

DM MANGAS



POKÉMON



Pikachu et ses copains

DRAGON BALL GT

LES DRAGONS DU FEU ET DE LA GLACE

2 POSTERS GÉANTS

LE CHEF-D'ŒUVRE DE HAYAO MIYAZAKI
PRINCESSE
MONONOKÉ

POKÉMON
AMIS-ÉTOILES

NOUVEAU

6 pages de jeux vidéo

- Dino Crisis
- Jet Force Gemini
- Shadow Man

T 2918 - 460 - 20,00 F



Mensuel N° 460
Janvier 2000 - 20 FF
145 FB - 6,50 FS
ISSN 1286-1707

Bonne année 2000

SOMMAIRE | MAGAZINE

- 17 Méli-mélo 2000
- 18 Pleins feux sur...
Princesse Mononoké
- 20 Dragon Ball GT
Les Dragons du feu et de la glace
- 24 Jeux vidéo
Jet Force Gemini, Dino Crisis, Shadow Man
- 45 Made in France
Nouveautés : vidéos, mangas...
- 46 Pokémon
Qui sont-ils ?
- 50 En direct du Japon
Les news de l'an 2000



BANDES DESSINEES

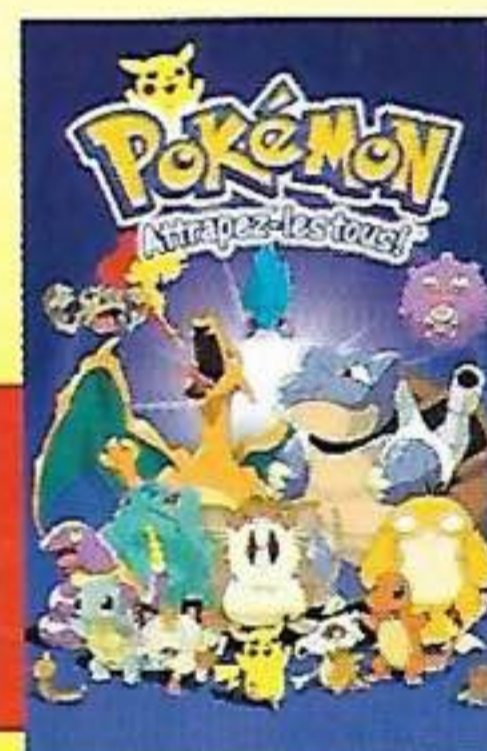
- 3 Dragon Ball GT
Le cauchemar continue
- 38 Sailor Moon
La danseuse étoile (2)
- 52 Les Chevaliers du Zodiaque
Le tout pour le tout (1)

JEUX

- 23 Test
L'an 2000 va-t-il changer votre vie ?

POSTERS

- 27 Pokémon
- 31 Mononoké



POUR 180 F RECEVEZ



CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



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



- 33 pages de bandes dessinées
- les mangas japonais
- des tests
- des jeux
- les consoles

une
économie de 60 F
3 numéros
gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D. MANGAS" ABONNEMENTS
70, rue Compans 75019 Paris

Oui, je m'abonne à "D. Mangas" pour un an et recevrai
12 numéros au prix de 180 F au lieu de 240 F, soit une
économie de 60 F. J'effectue mon règlement par :

- Chèque bancaire Chèque postal Mandat lettre
à l'ordre de "SFC D.Mangas"

Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

D. Mangas N° 460 - Janvier 2000. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SECRETAIRE DE REDACTION : Michèle Blacque. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL : Janvier 2000. 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 EDITIONNEE par SFC, SA au capital de 750 000 F - R.C.B. 334 323 961 - 132 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89. REASORTS : 08 00 31 32 68 - Photogravure : Immepho - Diffusion : Transport Presse - Imprimé par l'imprimerie Compiègne. 1 9 9 7



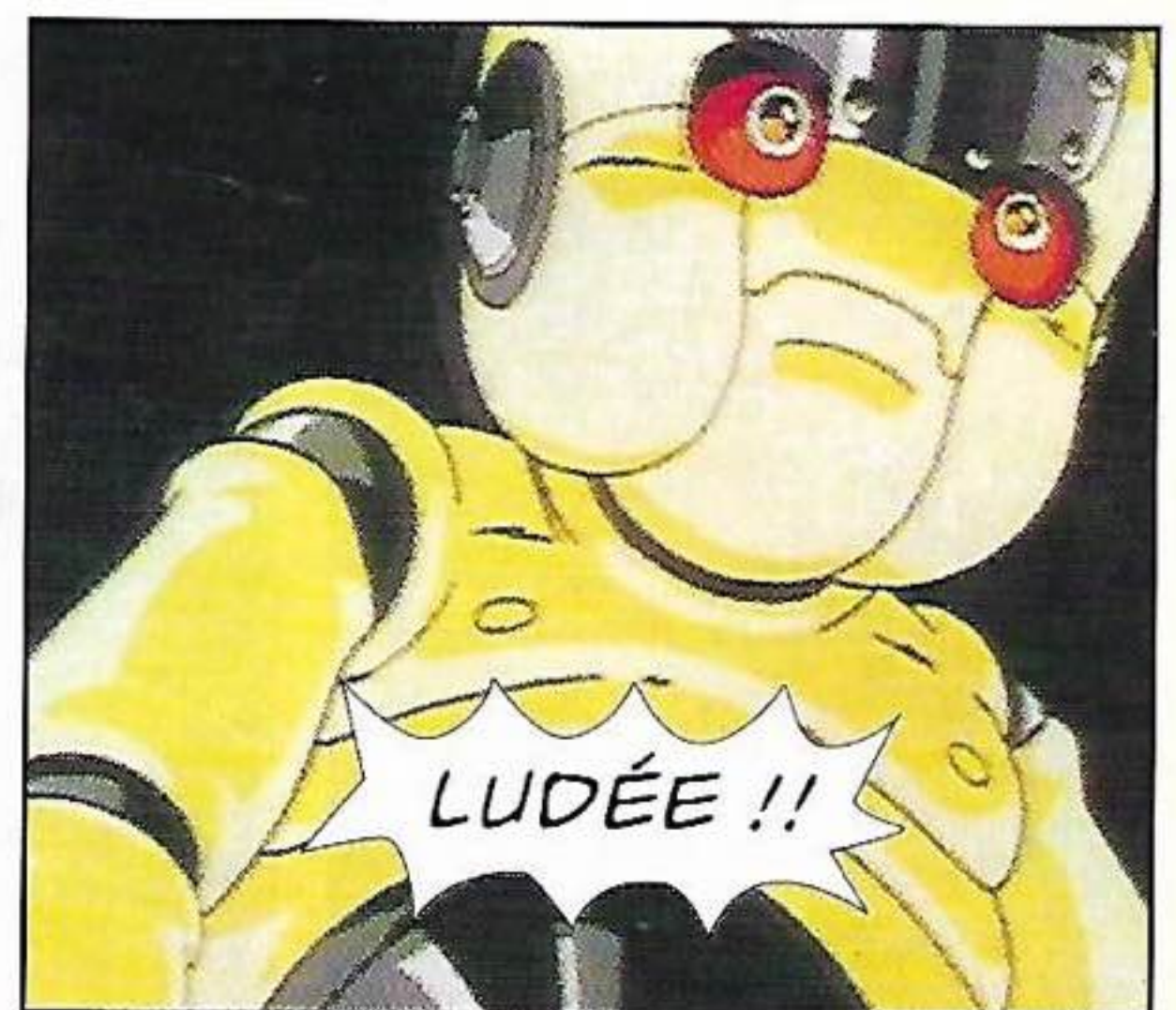
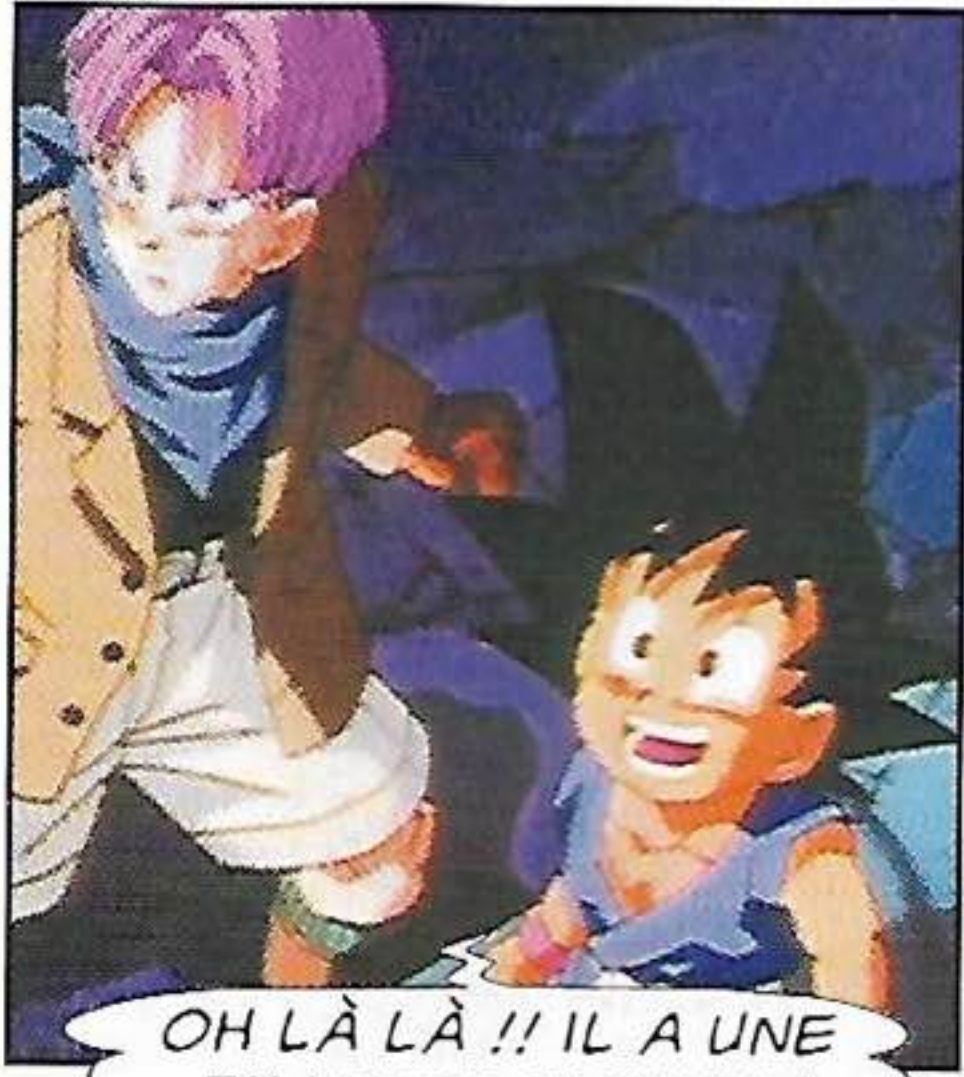
DRAGON BALL GT

Le cauchemar continue

Résumé : Dolteki a enclenché la procédure de réveil de Ludée... Il a transformé tous ses disciples en pantins, puis il leur a volé leur énergie pour la donner à l'imposante statue qui s'est révélée n'être qu'une simple machine...



NE JAMAIS SE FIER À L'APPARENCE...



JE VEUX RESTER ICI ! JE POURRAIS ÊTRE UTILE...



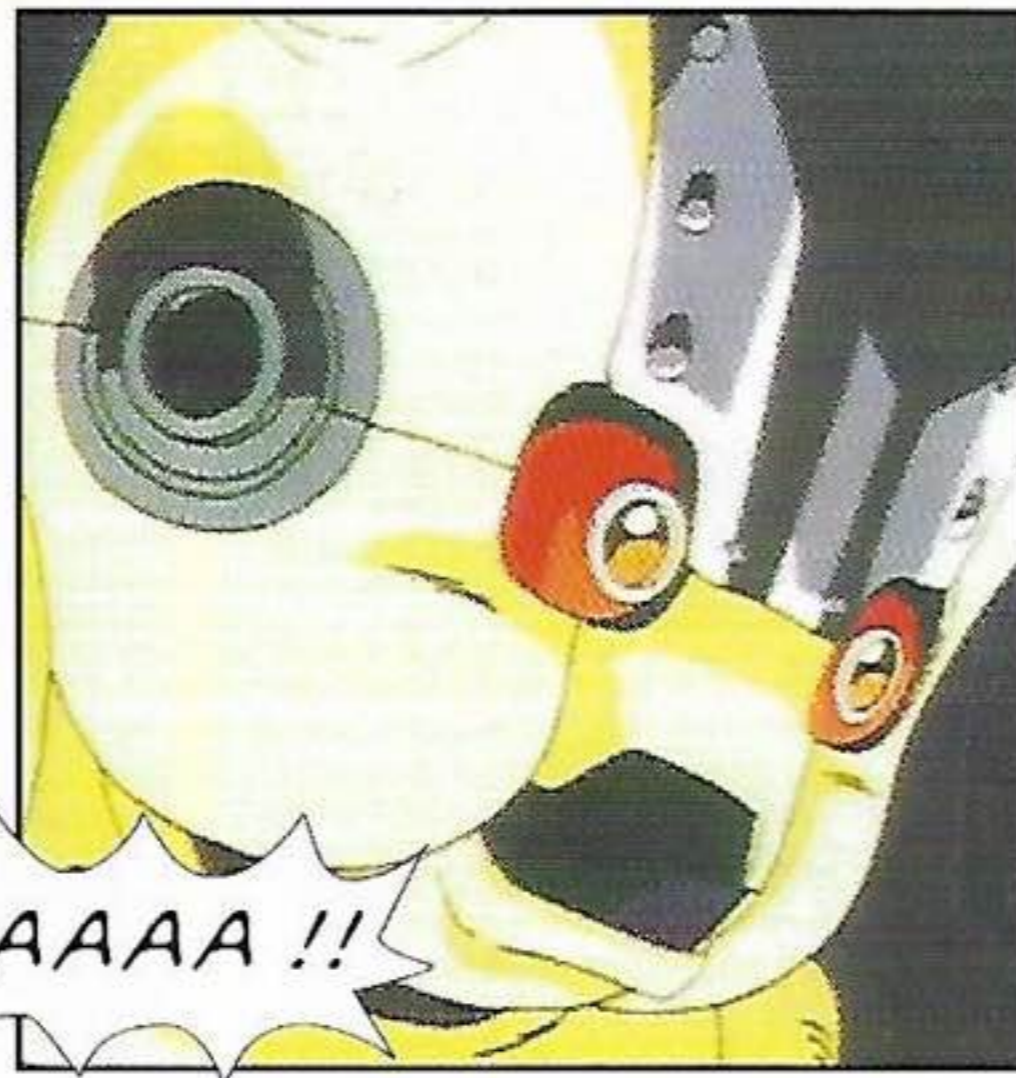
GRAND-PÈRE ! JE VEUX RENTRER CHEZ MOI ! LAISSEZ-MOI !



HÉ LUDÉE ! NANANANÈRE !
VIENS ! TU CONNAIS LE
POPOTIN !



WAAAA !!



JE NE PENSAIS PAS QUE
C'ÉTAIT AUSSI DUR LA VIE
DE POUPEE !



PENDANT CE TEMPS...



CE BANDANA NE VA PAS
AVEC CETTE ROBE !



AH ! VOILÀ QUI EST MIEUX !
OH ! MAIS TU ES TOUTE
DÉCOIFFÉE...



AÏE !!



BAOUM !!



FSSS !!

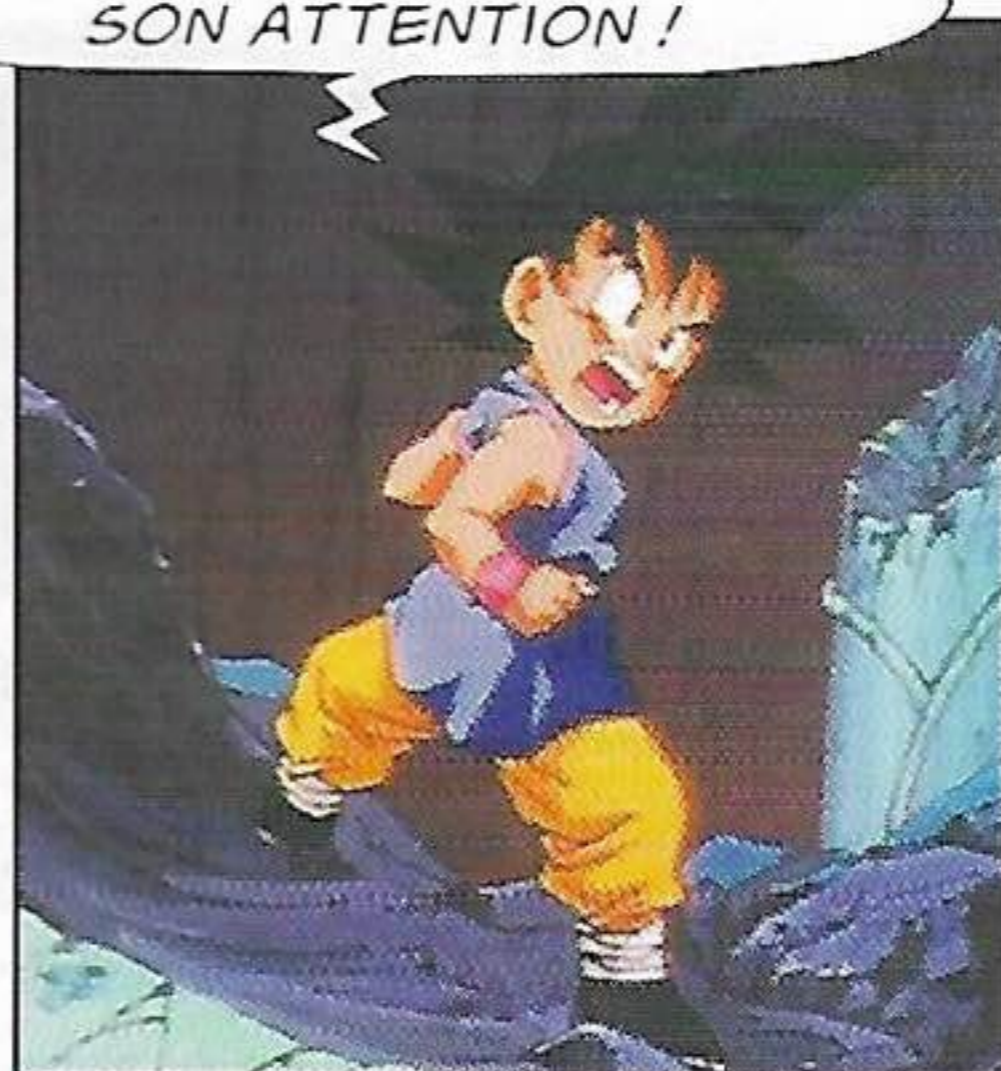


YYAA !!

VA-T-EN, MOI JE ME
CHARGE DE DÉTOURNER
SON ATTENTION !



ÇA NE L'A MÊME PAS
CHATOUILLÉ ! C'EST
IMPRESSIONNANT !



GRRR !!

SANGOKU EST PROJETÉ DANS
LES AIRS PAR LE ROBOT...



CRAC!!



BAOUM !!



OUIE !!



À CAUSE DE TOI, J'AI FAILLI
ME ROMPRE LE COU !



GLOUP !!



WAAAA !!



NON LOIN DE LÀ...

AH NON !!

C'EST L'HEURE D'ALLER
DÎNER PAIN ! JE PROPOSE
DE TE CHANGER TA TENUE...



DOLTEKI...

... TU M'ENTENDS ?



EUH !
OUI !



MAIS ! D'OÙ VIENT
CETTE VOIX ?



J'AIMERAIS TE DIRE UN
MOT ! JE T'ATTENDS !

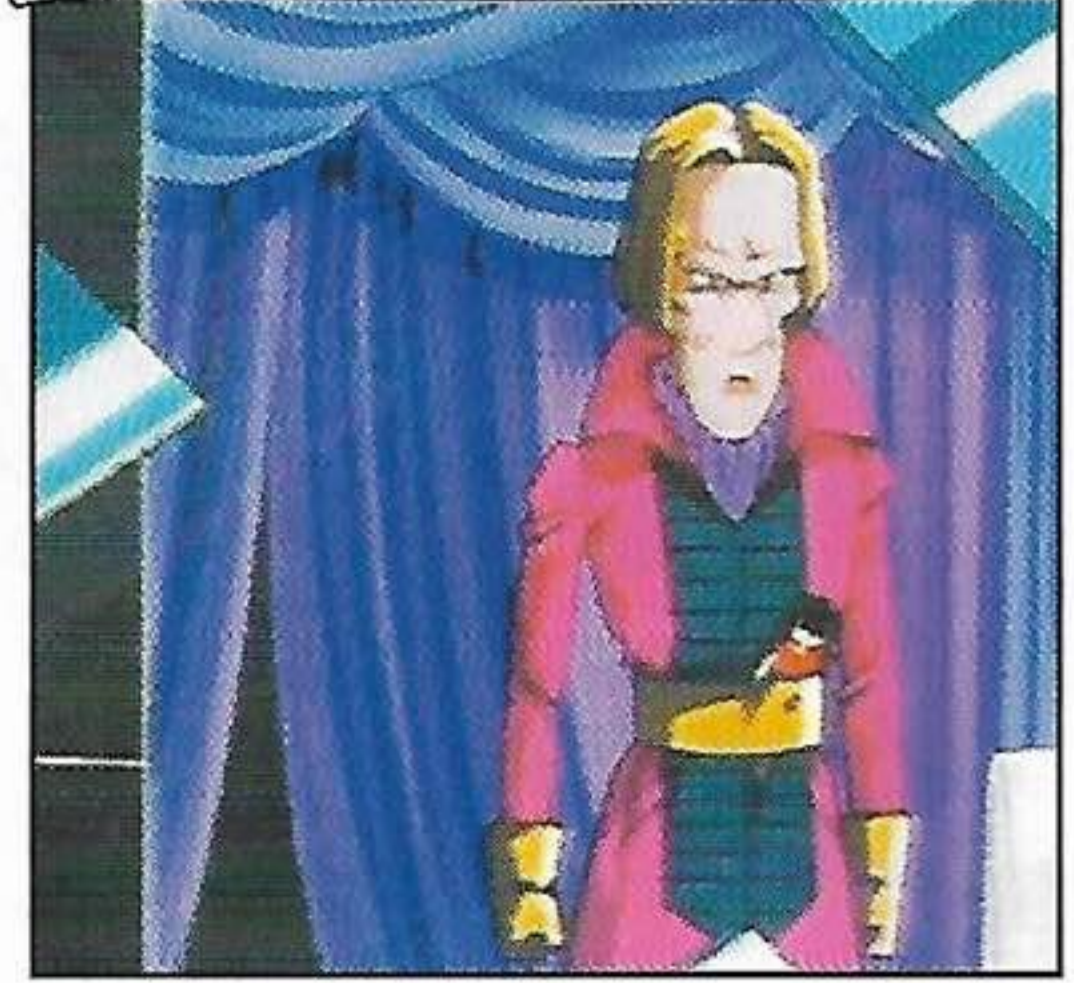


D'ACCORD ! JE
VIENS TOUT DE
SUITE !

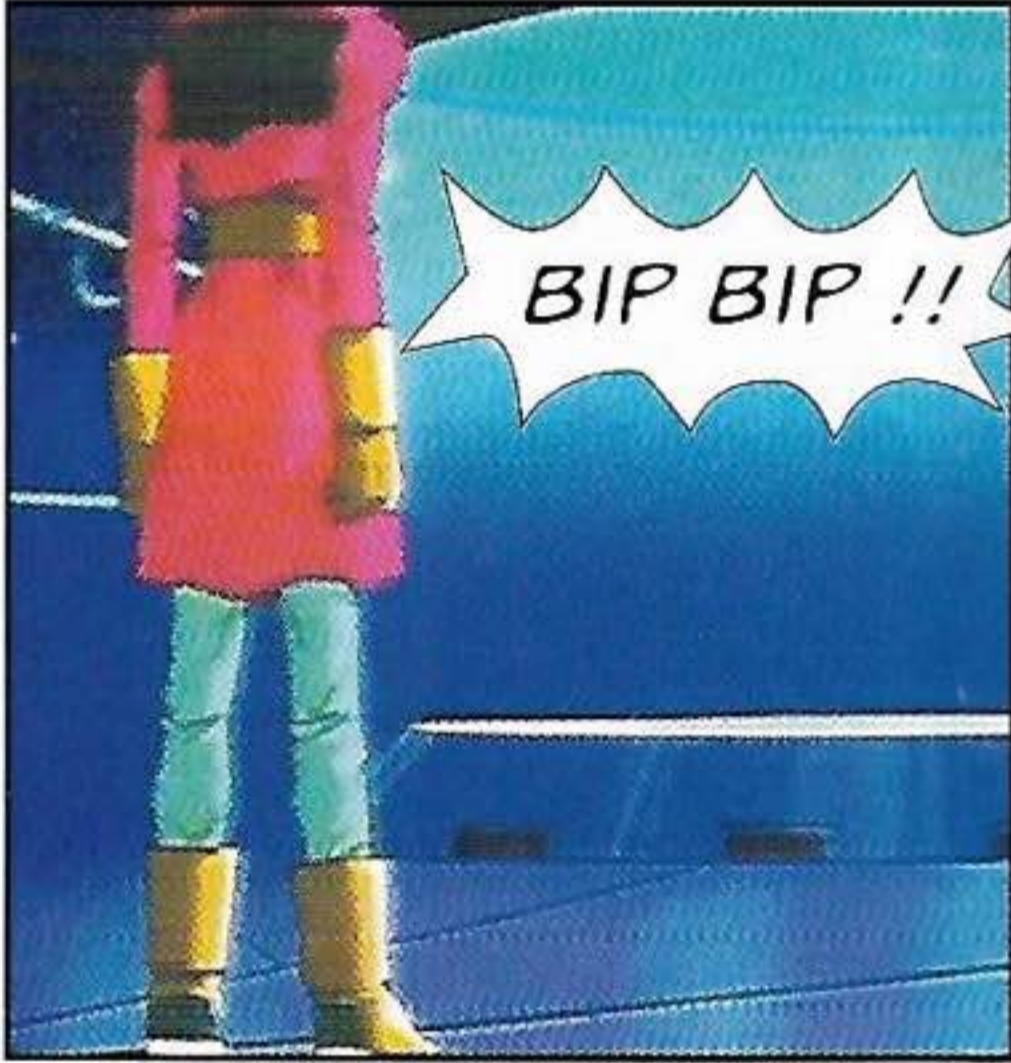
DOLTEKI ABAISSE UNE POUPÉE
SITUÉE SUR L'ÉTAGÈRE...



