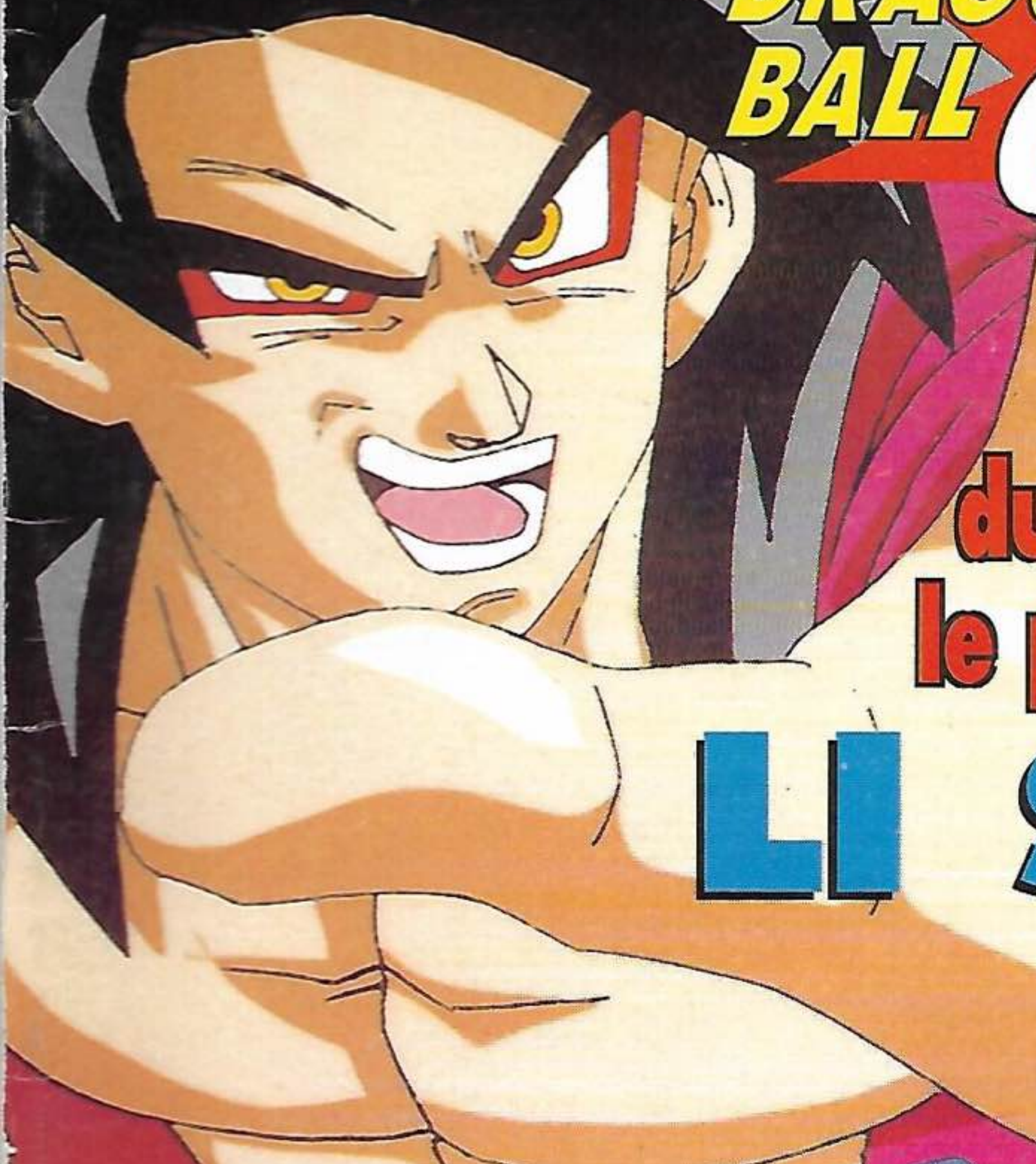


DM MANGAS

DRAGON BALL GT



L'arrivée
du dragon noir
le plus puissant

LI SHERON

2 POSTERS GEANTS



POKÉMON

Jessie
et
James
les terroristes
de la
Team Rocket



3 JEUX VIDEO

DONKEY KONG 64 **RAYMAN 2**

RESIDENT EVIL 2

Mensuel N° 462 Mars 2000 - 20 FF -
145 FB - 6,50 FS - ISSN 1286-1767

T 2918 - 462 - 20,00 F



Chacun son truc



Le petit massicot

Un outil qui remplace ciseaux, cutter, règle... Idéal pour les petits travaux de papeterie.

Maped : 89 F

Grandes surfaces, magasins spécialisés



Mardi-Gras

Reproduction identique du costume du vrai personnage Ninja.

Rubie's : 110 F

Grandes surfaces, magasins spécialisés

Othello

Le grand classique des jeux de stratégie se décline en version électronique.

Mattel : env. 110 F

Grandes surfaces, magasins spécialisés



Le Cyber Tool

En plus des outils habituels, ce couteau possède des fonctions spécifiques adaptées au micro-ordinateur.

Victorinox : 390 F

Armuriers, magasins de sport

Séries web

Retrouvez tous les dessins animés de TF1 sur un nouveau site : www.tfou.fr



Toy Story

Une gamme de figurines articulées du film "Toy Story 2".

Mattel : de 40 à 130 F

Grandes surfaces, magasins spécialisés



S O M M A I R E

MAGAZINE

2 Chacun son truc

19 Pleins feux sur...
Le journal d'Anne Frank

20 Dragon Ball GT
L'arrivée de l'ennemi le plus puissant

24 Jeux vidéo
Donkey Kong 64, Resident Evil 2, Rayman 2

45 Mangas en VF
Les nouveautés de mars

46 Pokémon
Les personnages et le monde des Pokémon

50 En direct du Japon
6 nouvelles séries

BANDES DESSINEES

3 Dragon Ball GT
La 3^e boule de cristal

38 Sailor Moon
Rêve de princesse (2)

52 Les Chevaliers du Zodiaque
Le général Sirène (1)

JEUX

59 Test
Pour quel sport êtes-vous fait ?

POSTERS

27 Dragon Ball GT

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° 462 - Mars 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 : Mars 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 EDITEE 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. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par l'imprimerie Compiègne. 1 9 9 7



DIFFUSION
CONTROLE



DRAGON BALL GT

La 3e boule de cristal

Résumé : Nos trois héros ont enfin détruit le robot qui terrorisait les disciples de la planète Ludée. Pendant la bagarre, ils ont appris l'existence du professeur Myo... le créateur de Ludée.



ON N'A AUCUNE INFORMATION SUR MYO !
ON FERAIT PEUT-ÊTRE MIEUX DE
RETOURNER SUR TERRE !



ON FERA UN ÉCHANGE
ENTRE SANGOTEN ET
PAIN !



UNE PETITE MINUTE,
TU NE M'AS PAS
DEMANDÉ MON AVIS !



OH ! C'EST TROP
BÊTE, ÇA MARCHAIT
BIEN !

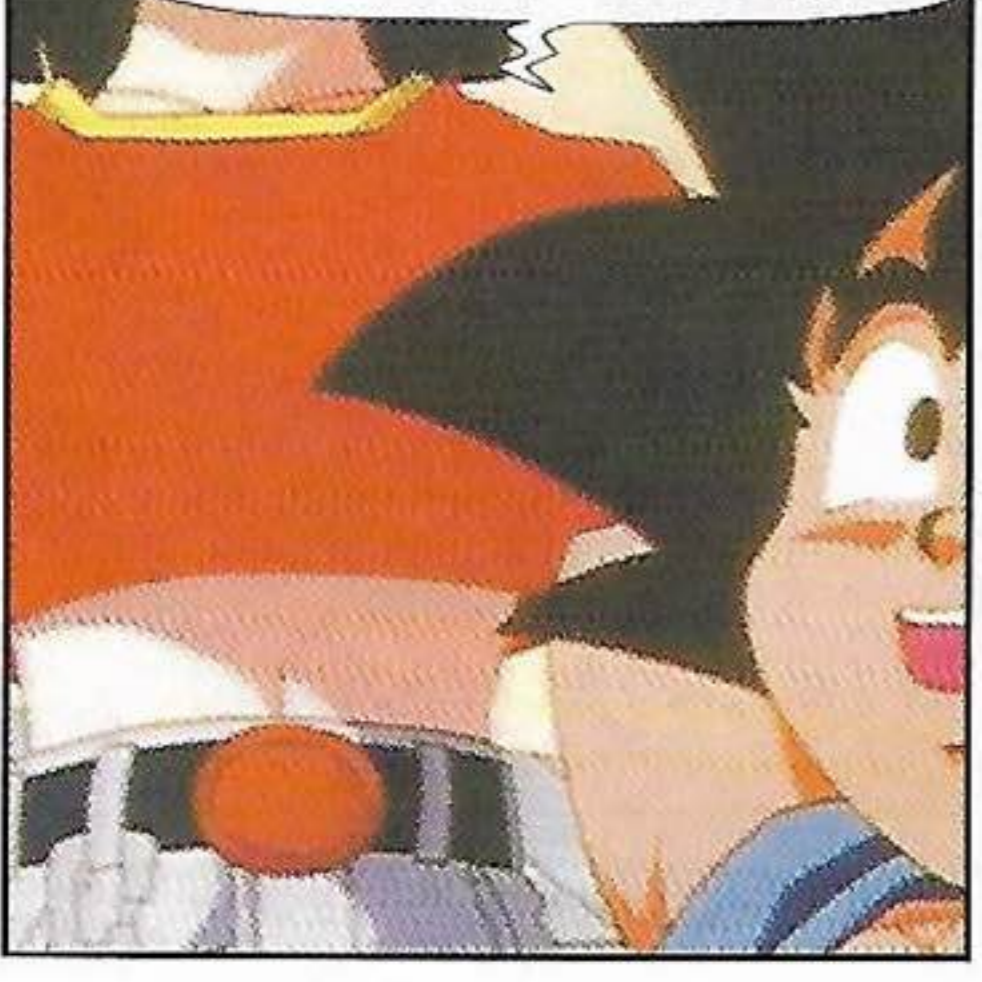


PAIN EST
DANGEREUSE !



DIS QUELQUE CHOSE
GRAND-PÈRE ! DIS
QUE JE RESTE !

EN FAIT, CELA M'EST
COMPLÈTEMENT ÉGAL !



ESSAYE DE
COMPRENDRE : ON NE
VEUT PAS QU'IL
T'ARRIVE DU MAL !



JE VOUS
DÉTESTE !



POURQUOI N'A-T-IL
RIEN DIT ? JE SUIS
SA PETITE-FILLE
TOUT DE MÊME !



SÈCHE TES
LARMES !



DÉGAGE !!!

PARDON, TU NE M'AS RIEN FAIT ! POURQUOI ME DÉFOULER SUR TOI ?



PAIN, J'AI ACCROCHÉ UN SIGNAL !



JE SAIS OÙ SE TROUVE LA 3E BOULE DE CRISTAL !



TU AS RAISON, CE N'EST PAS LE MOMENT D'OUBLIER LE BUT DE CETTE MISSION !



PAIN ET SES AMIS ARRIVENT SUR UNE NOUVELLE PLANÈTE...



QUELLE CHALEUR !

ON VA SE REPOSER 5 MINUTES, JE MEURS DE CHAUD !



DANGER!!



OOOHH !!

