pouvoir de la carte fonctionnera également.



Cette deuxième saga des Digimon se passe quelques années après la première, et les héros de ce premier opus sont, bien sûr, devenus grands. Une nouvelle génération de Digi-sauveurs a donc pris le dessus. Découvrez tout sur le héros de Zero 2, Davis, un garçon très courageux, et sur son Digimon, Veemon.

Davis Daisuke

Motomiya

Son symbole est celui du Courage et de l'Amitié. Son Digimon s'appelle Veemon. Davis est un combattant courageux et une tête brûlée. Il admire énormément Tai qui est son idole, et fait tout pour lui ressembler. Tous deux sont dans le même club de foot et Davis est très doué, puisqu'il est même le meilleur joueur de son équipe. Contrairement à Tai, Davis est un peu la victime du collectif des Digi-sauveurs, et son manque d'intelli-

gence lui fait parfois du tort. Il

pallie ce défaut par un courage irréprochable.

Davis est aussi arrogant et idéaliste et, à cause de

cela, il a souvent des déconvenues. Ses amis n'hésitent d'ailleurs pas à se moquer de lui. Il est amoureux de Kari, la petite sœur de Tai. Il ne cache pas ses sentiments et s'imagine même parfois qu'ils sortent ensemble. Il est très jaloux de TK pour qui Kari a beaucoup d'amitié et peut-être plus.... Plus tard, Davis rencontrera une autre fille, mais Kari restera son premier amour. Bien qu'il n'ait que onze ans, c'est un chef né et il a parfaitement sa place comme leader du collectif. C'est aussi pour cela que, dans les premiers épisodes, Tai lui a offert ses lunettes. Ses amis sont ce qu'il y a de plus important dans sa vie et il est prêt à tout pour les protéger. C'est grâce à cela qu'il a pu, avec l'aide de Tai, gagner le Digi-œuf du Courage. Plus tard, sa bravoure va éclater et, avec l'aide de Matt, il se montrera digne de recevoir le Digi-œuf de l'Amitié.

Veemon

Veemon est le Digimon de Davis. A l'origine, c'était une sorte de lutin farceur prisonnier dans une grotte. Il a le même caractère que Davis. C'est toujours un farceur, mais il a

gagné en courage et en témérité. Il n'est pas très intelligent mais, en revanche, il est très déterminé. C'est aussi le tout premier Digimon à apparaître dans la série.

Les différentes Digivolutions classiques

Ce sont les Digivolutions normales comme les avaient les premiers Digisauveurs. A mesure que son Digisauveur augmente ses capacités et son symbole, le Digimon se transforme afin de combattre et s'adapter à la situation.

Veemon

NIVEAU : Disciple
GENRE : Digimon Dragon
TYPE : Antivirus
ATTAQUE : Charge azur
SECONDE ATTAQUE : Punch azur



DemiVeemon

NIVEAU : Entraînement
GENRE : Digimon Dragon
TYPE : Antivirus
ATTAQUE : Attaque diabolin



Chibomon

NIVEAU DIGIMON : Bébé
GENRE : Micro Digimon
TYPE : Antivirus
ATTAQUE : Bulles Acides



ExVeemon

NIVEAU : Champion
GENRE : Digimon Dragon
TYPE : Antivirus
ATTAQUE : V-Laser
SECONDE ATTAQUE : Morsure critique





Imperialdramon

NIVEAU : Mega
GENRE : Digimon dragon préhistorique
TYPE : Antivirus
ATTAQUE : Mega crash
SECONDE ATTAQUE : Canon Positron

Raidramon

NIVEAU : Ultime
GENRE : Digimon Dragon
TYPE : Données
ATTAQUE : Attaque pistoléro
SECONDE ATTAQUE : Griffe-éclair



Digivolutions en mode cuirassé

Dans Digimon Zero 2, une nouvelle sorte de Digivolution voit le jour. En plus des Digivolutions dites normales, il y a maintenant plusieurs nouvelles possibilités. Ce sont les Digi-œufs qui permettent aux Digimon d'effectuer les différentes combinaisons. En plus de ses possibilités personnelles, chaque Digimon acquiert une apparence différente en fonction de l'œuf. Davis possède le Digi-œuf du Courage, et plus tard il obtiendra celui de l'Amitié. Dès qu'il se trouve à proximité, il peut se transformer respectivement en Flamedramon et Raidramon. Dans le film sorti en salles, Davis obtient le Digi-œuf d'Or. Grâce à lui, Veemon se transforme en Magnamon. Digivolution Cuirassée est le nom que l'on donne à la Digivolution faite grâce au Digi-œuf. On l'appelle aussi Co-champion.