...S'OUVRE ALORS UN PASSAGE
SECRET !



QU'EST-CE QUE C'EST QUE
CET ENDROIT !



BIP BIP !!



UN ÉCRAN ?



ÇA FAIT LONGTEMPS QUE
VOUS M'AVEZ APPELÉ !
COMMENT ALLEZ-VOUS
PROFESSEUR MYO ?



QUEL DRÔLE DE NOM ! DANS
CETTE POSITION JE N'ARRI-
VE PAS À VOIR L'ÉCRAN !



OÙ EN EST-ON
AVEC LES BOULES
DE CRISTAL ?



HUM ! C'EST
TRÈS COM-
PLIQUÉ !



NE ME DIS PAS QUE TU
N'EN AS AUCUNE !



IL Y EN A AU
MOINS 2 RANGÉES
DANS LE TEMPLE !



ALORS C'EST LUI MYO ?



AAAHHH !!

AAAHH !!

LE DRAGON NE VIENDRAIT QUE LORSQUE NOUS AURONS TOUTES LES BOULES DE CRISTAL ! IL M'AIDERA À CONQUÉRIR TOUTE LA GALAXIE !

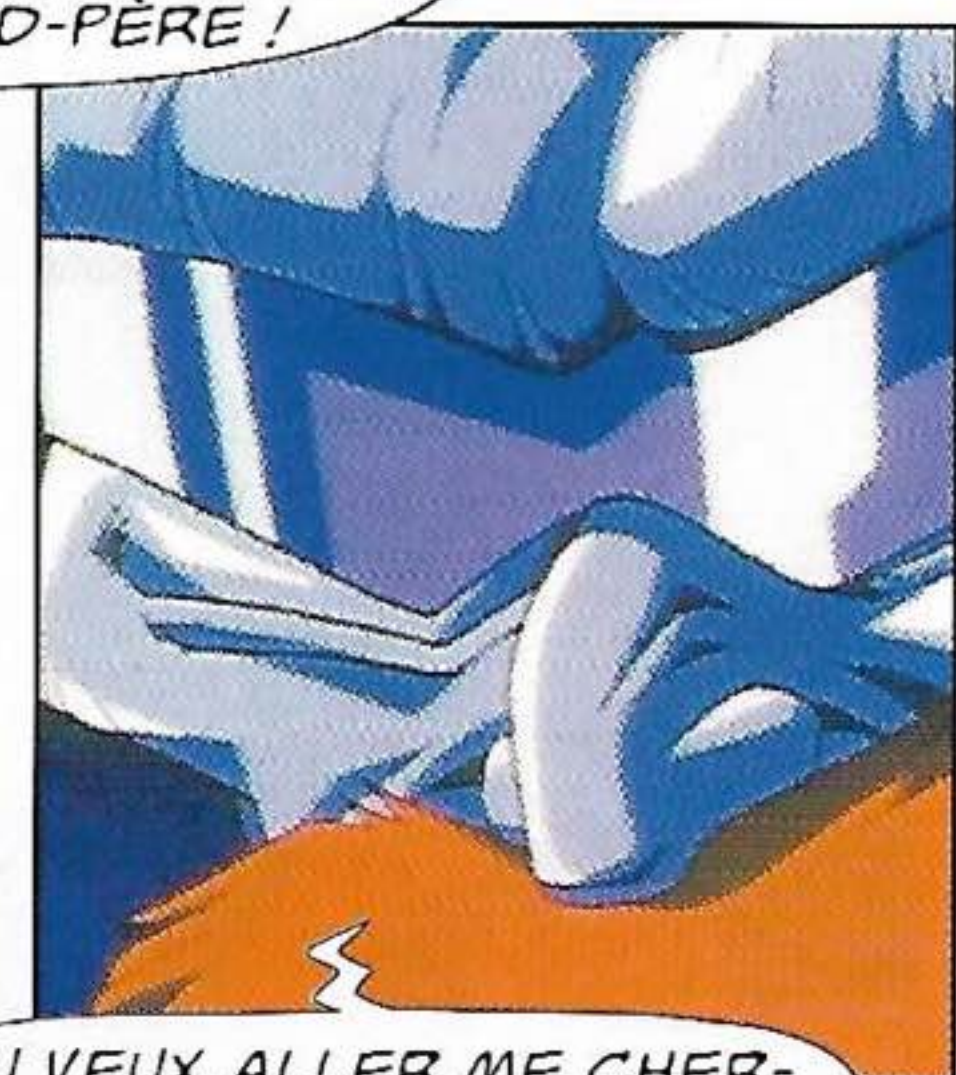


BIP !!

ENCORE UN QUI A LA FOLIE DES GRANDEURS ! IL FAUT QUE JE PRÉVIENNE GRAND-PÈRE !



TU AS FAIT DU BON TRAVAIL ! JE SUIS FIER DE TOI !



TU VEUX ALLER ME CHERCHER LES BOULES DE CRISTAL DE SHÉRON !



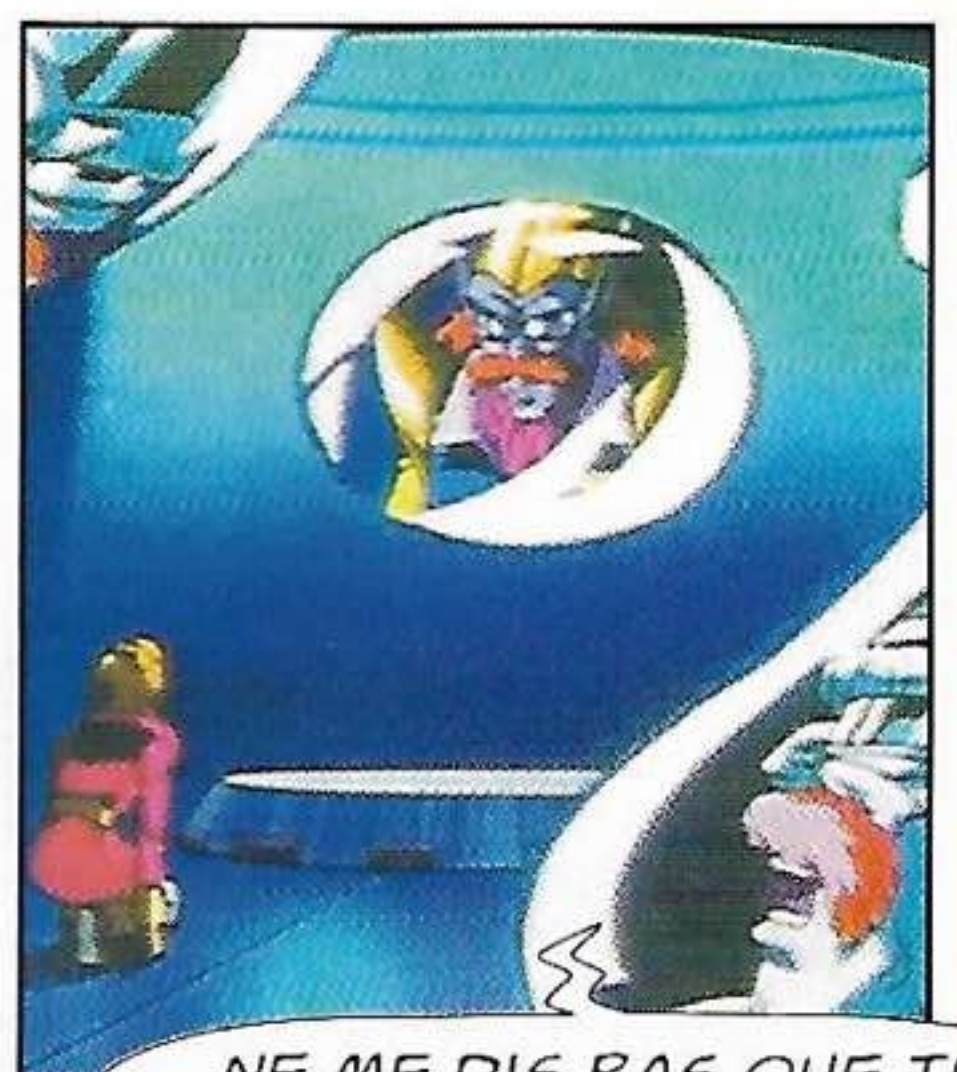
MAIS... C'EST QUE...



ELLES SONT ENTREPOSÉES DANS LA GRANDE SALLE ! LUDÉE EST LÀ-BAS POUR NOUS DÉBARRASSER DE 2 TERRIENS QUI VEULENT LES VOLER !



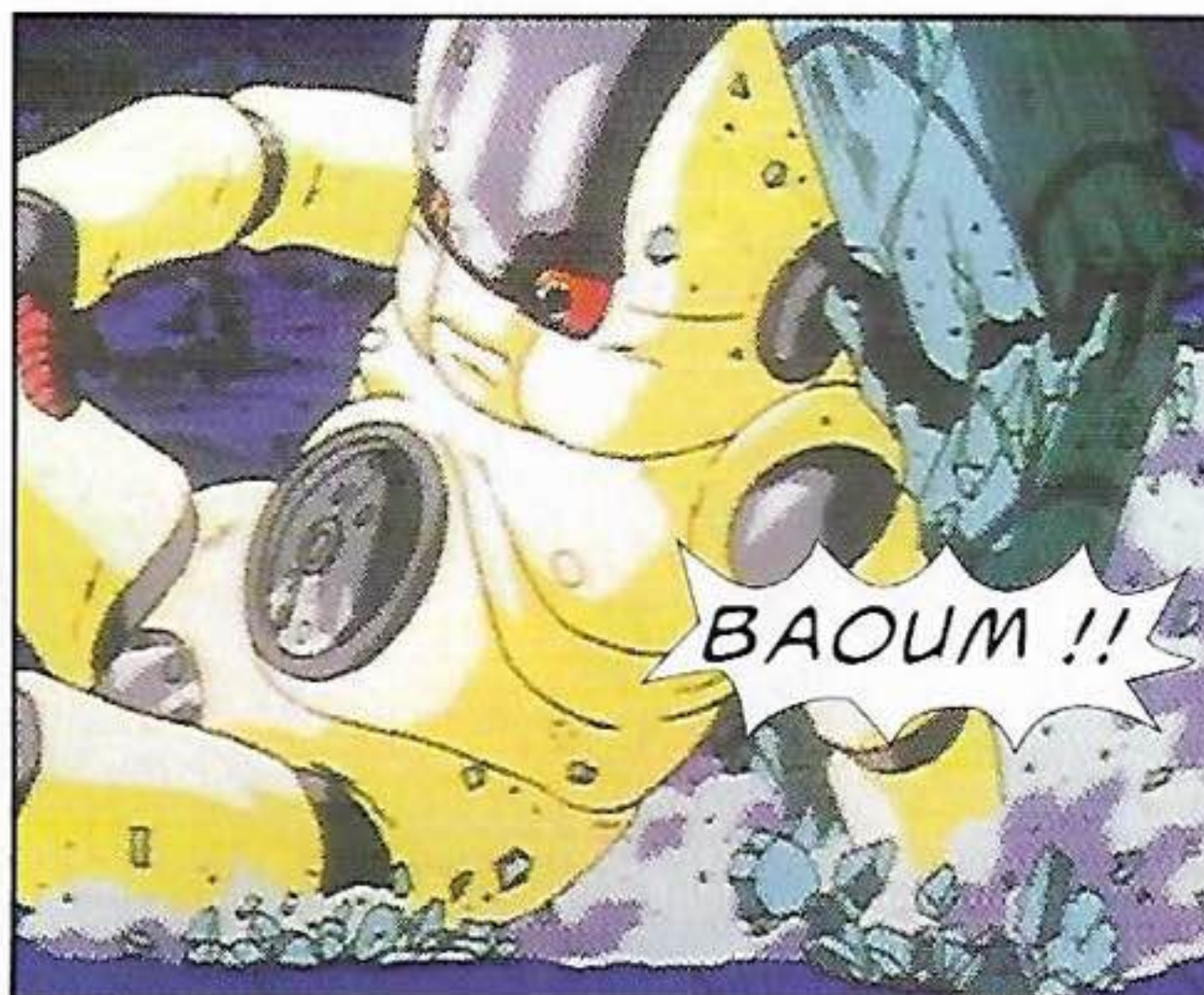
QUOI !!

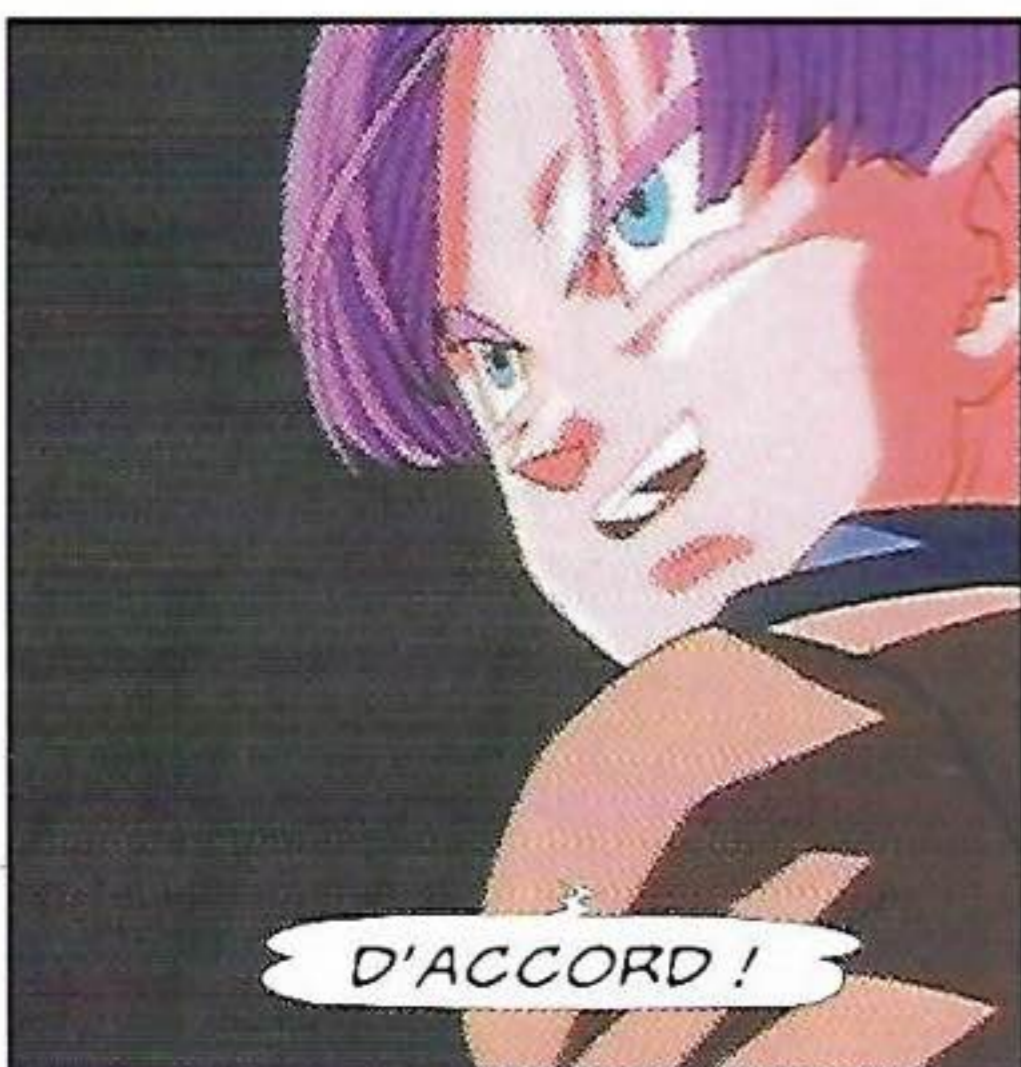


NE ME DIS PAS QUE TU L'AS RÉVEILLÉ SANS M'EN PARLER !



SES RÉSERVES ATTEIGNENT LE NIVEAU 2, CE QUI DEVRAIT ÊTRE BON !







BAOUM !!



BAOUM !!



BRR !!



EUH !!



LUDÉE !!



FSSS !!

SA PUISSANCE EST PHÉNOMÉNALE ! J'AI L'IMPRES-
SION QU'IL NE SAIT PAS
COMMENT L'UTILISER !



FCHS !!



ÇA VA ? JE TROUVE QU'IL A
DES RÉACTIONS INFAN-
TILES PARFOIS !



IMBÉCILE !!!



LUDÉE N'A JAMAIS
COMBATTU AVEC
AUSSI PEU DE RÉSERVE
D'ÉNERGIE !



J'AIMERAIS TENIR LE
TRIPLE IDIOT QUI T'A
ENGAGÉ ! DIS-MOI QUI
EST-CE ?



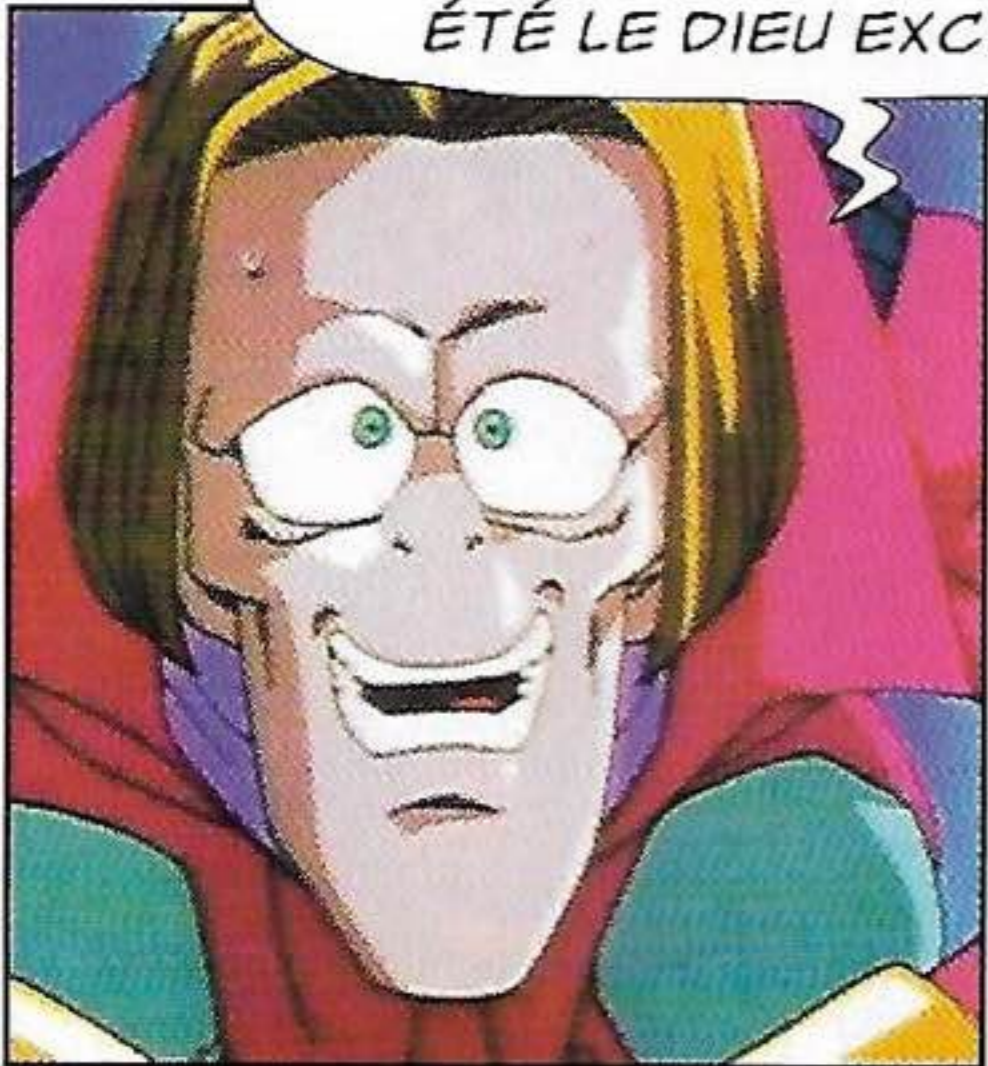
VOUS !!

JE DEVAIS AVOIR PERDU LA TÊTE LORSQUE JE T'AI NOMMÉ GRAND MAÎTRE DE LA CONGRÉGATION !



RAPPELLE-MOI QUEL ÉTAIT TON RÔLE ! J'AIMERAIS L'ENTENDRE DE TA BOUCHE !

J'ÉTAIS CHARGÉ DE CRÉER UNE NOUVELLE FORME DE RELIGION DONT LUDÉE AURAIT ÉTÉ LE DIEU EXCLUSIF !



C'EST BIEN ÇA ! ET TOUT CECI DANS LE BUT DE FAIRE MARCHER CE ROBOT !



C'EST EN EFFET LE DERNIER-NÉ DE MA SÉRIE DE MUTANTS ! IL SUFFIT QUE TU ARRIVES POUR TOUT DÉMOLIR !



PARDON !



ARRÊTE DE PLEURER ET REGARDE L'ÉCRAN ! CES TERRIENS N'ONT AUCUNE PITIÉ !



YYAA !!



FCHS !!

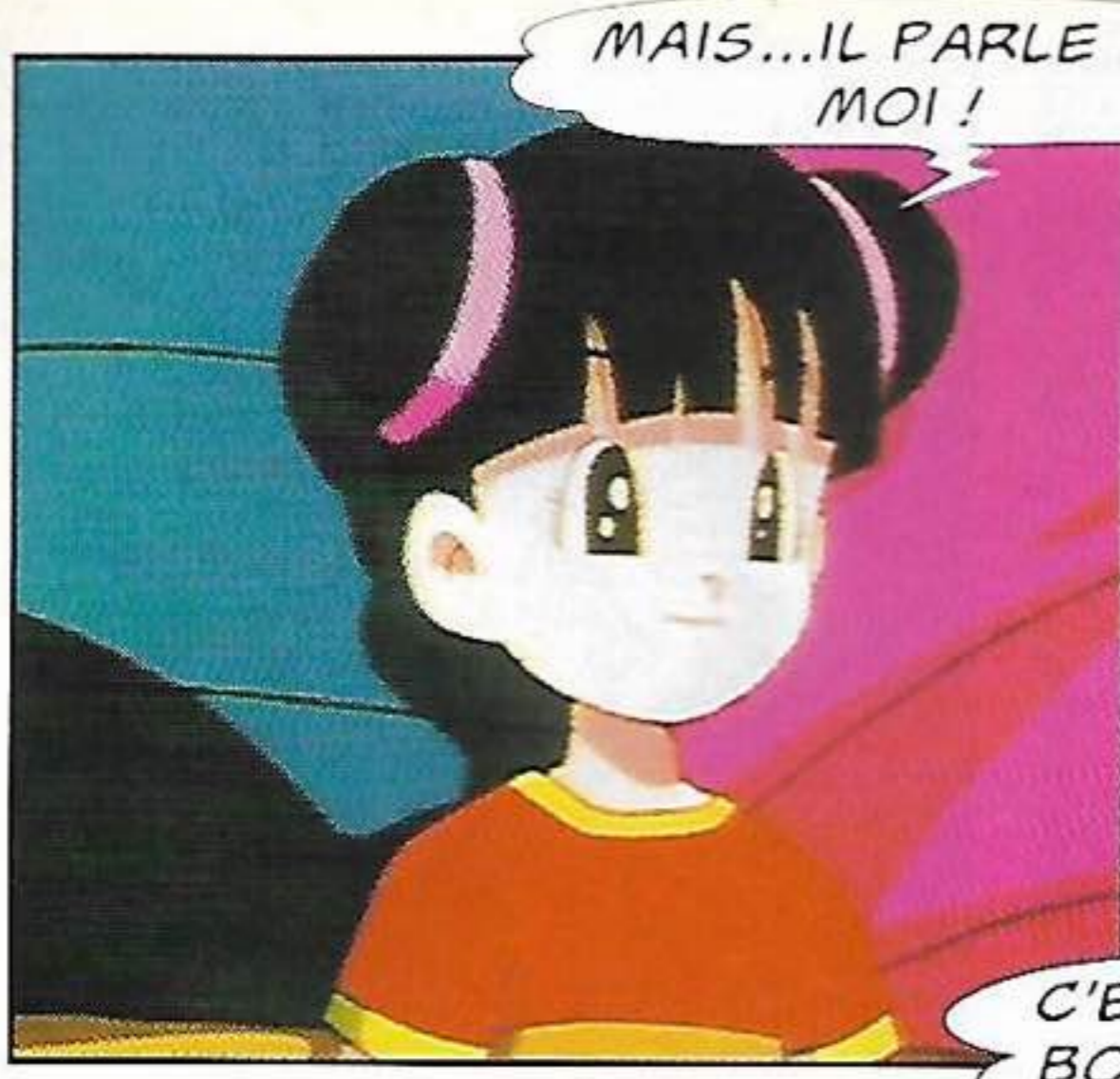


FCHS !!