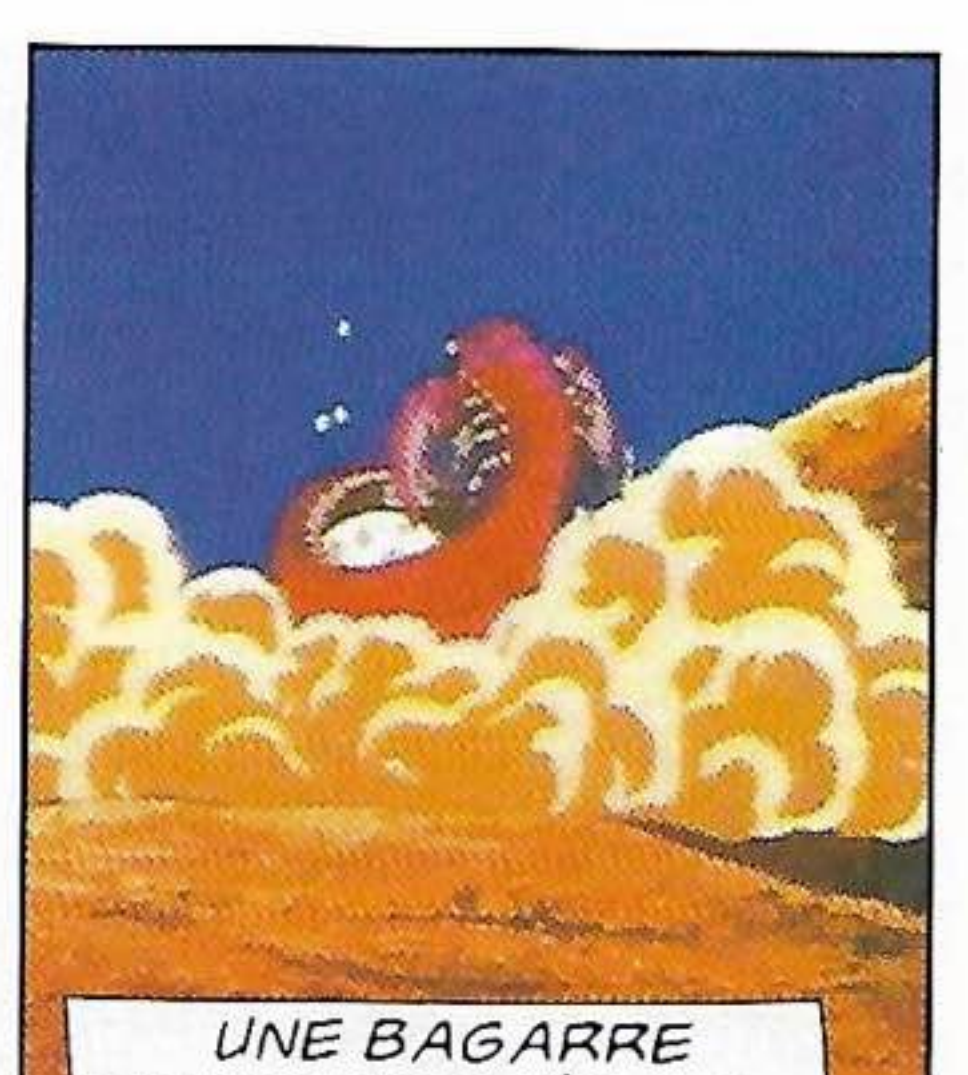
REGARDEZ, IL Y A UNE BÊTE !



FSSS !!



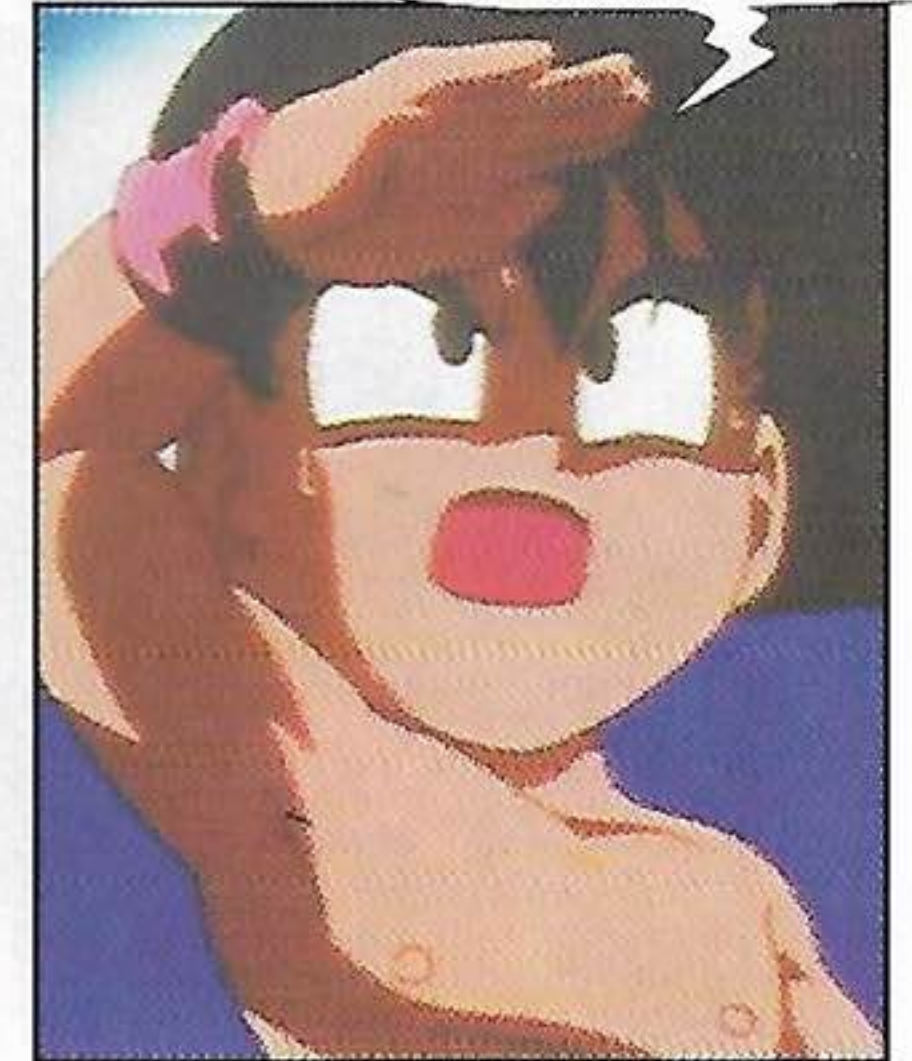
OOOHH !!



UNE BAGARRE INFERNALE DÉBUTE...

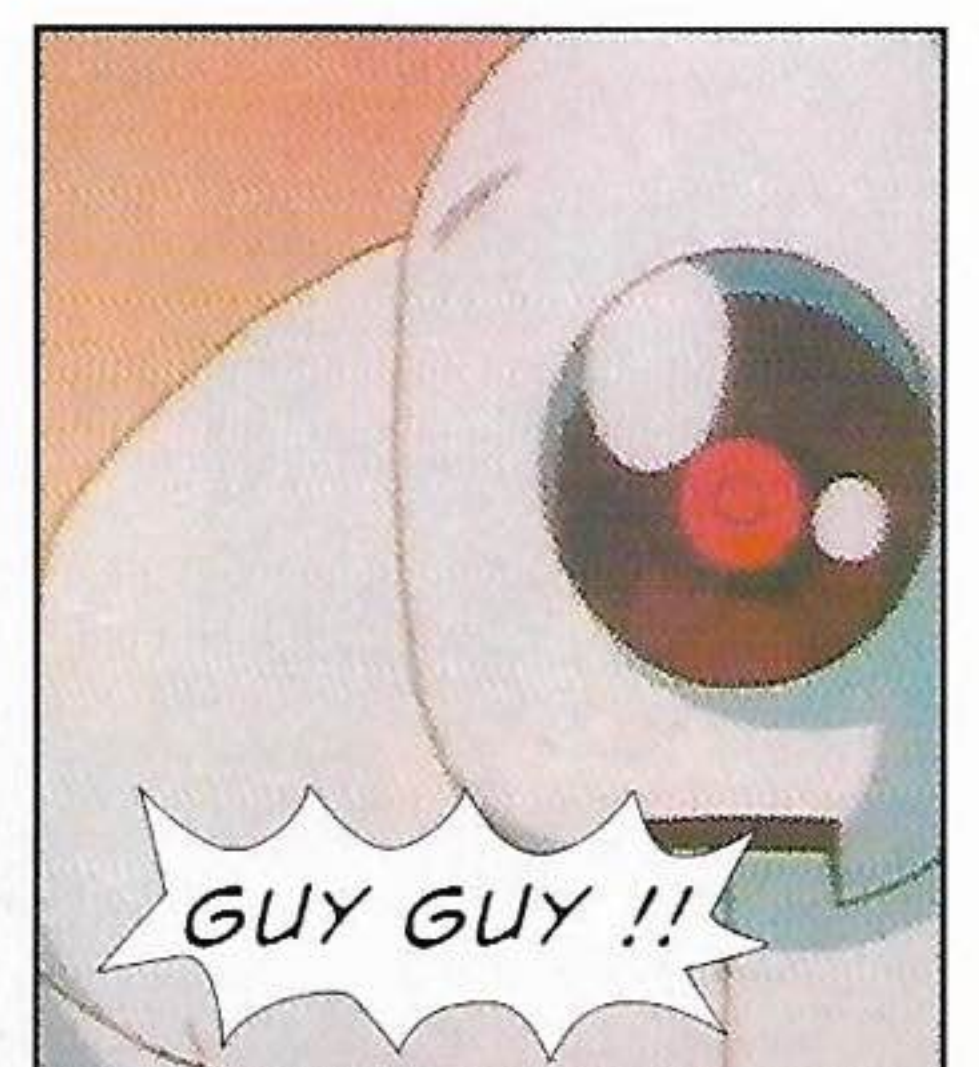
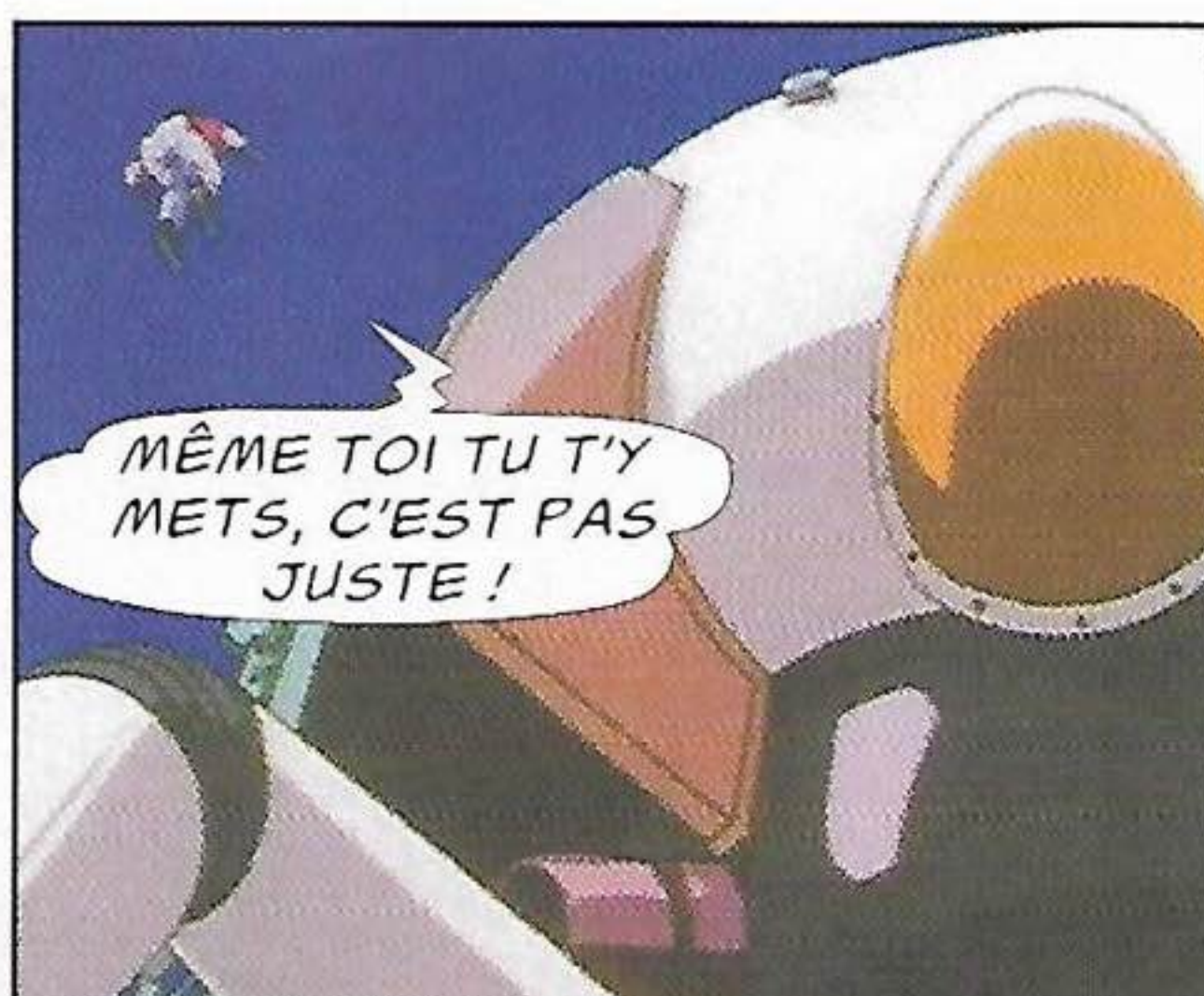


LA PROCHAINE FOIS,
JE LA RÉDUIS EN
MORCEAUX !