ŒUF DU COURAGE

NOM : Flamedramon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon Dragon
TYPE : Vaccin
ATTAQUE : Magma flamme
SECONDE ATTAQUE : Point volcanique



ŒUF DU SAVOIR

NOM : Noneybeemon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon insectoïde
TYPE : Données
ATTAQUE : Pluie pollen
SECONDE ATTAQUE : Dard abeille



ŒUF DU MIRACLE

NOM : Magnamon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon guerrier
TYPE : Antivirus
ATTAQUE : Magna-attaque
SECONDE ATTAQUE : Etreinte extrême



ŒUF DE L'AMITIÉ

NOM : Raidramon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon animal
TYPE : Vaccin
ATTAQUE : Foudre Bleue
SECONDE ATTAQUE : Morsure hypervolt



ŒUF DE L'AMOUR

NOM : Sethmon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon animal maléfique
TYPE : Antivirus
ATTAQUE : Tempête de Feu
SECONDE ATTAQUE : Fusion ivoire



ŒUF DE LA SINCÉRITÉ

NOM : Yoshiamon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon sorcier
TYPE : Vaccin
ATTAQUE : Double dragon
SECONDE ATTAQUE : Parade kung-fu



ŒUF DE LA LUMIÈRE

NOM : Gargoylémon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon animal maléfique
TYPE : Virus
ATTAQUE : Ailes pétrifiantes
SECONDE ATTAQUE : Statue noire

ŒUF DE LA CONFIANCE

NOM : Depthmon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon marin
TYPE : Données
ATTAQUE : Aqua-bombe
SECONDE ATTAQUE : Tourbillon des Sargasses

ŒUF DE L'ESPOIR

NOM : Sagitarimon
NIVEAU : Digimon cuirassé
GENRE : Digimon mythique
TYPE : Antivirus
ATTAQUE : Flèche de la Justice
SECONDE ATTAQUE : Galop météore



Les nouvelles séries japonaises



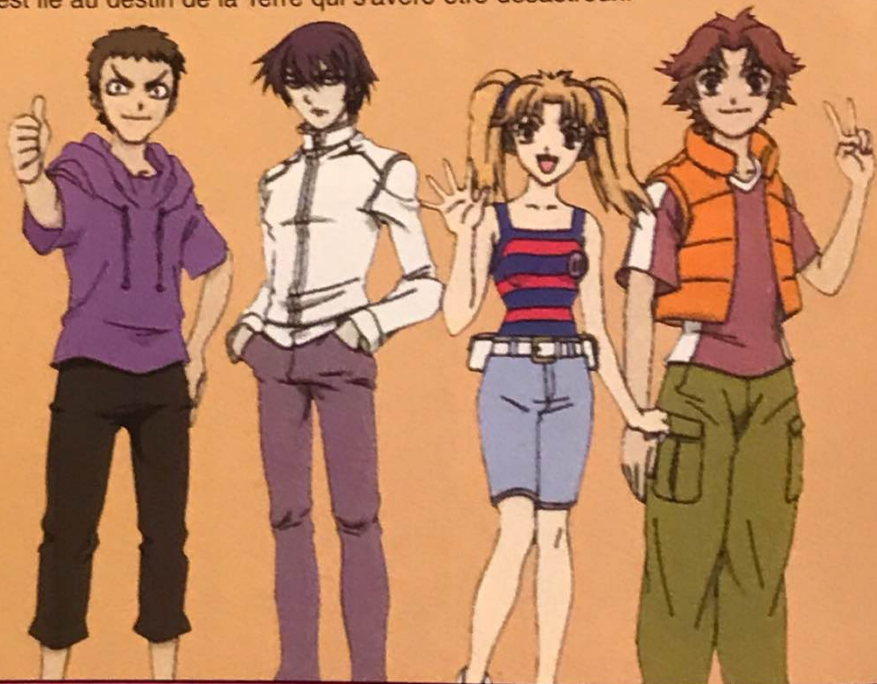
Dragon Drive

EN DIRECT DU JAPON

Cette nouvelle série télé est l'adaptation d'une bande dessinée du mensuel Jump. Le scénario est inspiré du film Avalon sorti récemment en salles en France. Il s'agit d'un jeu appelé Dragon Drive qui transporte ses participants dans un monde virtuel appelé D-mode. Chaque participant monte sur un énorme Dragon pour se battre. Selon les points obtenus, on grimpe dans le classement. Le héros de cette histoire s'appelle Reiji, et c'est un passionné de ce jeu. Plus tard, il suit un entraînement spécial et découvre le vrai but du Dragon Drive. Il est lié au destin de la Terre qui s'avère être désastreux.