FSSS !!





MAIS...IL PARLE DE MOI!



C'EST MA POUPÉE PORTE-BONHEUR ! JE L'EMPORTE PARTOUT AVEC MOI !



JE NE SAIS PAS SI TU AS SENTI, MAIS ELLE DÉGAGE UNE ÉNERGIE EXTRAORDINAIRE !

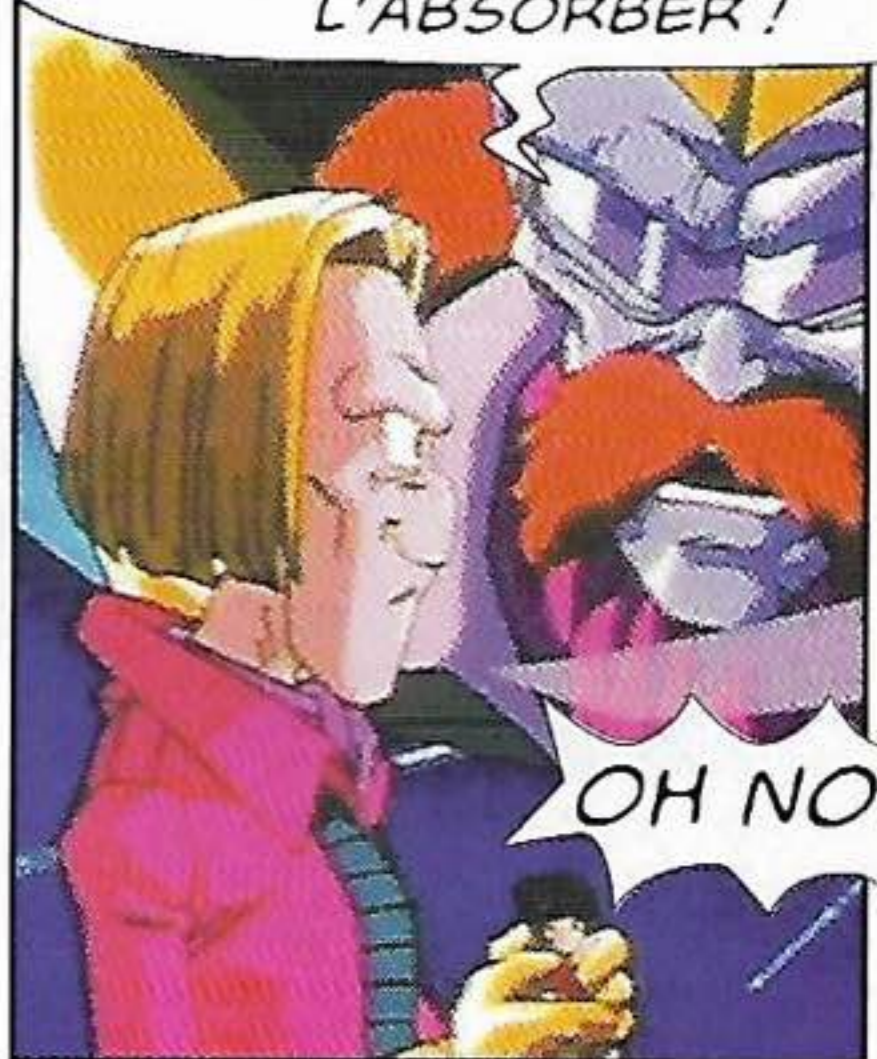
J'AI UNE IDÉE ! PUISQU'ELLE DÉBORDE D'ÉNERGIE NOUS ALLONS DIRE À LUDÉE DE L'ABSORBER !



ELLE S'APPELLE PAIN ! C'EST UNE TERRIENNE COMME LES 2 AUTRES...



... JE VOUS AVOUE QUE J'AI BEAUCOUP DE MAL À M'EN SÉPARER !



OH NON !!



ÇA LUI PERMETTRAIT D'ATTEINDRE RAPIDEMENT LE NIVEAU 3 !



C'EST QUE... J'AVAIS ESPÉRÉ LA GARDER JUSQU'À LA FIN DE MA VIE ! ON S'AMUSE TELLEMENT BIEN ENSEMBLE !



NE TE LAISSE PAS FAIRE DOLTEKI ! POUR UNE FOIS JE TE SOUTIENS !

JE FERAI TOUT CE QUE VOUS VOUDREZ, MAIS NE NOUS SÉPAREZ PAS ! JE VOUS EN SUPPLIE...



JE TE RAPPELLE QUE C'EST MOI LE CHEF ICI, ET QUE J'AI VRAIMENT HORREUR QUE L'ON DISCUTE MES ORDRES...



C'EST UN ORDRE !



OUI !!

NON !!

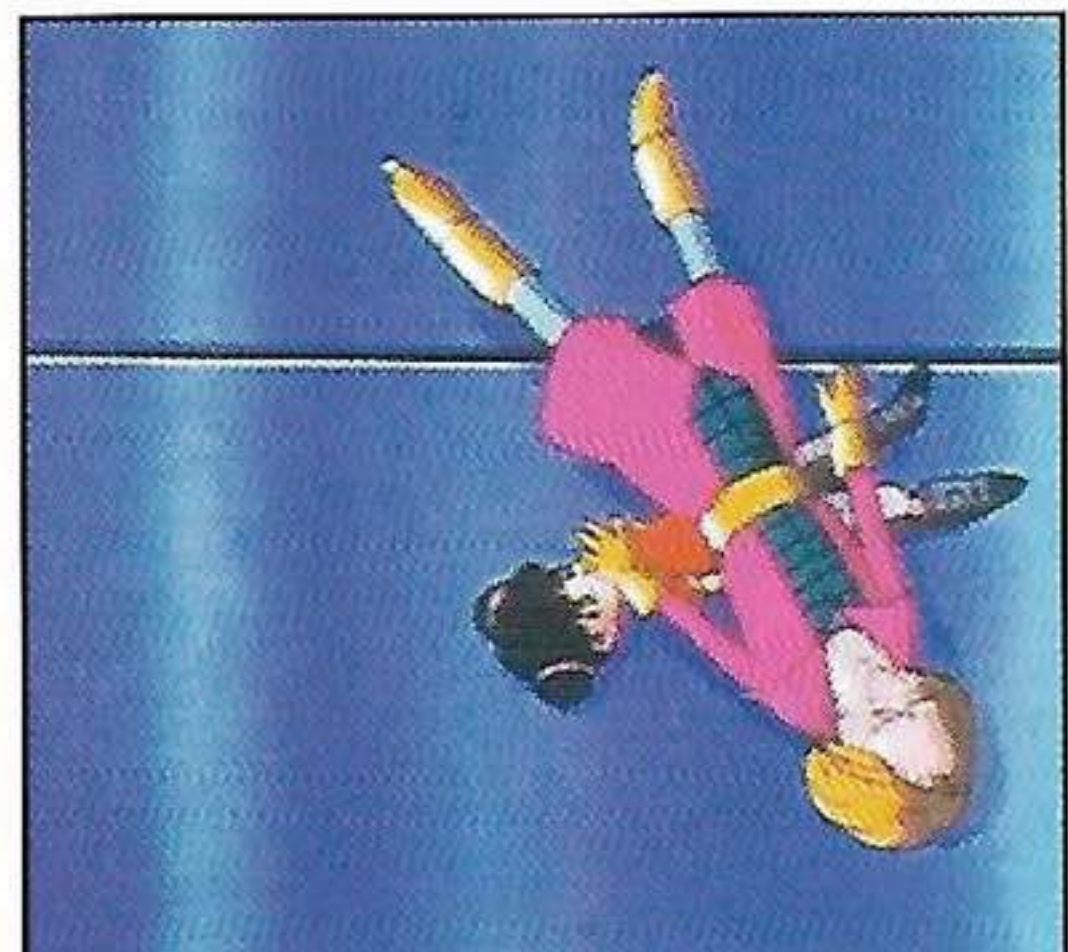


MAIS, SI TU TIENS À PASSER LE RESTE DE TA VIE AVEC ELLE, LUDÉE VA VOUS ABSORBER TOUS LES DEUX !

BIP !!



FCHSS !!



DOLTEKI EST TRANSFORMÉ EN POUPÉE EN UN CLIN D'ŒIL...



ADIEU !!



TIENS ! JE SENS COMME UN SOUFFLE SUR MA PEAU !



FSSS !!

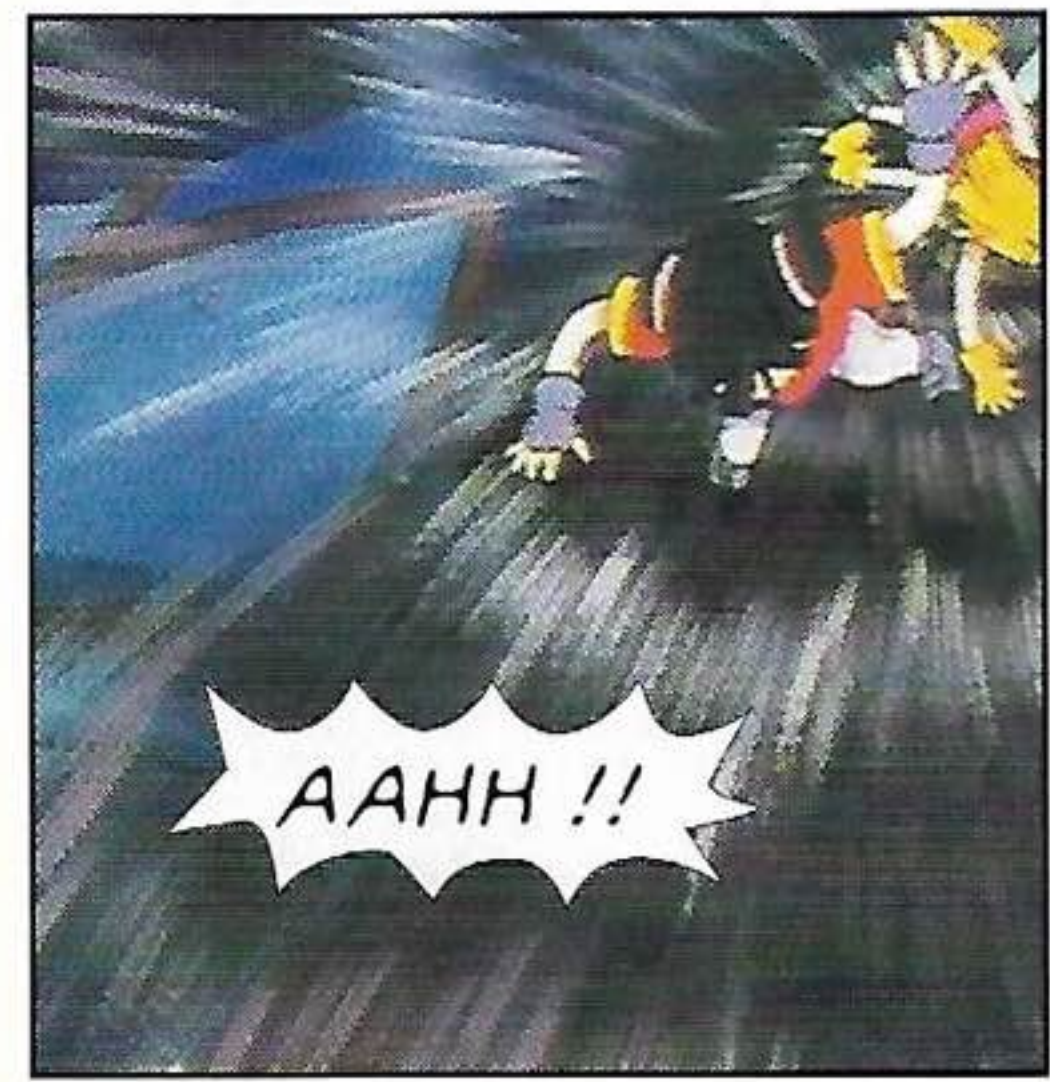


LUDÉE !!



YYAA !!

BAOUM !!



AAHH !!

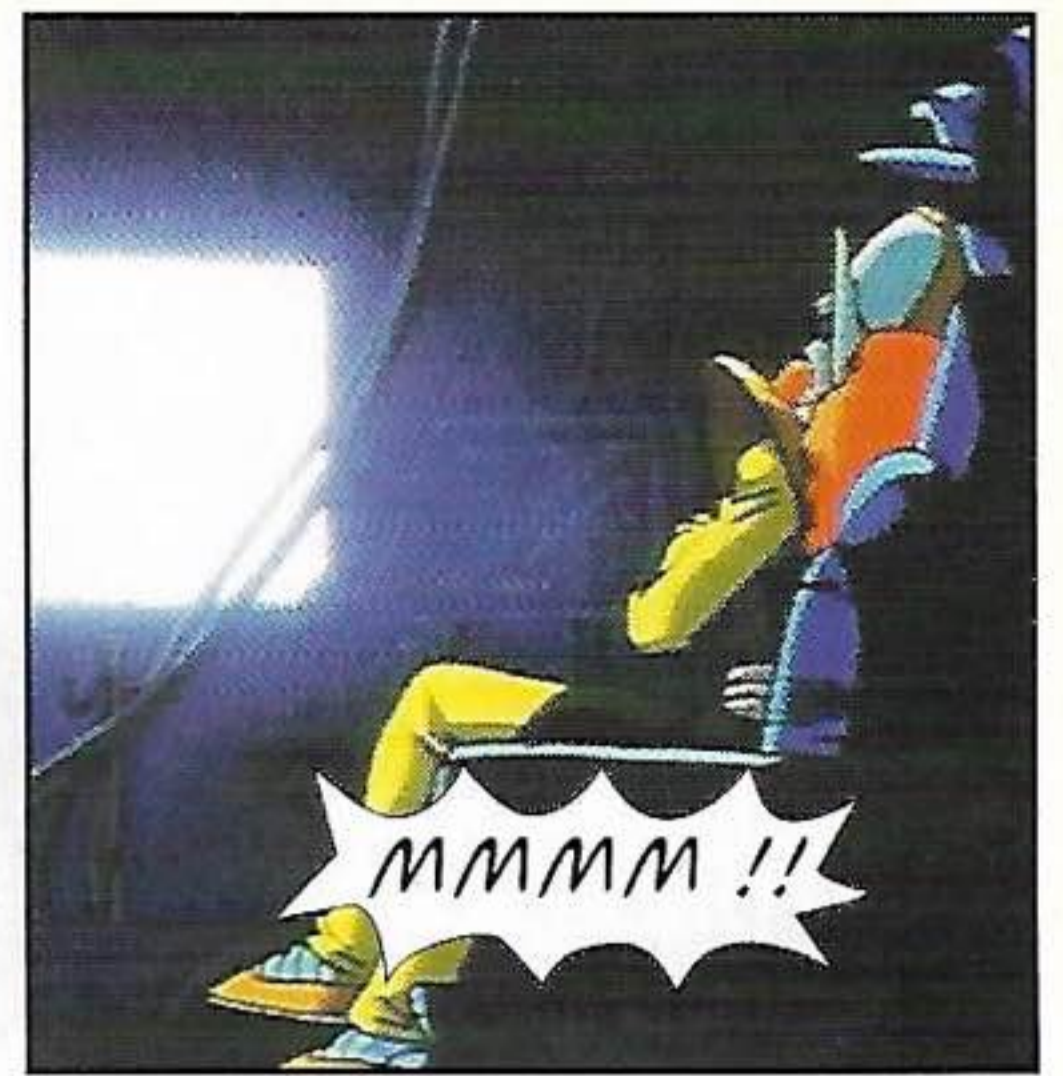


PAIN !!



OÙ SOMMES-NOUS ?





... QUE VA-T-ELLE DEVENIR MAINTENANT ? AURA-T-ELLE LA CHANCE DE REVOIR UN JOUR SA FAMILLE QUI L'AIME TENDREMENT !



méli-mélo

Rêvez
et faites votre choix
parmi ces objets
spécialement sélectionnés
pour vous !

SPÉCIAL FILLES

Dans la collection Poupées du Monde, Barbie la Polonaise est prête pour une danse folklorique !

Mattel. Prix : 185 F. Grands magasins, magasins de jouets



A L'HEURE SIMPSON

Une montre résistante à l'eau, mouvement à quartz. Décorée avec les impertinents Simpson.

Démons & Merveilles. Prix : 149 F. Grands magasins, magasins



C'EST DANS LA POCHE

Pikachu, le plus populaire des Pokémon, habite cette mini-console, qui sert d'horloge et de réveil, avec en plus un mini-jeu. Vous pourrez emmener votre petit compagnon virtuel partout avec vous.

Nintendo. Prix : 129 F. Grands magasins.

5 RANGERS EN 1

Le DX Mega Voyager est la combinaison des 5 zords des "Power Rangers dans l'espace".

Bandai. Prix : 440 F. Grands magasins, magasins de jouets



TOUJOURS MECCANO...

...avec la mallette 40 modèles, tous différents et dotés d'un moteur 6 volts pour créer des mouvements mécaniques.

Meccano. Prix : 380 F. Grands magasins, magasins de jouets.



PIN'S 2000

Le pin's signe cette fin de siècle, il est aussi présent en ce début

l'an 2000. Email grand feu et finition or.

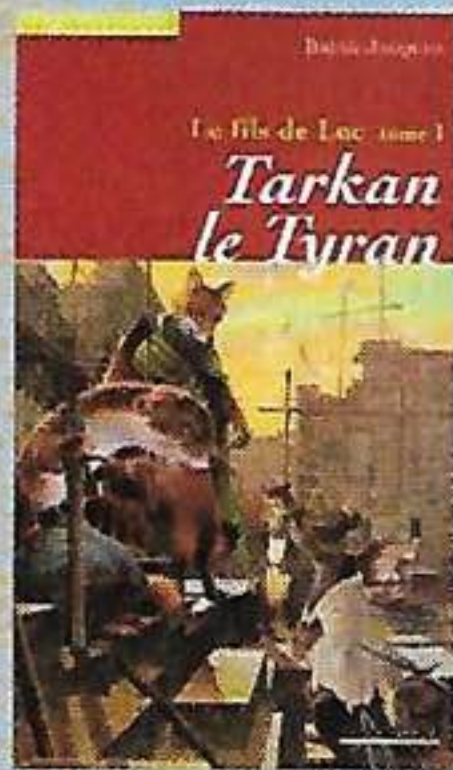
Démons & Merveilles. Prix : 49 F. Grands magasins, librairies.



TARKAN LE TYRAN

Un livre d'aventures qui vous tiendra en haleine jusqu'à la dernière page.

Mango poche junior. Prix : 89 F. Grands magasins, librairies.



ET 1, ET 2, ET...

Zidane, Djorkaeff, Dessailly, Deschamps et Thuram ont marqué à tout jamais l'histoire du sport. Pour ceux qui veulent garder un souvenir d'eux, ces figurines sont en vente dans les magasins Intersport. Prix : 19 F.



**PLEINS
FEUX** SUR...

PRINCESSE MONONOKÉ

**SORTIE
LE 12 JANVIER
2000**

Hayao Miyazaki a réalisé de grands dessins animés pour les enfants mais aussi pour les parents. C'est pour cela que les Studios Disney ont décidé de prendre en charge ses créations et de les diffuser dans le monde entier. "Princesse Mononoké", le dernier film de Hayao Miyazaki, a battu tous les records dans les salles de cinéma nippones en totalisant plus de 12 millions d'entrées.

L'histoire se déroule au Japon durant l'ère Muromachi (1336). Le pays connaît une période de troubles liés à l'effondrement progressif des structures médiévales. Certaines forêts abritent d'étranges animaux géants considérés comme des divinités, mais craints en raison de leur aptitude à parler le langage humain.

En tentant de sauver son village d'une mystérieuse créature, Ashitaka, jeune chef Emishi (une population retirée depuis les temps anciens dans le nord-est du Japon), est touché au bras par une étrange substance.

Pour éviter que celle-ci ne se propage et ne le tue à terme, il est

obligé de quitter son village afin de trouver une divinité du nom de Shishigami, seule à pouvoir le soigner. Après avoir traversé le Japon, il se trouve pris dans une guerre opposant Eboshi, directrice d'une fabrique d'armes, à San, une jeune fille élevée par une divinité loup du nom de Moro. Pendant que ces deux femmes se battent, l'empereur envoie aux quatre coins du pays des espions afin de trouver la divinité Shishigami. Selon la légende, celui qui possèdera sa tête deviendra immortel. C'est en suivant Ashitaka qu'un de ces espions découvre le repaire de la divinité. Il va alors manipuler Dame Eboshi, dans le dessein de se faire aider pour capturer la divinité.



A PROPOS DE

Hayao Miyazaki, auteur-réalisateur, a aussi créé "Porco Rosso" sorti en salle il y a quatre ans, et "Mon voisin Totoro" actuellement au cinéma. Au Japon, il est aussi connu que Disney chez nous. Il a fait un grand nombre de films d'animation inédits en France. Il a dé-

UN HYMNE À LA NATURE

"Princesse Mononoké" est avant tout un film écologique sans pour autant que l'histoire soit rébarbative. D'ailleurs, le film soulève plusieurs questions, mais nous laisse seul juge de nos



opinions. Le principe de "Princesse Mononoké" est simple : d'un côté, il y a Dame Eboshi qui possède une fabrique d'armes; c'est une grande industrie placée en bordure de forêt. Elle emploie un grand nombre d'ouvriers rejetés de la société. En créant une entre-

prise utile dans un domaine qui ne peut connaître de pénurie, Dame Eboshi a pu recueillir, entre autres, des femmes qui, à cette époque, n'avaient aucun poids dans la société. Elle a aussi pris en charge les handicapés, les infirmes...

De l'autre côté, on retrouve San qui tente désespérément de combattre Dame Eboshi parce qu'elle coupe un grand nombre d'arbres afin d'alimenter ses chaudières. Dans les deux cas, ce sont des actes légitimes qui ne peuvent pas être résolus par un compromis. L'évolution industrielle veut que nous prenions un peu plus chaque jour sur la nature. La question est de savoir ce qu'il adviendra de nous si l'évolution industrielle prend fin...

A cette époque, on reconnaissait une forêt enchantée aux petites créatures qui la peuplaient



San, la princesse Mononoké, fera tout pour protéger la forêt

En tentant de sauver sa vie, Ashitaka va se retrouver mêlé à la bataille que se livrent San et Dame Eboshi



L'AUTEUR

buté sa carrière, il y a très longtemps, dans les studios Toei Animation. Par la suite il a travaillé sur des séries telles que "Conan le fils du futur", "Little Nemo"...

"Mononoké" est à l'origine un livre d'illustrations réunissant toutes les idées de l'auteur.

DRAGON BALL GT

Le combat entre Suu Shéron et Sangoku se poursuit dans la ville désertée. Lors des précédents événements, Sangoku utilisait la technique de la morsure du serpent contre son ennemi. Etant donné qu'il tire son énergie du Soleil, il espérait ainsi l'éblouir et le mettre en surcharge. Les deux combattants se lancent un rayon d'énergie qui les fait s'envoler. Ils poursuivent alors le combat dans les airs. Leurs attaques s'accroissent jus-

qu'à ce Sangoku et Suu Shéron se retrouvent face à face, prêts à exploser. Alors qu'ils gardent leur pose, Sangoku dit à Suu Shéron que sa force supérieure n'est rien par rapport à sa rapidité ; par ailleurs, il joint à sa menace un Super Kaméhamé-ha. Le Dragon se déplace aussitôt pour s'arrêter derrière Sangoku. Le rayon échoue sur un bâ-

**PENDANT QUE
BULMA CHERCHE UNE
MÉTHODE SCIENTIFIQUE POUR
TRANSFORMER VÉGÉTA EN SUPER
GUERRIER 4, SANGOKU POURSUIT LE COM-
BAT CONTRE SUU SHÉRON.
L'ISSUE DE CETTE BATAILLE EST
INCERTAINE CAR SANGOKU
NE PEUT S'APPROCHER DE
CET ENNEMI CAPABLE
D'AUGMENTER LA
TEMPÉRATURE DE
SON CORPS
JUSQU'À
6000° !**

LES DRAGONS DU FEU ET DE LA GLACE

timent sans lui causer le moindre mal. Ensuite, Sangoku se met à changer de place très rapidement, pour dérouter le Dragon, tout en préparant une nouvelle attaque.

Mais le Dragon se concentre sur l'énergie de Sangoku et réussit à lui porter un coup avant qu'il n'ait le temps de lancer son attaque.

Alors, changeant de technique, Sangoku retourne se cacher dans les décombres d'un immeuble, lui faisant croire qu'il allait réitérer son super Kaméhamé. Il lance un rayon d'énergie et se déplace à une grande vitesse, laissant l'apparence de son corps sur place.

Une fois la lumière dissipée, Suu Shéron découvre qu'il s'agissait d'une machination. Le rayon n'a détruit qu'un miroir.