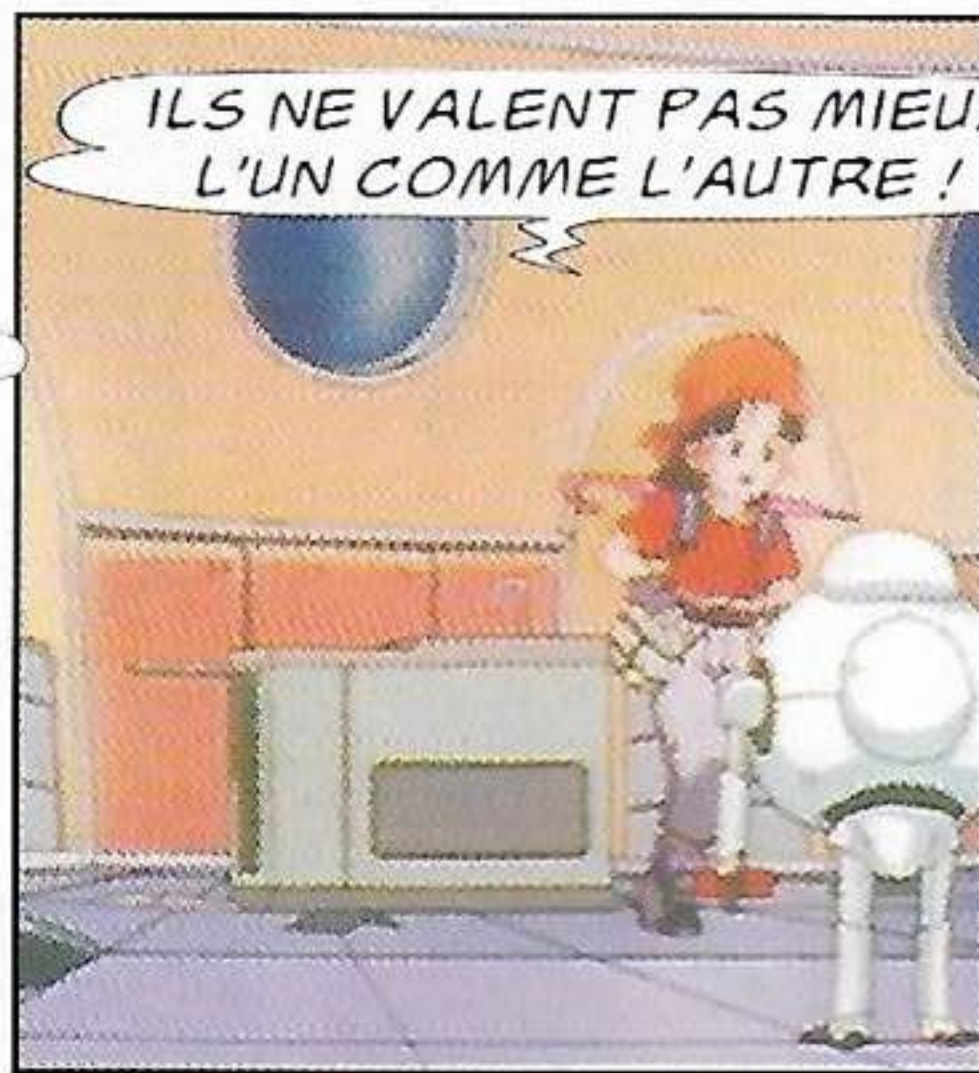


OH ! J'AI CHAUD,
ET JE M'ENNUIE !





TU ES FÂCHÉ !



ILS NE VALENT PAS MIEUX
L'UN COMME L'AUTRE !



PAIN !!



PAIN !!



SI VOUS SAVIEZ CE QUE
JE REGRETTE D'ÊTRE
PARTIE AVEC VOUS !



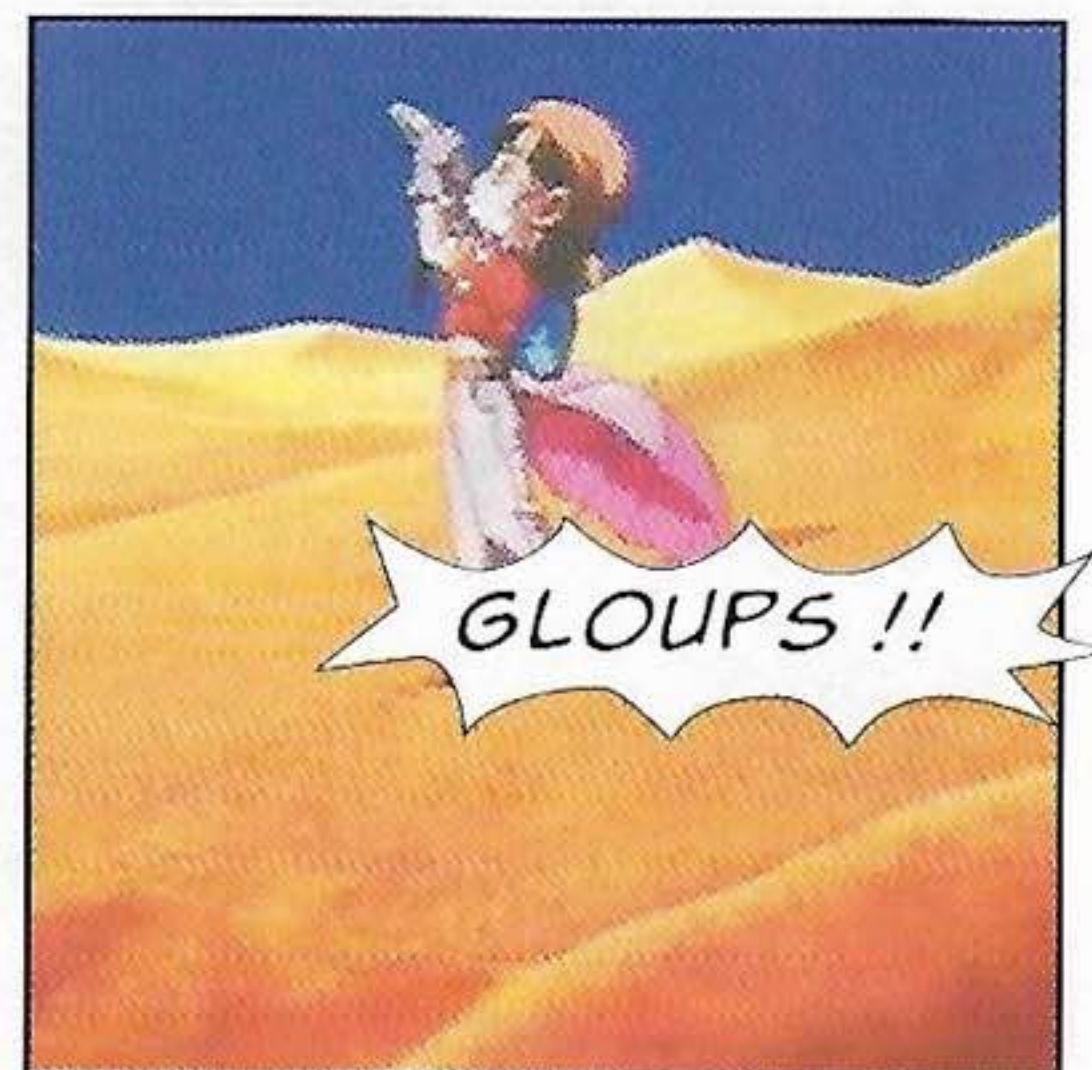
COMME IL FAIT
CHAUD ! C'EST DUR
DE VOLER !



PUISQUE C'EST COMME ÇA, IL
FAUDRA VOUS DÉBROUILLER
SANS MOI !



HUM !!



GLOUPS !!