Princesse Tutu

C'est une nouvelle série télé qui passe sur Kids Station, une chaîne du câble. L'héroïne s'appelle Ahiru, ce qui signifie Canard. Cette écolière paraît comme les autres filles, mais, en réalité, c'est un palmipède ! C'est un vieil homme qui lui a offert une pierre magique lui permettant de prendre une apparence humaine. Elle est amoureuse d'un prince qui n'a pas de corps physique. En fait, il a été disséminé dans la ville en de nombreux morceaux. Ahiru tente de les reconstituer, mais la Princesse Noire, une jeune fille mystérieuse, essaie aussi de les réunir.



G-ON RIDERS

G-on est une arme développée pour combattre des extraterrestres et qui se transforme en sabre selon les états d'âme de trois adolescents. Mais au naturel, ces armes peuvent devenir de très jolies lycéennes. On les appelle les G-on Riders. Elles portent toutes des lunettes qui sont le principal déclencheur de leurs étranges pouvoirs.





Par certains côtés, l'histoire ressemble à celle de Yu-Gi-Oh. Le héros a une double personnalité qui semble être maléfique. Cette histoire se déroule dans un Japon médiéval en pleine mutation. 1604 : quatre années ont passé depuis la terrible bataille de Sekigahara qui a donné naissance à l'ère Edo. Les samourais qui ont survécu sont aujourd'hui des nomades errant à la recherche d'un sens à donner à leur existence. Kyô est l'un d'eux. Médicaments et artifices dans ses bagages, il suit une route sans savoir où elle le conduira. Il mène donc une vie d'errance sans réel but, jusqu'au jour où le hasard place sur son chemin une charmante chasseuse de primes. Elle n'a de cesse de trouver un certain samourai nommé Kyô... un être sanguinaire et impitoyable. En réalité, Kyô a une double personnalité : d'un côté, il est gentil et un peu idiot, et de l'autre, c'est un être sanguinaire et un guerrier impitoyable.

Samourai Deeper Kyô

Une nouvelle série tirée d'une bande dessinée qui sort en version française chez Kana.

Illustrated by Ayamine Kamiyo

En regardant tous les jours la chaîne



LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

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

Le secret des S

Plus de 500 épisodes séparent le premier Dragon Ball du dernier GT. Le point le plus important de la saga est sans nul doute les Super Guerriers. Dans le texte suivant, nous allons tenter de vous donner quelques explications pour vous aider à mieux comprendre qui ils sont et comment ils fonctionnent.

Super Guerriers Niveau 1

A Japon, le Super Guerrier est appelé le Super Saiya Jin. Saiya signifie Guerrier et Jin signifie Peuple. Seuls les habitants de la planète Végéta, les Saiya Gin (Guerriers de l'Espace), ont la capacité d'atteindre ce stade. On dit d'eux qu'ils sont des Guerriers de l'Espace à partir du moment où ils dépassent leurs limites. Autrefois, il y a très longtemps de cela, sur la planète Végéta circulait une vieille légende à propos d'un être surpuissant nommé le Guerrier Millénaire.

On compte dans les rangs de ces Super Guerriers : Sangoku, Sangohan, Sangoten, Végéta, Trunks, Gotrunks, Végéto, Broly

Selon cette légende, tous les 1000 ans à peu près, naissait un Guerrier de l'Espace capable de dépasser ses limites. En fait, tous ceux appartenant à ce peuple en avaient capacité, mais leur grande arrogance les en empêchait.

Une fois que le guerrier a atteint le maximum de ses capacités, il a l'esprit serein tout en faisant éclater sa colère. Sa puissance se traduit par le passage à un premier palier. Ses cheveux se dressent sur la tête et changent alors de couleur pour adopter une teinte claire. Plus son pouvoir est grand et plus la couleur tend vers le jaune. Le corps s'enveloppe d'une aura étincelante et ses yeux deviennent vert émeraude.

Au niveau 1 du Super Guerrier, sa puissance est 50 fois plus grande



avec Freezer, il lui présenta son fils Végéta comme le futur Guerrier Millénaire. A cinq ans, le jeune garçon était méchant et arrogant. Les accords entre les Guerriers de l'Espace et Freezer allaient bon train. Ce dernier avait pris le jeune Végéta sous son aile pour l'entraîner et en faire son allié. C'est alors que deux enfants naquirent, déployant vite une force bien plus grande que celle de Végéta. Le roi des Guerriers de l'Espace ne supportait pas

que celle d'un Guerrier de l'Espace normal. La légende du Guerrier Millénaire a toujours été la fierté de ce peuple. Tous les Guerriers de l'Espace espéraient que leur fils soit ce fameux Guerrier. Le roi Végéta, chef des Guerriers de l'Espace, était persuadé que son fils Végéta deviendrait le Guerrier Millénaire. Très jeune, ce garçon déployait une force formidable. Les Guerriers de l'Espace étaient surpuissants et craints de beaucoup de peuples. L'idée que l'un d'eux puisse sortir du lot faisait trembler leurs éventuels ennemis.