Pendant ce temps, Sangoku s'est placé derrière lui et fait une super attaque dans son dos. Le Dragon a du mal à refaire surface ; il reconnaît sa défaite et se prépare à être anéanti. Mais Sangoku épargne sa vie, à l'instar de Suu qui avait épargné celle de Pain à leur première rencontre.

Puis, tous deux sortent de l'ombre pour poursuivre le combat. Une fois dehors, alors qu'ils s'apprêtent à reprendre la bataille, un rayon bleu congèle la main de Sangoku sans qu'il puisse réagir. Suu Shéron se retourne avec surprise en reconnais-



**Sangoku
s'attaque à Son Shéron,
le Dragon de la glace**

sant l'attaque de son frère aîné qui était apparu près de Pain quelque temps auparavant

Suu Shéron réprimande son frère en lui disant qu'il n'a pas à intervenir dans son combat ; mais le nouveau Dragon Noir, plus terre à terre, lui réplique vertement qu'il n'est pas là pour se divertir... Il est là pour achever une tâche précise le plus rapidement que possible.

AU SECOURS DE PAIN

En parallèle, Sangoku voit le sac de Pain dans les mains du nouveau Dragon Noir, Son Shéron (la 3^e boule de cristal). Il lui demande où est passée sa petite-fille. La voyant blessée, il se précipite vers elle. Pain a à peine le temps de s'excuser d'avoir perdu les boules du Dragon avant de perdre connaissance.

Devenu furieux, Sangoku pointe Son Shéron du doigt pour l'affronter. Suu Shéron rappelle à son frère aîné qu'il s'agit de son combat. Malgré cette mésentente, Son Shéron s'empresse de congeler le torse de Sangoku. Il congèle ensuite l'autre bras de notre héros.

Tout en tournoyant, Sangoku s'approche de lui et finit avec son pied dans la bouche du Dragon !

Notre héros ne peut plus, alors, utiliser ses mains mais cela ne met pas pour autant fin au combat : il le démontre en donnant au Dragon une série de coups qui le fait reculer.

Mais ce n'était qu'illusoire car Son Shéron lui congèle les jambes, puis l'emprisonne entièrement dans un énorme bloc de glace sans que Sangoku puisse agir pour l'en empêcher. Cette glace est si résistante que même un Super Guerrier 4 ne peut rien faire pour s'en libérer.

Suu Shéron est écœuré par le comportement de son frère qui ne cesse de lui reprocher d'avoir été incapable d'achever cet ennemi. En guise de réparation, il lui ordonne d'achever le guerrier emprisonné dans le bloc de glace. Suu Shéron refuse et se retourne vers son frère, lui reprochant son intervention inopportune. Son Shéron, fatigué d'écouter de telles sottises venant de la bouche de son petit



Suu Shéron, le Dragon du feu, va jeter une boule enflammée pour vaincre Sangoku

frère, lui donne une série de coups pour lui prouver sa supériorité.

Résigné, Suu Shéron s'apprête à envoyer un rayon de chaleur concentrée sur Sangoku. Il se rappelle alors comment son ennemi pouvait éviter ce genre d'attaque grâce à sa rapidité. Conscient de cela, il expédie son rayon contre le bloc de glace, créant ainsi une énorme colonne de feu. Son Shéron le félicite d'avoir battu son ennemi. Mais une ombre apparaît à travers la colonne de feu

qui a eu pour résultat de faire fondre la glace et de libérer Sangoku. Son Shéron, contrarié par la désobéissance de son frère, se concentre afin d'augmenter son énergie. La ville se recouvre alors d'un nuage de glace qui, petit à petit, la recouvre. Sangoku s'approche de Son et, lui montrant sa véritable force, il lui fait comprendre que le combat va enfin commencer.



Son Shéron a fait prisonnière Pain pour forcer Sangoku à l'attaquer

Sangoku, les mains paralysées par la glace, attaque Son Shéron avec ses pieds

M
A
N
G
A
T
E
S
T

L'AN

En l'an 2000, pensez-vous que tout va être chamboulé ? Les machines remplaceront-elles l'homme et votre vie en sera-t-elle transformée ?

2000

ÇA VA CHANGER QUOI POUR VOUS ?

1 L'école sera-t-elle toujours obligatoire ?

- A** Oui et on y passera beaucoup plus de temps
- B** On ira en classe par plaisir, un ordinateur remplacera l'instit
- C** Elle sera dispensée sur le terrain, on apprendra tout en direct

2 Y aura-t-il toujours les bons et les mauvais élèves ?

- A** On aura découvert un moyen d'adapter l'enseignement à chaque type d'intelligence
- B** Les plus faibles seront aidés par les plus forts
- C** Les élèves qui ne se mettront pas à l'informatique seront largués, et c'est normal

3 Les machines remplaceront qui ?

- A** Ceux qui travaillent à des tâches pénibles
- B** Vous-même, vous pourrez jouer pendant que la machine fera vos devoirs
- C** Les chefs de guerre, et tous ceux qui déraillent en voulant devenir les maîtres du monde

4 L'an 2000 sera surtout le temps de...

- A** L'amour universel, il n'y aura plus jamais de guerre
- B** L'automatisation systématique
- C** L'écologie, tout le monde respectera la nature

5 Y aura-t-il toujours des livres ?

- A** Certainement, mais sur écran. On pourra lire

dans toutes les langues, la traduction sera simultanée

- B** On trouvera une autre matière que le papier afin d'éviter la destruction de tant d'arbres
- C** Bien sûr, les livres sont indispensables pour que le monde tourne rond

6 Comment voyagera-t-on ?

- A** En rêve, par télépathie
- B** Dans des vaisseaux intergalactiques
- C** A vélo, en parapente, comme les oiseaux dans des engins qui n'utiliseront que l'énergie naturelle : l'air, l'eau, le soleil

7 Croyez-vous que nous mangerons de la même manière ?

- A** Vous espérez que l'on améliorera la qualité des produits
- B** Tout le monde mangera à sa faim
- C** On perdra moins de temps à table et tout sera en tubes ou en pilules

8 D'après vous, en l'an 2000, le monde sera...

- A** Plus respirable
- B** Fraternel
- C** Robotisé

9 Pour les élections du chef de classe, vous...

- A** Aidez votre candidat à préparer sa campagne électorale

B Votez pour celui ou celle qui a les mêmes idées que vous

- C** Etes souvent sollicité alors que vous ne souhaitez pas particulièrement être élu

10 Aux informations, on parle de la guerre. Vous...

- A** Songez à tout ce que les explosions détruisent, aux morts aussi
- B** Vous demandez pourquoi tant de haine entre personnes d'un même pays
- C** Ne comprenez pas qu'à l'heure actuelle on résolve ses différends avec autant de barbarie

COMPTEZ VOS POINTS

- 1 point pour chacune des réponses : 1c 2a 3b 4c 5a 6b 7c 8a 9b 10c
- 2 points pour chacune des réponses : 1b 2c 3a 4b 5c 6a 7b 8c 9a 10b
- 3 points pour chacune des réponses : 1a 2b 3c 4a 5b 6c 7a 8b 9c 10a

RESULTATS

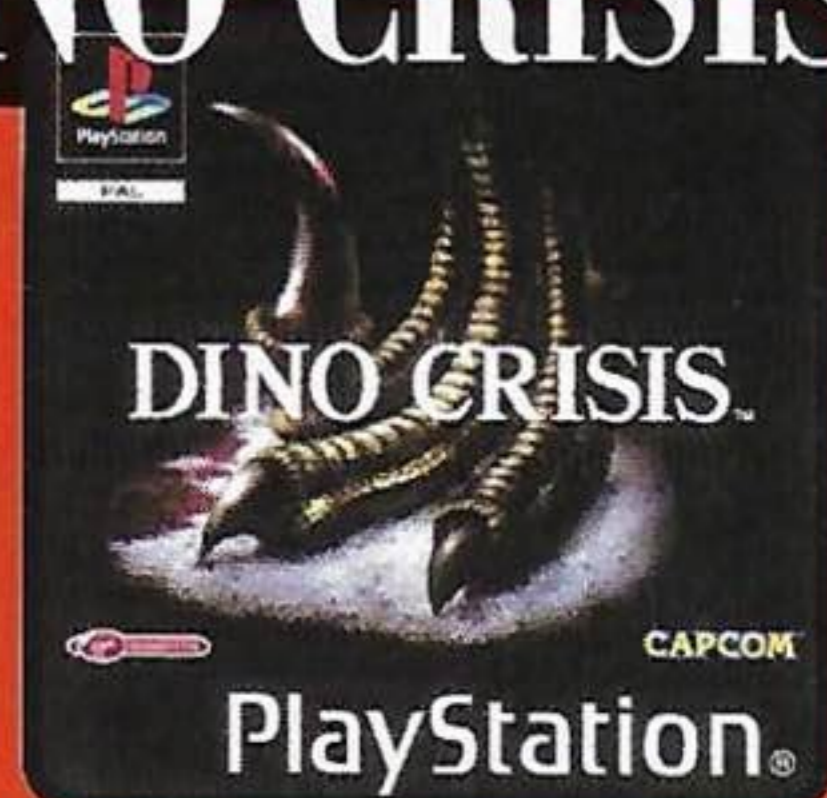
Vous obtenez de 1 à 10 points : Vous croyez que le monde va se ressaisir : à nous tous, nous arriverons à sauver la Terre de la folie meurtrière des hommes comme des méfaits de la pollution. Il n'y aura plus de décharges municipales sur lesquelles les enfants cherchent de quoi se nourrir. Vous êtes persuadé que l'an 2000 ouvrira une ère meilleure, plus propre que jamais. Vous croyez à l'écologie et vous êtes le premier à passer vos dimanches à nettoyer les plages, à ramasser les ordures dans les bois. Quand vous voyez un papier gras, vous le jetez dans une poubelle. Un véritable écologiste, quoi !

De 11 à 20 points : Vous êtes persuadé que demain verra l'informatique dominer le monde. Les ordinateurs montreront des capacités autrement plus puissantes que celles de l'homme. Il suffira de les surveiller de temps en temps de manière à ce qu'elles ne se dérèglent pas. Le monde sera peuplé d'hommes qui ne penseront

qu'à découvrir les autres planètes. On ira dans les autres galaxies. Ce sera le règne du jeu, des loisirs et du farniente. L'argent n'aura plus cours, nous n'aurons qu'à appuyer sur un bouton et le jeu comme le tube de lait sucré tomberont d'un distributeur automatique.

Plus de 20 points : Demain, tout le monde s'aimera. Il n'y aura plus ni riches, ni pauvres. Nous passerons notre temps à nous entraider. Les plus forts ne chercheront plus à dominer le monde, les guerres seront bannies, les élections de chefs de classe n'existeront plus non plus, ce sera à chacun son tour de s'occuper des autres. L'harmonie universelle viendra de la gentillesse. Il n'y aura plus d'obèses victimes de la "mal bouffe" ni de victimes de la famine. La Terre tournera plus rond que jamais parce que la bombe atomique aura été transformée en accessoire d'amour et ne sera plus menace de chaos.

DANS LA SÉRIE "RESIDENT EVIL", VOICI "DINO CRISIS", LA NOUVELLE STAR DE CAPCOM. UN JEU QUI, COMME SES GRANDS FRÈRES, RISQUE DE DEVENIR UN HIT. MALGRÉ UN PETIT VIDE AU NIVEAU DES ENNEMIS, C'EST UN JEU VIDÉO TRÈS RICHE EN HISTOIRE MAIS AUSSI EN GRAPHISME.

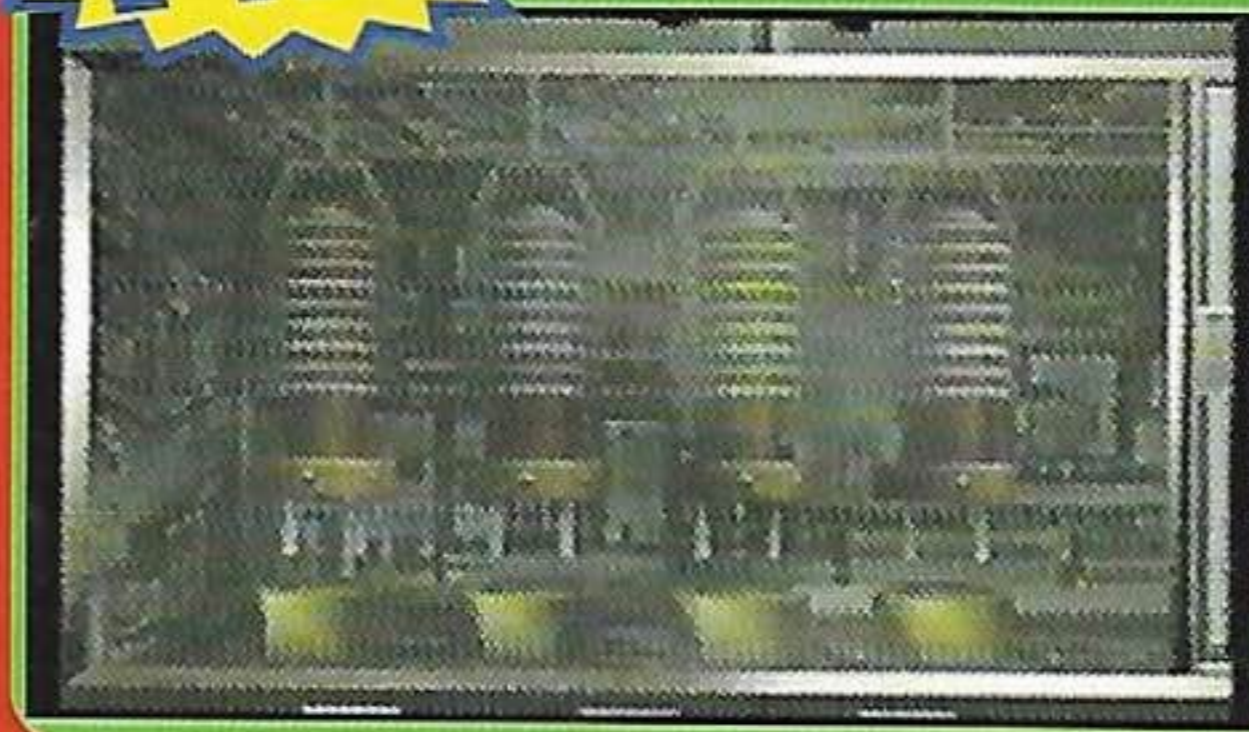


→ La toute première chose qui vient à l'esprit, c'est la comparaison avec "Resident Evil". Dans "Dino Crisis", il y a moins d'armes, les munitions sont rares et le système des coffres n'est pas terrible. Ils ne sont pas communicants. On s'attendait à voir beaucoup de dinosaures, mais il y a pénurie. Tant mieux car, en raison du peu de munitions, on est content quand ils sont absents. C'est un jeu Capcom, donc synonyme de qualité. Rien que le fait de pouvoir tuer des dinosaures, ça c'est terrible !

● L'histoire

Un espion, infiltré au sein d'une équipe de savants,

TIP



L'énigme du coffre caché derrière le tableau orné des deux médailles est l'une des plus dures. Sortez de votre sac les clés Sol et Leo afin de les appliquer sur le tableau. Faites ensuite le code 705037. Vous obtiendrez ainsi la carte à puce.

envoie un message pour annoncer qu'un chercheur, déclaré mort, est toujours vivant et travaille sur une nouvelle source d'énergie. Vous faites partie d'une équipe chargée de le ramener. À votre arrivée sur l'île, les ennuis commencent : il n'y a que des cadavres déchiquetés. Au cours de votre enquête, vous êtes attaqué

par des dinosaures ! En réalité, les dinos sont arrivés sur l'île par une porte tridimensionnelle ouverte durant les expériences sur la Tri-énergie. Quand vous serez loin dans le jeu, vous découvrirez que le vrai but de la mission est de trouver une disquette contenant les informations sur la conception de la Tri-énergie.



→ LES DIFFÉRENTES ARMES



Le pistolet automatique est votre arme de base ; il peut être modifié et perfectionné. Le fusil à pompe est aussi transformable ; il vous permet surtout de lancer des fléchettes tranquillisantes. Au fur et à mesure des transformations, il s'arme automatiquement. Le lance-grenades est une arme puissante qui, malheureusement, ne peut être modifiée.



Le M16 est l'arme la plus puissante du jeu mais - et c'est dommage - vous ne l'utiliserez pas vous-même. C'est Rick qui la possède et l'utilise quand il vient à votre secours. Elle est très puissante et cause de grands dégâts aux dinosaures.

Le choix D. MANGAS

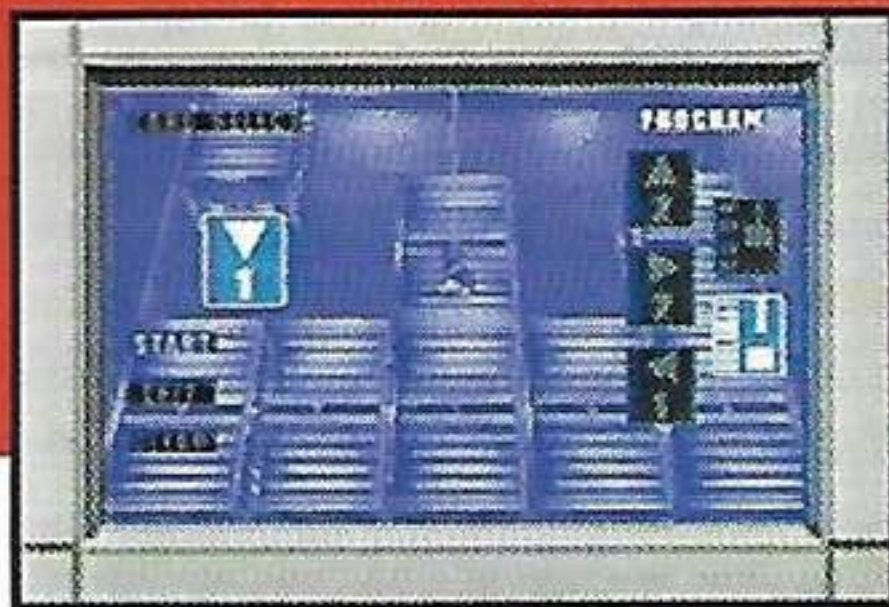


→ LES INNOVATIONS

Contrairement à "Resident Evil", il ne suffit plus de trouver les clefs pour ouvrir les portes ; il faut aussi résoudre de petites énigmes. Autre chose : il faut lire tous les documents car ils vous expliquent comment déchiffrer certains codes de portes. Autre innovation : il ne suffit plus de prendre l'énergie ou de se désintoxiquer ; il faut arrêter les hémorragies et défailances physiques.



Je suis dans le périmètre labo



Fiche technique

Éditeur : Capcom

Genre : Resident Lick

Participants : 1 joueur

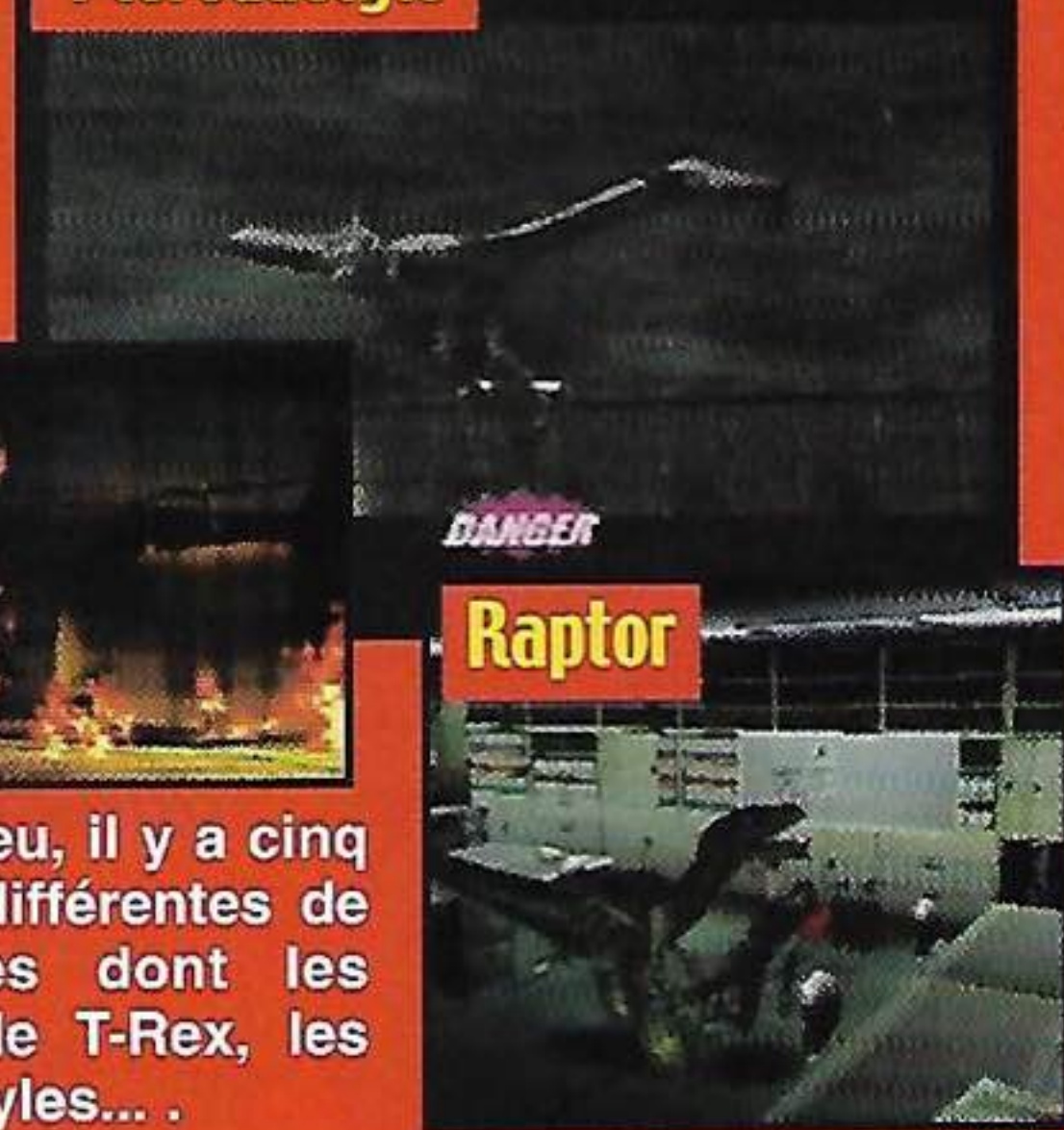
Difficulté : Très difficile

Sauvegarde : Carte mémoire

Machine : PlayStation

→ LES DINOSAURES

Ptéroductyle



T-Rex



Dans ce jeu, il y a cinq espèces différentes de dinosaures dont les Raptors, le T-Rex, les Ptéroductyles...

Raptor



LE DEROULEMENT DU JEU

Si vous aimez "Resident Evil", vous apprécierez "Dino Crisis". Vous incarnez Regina durant toute la partie, mais vous êtes épaulé par Gail et Rick. Vous devez parcourir une surface très vaste et pleine d'imprévus. Le jeu alterne énigmes et combats. Les épreuves sont représentées par un système de codes que vous devez déchiffrer. Parfois, vous avez des puzzles que vous devez reconstituer. Votre principale tâche est de trouver des cartes à puce et des dossiers avec les codes. Progressivement, le jeu devient de plus en plus dur. Vous devez faire très attention au décor, certains interrupteurs s'y cachent. Ils permettent d'accéder à des portes dérobées.

Que faire durant le jeu

Une fois arrivé sur l'île, vous devez activer les deux générateurs pour rétablir le courant et fouiller le bâtiment afin de trouver le docteur Kirk. Vous rencontrerez en chemin d'autres survivants qui n'ont pas une grande importance. Ils meurent aussitôt après vous avoir aidé. Rallumez alors le second générateur pour accéder au sous-sol. Là, vous chercherez le laboratoire secret de Kirk. Rendez-vous ensuite à l'héliport où vous assisterez à la destruction de l'hélicoptère par le T-Rex. Vous devez ensuite vous rendre au port afin de trouver un autre moyen de quitter l'île. Le reste, vous le découvrirez vous-même en jouant.

Comment jouer malin



- Quand l'insigne danger clignote, pressez vite sur X pour vous dégager.
- Utilisez les fléchettes soporifiques ou empoisonnées pour endormir les dinosaures.

OUVRIR LES PORTES

Les portes utilisant les codes DDK peuvent être ouvertes grâce à un système de code à lettres ou chiffres. Dans le tableau supérieur, vous avez par exemple une vingtaine de lettres. Dans le tableau inférieur, vous en avez six ou sept. Vous devez les soustraire du tableau du dessus. Le mot que vous obtiendrez sera le code. Le premier est Newcomer.

→ AVANT-GOUT DE FIN



Si vous êtes mauvais, vous finirez le jeu entre 15 et 20 heures ; si vous êtes un pro, entre 3 et 10. Il y a six fins différentes. Dans celle que nous avons faite, nous avons affronté le T-Rex à bord du bateau avec lequel on quitte l'île.

→ LEUR AVIS

Pascal

C'est un bon "Resident Lick", quoiqu'un peu difficile. Les bruitages sont bons et les musiques assez angoissantes.

Babour

Vivement "Resident Evil 3" ! La course contre les gros lézards du genre Gex, ça va cinq minutes !

D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Si vous êtes habitué à "Resident", aucun problème à part le fait de devoir recharger votre arme avec le menu.