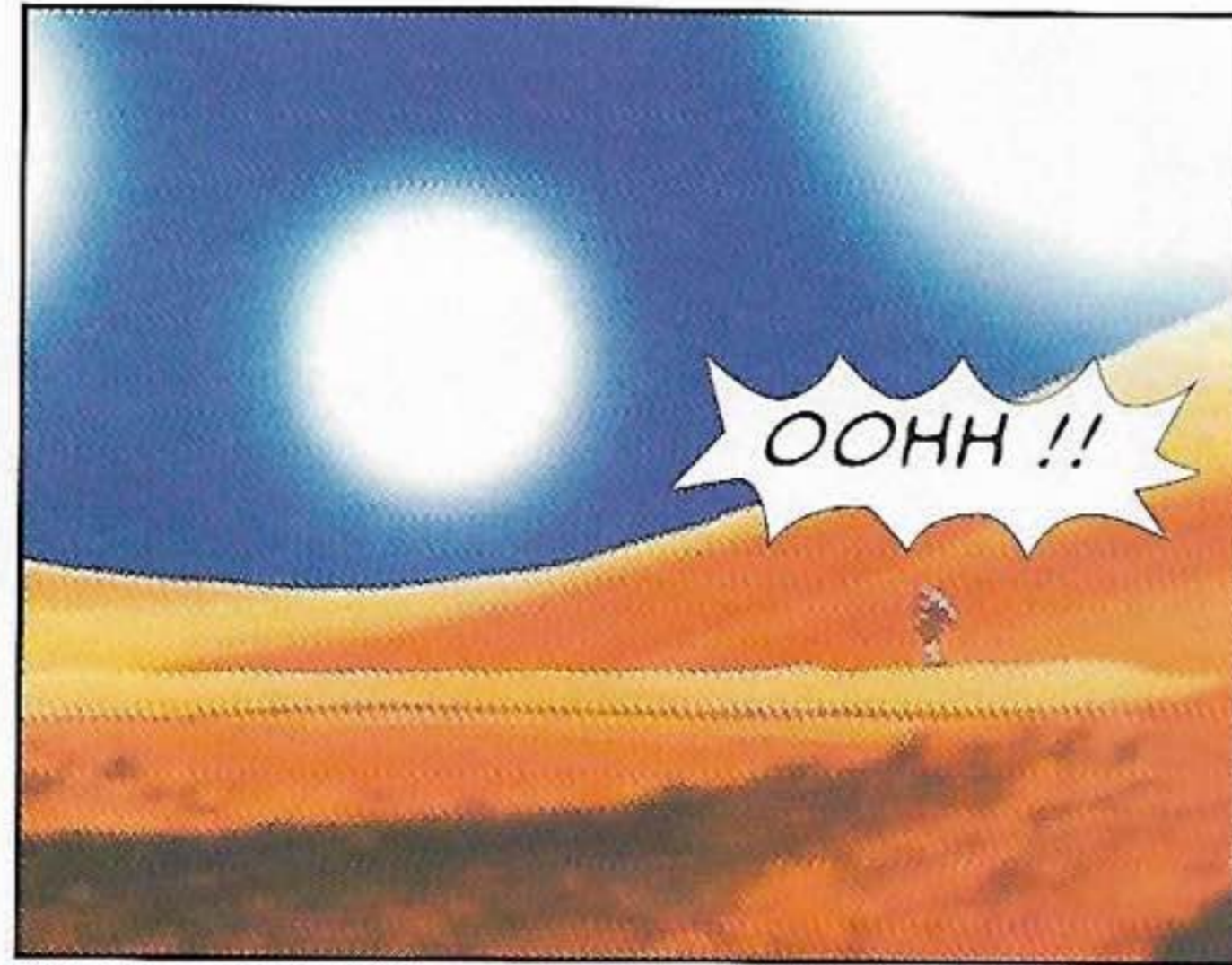
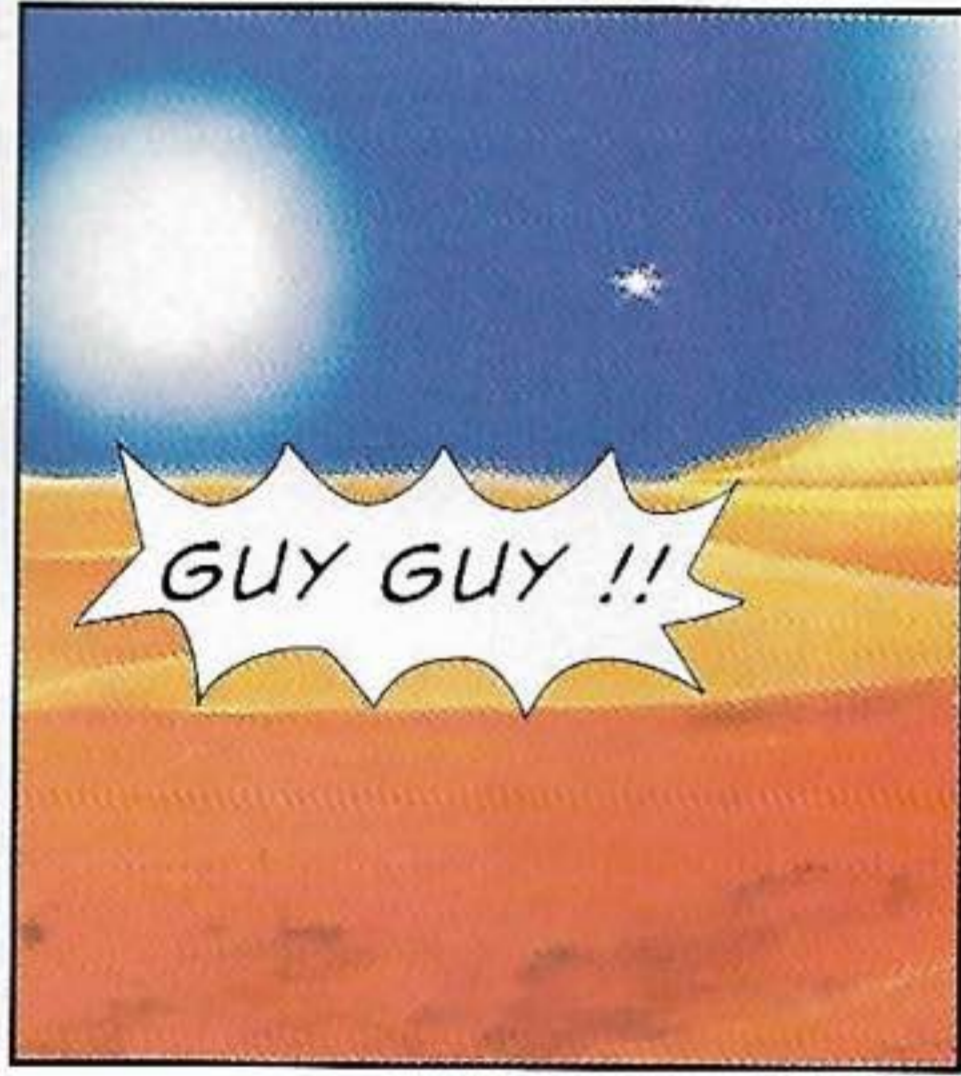
EH, REVIENS ...



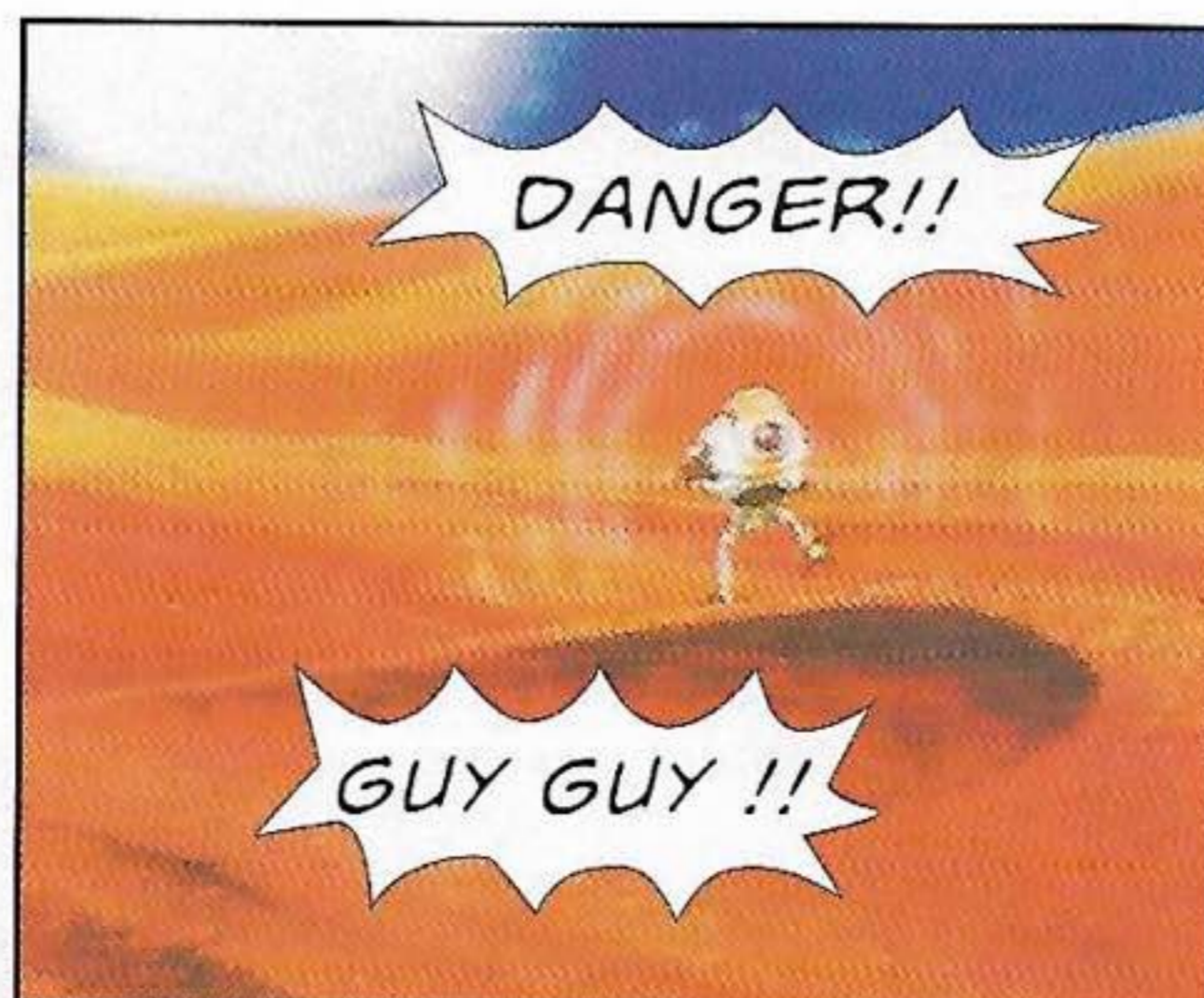
FSSS !!



ON PEUT SAVOIR OÙ TU
VAS GUY GUY ?



OÙ SUIS-JE ? J'AI TROP
MARCHÉ !

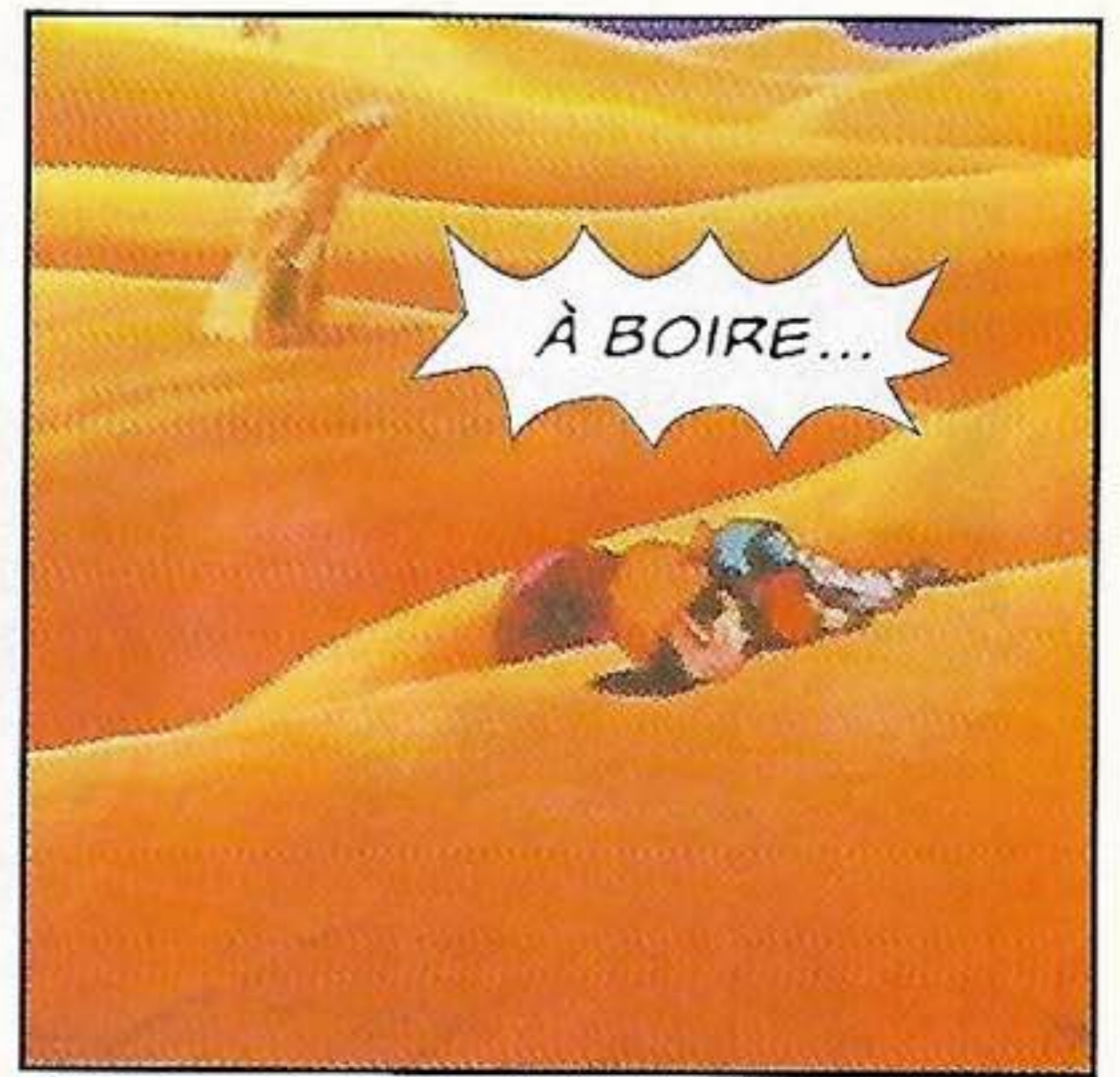




DANGER, RISQUE DE TEMPÊTE DE SABLE ! OÙ ES-TU PAIN ? FAIS-MOI UN SIGNE ! C'EST CE QUE JE CRAIGNAIS !