C'est le roi Végéta qui est responsable de la déchéance de son peuple. Lorsqu'il s'associa



uper Guerriers

Super Guerriers Niveau 2

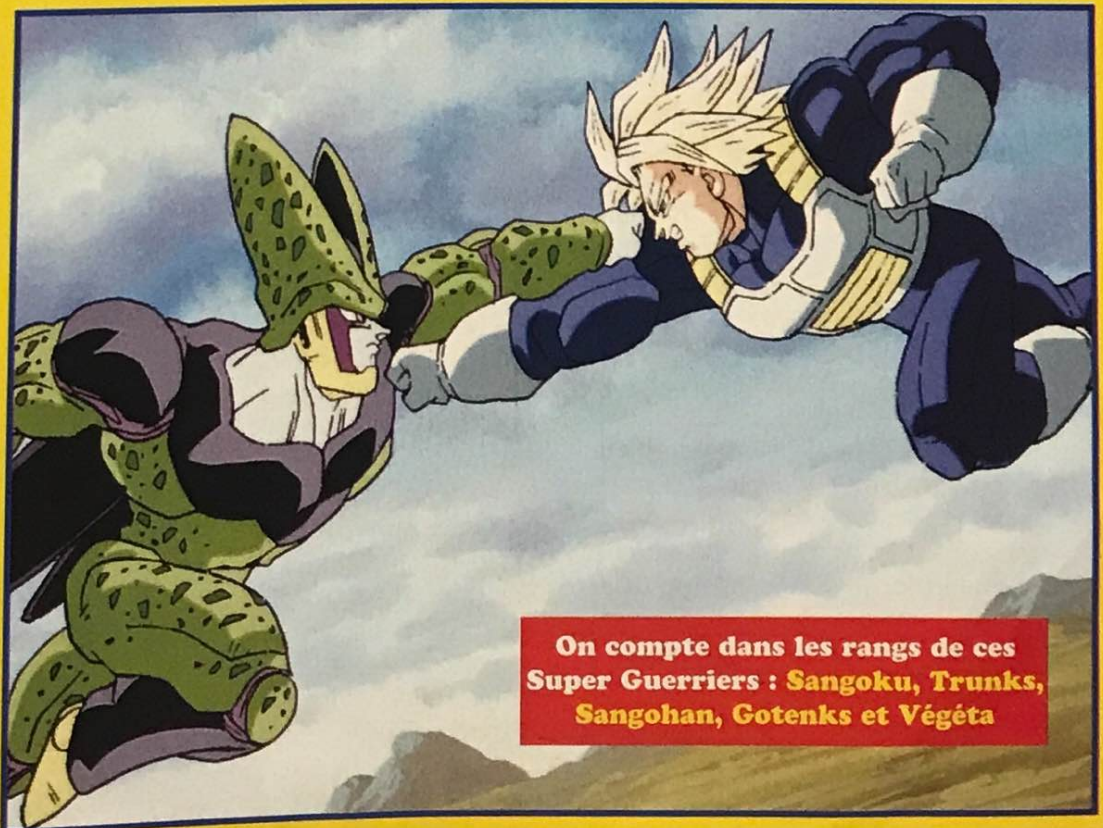
C'est lors du combat contre Cell que nos amis cherchèrent à dépasser leurs limites pour se transformer en Super Guerriers 2. En concentrant leur colère et en la faisant circuler à volonté dans leur corps, ils permet-



tent à leurs muscles de se développer. Le Super Guerrier augmente alors sa corpulence et devient une masse de muscles et d'énergie. Sous cette forme, le Super Guerrier voit sa force et sa vitesse s'amplifier. Il atteint alors le Niveau 2. Trunks est le premier à l'utiliser lors de sa première confrontation contre Cell. Sous cette forme, le Super Guerrier est deux fois plus puissant. Le problème, c'est qu'il y a une grande perte d'énergie due à sa forte corpulence, ce qui réduit sa mobilité et sa vitesse. Pendant le combat contre Cell, Sangohan changea en voyant la cruauté de Cell. Il se transforma en Super Guerrier 2, mais dans une étape plus évoluée qui lui évitait de perdre trop d'énergie comme c'était le cas pour Trunks. C'est grâce à cet état qu'il réussit à éliminer Cell. Bizarrement,



Sangoku et Végéta durent beaucoup s'entraîner pour réussir à arriver à cet état. On suppose que le mélange d'un humain et d'un Guerrier de l'Espace offre un mélange parfait qui permet de développer plus facilement l'énergie du Super Guerrier. Le niveau 2 n'est pas important dans la série et n'est qu'une étape pour permettre une transition.