● **Durée de vie** → 13/20

En mode facile, tout va bien. En mode normal, les dinosaures sont plus hostiles.

● **Animation** → 16/20

Bonne, sauf au niveau de la rigidité des personnages.

● **Graphisme** → 17/20

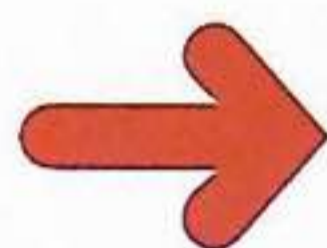
Les dinosaures sont bien, ce qui n'est déjà pas mal.

● **Intérêt** → 17/20

Le passage des zombies aux dinosaures de Capcom est très réussi.



SORTI EN MÊME TEMPS QUE LA BANDE DESSINÉE DU MÊME NOM, CE JEU EXISTE SUR DEUX CONSOLES. AUTANT LA VERSION N64 EST INTÉRESSANTE, SURTOUT AVEC LE RAM PAK, AUTANT CELLE DE PLAYSTATION EST UNE GROSSE DÉCEPTION. L'AMBIANCE SONORE TIENT SES PROMESSES, LES MONDES SONT ASSEZ VASTES ET, SI ON OUBLIE LA VERSION PLAYSTATION, C'EST UN TRÈS BON JEU.



Le principe du jeu est très simple et se joue à la Tom

Rider. Vous incarnez un homme qui a déjà connu la mort et, de ce fait, il peut voyager à sa guise entre le monde des morts et celui des vivants. Shadow Man est une sorte de gardien des âmes qui transite entre les deux mondes. Ses dons hors du commun lui viennent d'un masque magique qui se transmet d'une génération à l'autre. La seule à connaître sa mission est Nettie, une femme vaudou.

● Votre but

Légion un très ancien démon qui s'est évadé et veut conquérir le monde. Pour cela, il veut réincarner plusieurs âmes noires du monde des morts dans des corps d'humains, de façon à investir



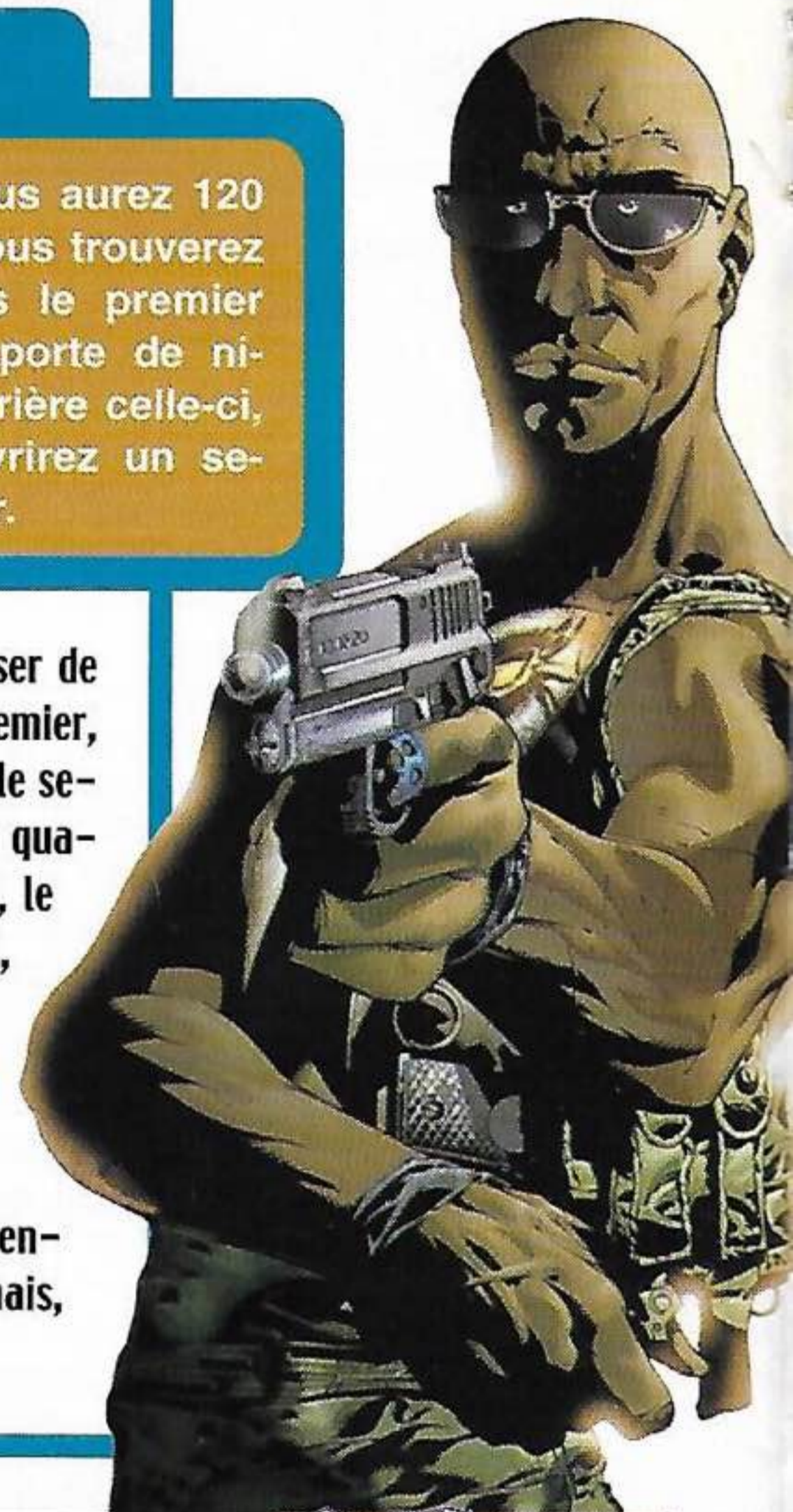
Quand vous aurez 120 âmes, vous trouverez cachée dans le premier niveau une porte de niveau 10. Derrière celle-ci, vous découvrirez un second Violator.

le monde des vivants. Son choix va se porter sur cinq serial killers qui, du coup, vont devenir des démons très puissants. On compte parmi eux Jack l'éventreur, Marco Roberto Cruz... Le but du jeu est de débarrasser la terre et l'enfer de ces cinq serial killers.

● Les niveaux

Il y a plusieurs niveaux et vous devez récupérer un nombre dé-

terminé d'âmes pour passer de l'un à l'autre. Dans le premier, vous devez en prendre 1, le second 2, le troisième 4, le quatrième 4, le cinquième 8, le sixième 8, le septième 12, le huitième 16... Et cela pour arriver jusqu'à 120. Si vous êtes très fort, vous allez en trouver 121 car il y en a un supplémentaire caché dans l'asile (mais, chut !, je n'ai rien dit...).



→ LES ARMES

le marteau



le bouclier



La plupart des armes ont deux utilisations. Il faut savoir qu'il y en a pour le monde des vivants comme le fusil à pompe, et d'autres pour celui des morts comme le shadow gun.

Le bouclier, par exemple, vous protège des tirs ennemis. Le flambeau permet de lancer du feu. Le marteau se sépare en trois et élimine plusieurs adversaires en même temps...

Le choix MANGAS



la cache du violator

Le violator, l'arme la plus puissante du jeu, est une sorte de mitrailleuse qui lance des armes, elle est cachée dans la salle de jeux de l'Asile.

→ LES INNOVATIONS

La première innovation de ce jeu est que votre héros est ambidextre. Vous pouvez lui greffer une arme sur chaque main et les intervertir à volonté. La seconde est qu'il est afro-américain, ce qui est une première car, jusqu'à présent, il n'y avait aucun héros de jeu vidéo black.



Fiche technique

Éditeur : Akklaim

Genre : Resident Lick

Participants : 1 joueur

Difficulté : Difficile

Sauvegarde : Carte mémoire

Machine : Nintendo 64, PlayStation

→ A SAVOIR



Tout au long du jeu, vous pourrez trouver de petits masques cachés. Il y en a 512 au total, et c'est très difficile de les réunir tous. A chaque fois que vous en avez 100, allez dans l'un des hôtels situés dans le royaume des morts afin de récupérer un peu de vie en échange. Cela augmentera vos capacités physiques.

Le jeu vous donne droit à un menu secret contenant des astuces (inutiles) permettant de débloquent des bonus supplémentaires.

royaume des morts afin de récupérer un peu de vie en échange. Cela augmentera vos capacités physiques.



QUE FAIRE DANS CHAQUE TABLEAU

● **Sur terre**, vous devez récupérer des âmes.

● **A Morgan Street Queens**, vous allez chercher la lampe et trouver un accumulateur. Il y en a cinq répartis dans le jeu. C'est un chargeur d'énergie qui vous permettra de libérer le violator. Une fois que vous les avez, vous pouvez affronter le tueur.

● **A la prison du comté**, vous avez trois tueurs à retrouver.

● **Le métro de Londres**. C'est là que se cache Jack.

● **Le temple de la vie**. C'est là que se trouvent les cinq objets qui vous permettront de trouver les tueurs en série et d'aller d'un niveau à l'autre. Deux sont accessibles directement ;

pour les trois autres, vous devez récupérer les rétracteurs cachés dans le monde des morts afin d'y accéder.

● **Les temples**. Vous devez impérativement y aller afin de récupérer des tatouages.

Dans le temple du feu, prenez celui qui vous permettra de toucher les objets enflammés.

Dans le temple de la prophétie, le tatouage caché vous permettra de marcher dans la lave.

Le temple du sang, enfin, détient celui qui donne la faculté de nager dans la lave.

● **Le bloc des machines**. Il y a quatre pistons à débloquent pour pouvoir affronter le boss de fin "Légion".

Histoire de rire



Ce jeu aurait dû s'appeler "Shadow Mario" car tout, dans "Shadow Man", est pompé dans "Mario", sauf qu'ici le héros est méchant et black... Le jeu est bien quand même.

→ JOUER MALIN



Shadow Man doit chercher des armes pour se défendre dans le monde des morts.

Sur terre, les principaux ennemis sont des chiens (Rotweilers). Dans l'au-delà, vous affrontez des

zombies, pour les éviter, pressez R et courez autour en tirant. Important pour être tranquille au niveau armes : récupérer le poignard et deux statuettes, l'une représentant

la lune et l'autre le soleil. Une fois en votre possession, allez voir Nettie, la femme vaudou, qui vous donnera des pouvoirs permettant de tuer les âmes immortelles.

N'hésitez pas à repasser à plusieurs reprises dans les mêmes lieux car il y a chaque fois de nouvelles choses à découvrir dont

des âmes en plus, des passages supplémentaires...



→ LEUR AVIS

Pascal

La seule chose regrettable dans "Shadow Man", c'est qu'il y a un temps de chargement alors que le jeu est sur cartouche.

Babour

La réalisation pour un jeu Nintendo 64 est très honnête. En revanche, la version PlayStation c'est vraiment de la m...

MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20
A part le système des vues, la maniabilité est parfaite.

● **Durée de vie** → 14/20
Le jeu est très dur et vous mourez facilement.

● **Animation** → 17/20
Bien que les personnages aient l'air rigides, ils sont très bien animés.

● **Graphisme** → 17/20
Même sans Ram Pack, le graphisme est réussi et les décors sont très glauques

● **Intérêt** → 17/20
19, si vous êtes très obstiné, et 14, si vous préférez les jeux linéaires et faciles.



UN DES JEUX LES PLUS ATTENDUS SORT ENFIN SUR NINTENDO 64. LA QUESTION QUI SE POSE EST DE SAVOIR SI CELA VALAIT UNE TELLE ATTENTE. OUI, COMME LE PROUVE LE TEST CI-DESSOUS ! "JET FORCE GEMINI" EST UN TRÈS BON JEU DE PAR SON HISTOIRE ET SON EXCELLENT GRAPHISME.

→ La planète Goldwood est habitée par les gentils Nounouss, un peuple pacifique. Un jour, une armée d'insectes, dirigée par l'affreux Mizar, les attaque et fait d'eux leurs esclaves. Vous incarnez l'équipe Jet Force Gemini. Une force d'action policière chargée de protéger et faire respecter l'ordre dans l'espace. Votre mission, si vous l'acceptez, est de sauver la planète des Nounouss et tous ses habitants.

● **les personnages**
Vous avez le choix entre trois personnages que vous



A un moment du jeu, vous irez dans une discothèque. Cherchez la borne d'arcade et placez-vous dessus. Vous allez accéder à un petit jeu de course de voitures.

Dans un des niveaux, vous allez trouver des cases spéciales. Prenez-les, vous pourrez ainsi vous transformer en Nounouss ou en fourmi.

obtiendrez à mesure que vous avancez dans le jeu. Vous commencez par Juno. Il a la particularité de supporter de très hautes températures, ce qui lui permet de progresser dans des niveaux tels que le volcan. Le deuxième personnage, Uela, la sœur de Juno, apparaît dans le tableau suivant. Elle s'est fait captu-

rer et vous devez la délivrer. Uela a la particularité de pouvoir se mouvoir dans l'eau. L'une de ses missions est de sauver Lupus, votre chien, qui sera aussi votre troisième personnage. La particularité de Lupus : son corps bionique lui permet de voler. Il peut ainsi aller à des endroits inaccessibles.

→ LES ARMES



Il est possible d'avoir jusqu'à treize armes différentes. On les récupère au fur et à mesure du jeu ; elles sont contenues dans des coffres.

→ LES ENNEMIS



Les fourmis rouges sont très résistantes. Pour les éliminer, tirez dessus sans vous arrêter. Les fourmis bleues, en revanche, sont très répandues et avancent en bande. Un seul moyen efficace pour s'en débarrasser : le lance-rockets. Les robots volants attaquent aussi en groupe ; ne cherchez pas à les combattre, mettez-vous à l'abri. Les Boss, enfin, sont très difficiles à vaincre. Heureusement, il y en a très peu. Une seule solution : les rockets.



→ LES ACTIONS

Le maniement est très facile car il n'y a qu'un seul bouton pour toutes les actions. Vous pouvez faire de grands bonds pour éviter les tirs ennemis ou de grimper sur les plates-formes. Vous pouvez



grimper au mur pour atteindre les plates-formes très élevées. Et pour atteindre certains lieux inaccessibles, vous pouvez ramper sur le sol.



Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Plates-formes

Participants : 4 joueurs

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Sur le jeu

Machines : Nintendo 64

JOUEZ AVEC JUNO, VELA OU LUPUS

Le premier niveau est la planète Goldwood d'où Juno doit fuir. La seconde partie du jeu vous conduit sur un vaisseau spatial. Votre mission sera de sauver Vela. Vous devez l'incarner pour vous rendre sur le vaisseau Sekhmet afin de libérer Lipus, le chien. A partir d'ici, le jeu change selon le personnage que vous êtes.

Si vous prenez Juno, vous allez sur Tawfret. Vous rencontrez un magicien qui a lancé un sort pour tuer les Nounouss. A cause d'une fausse manipulation, cette attaque a transformé les fourmis en zombies.

Si vous choisissez Vela, vous allez sur Cerulean, la planète des glaces pour acheter le bazooka.

Puis vous prenez Lupus pour vous rendre sur la planète Rith Essa afin de passer ce niveau. Reprenez Vela afin d'attaquer la base militaire d'Ichor. La traversée est périlleuse et difficile. Incarnant Lupus, vous allez sur la planète Eschebone pleine de volcans. La mission se passe surtout dans le corps d'un insecte géant.

→ MODE 4 JOUEURS

Le mode quatre joueurs est totalement intéressant : on se retrouve à 4 dans un espace réduit et l'on doit éliminer les autres joueurs. C'est une sorte de "GoldenEye" raté. Le manque de bonus et la mauvaise vue gâchent complètement ce mode de jeu.

A 2 joueurs, on peut partager l'écran horizontalement ou bien verticalement.



→ LEUR AVIS

Pascal

Le jeu est très réussi. Une mention spéciale pour l'animation du personnage de Juno qui ne manque pas de ressort !

Babour

Il est bien parce que l'on bute un maximum d'insectes, et l'histoire vous pousse à détester Mizar qui est méchant avec les gentils Nounouss.

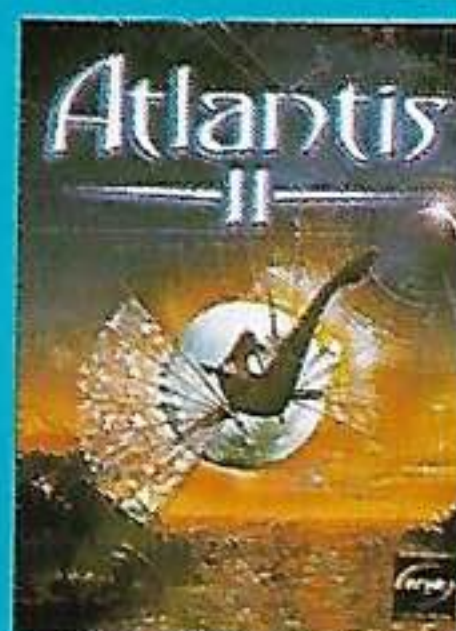


D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 13/20
Les angles de vue sont très mauvais, et c'est vraiment le "hic" du jeu.
- **Durée de vie** → 18/20
Vous pouvez récupérer facilement de l'énergie grâce aux unités Gemini.
- **Animation** → 17/20
Elle est très bonne sauf aux niveaux où beaucoup d'ennemis apparaissent.
- **Graphisme** → 17/20
En regardant les personnages, on a l'impression de lire un manga.
- **Intérêt** → 17/20
Le scénario est très fouillé, ce qui vous pousse à aller toujours plus loin.

D.MANGAS

Nouveautés



ATLANTIS II
Merveilleux. Atlantis II vous entraîne vers les clés imaginaires des zones d'ombre de l'Atlantide.
Cryo CD-Rom PC

DRACULA RESURRECTION
Retrouvez Dracula réveillé de son sommeil dans un jeu d'aventure 3D.
Canal Multimédia pour PC

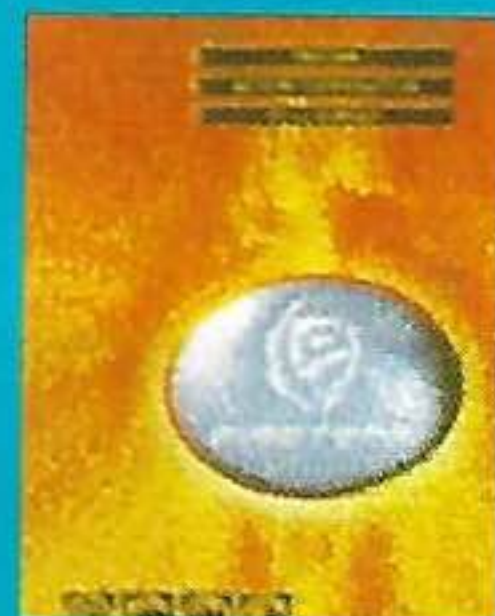


LA MACHINE À EXPLORER LE TEMPS
Pour partir dans un monde fantastique. Adapté du roman de H.G. Wells.
Cryo CD-Rom PC

ODDWORLD
Libérez le peuple Mudokon des griffes des Glukkons.
Un excellent jeu ponctué d'épreuves captivantes.



Sur Game Boy Color



FIRETEAM
Pour les joueurs avides de combats. Tactique, réflexes, cohésion seront les maîtres mots de ce jeu.
Cryo CD-Rom PC

Virus
Tiré du film «Virus», un jeu d'action en 3D.
Suspense et



angoisse sont au rendez-vous.
Cryo pour PlayStation

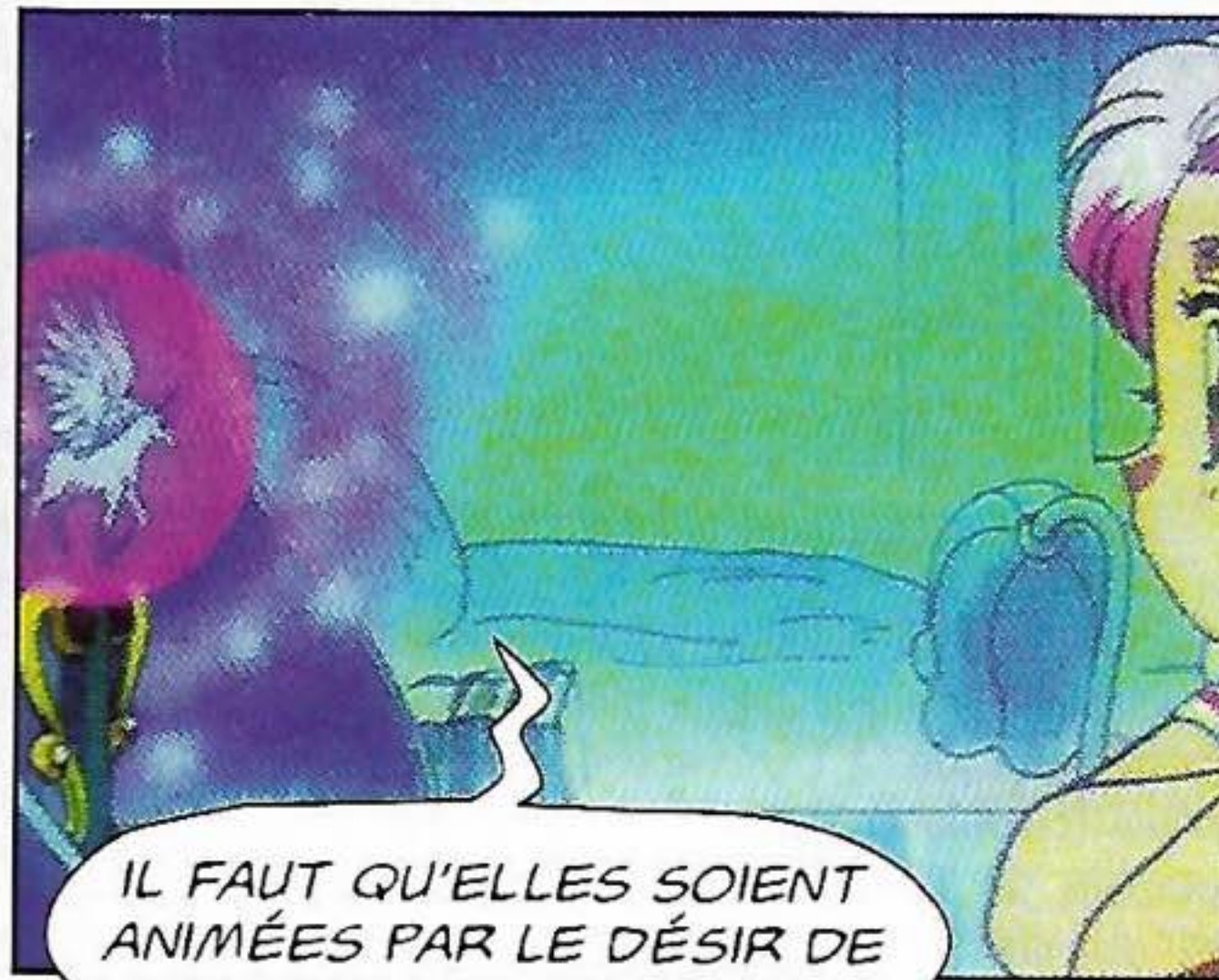
Sailor Moon

La danseuse étoile (2)

Résumé : Mickaël et les filles répètent le ballet «Giselle»... Noëlla n'est pas conviée à la répétition... Qui Mickaël va-t-il choisir entre Noëlla et cette belle inconnue pour interpréter ce rôle ?



DEUX PERSONNES QUI PARTAGENT LA MÊME PASSION ONT DU MAL À SE COMPRENDRE ! MAIS ILS SE REJOINDRONT...



COMME LE MONDE DES ADULTES EST COMPLIQUÉ !



IL FAUT QU'ELLES SOIENT ANIMÉES PAR LE DÉSIR DE FRANCHIR LES OBSTACLES, ET QU'ELLES ACCEPTENT CHACUNE DE FAIRE UNE PARTIE DU CHEMIN !



JE CROIS QUE MICKAEL AIME ÉNORMÉMENT NOËLLA !