À BOIRE ! J'AI SOIF ! GUY GUY, VIENS VITE ME CHERCHER !



À BOIRE...



OOHH !!



FSSS !!



PENDANT CE TEMPS SUR UNE AUTRE PLANÈTE !



BON, ON SE CALME, TOUT VA TRÈS BIEN SE PASSER !



BONJOUR PROFESSEUR ! C'EST MOI DOLTEKI, JE SUIS REVENU !



JE PENSAIS QUE VOUS VOUDRIEZ CONNAÎTRE MON RAPPORT AU PLUS TÔT !



VOUS AVEZ VU SUR VOTRE ÉCRAN... LES 3 TERRIENS POSSÈDENT UNE FORCE EXTRAORDINAIRE !



IL VA falloir REMPLACER LUDÉE SI L'ON VEUT ABOUTIR À NOS FINS ! CONFIEZ-MOI...



CONFIEZ-MOI CETTE MISSION, ILS SAURONT ME FAIRE CONFIANCE !

COMMENT LE PROFESSEUR
FAIT-IL POUR SUPPORTER TOUS
TES BAVARDAGES AUSSI
STUPIDES !

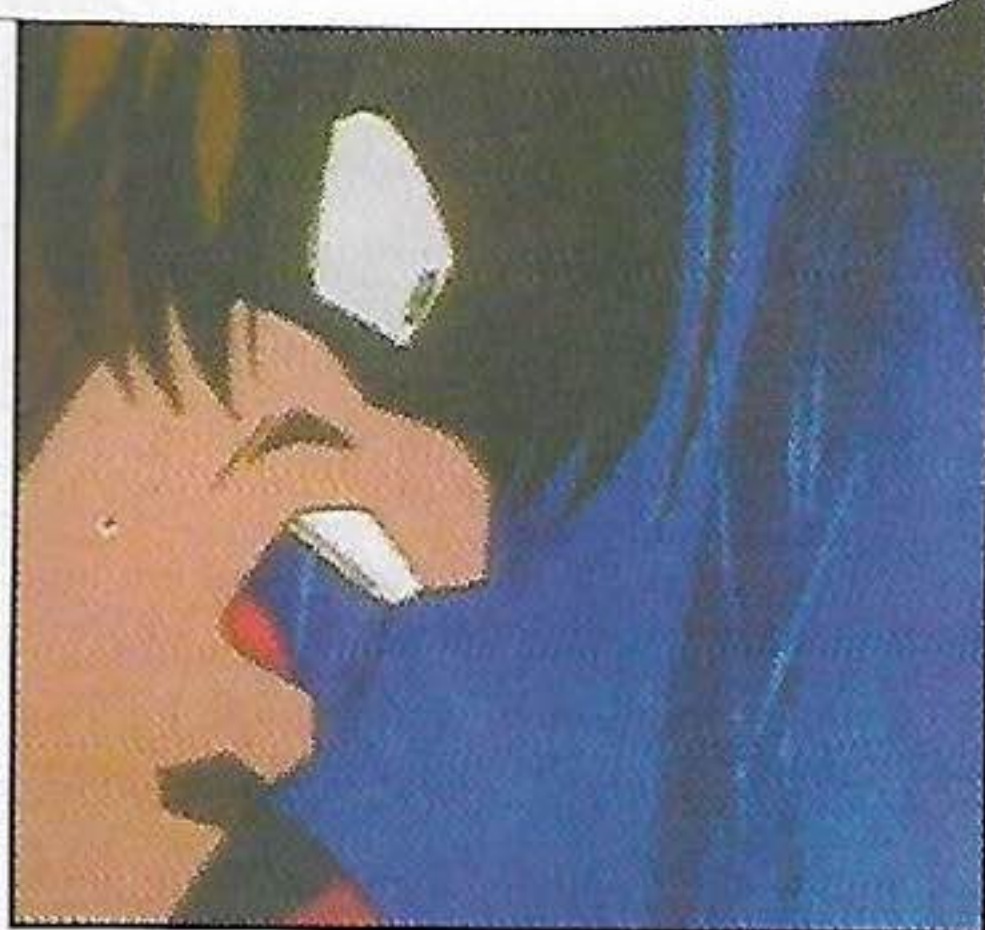


TU ARRIVES TROP TARD !
IL EST DÉJÀ PARTI !



OH ! BONJOUR GÉNÉRAL
HILDE ! SAURIEZ-VOUS OÙ JE
POURRAIS TROUVER LE
PROFESSEUR MYO ?

UNE MINUTE, IL A LAISSÉ UN
MESSAGE POUR TOI !



VA EN ENFER !



AAHH !!



BON TRAVAIL GÉNÉRAL !
ÉTAPE SUIVANTE !



CAPTUREZ CES JEUNES
GENS ! RÉCUPÉREZ LES
BOULES DE CRISTAL !

J'AI FAIT CE QUE VOUS SOU-
HAITIEZ PROFESSEUR ! QUE
DOIS-JE FAIRE MAINTENANT ?

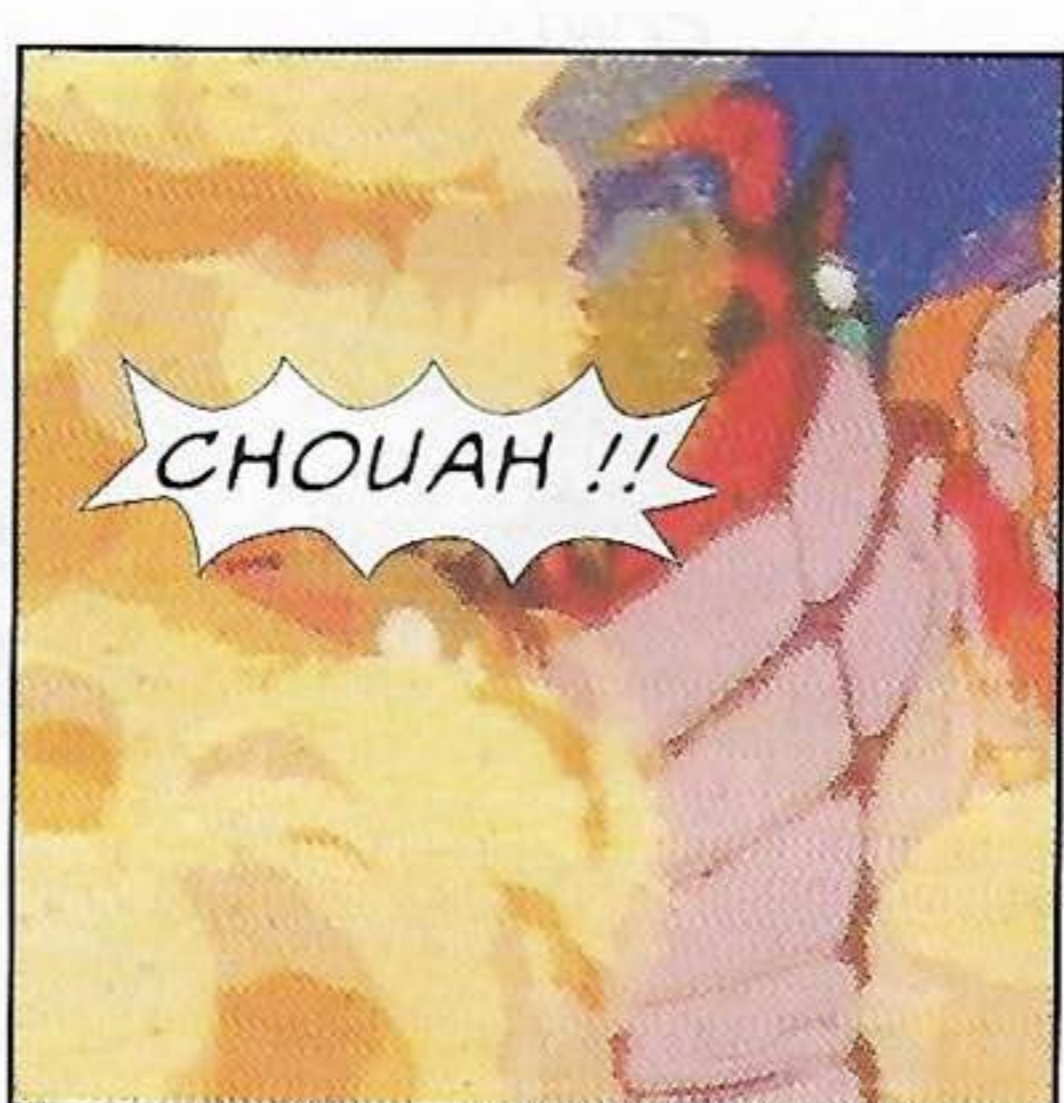
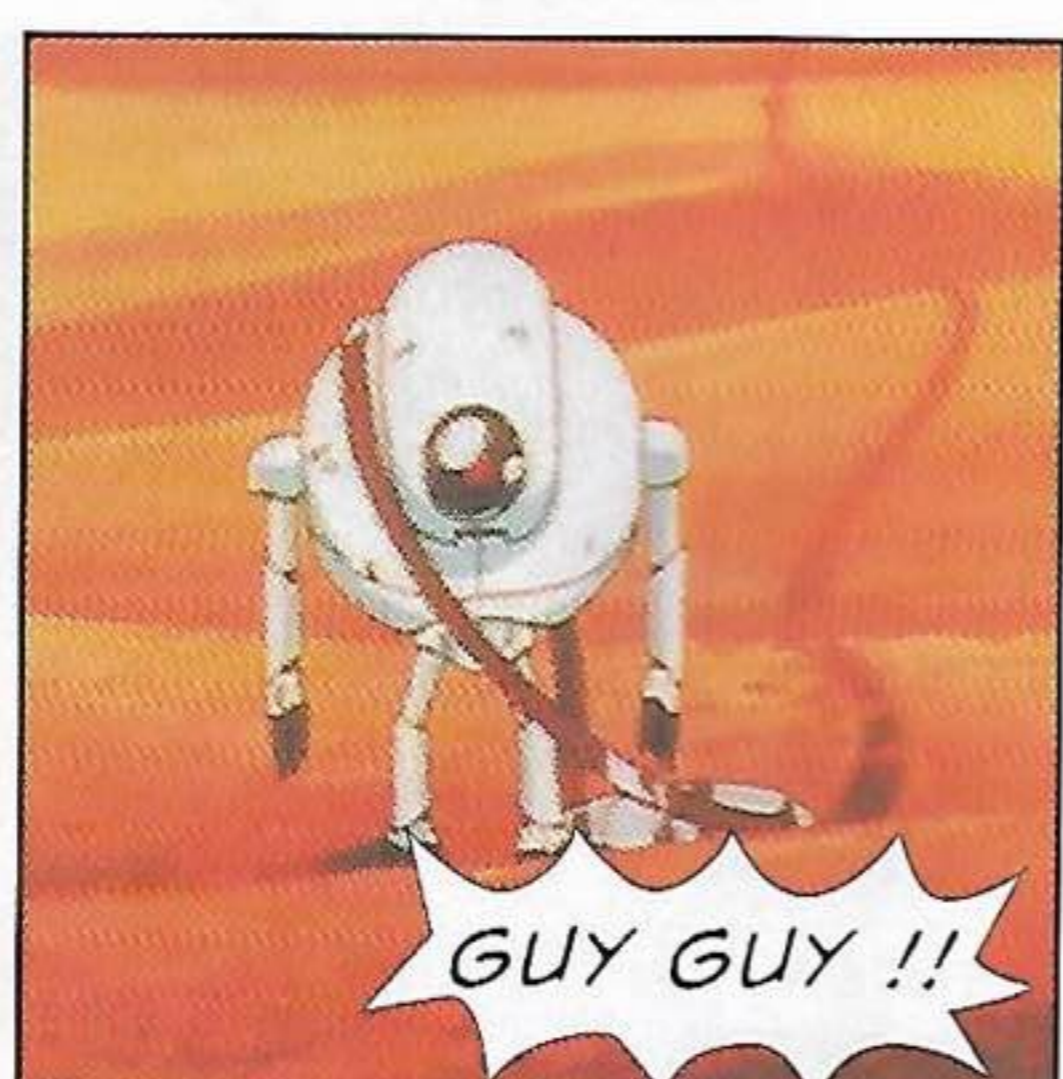
LEUR ÉNERGIE M'EST
INDISPENSABLE POUR
CONTINUER MON PLAN !