On compte dans les rangs de ces Super Guerriers : Sangoku, Trunks, Sangohan, Gotenks et Végéta

l'idée que Sangoku et Broly puissent être plus forts que son fils. Si cela se savait, ses accords avec Freezer risquaient d'être remis en cause. Il a alors ordonné que les deux enfants soit envoyés vers des planètes très lointaines. Pour la petite histoire, alors qu'ils étaient tous deux dans la nurserie en attendant d'être envoyés dans l'espace, Sangoku se mit à pleurer. Il pleura tant et tant que Broly, ne supportant pas ses cris, fit une dépression nerveuse. C'est à ce moment-là qu'il déploya pour la première fois sa colère et devient un Super Guerrier. Cette théorie n'a jamais été prouvée, mais pour beaucoup le Guerrier Millénaire n'est pas Sangoku mais Broly. Dans le même temps, la planète Végéta fut détruite

par Freezer avec tous ses habitants, et seuls les trois nominés au titre de Guerrier Millénaire réussirent à survivre. Broly se retrouva avec son père sur une petite planète à proximité, Végéta fut expédié

en mission avec Nappa, un compatriote, et Sangoku fut envoyé sur Terre afin de connaître le destin que vous connaissez.

Dans le film 8, lorsque Sangoku rencontre Broly et que ce dernier le reconnaît sans hésitation, Broly se transforme spontanément en Guerrier de l'Espace.

Super Guerriers Niveau 3



Dans le Niveau 2, le Guerrier de l'Espace apprend à se maîtriser et ainsi à augmenter son énergie de Super Guerrier. Le Niveau 3 consiste à laisser éclater sa colère et l'énergie du Super Guerrier. En libérant ainsi sa force et sa colère, il fait exploser ses limites. Dans la première étape, l'énergie déployée est à la hauteur de celle créée par le corps du Super Guerrier. Dans le Niveau 2, le corps ne fournit pas assez d'énergie, et le moindre mouvement lui en fait perdre énormément. Le Niveau 3 pallie ce problème et fait que le corps arrive de nouveau à fournir l'énergie suffisante ; le problème, c'est qu'elle est limitée dans le temps. En libérant sa puissance cachée, jusqu'à faire exploser ses limites, le Super Guerrier atteint son stade ultime : le Niveau 3. Sangoku est le premier à atteindre ce stade alors qu'il était dans l'au-delà. En revenant sur Terre, il affronta Boubou pour tester ses capacités. Plus tard, Sangohan et Trunks ont fusionné pour devenir Gotrunks et se battre contre Super Bou.

Super Guerriers Niveau 4

Le Niveau 3 est la transformation maximum du Super Guerrier ; sous cet état, il a atteint ses limites. Toutefois, le

Vous l'aurez compris, le Super Guerrier 4 passe par la maîtrise de la puissance du Gorille Super Guerrier. Une fois

que Sangoku a réussi à contrôler le gorille, son corps se transforme et crée une transition entre l'humain et le gorille. On appelle cela la forme du Super Guerrier 4.

On compte dans les rangs de ces Super Guerriers : Sangoku et Végéta

Guerrier de l'Espace a une autre forme : celle du gorille..

Lorsqu'un Guerrier de l'Espace voit la pleine lune, il se transforme en un gorille de 15 mètres de haut. Sous cette forme, sa puissance est bien plus grande.

Par exemple, dans les premiers épisodes au début de la série, Sangoku avait 10 points de puissance. Sous sa forme de gorille, il en avait 100. La transformation en Guerrier 4 passe automatiquement par la forme de gorille.

Sangoku se transforme en gorille pour combattre Baby Végéta. Sa puissance est alors telle que, même sous sa forme de gorille, il arbore un pelage doré comme les cheveux blonds du Super Guerrier. Sous cette forme, il ne sait plus du tout ce qu'il fait et est incontrôlable. Pain va alors montrer au gorille des photos de sa famille et faire en sorte que Sangoku retrouve ses esprits.





Fais le plein de digicadeaux!



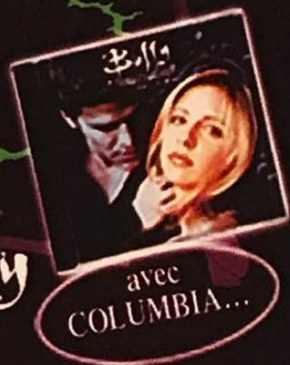
Gagne des peluches, des figurines, des jeux vidéo... en jouant par téléphone !