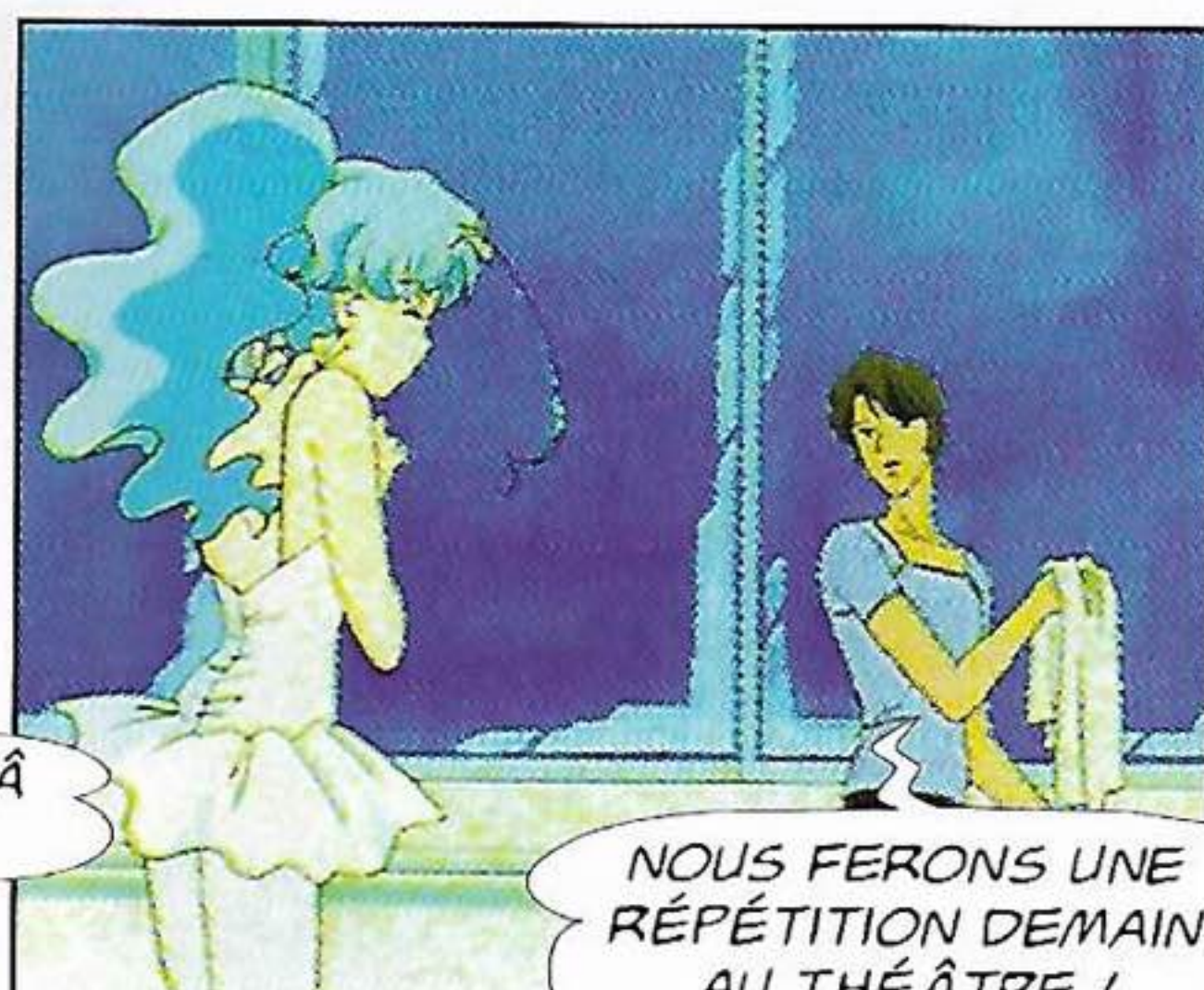


J'ESPÈRE QU'IL LUI CONFIERA LA RÔLE DE GISELLE !

NON LOIN DE LÀ...



ON VA S'ARRÊTER LÀ POUR CE SOIR...



NOUS FERONS UNE RÉPÉTITION DEMAIN AU THÉÂTRE !



JE SUIS DÉSOLÉ POUR LA SCÈNE AVEC NOËLLA !



JE SUIS TRISTE ET ENNUYÉE POUR NOËLLA, ELLE EST COMME MOI ET COMME LA MAJORITÉ DES FEMMES...



... ELLE A ENVIE D'ÊTRE AIMÉE ET REGARDÉE ! QUAND ON RENCONTRE QUELQU'UN COMME VOUS, ON NE VEUT PAS LE PERDRE !



POUR L'INSTANT, L'ARTISTE TU VAS ME REGARDER DROIT DANS LES YEUX ET JE VAIS PLONGER DANS TON RÊVE !



EUH ! J'AI OUBLIÉ MES CHAUSSONS ! MAIS, ON NE VOUS ESPIONNAIT PAS !



BUNNY ET CAMILLE VOUS DEVRIEZ RENTRER, IL EST TARD !



CAMILLE... DEMAIN ON RÉPÈTE AU THÉÂTRE, J'AIMERAI QUE TU VIENNES RÉPÉTER AVEC NOUS !



AU THÉÂTRE...

JE NE SAIS PAS CE QUE JE FAIS LÀ PUISQUE JE NE DANSE PAS !



MERCI ! SANS VOTRE AIDE JE N'AURAI PAS SU CONSEILLER NOËLLA POUR QU'ELLE INTERPRÈTE GISELLE !



NOËLLA SERA GISELLE ?



PARDON SI JE N'AI PAS ÉTÉ ASSEZ CLAIR, MAIS PAS UN INSTANT J'AI PENSÉ REMPLACER NOËLLA !



JE SUIS LA MEILLEURE ET JE VEUX INTERPRÉTER LE RÔLE PRINCIPAL !



J'AI MONTÉ CE BALLET POUR ELLE ! JE VEUX L'AIDER ET FAIRE DÉCOLLER SA CARRIÈRE !



DANS LA DANSE C'EST AVEC UNE TECHNIQUE FROIDE QUE L'ON A DU SUCCÈS !



VOUS ÊTES RIDICULE ! LE PUBLIC NE VEUT QU'UN SPECTACLE AGRÉABLE À L'ŒIL !



JE VEUX FAIRE PASSER DES ÉMOTIONS, DES SENTIMENTS À TRAVERS LA CHORÉGRAPHIE ! AVEC NOËLLA NOUS PARTAGEONS LE MÊME RÊVE !



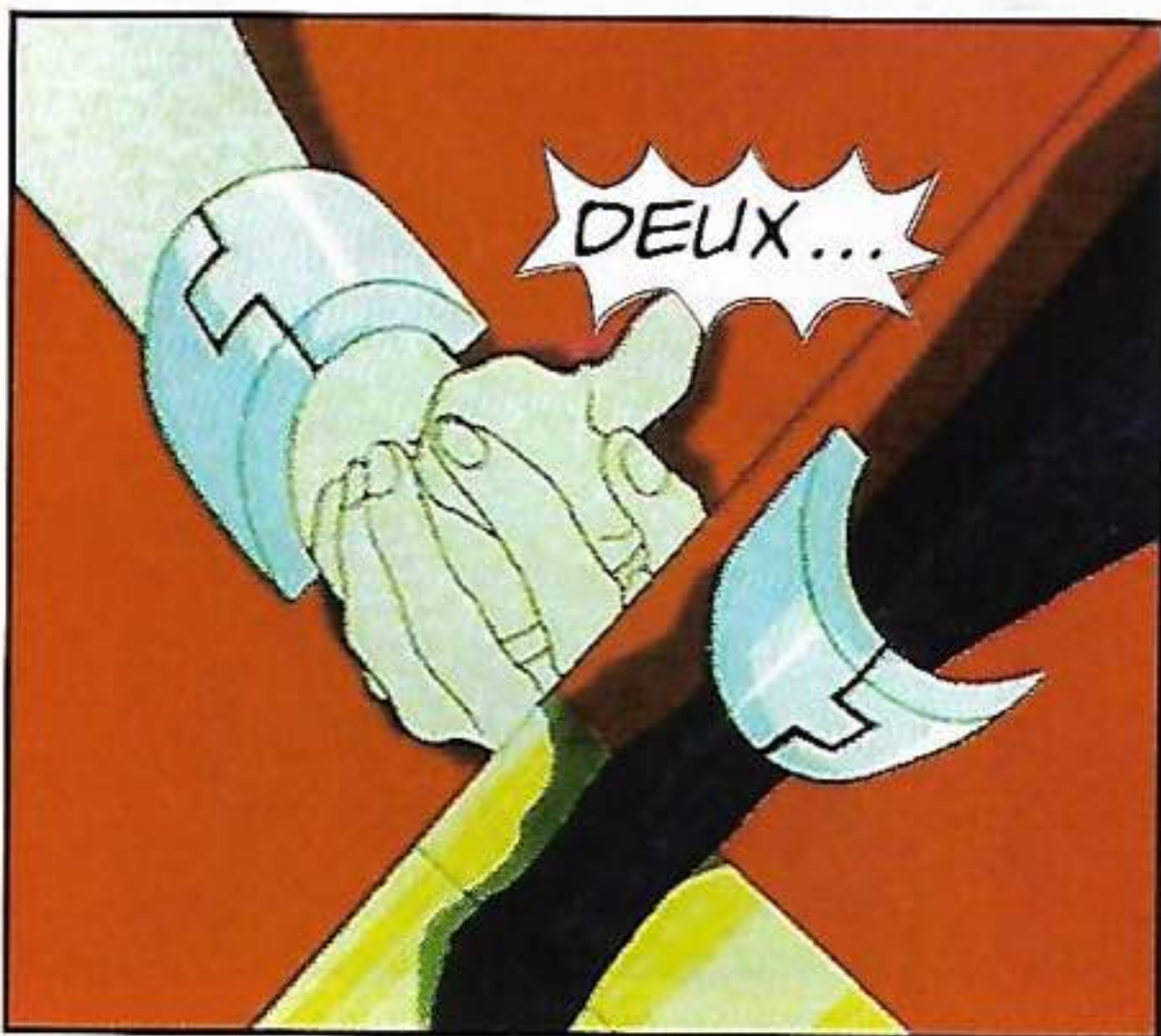
... ET LA MÊME PASSION POUR LA DANSE ! EXCUSE-MOI POUR L'AUTRE SOIR !



JE VOUS SIGNALE QUE JE NE SUIS PAS ICI POUR ME FAIRE RIDICULISER, MAIS POUR ACCOMPLIR UNE MISSION !



UN...



DEUX...



TROIS...



TRANSFORMATION

ARRÊTE ! TU N'AVAIS PAS LE DROIT DE T'EN PRENDRE À EUX !



JE VAIS EXPLORER TON RÊVE !



JE N'Y AI PAS TROUVÉ PÉGASE ! TU VAS DEVOIR MOURIR, DOMMAGE TU ME PLAISAIS !





PUISQUE TU AS VOULU DÉTRUIRE LEUR PASSION ET LEUR AMOUR POUR LA DANSE, NOUS ALLONS RÉTABLIR L'ORDRE ET LA JUSTICE !



VOUS TOMBEZ MAL, JE SUIS DE TRÈS MAUVAISE HUMEUR ! EN PISTE CRÉATURE DU CHAPITEAU !



DÉBARRASSE-MOI DE CES IMBÉCILES !



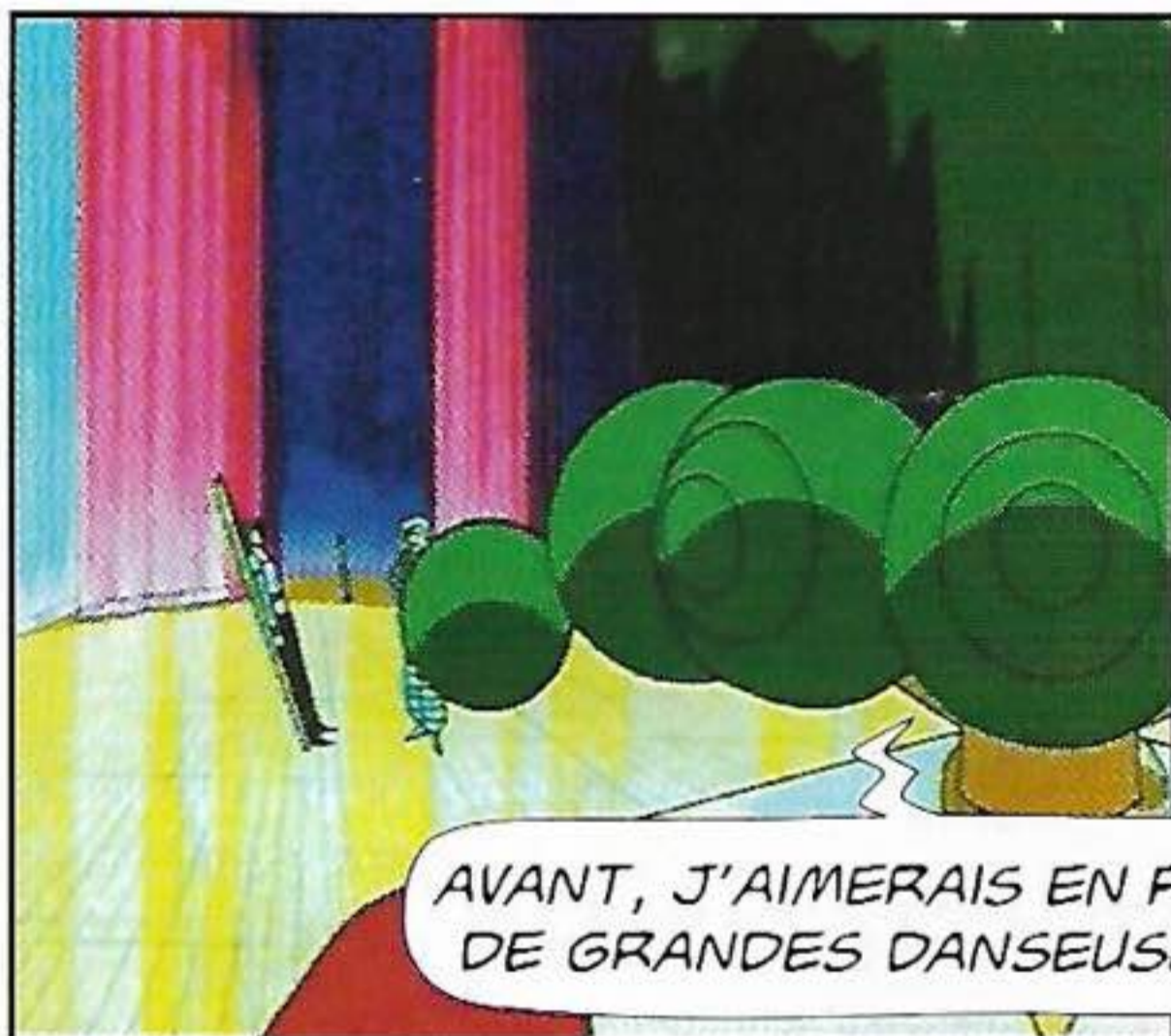
À TES ORDRES, MAÎTRESSE...



QU'EST-CE QU'ELLE NOUS RÉSERVE ? JE NE PRÉFÈRE...



ASSURE-TOI DE LES FAIRE TAIRE À JAMAIS !



AVANT, J'AIMERAI EN FAIRE DE GRANDES DANSEUSES !



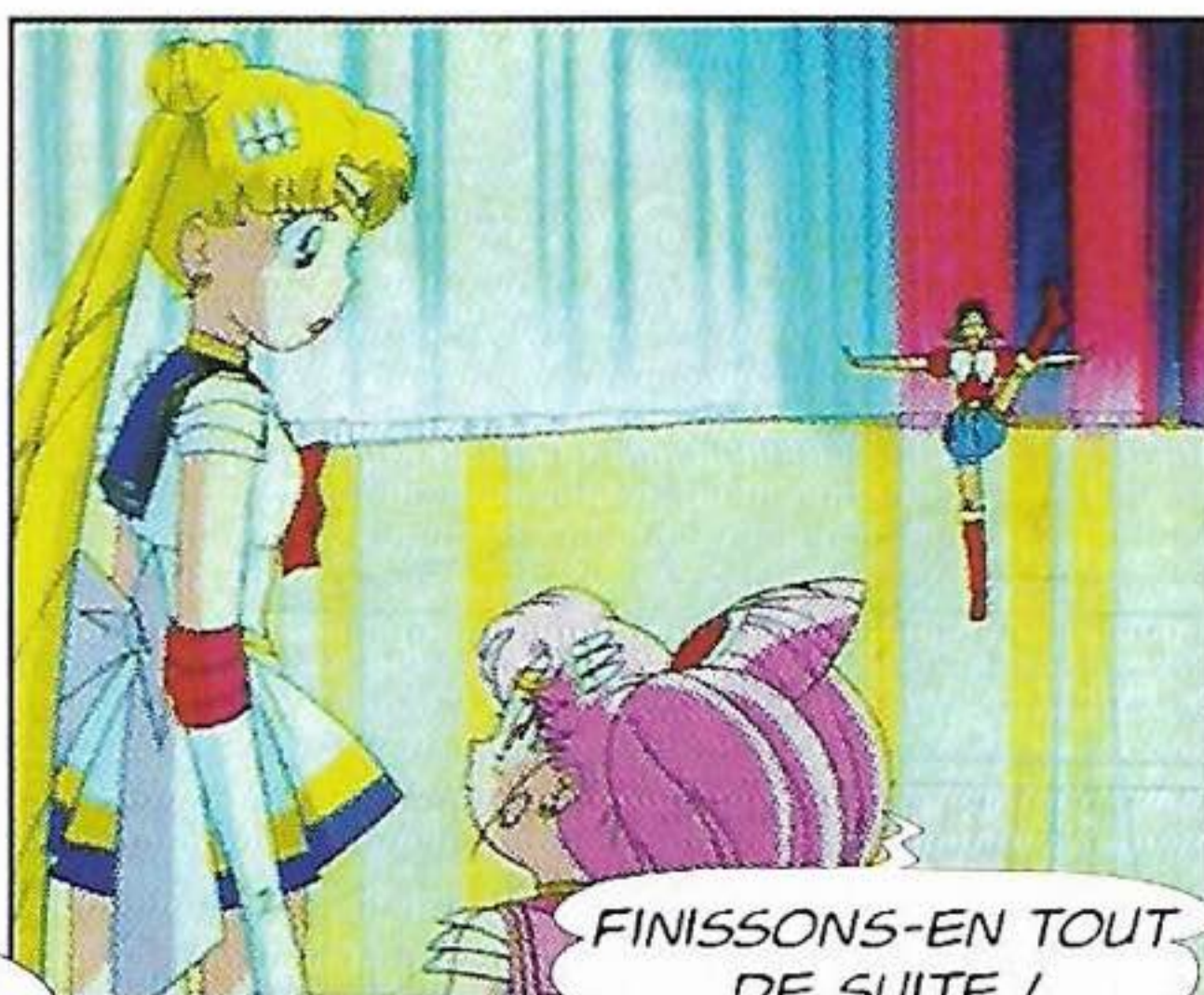
À TOI DE VOIR ! AU REVOIR !



POUR DEVENIR DANSEUSE ÉTOILE ÇA DEMANDE BEAUCOUP D'EFFORTS ET UN PETIT PEU DE TALENT !



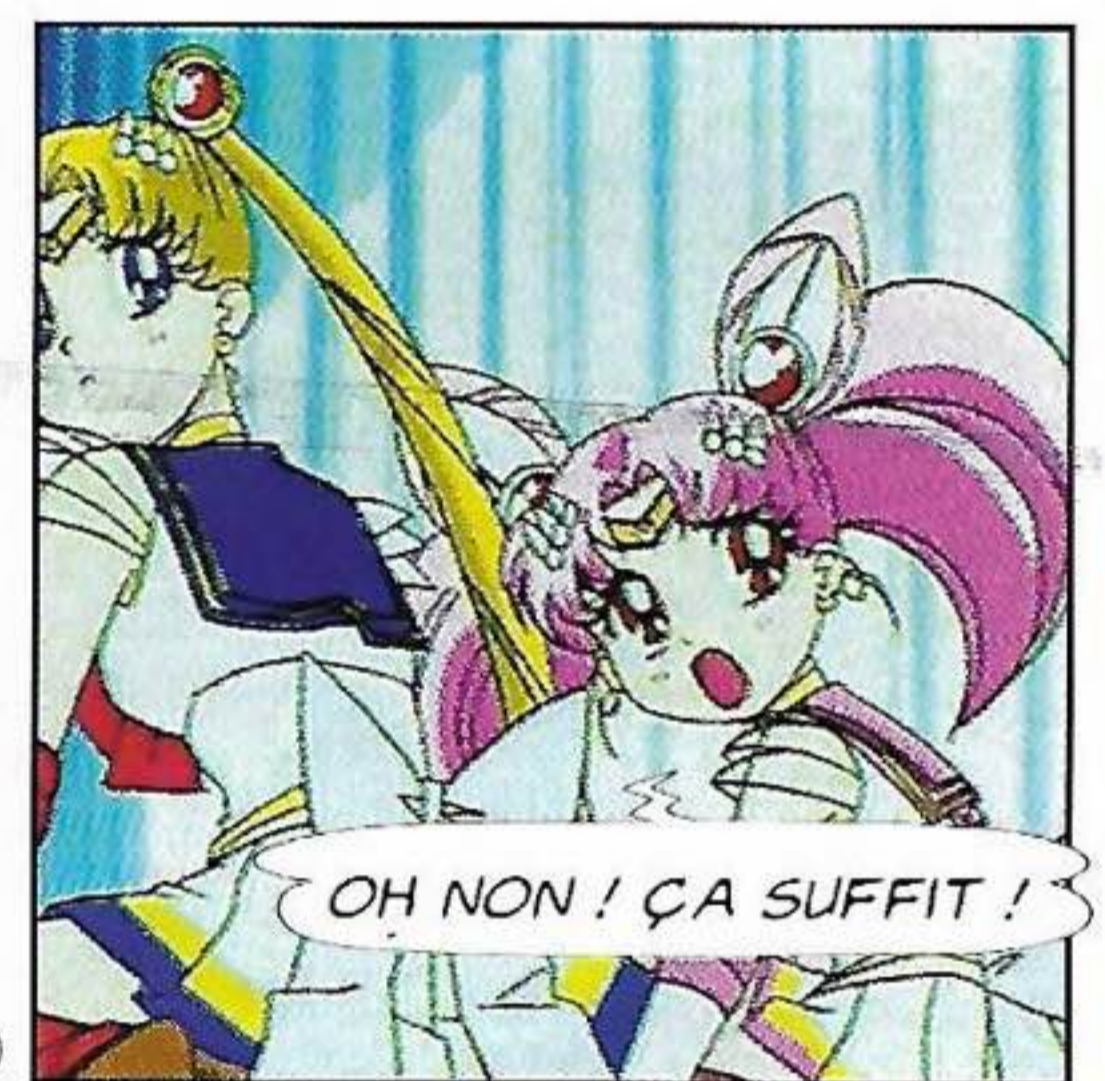
JE VAIS VOUS MONTRER, PUIS VOUS EXÉCUTEREZ ! C'EST BIEN COMPRIS ?

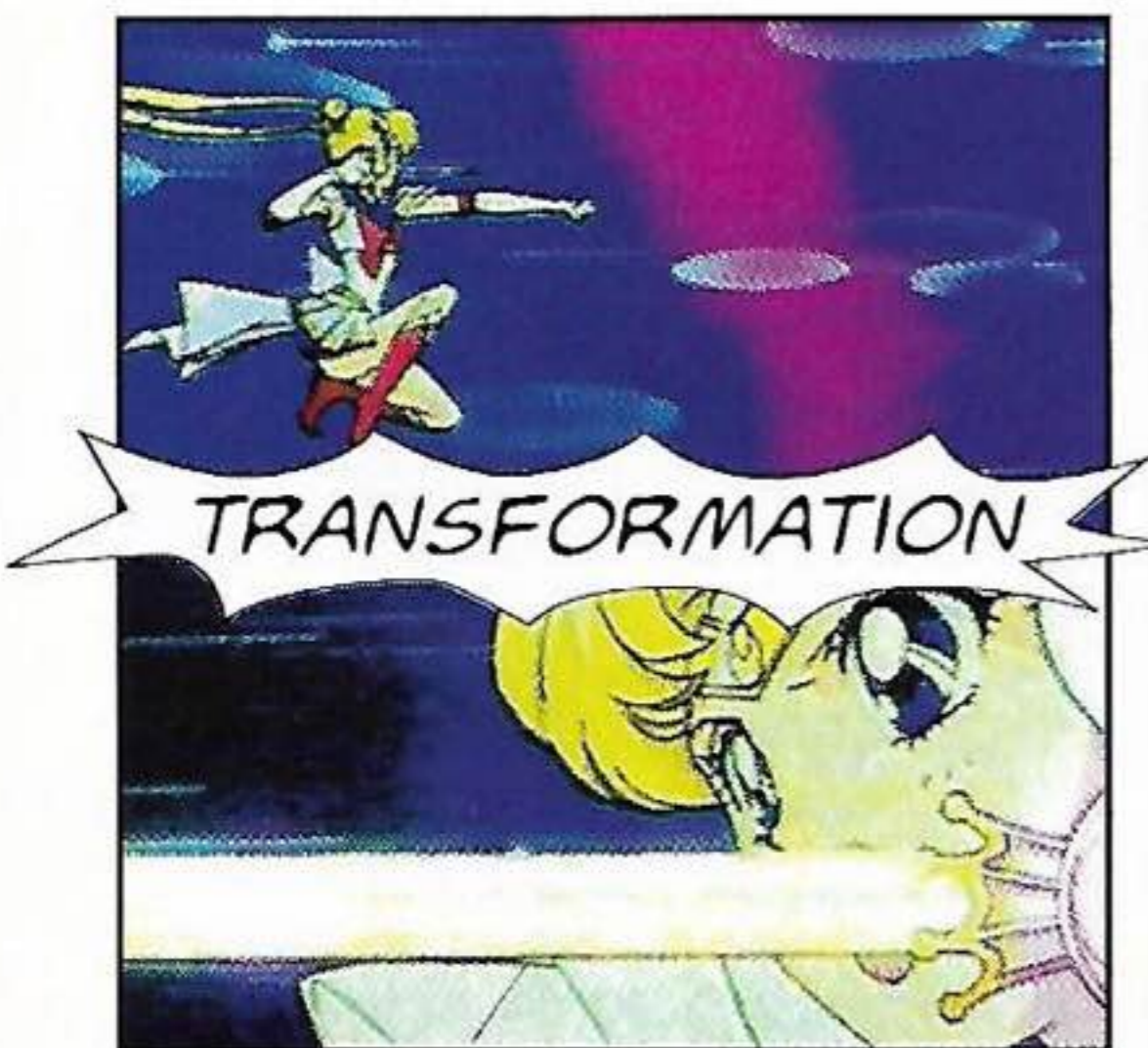


FINISSONS-EN TOUT DE SUITE !