ATTENTION, JE LES VEUX
VIVANTS !



PARLE !





PAIN, VIENS VOIR C'EST AMUSANT !



TU VAS TE CALMER, TOI ! JE PARLE À MA PETITE-FILLE ! ÇA SUFFIT !



ET PAIN... MAIS ... OÙ ES-TU ?



CHOUAH !!



BRRR !!



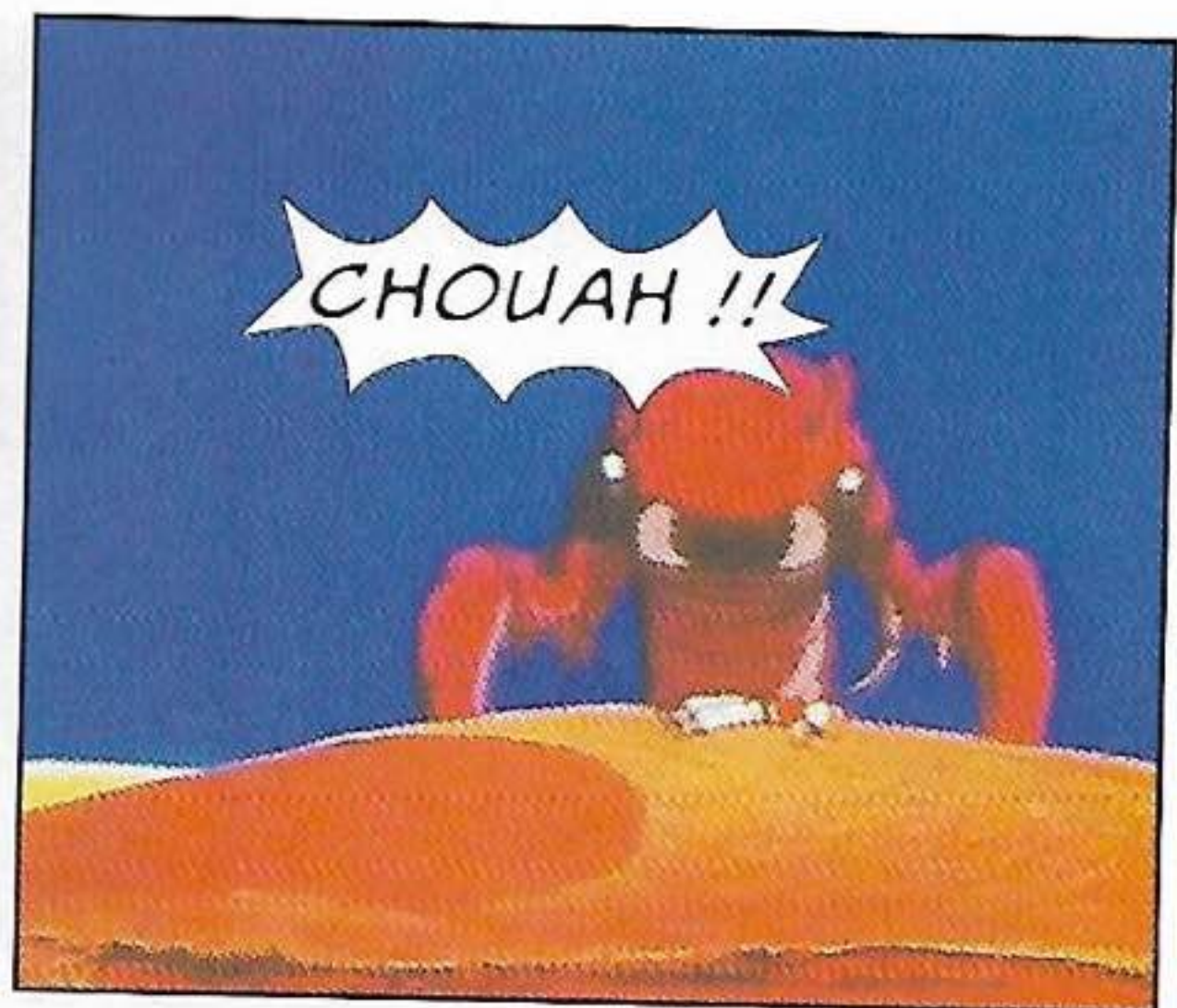
OH ! JE GLISSE ! ÇA N'EST PAS LE MOMENT DE FLANCHER !



CHOUAH !!



AU SECOURS !



CHOUAH !!



TRUNKS, GRAND-PÈRE J'AI PEUR ! VENEZ VITE !



GUY GUY !!



GUY GUY !!



GUY GUY, JE NE PENSAIS PAS TOUT CE QUE JE T'AI DIT !



PAIN, ÉVANOUIE, PENSE À SA FAMILLE...



GRAND-PÈRE SANGOKU, TRUNKS... PARDON ! VOUS ALLEZ ME MANQUER !





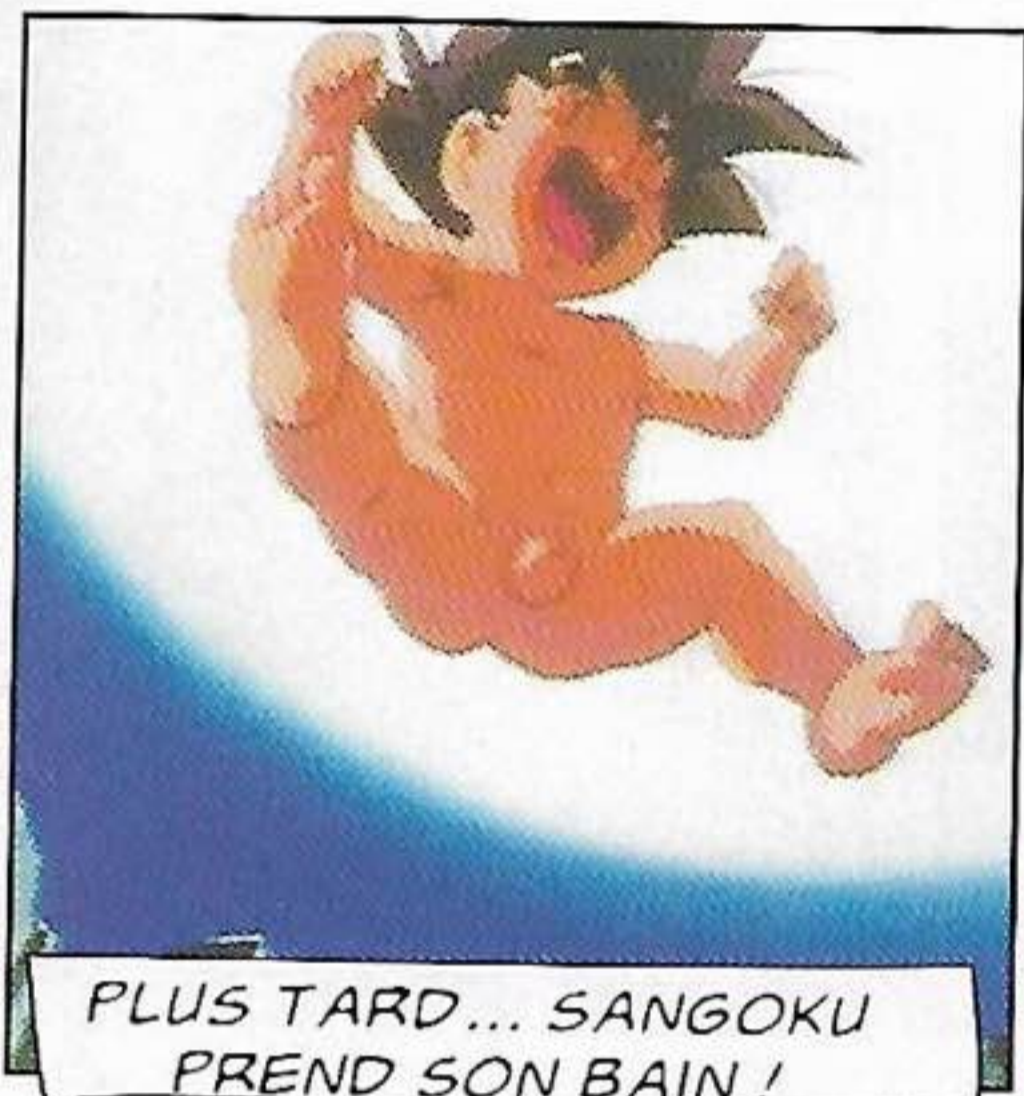
SNIF !!



PAIN... GUY GUY... ÇA VA ? VOUS N'AVEZ RIEN ?



GRAND-PÈRE, TRUNKS... PAR ICI !



PLUS TARD... SANGOKU PREND SON BAIN !



OH ! ÇA FAIT DU BIEN !

C'EST EXACT, IL L'A FAIT PARCE QU'IL TIENT À TOI, POUR TE REDONNER LE SOURIRE !