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

DEMANDEZ L'AUTORISATION à VOS PARENTS AVANT D'APPELER. ©123 Multimédia Editions - RC413759598 - TARIFS - 0892: 0,337 €/mn

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Un combat désespéré

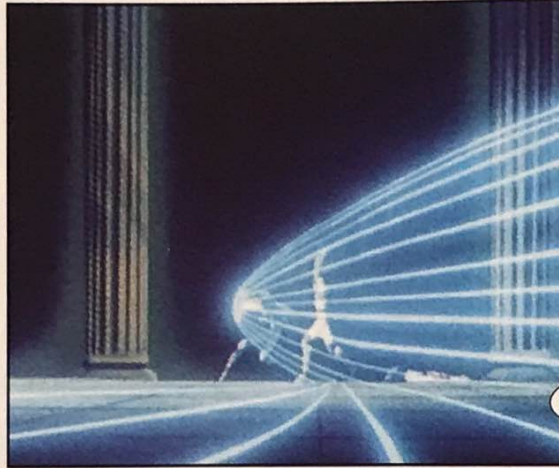
Résumé : Sorento a voulu faire subir à Andromède la terrible symphonie de sa flûte... Mais celui-ci, grâce à l'aide du cosmos du Sagittaire va vaincre une fois de plus pour sauver Athéna !



JE VAIS T'EXPÉDIER AVEC TES TROIS AMIS DANS LE MONDE DE LA MORT !



FAIS ATTENTION HYÔGA...



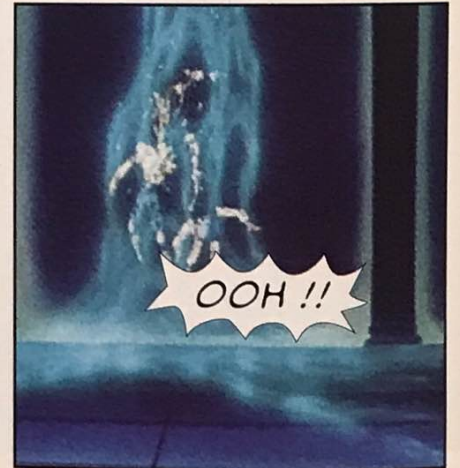
SHYRIU, LE COSMOS DE POSÉIDON A TRANSPERCÉ MON ARMURE !



J'AI PEUR QUE MON CORPS ÉCLATE EN MILLE MORCEAUX !



EST-CE QUE POSÉIDON A VRAIMENT UNE PUISSANCE DIVINE ?



OOH !!

PENDANT CE TEMPS...



ATHÉNA !



OOH !!



J'AI L'IMPRESSION D'ENTENDRE ENCORE SON CHANT DE PRIÈRES !



TU N'ES DONC PAS ENCORE MORTE ATHÉNA ?



JE TE LAISSERAI PRIER JUSQU'AU BOUT ATHÉNA ! JE TE LAISSERAI REPOSER EN PAIX !



PÉGASE !!



PÉGASE !!



PÉGASE !!



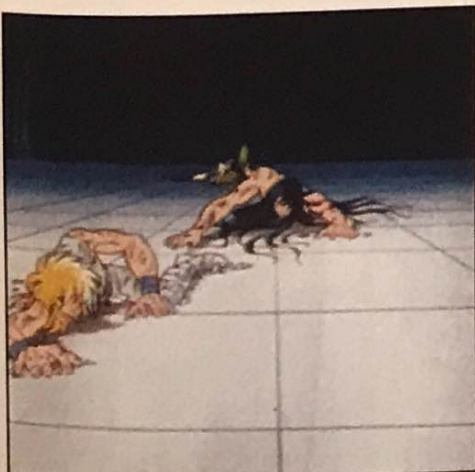
ÔTE-TOI DE MON CHEMIN ! J'AI DIT QUE JE SAUVERAIS ATHÉNA QUOI QU'IL M'EN COÛTE !



DÉCIDÉMENT TU INSISTES ! RENONCE AU LIEU QUE JE TE FASSE MOURIR À PETIT FEU !



TU N'AS RIEN COMPRIS MON PAUVRE PÉGASE !



MAINTENANT, DISPARAIS !



JE NE PEUX PAS ACCEPTER L'IDÉE D'ÊTRE LÀ ET DE NE RIEN FAIRE !

PENDANT CE TEMPS...



JE VAIS ALLER À LA RESCousse DES CHEVALIERS DU ZODIAQUE !

COMBIEN DE FOIS VAIS-JE TE LE DIRE : SI TU NE RESTES PAS TRANQUILLE ET ABANDONNE TOUS PROJETS DE QUITTER CES LIEUX, JE SERAI OBLIGÉE DE TE TUER COMME TRAITRE À ATHÉNA !



TU AS DIT QUE TU SERAIS OBLIGÉE...



JE N'EN AI AUCUNE ENVIE MAIS JE LE FERAI !



ARRÊTEZ !!!



IL N'EN DEMEURE PAS MOINS QUE SI NOUS N'AGISSONS DE SUITE ATHÉNA ET LES CHEVALIERS MOURRONT !