VOILÀ CE QUE JE VEUX QUE VOUS FASSIEZ ! DES GRANDS FOUETTÉS EN TOURNANT ! UNE TRENTAINE !







FSSS...



TU N'ES PAS BLESSÉE ?



NON, TOI NON PLUS J'ESPÈRE !



DIS-MOI FRANCHEMENT, TU NE CROIS PAS QUE TU DEVRAIS TE METTRE AU RÉGIME !



CETTE FOIS TES KILOS T'ONT SAUVÉE !



OÙ TU ÉTAIS ? POURQUOI TU N'ES PAS VENU PLUS TÔT ?



LES GUERRIÈRES DE LA LUNE NE DOIVENT PAS COMTER SUR LES AUTRES ! TU LE SAIS BIEN D'AILLEURS !



TU NE PEUX PAS TE TAIRE !



BAAH...

TU MANGES TROP DE BONBONS !



AU BALLET...

ILS SONT TRÈS BEAUX ! IL Y A UNE TRÈS GRANDE HARMONIE ENTRE-EUX ! MAIS OÙ EST BUNNY ?



ELLE M'A FAIT PROMETTRE DE RIEN VOUS DIRE ! MAIS SI VOUS LEVEZ LES YEUX, VOUS SEREZ ÉCLAIRÉES...



JE SAIS QUE J'AI TENDANCE À ÊTRE UN PETIT PEU DANS LA LUNE, MAIS JE VAUX MIEUX QUE ÇA...



Les nouvelles sorties du mois de janvier 2000

VIDEOS

Manga Distribution et ID

● City Hunter Secret Service

C'est le nom d'un des films de la série "Nicky Larson". Il sort en DVD ce mois-ci. Vous pourrez trouver, sur le même DVD, la VO et la VF.



● Blue Seed

Une série de 26 épisodes que vous pourrez trouver dans un coffret vidéo contenant 9 cassettes.

Un programme de recherche a mis au point un procédé de fabrication de céramique capable d'anéantir les Hara-gamis. Ce programme est suspendu par le gouvernement pour des raisons de sécurité, après qu'un espion Hara-gami ait subtilisé la céramique.

Dynamic

● Card Captor Sakura

Vol. 1. Cette série, diffusée sur la chaîne Fox Kids, sort en vidéo. Cette petite "Magical girl", créée par les filles du groupe Clamp, est très différente des autres séries du genre.



● Ruroni Kenshin

Ce très long manga sort dans sa version animée ce mois-ci en France. Une mini-série pour la vidéo a vu le jour ; c'est elle qui sort en VF. Kenshin est un samouraï qui s'est battu pour instaurer une ère de paix au Japon. Plutôt que de se laisser corrompre en devenant politicien, il a choisi d'être vagabond pour aider les autres.

Manga Power

● Juliette je l'aime

Coffret n°1. Un seul coffret vidéo sort en janvier dans la collection Manga Power. Il comporte 8 cassettes, soit 32 épisodes. Une jeune veuve est engagée comme responsable d'une pension afin d'oublier son chagrin. A son arrivée, elle fait la connaissance d'Hugo Dufour, un étudiant qui va immédiatement tomber très amoureux d'elle.



MANNGAS

Editions Tonkam

● Mon Voisin Totoro

Ce superbe livre grand format de 150 pages est un recueil d'illustrations, de photos légendées, de croquis et d'interviews sur ce film sorti en salle en décembre dernier.



● Cat's Eye

Vol. 8. Alors que la série télé est diffusée sur France 2 (tous les samedis), la partie n'ayant pas été adaptée en animation est publiée en français. Toshio, un jeune policier, se rapproche de plus en plus de Cat's Eye, la voleuse de tableaux qu'il est chargé de capturer. Hitomi, sa petite amie qui est en réalité Cat' Eye, est de plus en plus jalouse de l'attirance de son bien-aimé pour son alter ego.

Editions Dargaud Kana

● Yûgi-Oh

Vol. 7. Yûgi et ses amis se retrouvent à jouer leur vie dans un jeu de rôles grandeur nature où ils doivent combattre des monstres en jetant des dés.



● Slam Dunk

Vol. 5. La partie de basket qui oppose les équipes de Ryônan et de Shôhoku bat son plein. De nombreux coups de théâtre sont provoqués par l'entrée en scène de Hanamichi Sakuragi.



● Détective Conan

Vol. 19. Heiji invite Conan chez lui, à Osaka. Tout en recherchant un criminel, ils parcourent la ville en touristes...

Editions Glénat

● Dragon Ball Z

Vol. 40. Sangohan a récupéré l'épée Z et libéré le doyen des Kaïohs. Trunks et Sangoten fusionnent pour combattre Magin Boo.



● Kenshin le vagabon

Vol. 9. Après l'assassinat du ministre de l'Intérieur, Kenshin décide de se rendre à Tokyo afin d'arrêter Shishio, chef d'une organisation clandestine.

Editions J'ai lu

● Ken le survivant

Vol. 3. Un homme mal intentionné veut s'emparer de l'eau d'une oasis. Ken décide d'aller au secours des villageois dont c'est le seul point d'eau.





POKÉMON

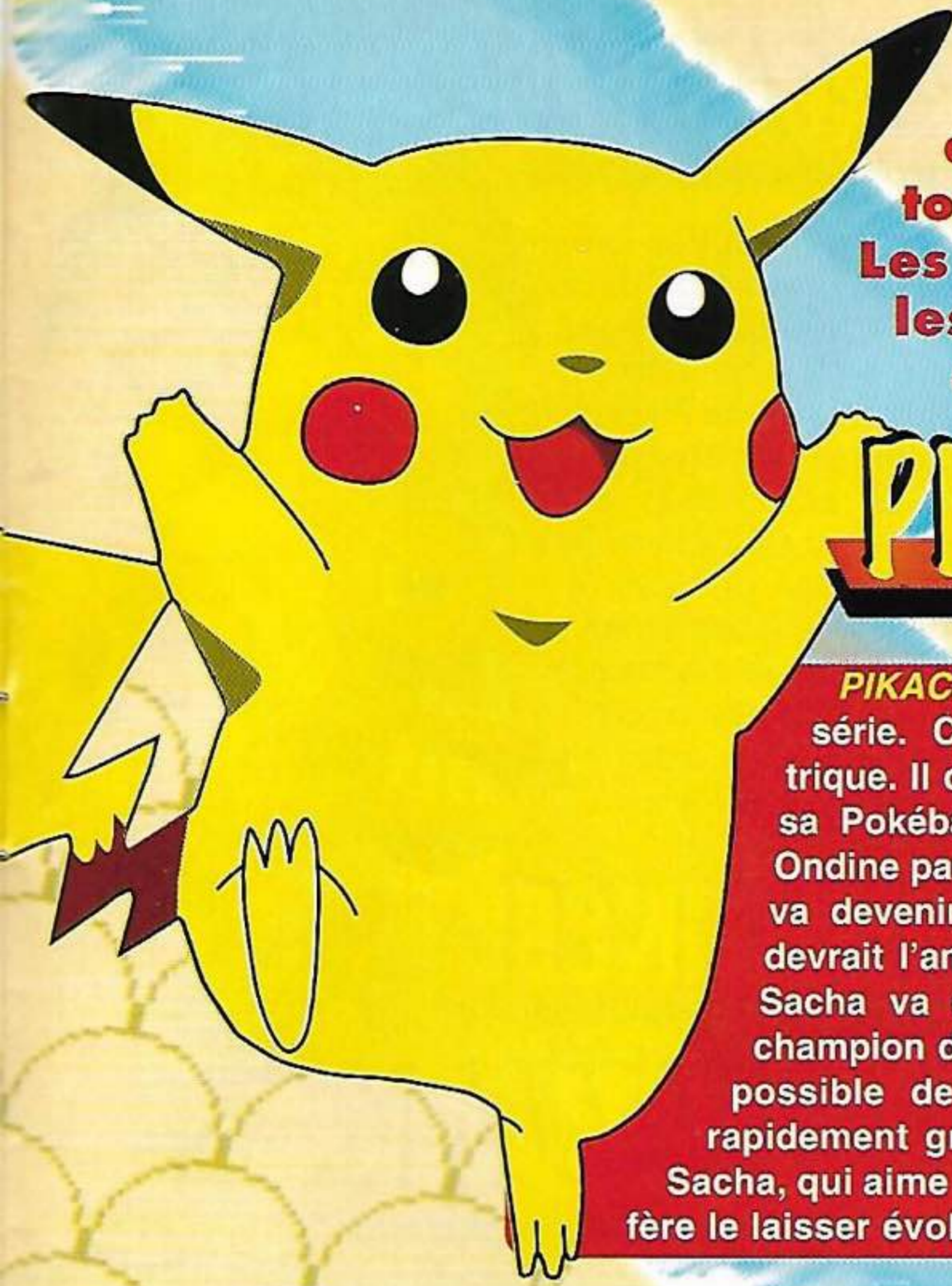
Qui sont-ils ?

Ce sont des animaux de compagnie. Le Pokémon, ou monstre de poche, est le meilleur ami de l'homme et ne lui fera jamais de mal. Certains sont élevés dans les centres Pokémon et remis aux enfants quand ils atteignent l'âge de dix ans. La plupart vivent dans la nature à l'état sauvage. Pour les capturer, il suffit de les affaiblir en les faisant se battre contre des Pokémon dressés. Une fois fatigués, il vous suffit de lancer une Pokéball afin de les capturer. Pour devenir dresseur de Pokémon, il faut en posséder 150. Un dresseur ne peut avoir que six Pokémon à la fois sur lui.

Au-delà, il les envoie dans le centre qui lui a remis son premier monstre de poche. Ces petites bestioles sont avant tout faites pour s'affronter. Elles possèdent toutes des pouvoirs que leur maître se doit de connaître. Tous les Pokémon évoluent en changeant de forme pour devenir de plus en plus forts. En se transformant, ils acquièrent d'autres pouvoirs. Il existe plusieurs pierres permettant de les transformer plus rapidement. La Pierre Feu permet de métamorphoser les Pokémon liés à cet élément, comme Salamèche... La Pierre Eau transforme les Pokémon liés à l'eau, comme Carapuce... La Pierre Foudre, elle, fait évoluer les Pokémon électriques...

Certains Pokémon ont jusqu'à trois évolutions.

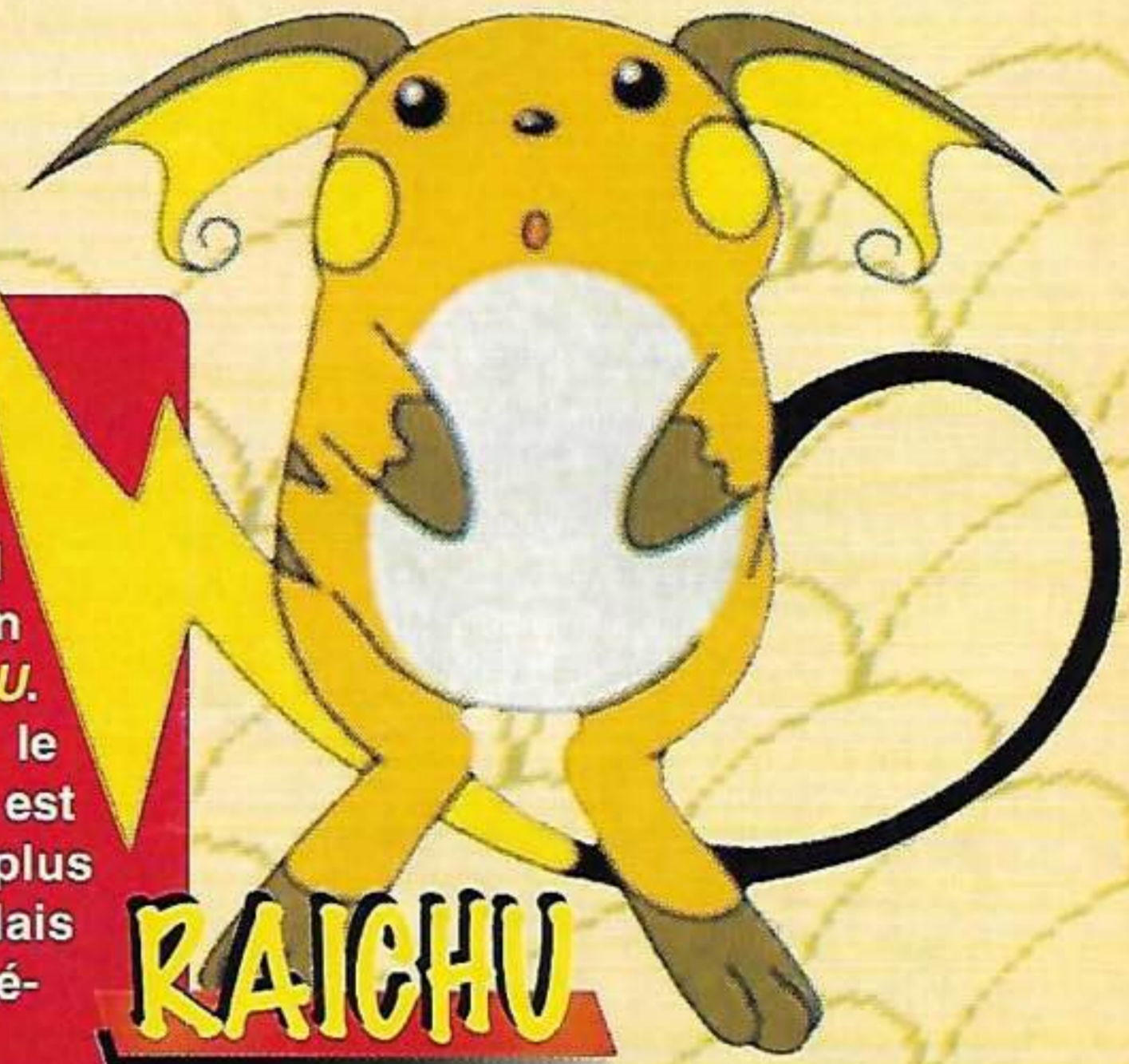




Il y a au total 150 Pokémon. Étant donné qu'il nous serait difficile de les présenter tous, nous avons fait une petite sélection. Les Pokémon suivants sont non seulement les plus importants, mais aussi les premiers qui apparaissent dans la série.

PIKACHU

PIKACHU est le héros de la série. C'est un Pokémon électrique. Il déteste être enfermé dans sa Pokéball, alors il suit Sacha et Ondine partout. Au fil des épisodes, il va devenir plus fort. Cette évolution devrait l'amener à devenir un **RAICHU**. Sacha va découvrir, en rencontrant le champion d'une arène Pokémon, qu'il est possible de faire évoluer Pikachu plus rapidement grâce à la Pierre Foudre. Mais Sacha, qui aime beaucoup son Pikachu, préfère le laisser évoluer de lui-même.



RAICHU

ROUCOOL

ROUCOOL est le plus fidèle Pokémon de Sacha. Il l'a capturé dans la forêt et, depuis, c'est son principal atout lors des combats. Les Roucool sont en général des Pokémon sauvages, et très peu de personnes en possèdent car ils sont difficiles à capturer. Certains sont assez hargneux et peuvent se retourner contre ceux qui les attaquent. Ils ont la possibilité de se transformer en **ROUCOUPS**.



ROUCOUPS

BULBIZARRE

Alors que Sacha et son groupe étaient perdus en forêt, ils ont découvert un refuge Pokémon dans lequel une infirmière soignait des Pokémon blessés. **BULBIZARRE**, le seul en pleine forme, s'efforçait de protéger les autres blessés. A la fin de l'épisode, il se bat contre Sacha et, finalement, décide de partir avec lui. Les Bulbizarre évoluent au cours d'une cérémonie particulière. Un groupe de Bulbizarre va d'ailleurs enlever celui de Sacha pour l'obliger à se transformer en **HERBIZARRE**.



HERBIZARRE

SALAMECHE

En passant près d'un arbre, Sacha découvre

SALAMECHE. Son maître l'a laissé là en lui disant d'attendre son retour. En réalité, il trouvait ce gentil Pokémon trop faible et l'a abandonné. Comme il pleuvait à verse, Sacha fait tout pour le convaincre de le suivre. Salamèche possède une flamme au bout de la queue ; si elle venait à s'éteindre, il mourrait aussitôt. C'est à ce moment que la Team Rocket, grâce à un plan génial, capture Sacha et Pikachu. Salamèche va les aider en utilisant tous ses pouvoirs. Son maître dé-

DRACAUFEU

couvre alors qu'il est très fort et tente de le convaincre de le suivre, mais Salamèche choisit de partir avec Sacha. Il deviendra le meilleur ami de Pikachu. Il va ensuite se transformer en **REPTINGEL** et, du coup, changer de personnalité et ne plus obéir à Sacha. Un jour, il tombe dans une grotte et, en tentant de le sauver, Sacha est attaqué par des Pokémon préhistoriques. Pour aider Sacha, Reptingel se transforme en **DRACAUFEU.**

REPTINGEL



CHENIPAN

En traversant la forêt, Sacha a capturé un **CHENIPAN.** C'est un gentil ver qui va se transformer en **CHRYSACIER.** Ce Pokémon a le pouvoir d'emprisonner quelqu'un en crachant du fil. Sous cette forme, son corps peut devenir aussi dur que de l'acier.

CHRYSACIER

Il peut aussi se transformer en **PAPILUSION** et, grâce à une poudre, endormir n'importe quel Pokémon. Une fois par an, les Papilusion se réunissent pour trouver un compagnon et se reproduire.

PAPILUSION



PSYKOKWAK

Le plus bizarre de tous les Pokémon. Il a toujours la migraine ! Il apparaît dans un épisode où un Pokémon endort les enfants d'une ville grâce à son pouvoir. Du coup, les enfants se prennent pour des Pokémon et agissent comme eux. Sacha et ses amis vont découvrir **PSYKOKWAK,** le seul à ne pas être atteint par le pouvoir qui endort. Psykokwak répète sans cesse qu'il a mal à la tête. Sacha va alors se battre pour ne pas le prendre avec lui. Mais Ondine va faire

tomber une de ses Pokéballs et le capturer sans le vouloir. Psykokwak a des pouvoirs psychiques. Plus son mal de tête augmente, et plus son pouvoir devient grand. Le problème, c'est qu'il est "soûlant" ! A chaque fois qu'Ondine essaie de faire apparaître un de ses Pokémon, c'est Psykokwak qui sort à la place. Il se mêle toujours de ce qui ne le regarde pas et fatigue tout le monde.



SABELETTE

Le premier Pokémon qui apparaît dans la série appartenait à un garçon désirant gagner 100 combats Pokémon. **SABELETTE** était son premier Pokémon, mais aussi son plus fort. Il voulait faire plaisir à son maître et cherchait à devenir de plus en plus puissant. Sabelette peut se transformer en boule et marcher sous terre.

CARAPUCE

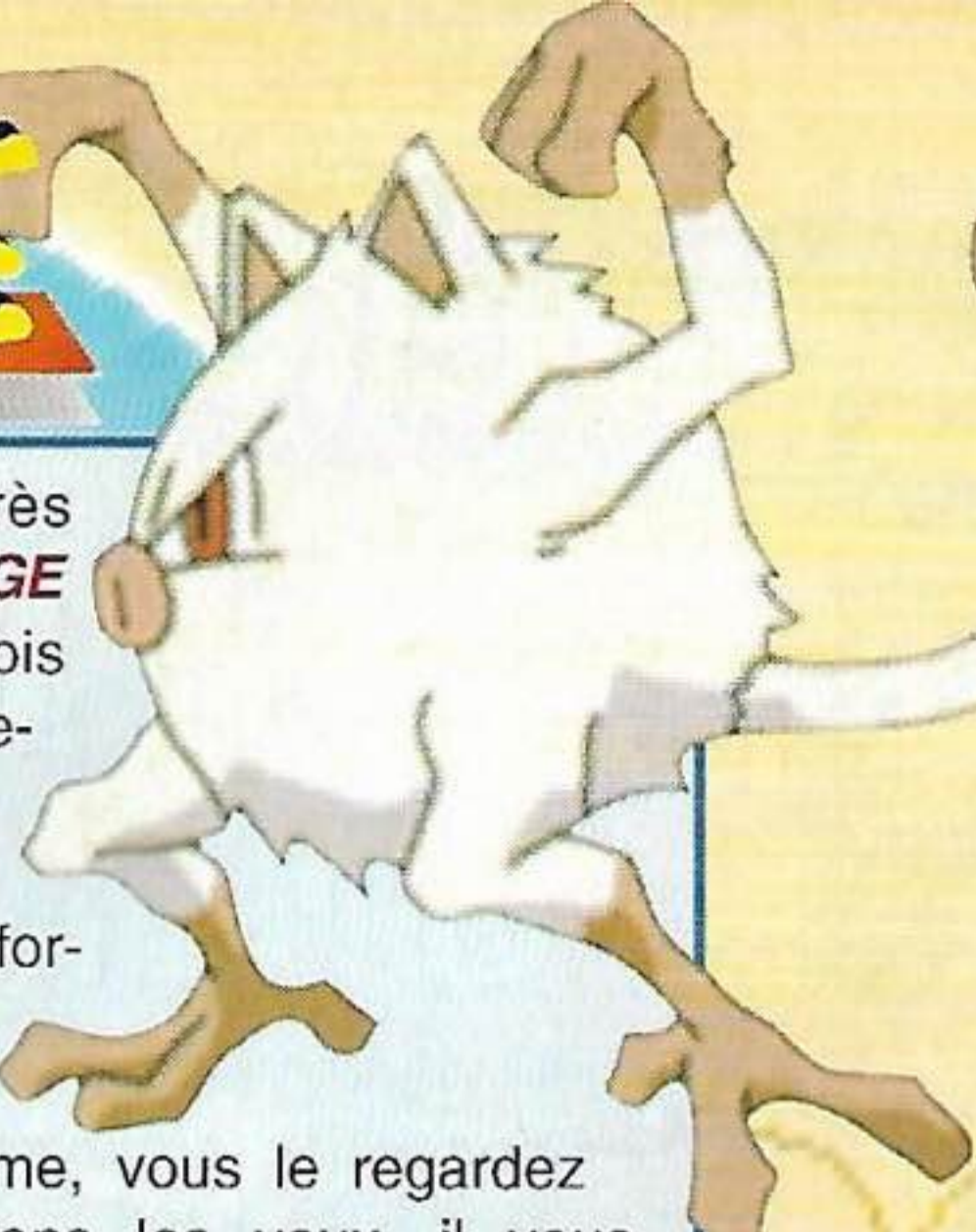
Une bande de **CARAPUCE** abandonnés par leur maître se sont regroupés pour attaquer les humains. Déguisés avec des lunettes noires, ils agressent ceux qui les ont déçus. Les Carapuces ne faisant pas confiance aux humains, Miaouss les trompe et les pousse à capturer Sacha et ses amis. Pikachu tombe à l'eau et est blessé par un poisson sirène. Sacha réussit à convaincre les Carapuce de le libérer afin de se rendre jusqu'à la ville afin de trouver un antidote pour Pikachu. En voyant la sollicitude du garçon envers son Pokémon, Carapuce prend la décision de le suivre.



FEROSINGE



Ce Pokémon est très particulier. **FEROSINGE** s'énerve chaque fois que quelqu'un le regarde dans les yeux. Quand il est très énervé, il se transforme en **COLOSSINGE** et devient très fort.



COLOSSINGE

Si, sous cette forme, vous le regardez dans les yeux, il vous poursuivra jusqu'à la fin de votre vie !