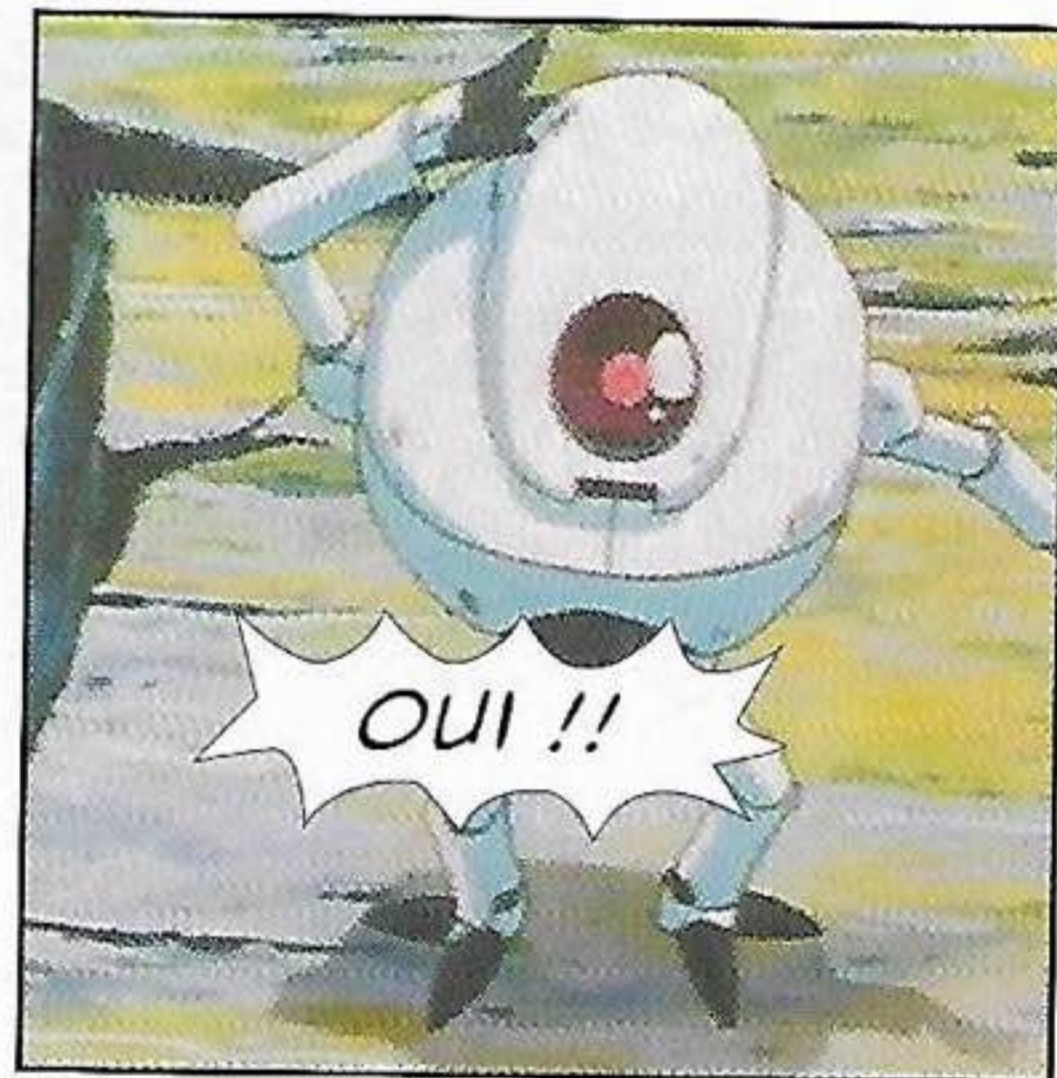
JE SUIS FIER DE TOI ! C'EST TOI QUI AS TROUVÉ CETTE 3E BOULE, ET CETTE OASIS !



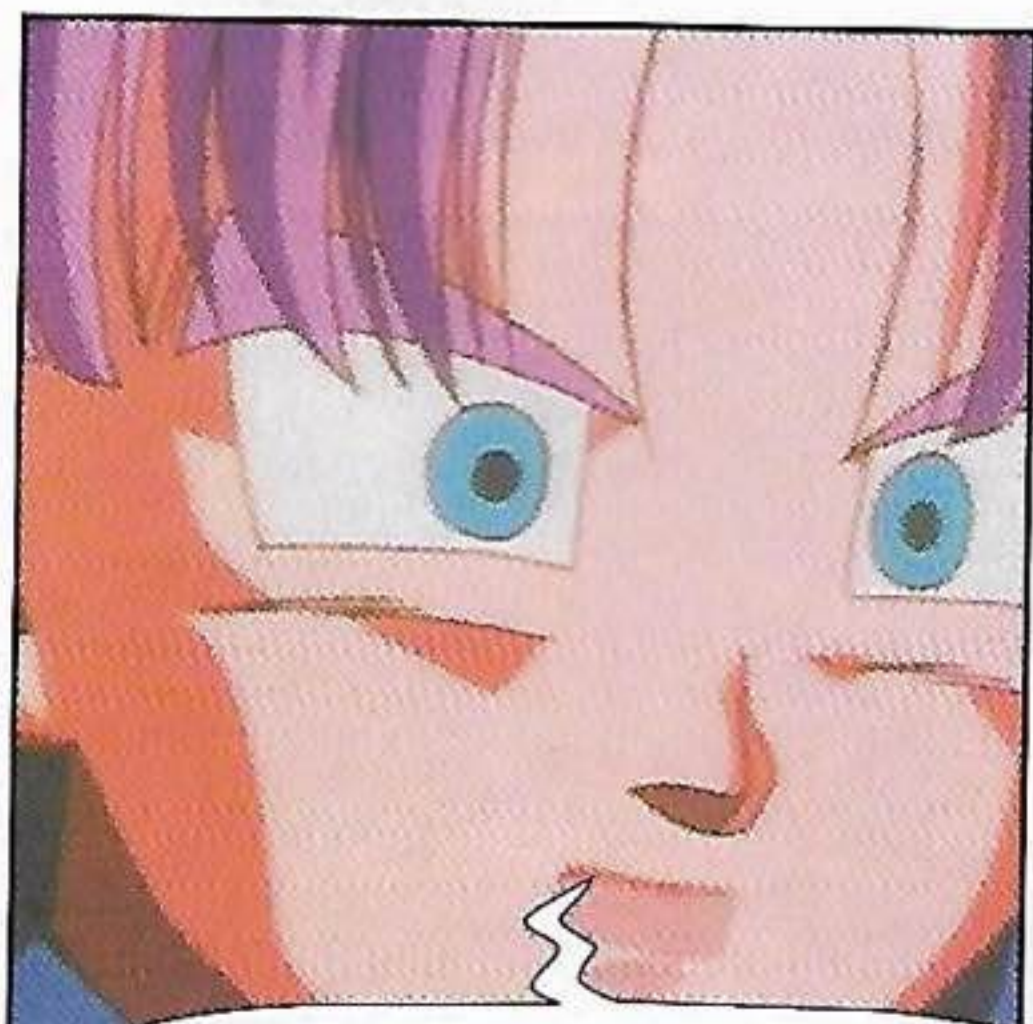
ÇA N'EST PAS MOI, C'EST GUY GUY !



J'AIMERAIS QUE L'ON REDEVienne COPAINS MAINTENANT SI TU VEUX BIEN !



OUI !!



PAIN, EXCUSE-MOI, J'AI ÉTÉ UN PEU FORT QUAND JE PARLAIS DE TE REMPLACER PAR SANGOTEN !



ÇA ME FAIT TRÈS PLAISIR ! ALORS JE RESTE AVEC VOUS ?

ON NE CHANGE PAS UNE ÉQUIPE QUI GAGNE !

À PARTIR DE MAINTENANT ON NE SE QUITTE PLUS !



YAAA !!

BRAVO, JE SUIS TREMPÉE ! ATTENDS UN PEU ET TU VAS VOIR !



SPLASH !!



GUY GUY TU ES MEMBRE À PART ENTIÈRE DE NOTRE ÉQUIPE !

JE N'AI FAIT QUE MON DEVOIR !



AAHH !!



GRAND-PÈRE !!

ILS ONT COMPRIS QU'ILS DEVRONT STOPPER LEURS QUERELLES STUPIDES ET SAUVER LA TERRE CAR L'ENNEMI VEILLE ET S'APPRÊTE À FRAPPER !



IL SUFFIT DE PEU PARFOIS POUR RESSERRER LES LIENS DE 3 AMIS FATIGUÉS ET DÉCOURAGÉS !!



MANGAS

LA CHAÎNE DES HÉROS

Téléphonez au

08 36 68 80 88*

ET GAGNEZ LES SUPER COFFRETS VIDÉOS

MANGA POWER

**JOUEZ ET
COMBATTEZ
AUX CÔTÉS
DE VOS HÉROS
FAVORIS**



8 K7
32 épisodes



8 K7
32 épisodes



8 K7
40 épisodes

LA CHAÎNE MANGAS EST DISPONIBLE SUR LE SATELLITE ET LE CÂBLE

POUR LA BELGIQUE 0900 321 12

(6,03 FB par 20/40")

Un numéro hors série

D. MANGAS

spécial

POKÉMON

A collectionner : les fiches des

150 Pokémon



Et en plus un épisode complet en BD

L'épée d'Odin

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

L'ÉPÉE DE BALMUNG EST ENFIN À MA PORTÉE ! NOUS AVONS DÉJÀ VAINCU 6 GUERRIERS DIVINS !



IL NE NOUS MANQUE PLUS QU'UN SEUL SAPHIR D'ODIN !



En vente fin mars, retenez-le dès aujourd'hui chez votre marchand de journaux

PLEINS FEUX SUR...

Le journal d'Anne Frank

Ce dessin animé japonais s'inspire du célèbre journal intime d'Anne Frank. Le récit commence en juin 1942 aux Pays-Bas envahis par les Allemands. Anne,



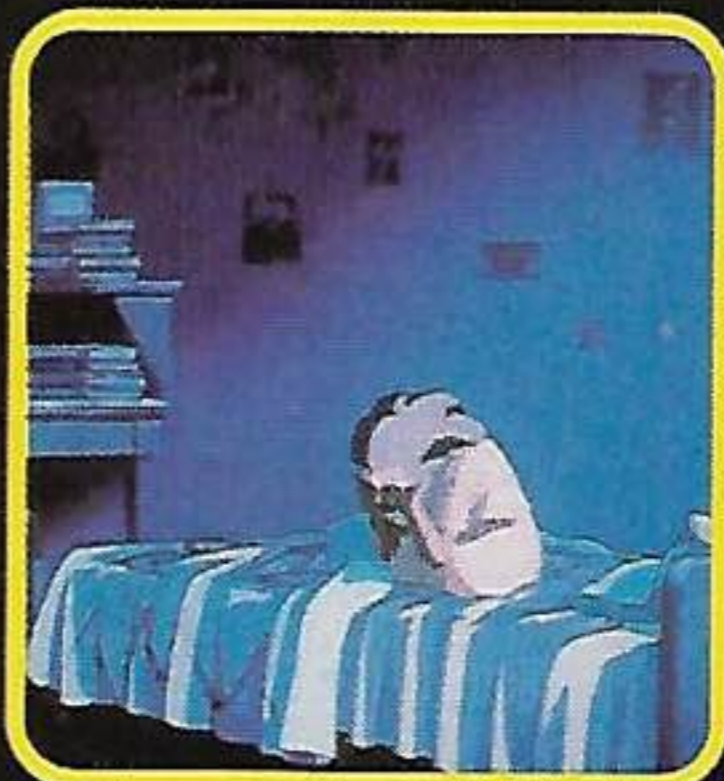
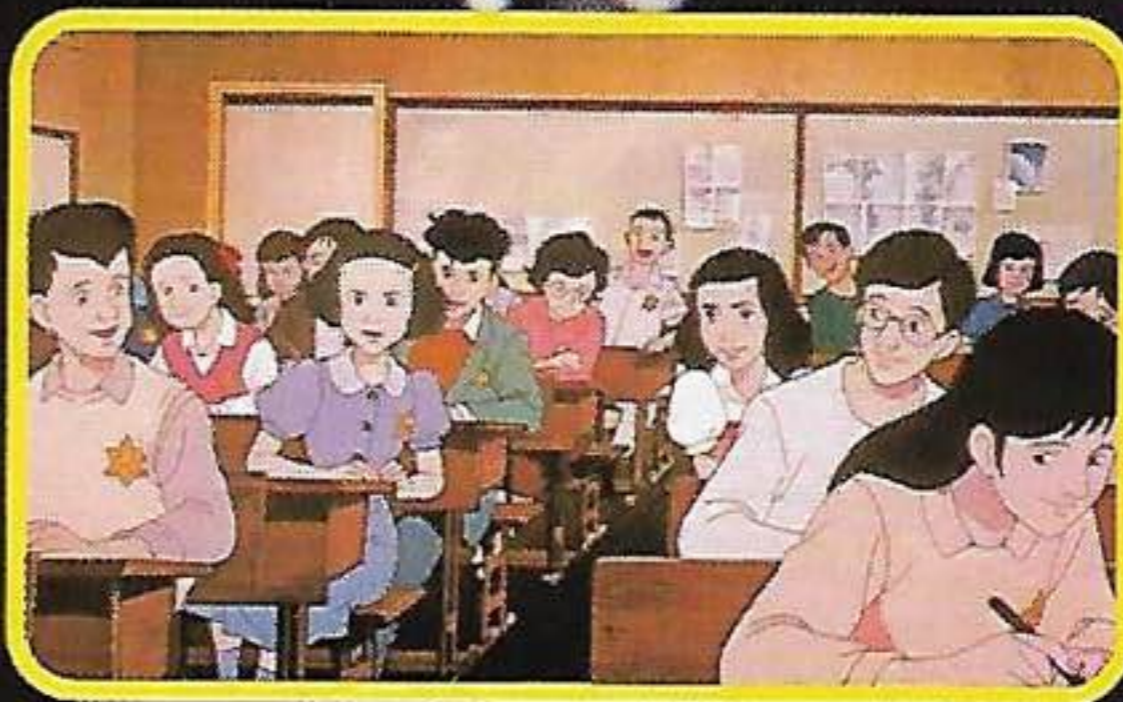
une adolescente juive de 13 ans, dit adieu à son chat bien-aimé, Moortje. Afin d'échapper à la déportation, elle doit se cacher avec sa famille et d'autres juifs dans l'annexe secrète d'un immeuble de bureaux. Anne va alors écrire, au jour le jour, tous les détails de sa vie et de celle de son entourage : les petites joies comme les grands moments de déprime. Jusqu'à cette journée d'août 1944 où ils sont tous arrêtés par la Gestapo lors d'une rafle surprise...