NOUS SOMMES LÀ POUR SAUVER ATHÉNA OU NOUS NE SOMMES PLUS LES CHEVALIERS D'OR !



MAIS QU'EST-CE ?



ÇA VIENT DE LA MAISON DU SAGITTAIRE ! C'EST PEUT-ÊTRE POUR SAUVER LES CHEVALIERS !



ON DIRAIT QUE MÊME LE MAÎTRE N'ARRIVE PAS À AIDER LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE !



YOROS SOIS REMERCIÉ
ET SAUVE LES
CHEVALIERS PUISQUE
NOUS NE POUVONS
SORTIR DU SANCTUAIRE !



C'EST INCROYABLE, UN
COSMOS TRÈS PUISSANT
S'APPROCHE DU TEMPLE
DE POSÉIDON !



JE DOIS L'ARRÊTER SINON
POSÉIDON SERA FOU
FURIEUX !



OUI, MAIS SI JE M'EN VAIS
LE PILIER DE L'ATLANTIQUE
NORD SERA DÉTRUIT !



ÇA NE PEUT ÊTRE QUE...

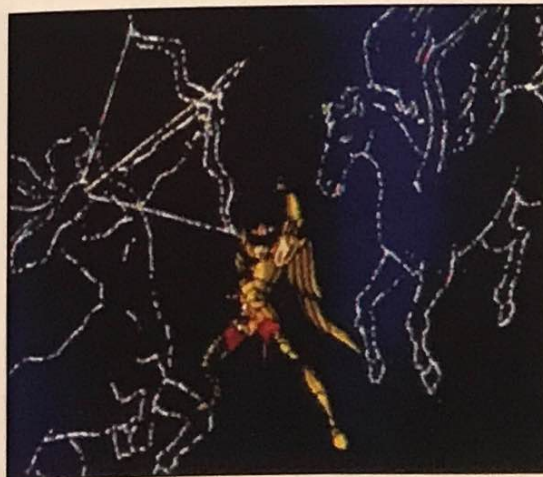


LA PROVIDENCE EST AVEC
NOUS ! IL EST VENU NOUS
AIDER !

YOROS !!



COMMENT SE FAIT-IL ? C'EST
L'ARMURE DU SAGITTAIRE !







MMMMM !!

MA FLÛTE A DES RESSOURCES, ELLE N'EST PAS AUSSI SIMPLE QUE TU CROIS !



PENDANT CE TEMPS...

SYMPHONIE MORTELLE !



LA MUSIQUE QUI S'ÉCHAPPE DE MA FLÛTE N'ATTEINT PAS LES TYMPANS D'ANDROMÈDE MAIS SON CERVEAU !



AAAAHHH !!



IL FAUT QUE JE CONCENTRE MON COSMOS !

ESPÈCE DE SALE PETITE VERMINE ! COMMENT OSERAS-TU EMPÊCHER POSÉIDON D'INSTAURER L'UTOPIE ? IL EST TEMPS QUE TU MEURES !



QUE JAILLISSENT LES FORCES DE MON COSMOS...



Tonkam VFC

La boutique du manga

Manga Bandes dessinées

Attention ! Les prix indiqués sont des prix à l'unité en euros. Tous nos prix et références sont mentionnés sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles. Toute commande est soumise à l'acceptation de nos conditions de vente que vous pouvez recevoir sur simple demande écrite.



Retrouvez tous nos produits et beaucoup d'autres à notre magasin au 29, rue Keller - 75011 Paris. Ouvert sans interruption du lundi au samedi de 11H00 à 19H00 (Métro Bastille)

Talulu le magicien 8 volumes sortis



4,90 € le volume. Qté... X 4,90€=.....€
 Numéros désirés
 Miaka rentre dans le monde d'un livre magique.

Yagabond 8 volumes sortis



9 € le volume. Qté... X 9€=.....€
 Numéros désirés
 L'histoire vraie de Miyamoto Musashi le plus grand samouraï du Japon.

Juliette je t'aime 7 volumes sortis



9 € le volume. Quantité... X 9€=.....€
 Numéros désirés

Cat's Eye 10 volumes sortis



9 € le volume. Quantité... X 9€=.....€
 Numéros désirés

Collège fou fou 10 volumes sortis



9 € le volume. Quantité... X 9€=.....€
 Numéros désirés

Fushigi Yugi 18 volumes sortis



4,90 € le volume. Qté... X 4,90€=.....€
 Numéros désirés
 Miaka rentre dans le monde d'un livre magique.

Ayashi no Ceres 14 volumes sortis



4,90€ le volume. Qté... X 4,90€=.....€
 Numéros désirés
 Aya est menacée à cause de ses pouvoirs.

Angel Sanctuary 12 vol. sortis



4,90€ le volume. Qté... X 4,90€=.....€
 Numéros désirés
 Sétuna part rechercher sa sœur en enfer.