ABO

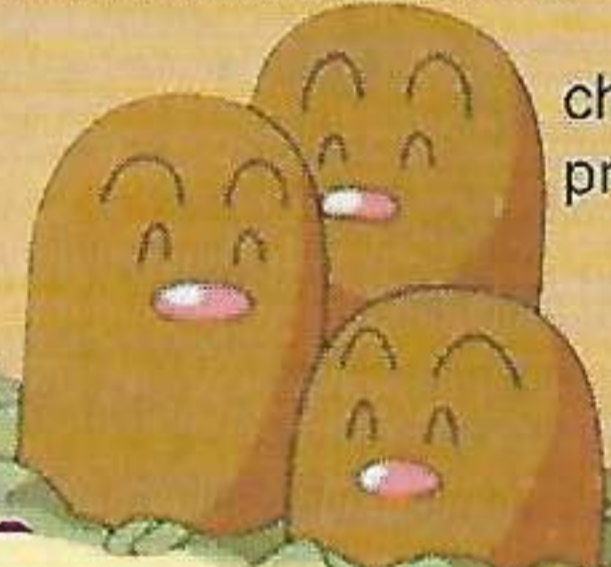
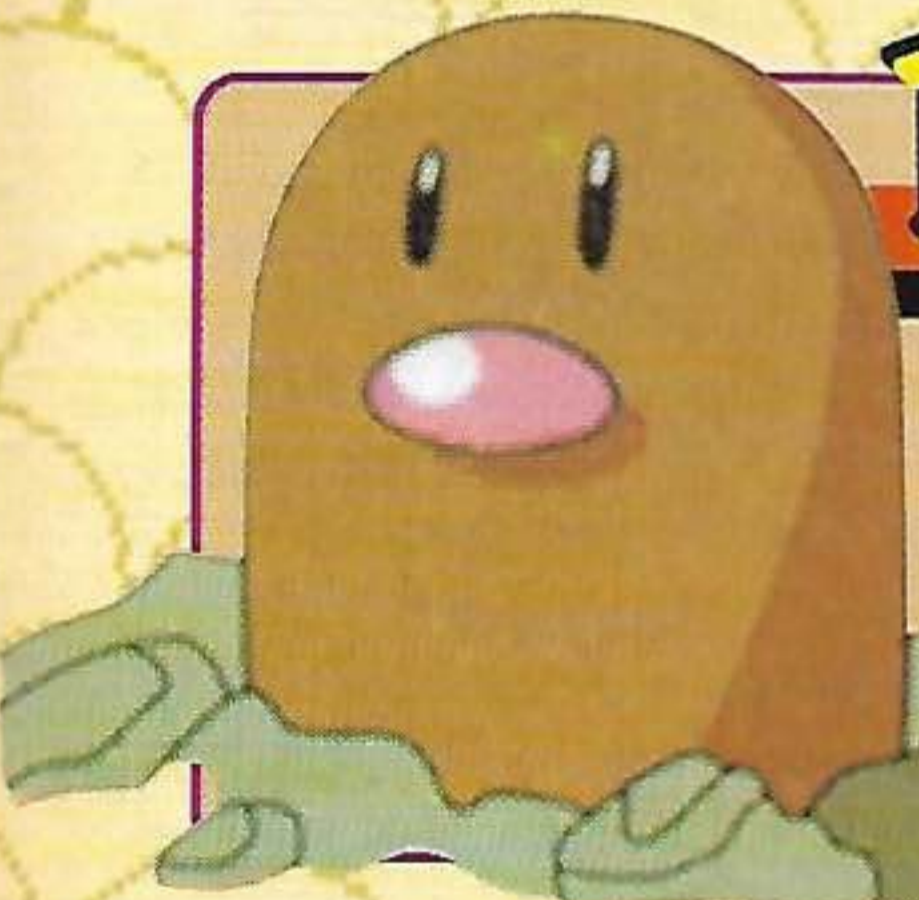


La Team Rocket est une bande de voleurs de Pokémon. **ABO** est leur combattant principal. C'est lui qui va les aider à attaquer les propriétaires de Pokémon. Abo va plus tard se transformer en **ARBOK**.

ARBOK



TAUPIQUEUR



TAUPIQUEUR & TRIOPIKEUR vivent sur un barrage et empêchent sa construction. Le propriétaire est prêt à tout pour les obliger à partir. Il va faire appel à

TRIOPIKEUR

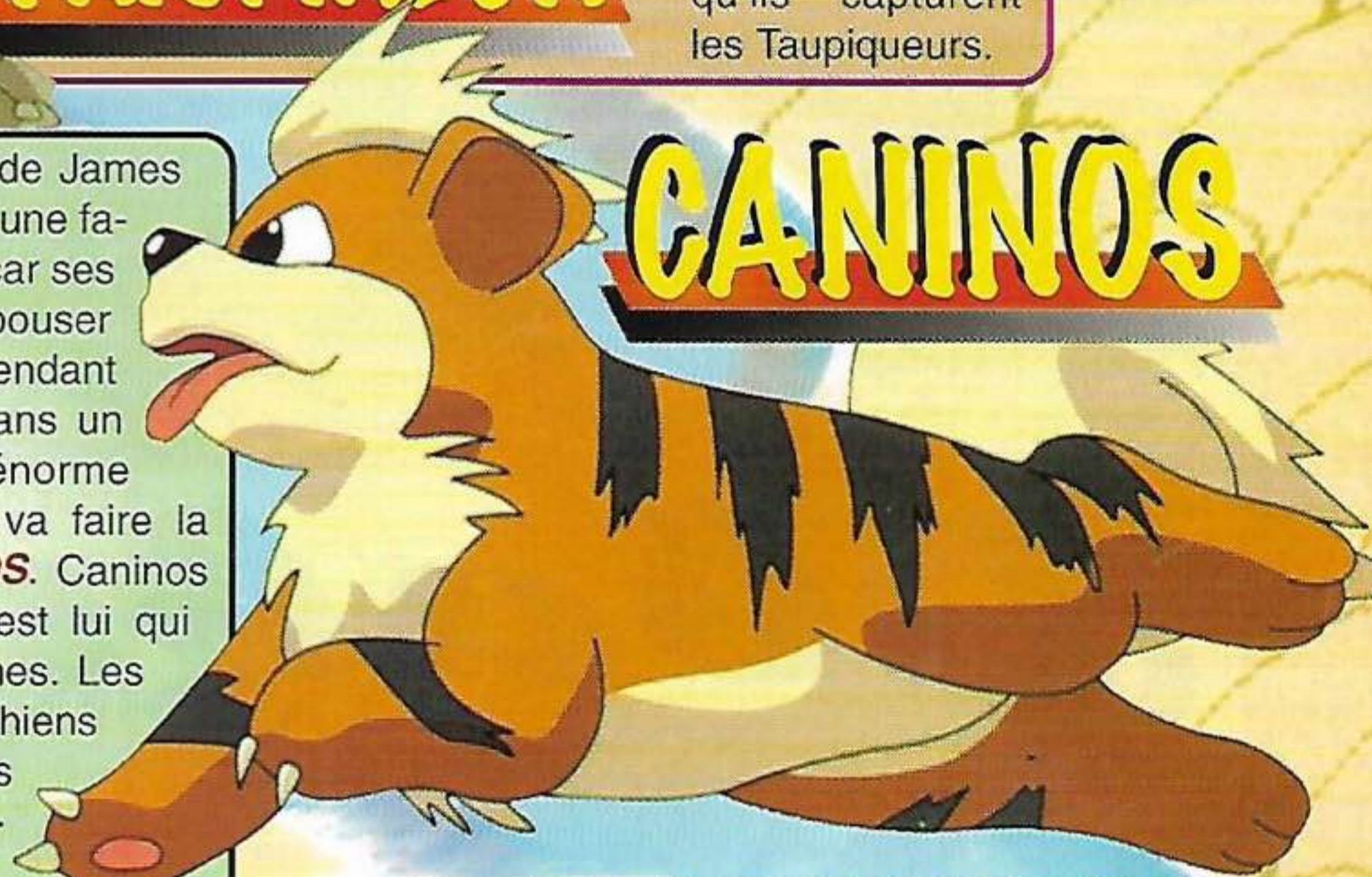
des dresseurs de Pokémon afin qu'ils capturent les Taupiqueurs.

ARCANIN



C'est le premier Pokémon de James du Team Rocket. Il est issu d'une famille très riche. Il s'est enfui car ses parents voulaient lui faire épouser de force une mégère. En se rendant chez James, qui habite dans un manoir situé devant l'énorme château familial, Sacha va faire la connaissance de **CANINOS**. Caninos est un chien de garde, c'est lui qui veille sur la famille de James. Les Caninos servent aussi de chiens de berger en gardant les Pokémon. Caninos se transforme en **ARCANIN**.

CANINOS



MIAOUSS



C'est le chat des divisions de la Team Rocket. C'est lui qui les incite à attaquer les villes pour voler les Pokémon. Au départ, c'était le chat préféré du chef de toutes les divisions. En partant avec Jessy et James, il a été remplacé par **PERSIAN**. C'est un chat domestique détesté par les

PERSIAN

MIAOUSS. Chaque fois que l'un d'entre eux trouve un maître, ce dernier le remplace par un Persian. Miaouss possède un "fétiche" sur le front ; s'il le perd, il n'aura plus de pouvoirs ni de force.



RONDOUDOU

RONDOUDOU chante et il adore cela. Grâce à sa voix, il peut hypnotiser les autres Pokémon. Le problème, c'est qu'à chaque fois qu'il chante tout le monde s'endort et Rondoudou ne supporte pas cela. Il a une âme de star et aime bien que tout le monde l'écoute. Pour se venger, il dessine sur le visage des endormis avec un stylo.



EN
DIRECT
DU
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Boogie Pop wa warawanai

Boogie Pop, "celui qui ne rit jamais", est soupçonné d'être un démon

Media Works, l'éditeur de "Gengueki", organise chaque année un grand prix du roman style jeu vidéo. Pour sa quatrième édition, le gagnant est un auteur du nom de Kohei Kadono. Son histoire était si passionnante que l'éditeur l'a publiée sous le nom de "Boogie Pop wa warawanai", ce qui signifie "Boogie Pop ne rit jamais". Ce roman compte aujourd'hui sept volumes. En l'an 2000, une série télé d'animation verra le jour. Le tournage débutera en janvier et sera réalisé par Mad House. En même temps, un long métrage avec de vrais acteurs sera filmé. Une adaptation en manga est aussi en cours. Dessinée par Masayuki

Takano, elle sera publiée dans le magazine manga "Dengeki Daijō". Cette adaptation en BD porte le nom de "Boogie Pop dual". L'histoire : dans les lycées japonais, une vieille légende très connue prétend que lorsqu'une fille devient la plus belle de l'école, un mystérieux démon la tue. Jusqu'à aujourd'hui, cette légende était sans fondement mais un mystérieux meurtre a lieu dans la ville et tout le monde dit que Boogie Pop en est l'auteur. En réalité, c'est un autre démon qui a pris possession d'une élève du nom de Tohka Miyashita. Et cette dernière ignore qu'elle a une seconde personnalité meurtrière.

Jibaku-Kun

Jusqu'à présent, la princesse du Monde Zéro veillait à ce que la paix et l'harmonie régnaient sur les douze royaumes humains. Monstres, esprits et créatures de toutes sortes vivaient sans qu'il y ait de problème. Mais un jour, la princesse sombra dans un mystérieux sommeil. Sans sa direction, le chaos prit place. Une haine féroce et démesurée s'installa alors entre monstres, esprits et humains. Afin de réveiller la princesse et de ramener la paix sur les douze royaumes, Jibaku va entraîner un jeune humain pour en faire un guerrier.

Afin de ramener la paix entre monstres et humains, Jibaku entraîne un jeune guerrier

Sol Bianca

Cette nouvelle série fait suite à une ancienne, sortie il y a dix ans. A l'époque déjà, "Sol Bianca" surprenait par la qualité de ses dessins et ses quelques effets spéciaux d'avant-garde (images de synthèse). Cette fois, les producteurs ont été plus loin en y ajoutant des effets en 3D. Les héroïnes de ce dessin animé sont un groupe de jeunes filles devenues pirates malgré elles. Leur père était un génie qui, à sa mort, leur a légué un vaisseau spatial très perfectionné. Le problème, c'est que non seulement il est très avancé dans sa conception mais, en plus, il renferme tous les secrets du génie. Et bien entendu, il attire la convoitise d'un groupe de militaires !

Sol Bianca devient pirate malgré elle



LES NEWS DE L'AN 2000



COW-BOY BE-BOP

"Cow-Boy Be-Bop" est à l'origine une série télé qui sort bientôt en version française. Elle met en scène un groupe de mercenaires dans un monde futuriste. Un long métrage, adapté de la série, est prévu pour l'été. Yoko Kano en composera la musique.

Ah my Goddess !

Il faut noter aussi la sortie de "Ah my Goddess !", le film. Ce manga très populaire, qui avait été adapté en dessin animé il y a six ans, va connaître une nouvelle adaptation. L'histoire : un adolescent fait le vœu qu'une déesse devienne sa petite amie.

Angel Sanctuary

Ce fameux manga raconte une histoire d'amour impossible entre deux anges de la même famille. La bande dessinée sera traduite en français en février. Et ce manga sera adapté en animation à partir du 25 février. Il y aura trois épisodes qui vont couvrir les quatre premiers volumes.



Alice

"Alice" est le nom d'un manga produit par Gaga Communication qui a créé "Visitor". Ce manga sera aussi adapté en animation images de synthèse. Sa sortie en vidéo est prévue pour décembre. La BD de type SF sera publiée, quant à elle, dans le magazine "Shonen A" des éditions Kadokawa Shoten. Sa prépublication débutera dans les numéros de décembre.



Escaflowne

Yoko Kano signera aussi la musique de "Escaflowne" dont le film est prévu cet été. A l'origine, ce dessin animé narre les aventures d'Hitomi, une adolescente qui va se retrouver dans un monde médiéval, Gaïa. Ce premier long métrage propose un nouveau scénario. Le design des personnages va être aussi remanié.

INTERNET MANGA@

<http://www.anime-int.com>

AIC est l'un des studios d'animation les plus prestigieux au Japon. AIC a créé, entre autres, "Bubble Gum Crisis", "Gal Force", "Lodoss", "AD Police", "Tenchi Muyo", "El Hazard", "Silent Mobius", "Myu"... Pour mieux connaître ce studio, nous vous conseillons vivement de visiter son site. En plus d'être bien conçu, il regorge d'illustrations qui peuvent être facilement capturées.

[//www.jump.ne.jp/index_ver3.html](http://www.jump.ne.jp/index_ver3.html)

Le magazine "Shonen Weekly Jump" est un pavé de BD de 600 pages dans lequel ont vu le jour un grand nombre de séries-cultes comme "Dragon Ball", "Ken", "Nicky Larson", "Max & Compagnie", "Le collège fou", "Olive et Tom"... Pour découvrir ce monument du manga, on vous conseille d'aller sur son site. Vous y découvrirez les nouvelles tendances au Japon : les nouveautés mangas, le futur "Dragon Ball Z" de l'an 2000...

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le tout pour le tout (1)

Résumé : Il ne reste qu'un seul guerrier divin à affronter, mais c'est le plus terrible de tous : Sigfried ! Il a la réputation d'être immortel ! Pendant ce temps, Shiryu tente désespérément de rejoindre ses amis au pied de l'autel d'Odin, comme il l'avait promis, pour leur prêter main-forte sachant pertinemment que l'issue de son combat pourrait être définitive pour le sort de la planète !



ÉCOUTE CHEVALIER, JE VAIS ABRÉGER TES SOUFFRANCES !



QUE LES FLAMMES DU DRAGON TE CONSUMENT...



SEYAR !!



ADIEU, CHEVALIER !



ATTENTION !



ÉLOIGNE-TOI !



FFSSSS !!



GGR !!



SEYAR !!



YAAAHHH !!



OOHH !!



SEYAR,
RELÈVE-TOI !



EN GARDE !



VICKY...



NE T'OCCUPE PAS DE MOI !
SIGFRIED EST LE DERNIER
ADVERSAIRE ! SI NOUS
PARVENONS À LE VAINCRE...



... LA VICTOIRE SERA
À NOUS ! ET NOUS
POURRONS SAUVER
ATHÉNA !



TU AS RAISON
C'EST LE
SORT DU
MONDE
ENTIER QUI
DÉPEND DE
NOUS !



VAS-Y ET
BATS-LE !



AINSI, C'EST TOI LE
CHEVALIER DU DRAGON ! TU
NE PORTES PAS TON
ARMURE ET TU ESPÈRES
ME VAINCRE !



EN GARDE !



YYAA !!



CE N'EST PAS
POSSIBLE !



AAHH !!



C'EST INCROYABLE, IL N'A MÊME PAS BOUGÉ !



LES CHEVALIERS D'ATHÉNA NE PEUVENT RIEN CONTRE MOI ! VOUS N'ÊTES MÊME PAS DIGNES DE VOUS MESURER À MOI !



C'EST CE QUE L'ON VA VOIR !



YAA !!



FFSSSS !!



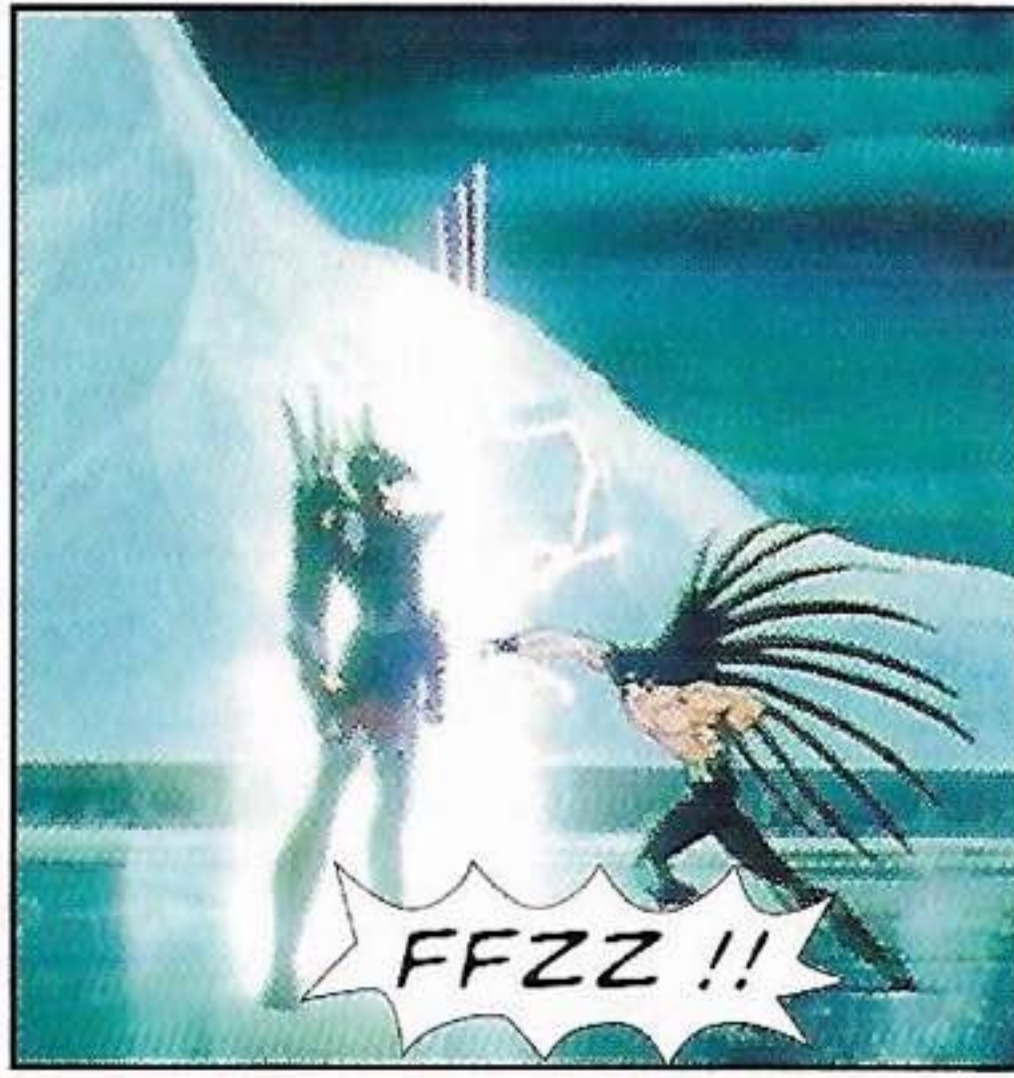
FFSSSS !!



FFSSSS !!



GGRR !!



FFZZ !!



C'EST IMPOSSIBLE, JE LE FRAPPE DE TOUTES MES FORCES ET IL NE BOUGE PAS !



JE T'AVAIS PRÉVENU...



NON... NON, ÇA N'EST PAS VRAI !



LA COLÈRE DU DRAGON N'A AUCUN EFFET SUR LUI ! EST-CE QUE LA LÉGENDE DIT LA VÉRITÉ ? EST-CE QU'IL SERAIT ...



LA LÉGENDE DIT :



... APRES SON COMBAT A MORT CONTRE LE DRAGON, SIGFRIED ÉTAIT RECOUVERT ...



... DES PIEDS À LA TÊTE DU SANG DE LA BÊTE QU'IL VENAIT DE TERRASSER ET IL DEVINT IMMORTEL !



EST-CE QUE TOUS SES DESCENDANTS POSSÈDENT LE MÊME POUVOIR ?



NON, NON, CE N'EST PAS POSSIBLE !



AAH !!



SI LA LÉGENDE EST VRAIE, IL N'Y A QU'UNE FAÇON DE LE VAINCRE !



TA CHÈRE ATHÉNA N'A PLUS QUE QUELQUES MINUTES À VIVRE...



ATTENTION !



QUE L'ÉPÉE D'ODIN TE TRANSPERCE...

FFSSSS !!



OOH !!





PRENDS ÇA !



AAAHH !!



BAOUM !!

MAIS QU'EST-CE QUE TU FAIS ? POURQUOI POUSSES-TU TA COSMOS ÉNERGIE ?



JE SAIS MAÎTRE QUE VOUS ME L'AVEZ INTERDIT MAIS JE VAIS DÉCLENCHER L'ULTIME DRAGON !



TU VEUX MOURIR ?

JE SUIS TOUT PRÊT À SACRIFIER MA VIE, MAIS JE NE MOURRAIS PAS SEUL !



TU ES DEVENU FOU ?



PEUT-ÊTRE, MAIS JE VAIS TE VAINCRE EN DÉCHAINANT CONTRE TOI LA FUREUR DE L'ULTIME DRAGON...

ATTENDS CHEVALIER !



MAIS, C'EST LA VOIX DE SHYU...

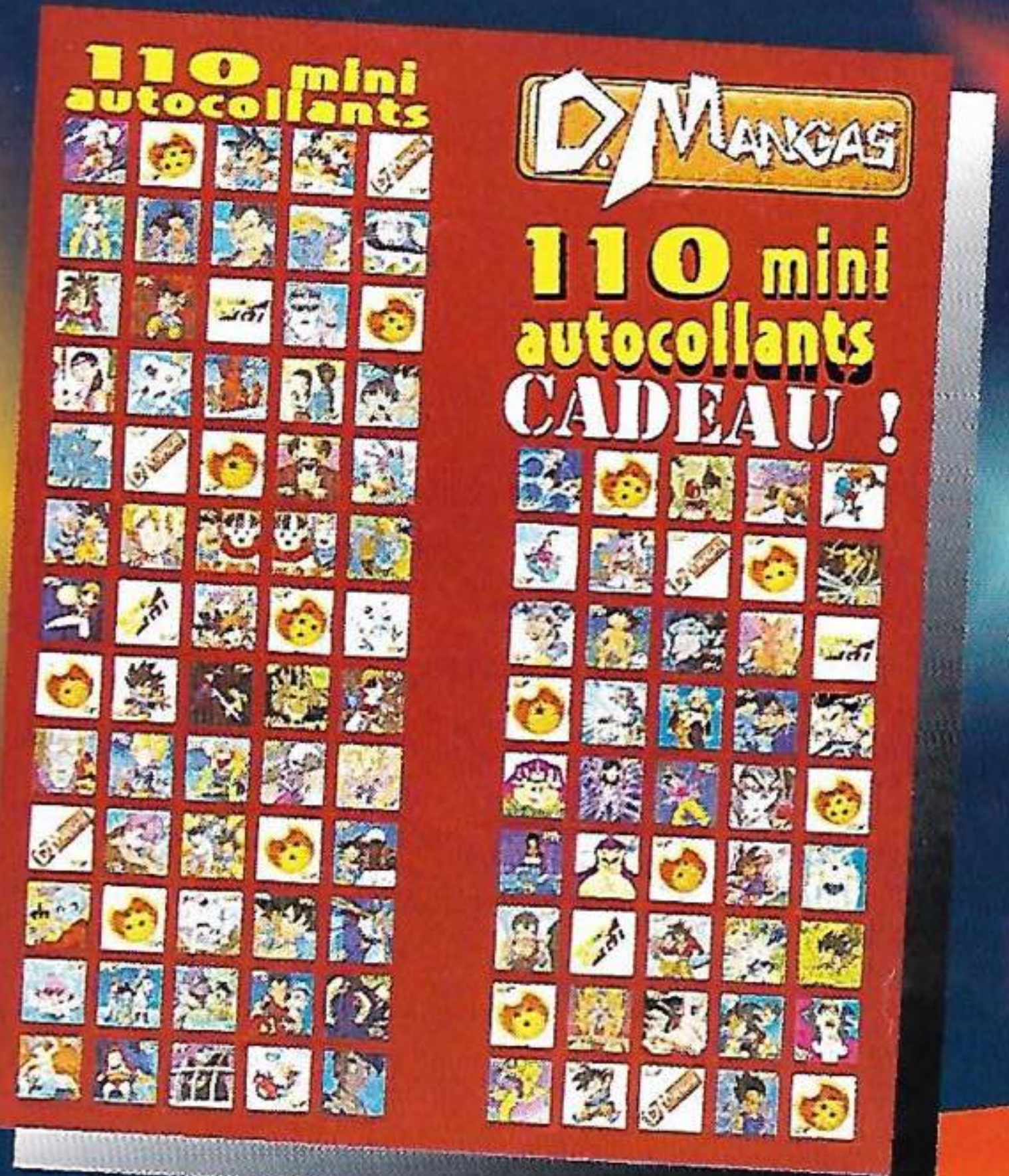


SI TU DÉCLENCHES L'ULTIME DRAGON TU TUERAS À COUP SUR TON ENNEMI, MAIS TU TE DÉTRUIRAS TOI-MÊME EN MÊME TEMPS ET TU NE POURRAS PLUS PROTÉGER ATHÉNA !

A suivre...

Pour l'an 2000 2 numéros spéciaux

**EN CADEAU :
110 mini autocollants**



EN CADEAU :
une trading card



plus
une figurine surprise
Dragon Ball Z

en vente chez votre marchand de journaux



Hors série MANGAS n° 31 - Décembre 1999 - 49 FF - 16 FS - 350 FB
NE PEUT ETRE VENDU SANS LA TRADING CARD ET LA FIGURINE

T 493 11 49 00 F