Vidéo girl luxe 3 volumes sortis



12€ le volume. Qté... X 12€=.....€
 Numéros désirés
 Ai aide Yota à conquérir le cœur de Moém.

Tough Dur à cuir 13 vol sortis



7,35€ le volume. Qté... X 7,35€=.....€
 Numéros désirés
 Kibô est l'héritier d'un art martial mortel.

Cyber Weapon Z 10 volumes sortis



12,05€ le volume. Qté... X 12€=.....€
 Numéros désirés
 Des Cyber guerriers défendent la terre du futur

L'histoire des 3 Adolfs 4 vol sortis



8,40€ le volume. Qté... X 8,40€=.....€
 Numéros désirés
 La seconde guerre vue à travers trois Adolfs.

DNA 5 volumes sortis



4,90€ le volume. Qté... X 4,90€=.....€
 Numéros désirés
 Karine vient du futur pour changer le passé.

Sous un rayon de soleil 3 vol. sortis



4,90€ le volume. Qté... X 4,90€=.....€
 Numéros désirés
 Sarah a la pouvoir de parler aux plantes.

Hyper Run 2 volumes sortis



7,35€ le volume. Qté... X 7,35€=.....€
 Numéros désirés
 Comme Sailor moon, Run est l'héritière de la lune.

The art of Le Voyage de Chihiro
 44,20€ Illustrations
 décors croquis photos du film Le Voyage de Chihiro.

Livres d'illustrations

La plupart de ces livres ne sont faits que d'illustrations, mais certains contiennent des textes en Japonais.

Art of Métal gear Solid 2
 45€ Illustrations du jeu PS2
 Digimon Tamers (série 3)

Pokémon encyclopedie
 11,45€ Guide illustré des Pokémon

Digimon Zero 2
 14,50€ Guide de la 2^e série

Inu yasha TV Illustrations
 9,90€ Guide de la 3^e série

Wish illustrations
 20,60€ Illustrations de Clamp
 One piece color walk 1

Sailor moon R guide TV
 15,25€ Guide de la 2^e série

Sakura illustrations 2 Clamp
 30,50€ Série de l'auteur de Ranma

Sakura illustrations 3 Clamp
 19,05€ Illustrations du manga

Cheerio 2 Sakura illustrations
 19,05€ Illustrations du DA

Clamp illustrations du manga
 30,50€ Illustrations du manga

Clamp illustrations du manga
 30,50€ Illustrations du manga

Clamp illustrations série TV
 29€ Illustrations série TV

Short Program 3 vol.
 8,40 € le volume.
 Recueil sur l'amour par l'auteur de Sakura

Wish 4 volumes
 9 € le volume.
 Un ange cherche son aimé

Rash 2 volumes
 4,90 € le volume.
 Nicky Larson au féminin

Recueil de Hojo 3 vol.
 4,90 € le volume.
 Recueil d'histoires

CELUI QUE J'AI ME
 9 € le volume.
 Recueil d'histoires fantastiques par l'auteur de Vidéo girl AI

Zetman
 4,90 € le volume.
 Alice au pays des merveilles revue et corrigée par l'auteur de Sakura.

Miyukichan in wonderland
 11,45 €
 Un garçon revient à la vie après plusieurs années d'hibernation.

NEJI
 4,90 € le volume.

Comment commander ?

- Cochez les titres que vous souhaitez commander. Pour les bandes dessinées, inscrire les numéros que vous désirez acheter et n'oubliez pas de d'ajouter le prix pour chaque numéro.
- Sélectionnez votre mode de paiement : Carte Bleue Chèque Mandat
 N° C.B (16 chiffres) : _____ / _____ / _____ / _____ EXPIRE LE : _____ / _____ / _____
- Nom du porteur de la carte :
 Vous pouvez aussi commander par téléphone, ou vous renseigner sur la disponibilité des produits au 01 48 18 13 92 les mardi, mercredi & vendredi de 10h à 12h.
- Calculez votre montant :
 Ajoutez le total de tous les produits désirés en euros.
 (Envoi en colissimo recommandé)
 Rajoutez + 8,40€ de port (par tranche de 1 à 10 articles)
- Inscrivez votre adresse de livraison :
 NOM : PRÉNOM : ÂGE :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 TÉL. FIXE (obligatoire pour tout règlement par CB) :
- Renvoyez cette publicité à : PUB Tonkam / D. Manga
 132 avenue du président Wilson BP 95 / 93210 Saint-Denis-La Plaine



Illustration Nikomedia

MANGAS LA CHAÎNE DE VOS HÉROS PRÉFÉRÉS

www.mangas.fr



UNE CHAÎNE



DISPONIBLE SUR



CANALSATELLITE ET LE CÂBLÉ