Ce film beau et poignant est un remarquable hommage à la mémoire de cette jeune fille dont la voix - en off - nous rappelle, pleine d'espoir, que si son corps est détruit, son esprit ne le sera jamais...

Sortie le 23 février

LE JOURNAL D'ANNE FRANK

La vie de la jeune et insouciant élève va basculer dans le drame



Pour échapper aux nazis, la famille Frank doit se cacher

DRAGON BALL GT



*Dark Shéron donne
pour mission à Sangoku
de combattre les sept
autres Dragons Noirs
s'il veut récupérer
les boules de cristal*



L'ARRIVÉE DE L'ENNEMI LE PLUS PUISSANT

Sangoku, notre héros, s'apprête à affronter le plus puissant de tous les adversaires qu'il ait eus à combattre. Attention, Li Shéron, le terrible Dragon Noir de la boule à une étoile, entre en scène !

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Si vous prenez la série en cours, voici un récapitulatif de la situation :

Juste après leur combat contre Super C17, Sangoku et ses amis sont repartis à la recherche des Dragon Balls. Notre héros a un physique d'enfant de 14 ans depuis que Pilaf en a formulé le vœu à Shéron le Dragon. En réunissant de nouveau les sept boules de cristal, Sangoku espère que le Dragon Sacré lui redonnera son physique d'adulte. Une fois réunies, une étrange fumée noire sort des boules et prend l'apparence d'un vieux Dragon Noir du nom de Dark Shéron. Il leur explique que les Dragon Balls ont cumulé une forte dose d'énergie maléfique due au fait qu'elles n'ont été utilisées que pour faire le bien.

Les boules de cristal se sont transformées en sept Dragons éparpillés un peu partout sur Terre. Pour leur redonner leur forme originale, Sangoku, Pain et Giru doivent les combattre et les vaincre. Le premier Dragon Noir, Ryan Shéron, polluait la Terre grâce à son pouvoir toxique. Sangoku et Pain l'ont battu en utilisant une source d'eau pure. Le deuxième, Uu Shéron, avait la capacité d'absorber l'électricité. En capturant l'énergie d'une centrale électrique, il a atteint 15 mètres de haut. Sangoku a réussi à le



LE MYSTÉRIEUX DRAGON DE LA BOU

vaincre en faisant tomber la pluie pour créer un court-circuit.

Le troisième Dragon a deux apparences : celle d'un monstre, Ryū Shéron, et celle d'une femme appelée la Princesse. Installée près d'une petite ville côtière, elle capturait tous les poissons des alentours afin de les donner aux villageois. En faisant cela, elle causait la famine chez les oiseaux marins. Sangoku ne pouvait l'approcher car elle éloignait toute personne grâce à un puissant champ de force. Mais Sangoku est parvenu à la vaincre grâce à un petit pélican qui a cassé la boule de cristal placée sur son front.

Chii Shéron, le terrassier et quatrième Dragon, était une sorte de taupe géante. Il détruisait tout sur son passage en creusant d'immenses galeries. Il a capturé Pain et l'a absorbée afin d'augmenter son pouvoir. Sangoku a réussi à le vaincre en créant un Super Kaméhamé, alors qu'il s'était transformé en Super Guerrier 4.

Jusque-là, les ennemis affrontés par Sangoku étaient des monstres patards et pas très intelligents. Le cinquième Dragon, Suu Shéron, puisait son pouvoir dans le soleil. Il pouvait atteindre la température de 6000°. Avant que Sangoku ne parvienne à le vaincre, Son Shéron, le frère de Suu Shéron, entra en scène. Son pouvoir était de contrôler la glace. Il captura Pain afin de paralyser notre héros. Mais Sangoku se montra plus malin et réussit enfin à détruire le fourbe Son Shéron.

Suu Shéron contemple tristement la boule numéro 3, la seule chose qui lui reste de Son Shéron, son frère aîné. Malgré tout, il s'approche de Sangoku et lui offre un flacon contenant un remède pour soigner ses yeux (une attaque du Dragon de la glace l'a aveuglé). Il lui propose de l'appliquer avant de poursuivre leur combat. Mais alors qu'ils sont en train de discuter à propos de l'honneur des Dragons, un rayon apparaît soudainement et frappe Suu Shéron d'un coup sec et percutant !

Un nouvel ennemi vient d'apparaître ! Il s'agit du dernier Dragon Noir, avec la première des boules de couleur blanche sur le front. Il s'approche des deux combattants avec sérénité, en précisant qu'il sera le vainqueur de cet ultime combat. Suu Shéron le reconnaît : il s'agit de Li Shéron, le plus puissant des Dragons Noirs. Voyant que ce dernier s'apprête à attaquer Sangoku, Suu Shéron s'interpose et reçoit à sa



place le coup porté. Avant de mourir, il met en garde Sangoku et l'avertit du grand pouvoir que possède ce nouvel ennemi. Puis il disparaît, laissant derrière lui la boule de cristal à quatre étoiles.

Le Dragon commence alors à accumuler de l'énergie et frappe Sangoku avec une très grande force. Fort heureusement, ce dernier parvient à échapper à cette attaque expéditive. Il fuit à travers un parc d'attractions. Li Shéron le suit et tout à coup, Sangoku, disparu derrière une montagne russe, ressurgit face au Dragon Noir sur lequel il se précipite.

PAIN CRIE A L'AIDE !

Au même moment, Pain, qui a repris connaissance, s'inquiète du sort de son grand-père. Elle est bien décidée à le retrouver.

De son côté, Sangoku disparaît à nouveau. Le Dragon se met à sa recherche à travers le parc d'attractions. Quand il parvient à sa hauteur dans un des tunnels, Sangoku en profite pour lui administrer son Super Kaméhaméha. L'explosion rase le lieu et crée un terrible sillon derrière eux. Après dissipation de la fumée, Sangoku remarque que le Dragon Noir n'a aucu-



Li Shéron, qui possède la force de tous les autres Dragons, s'apprête à combattre Sangoku

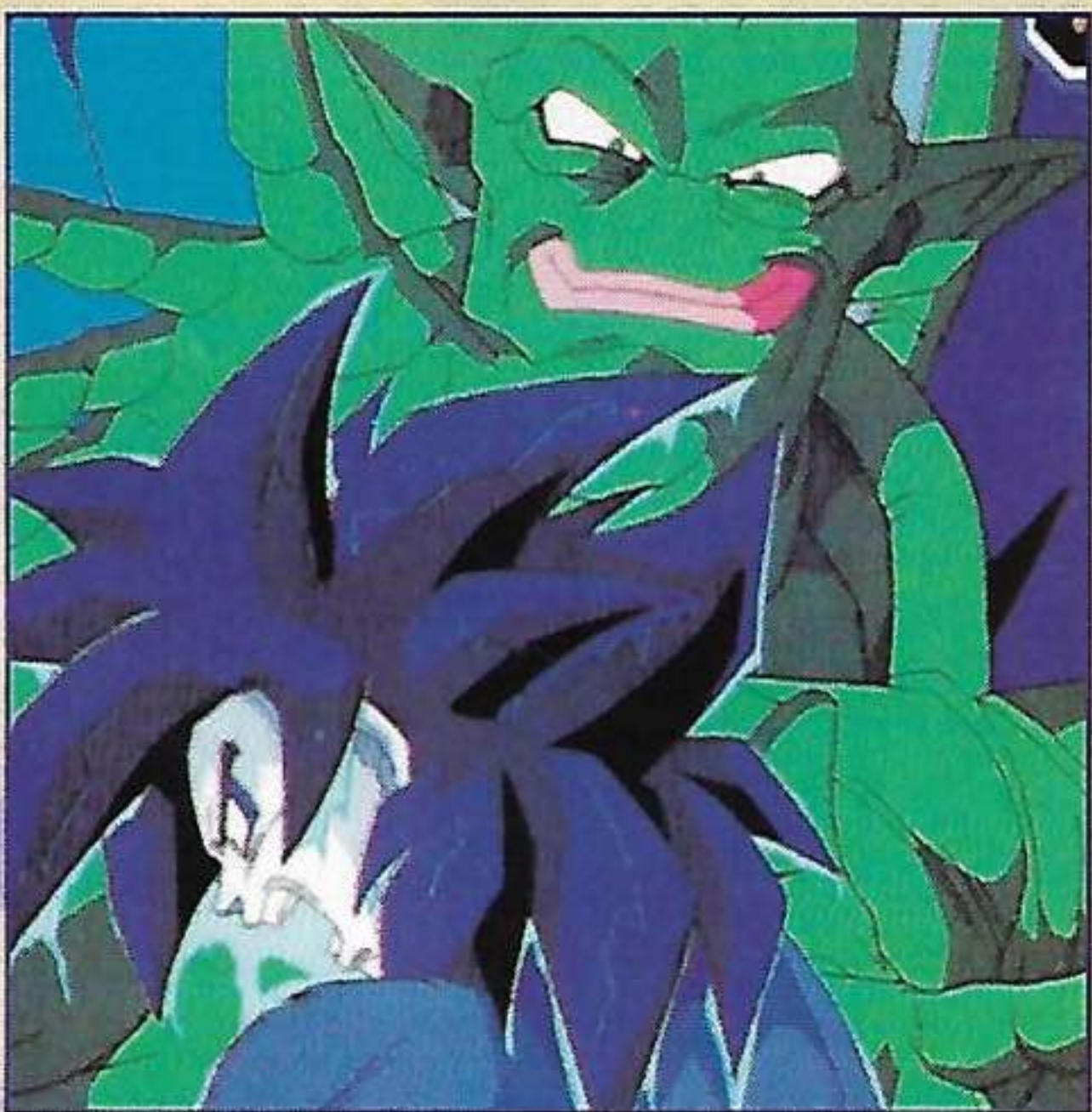
LE À UNE ÉTOILE

Ryū a une double personnalité. Il peut se transformer en princesse

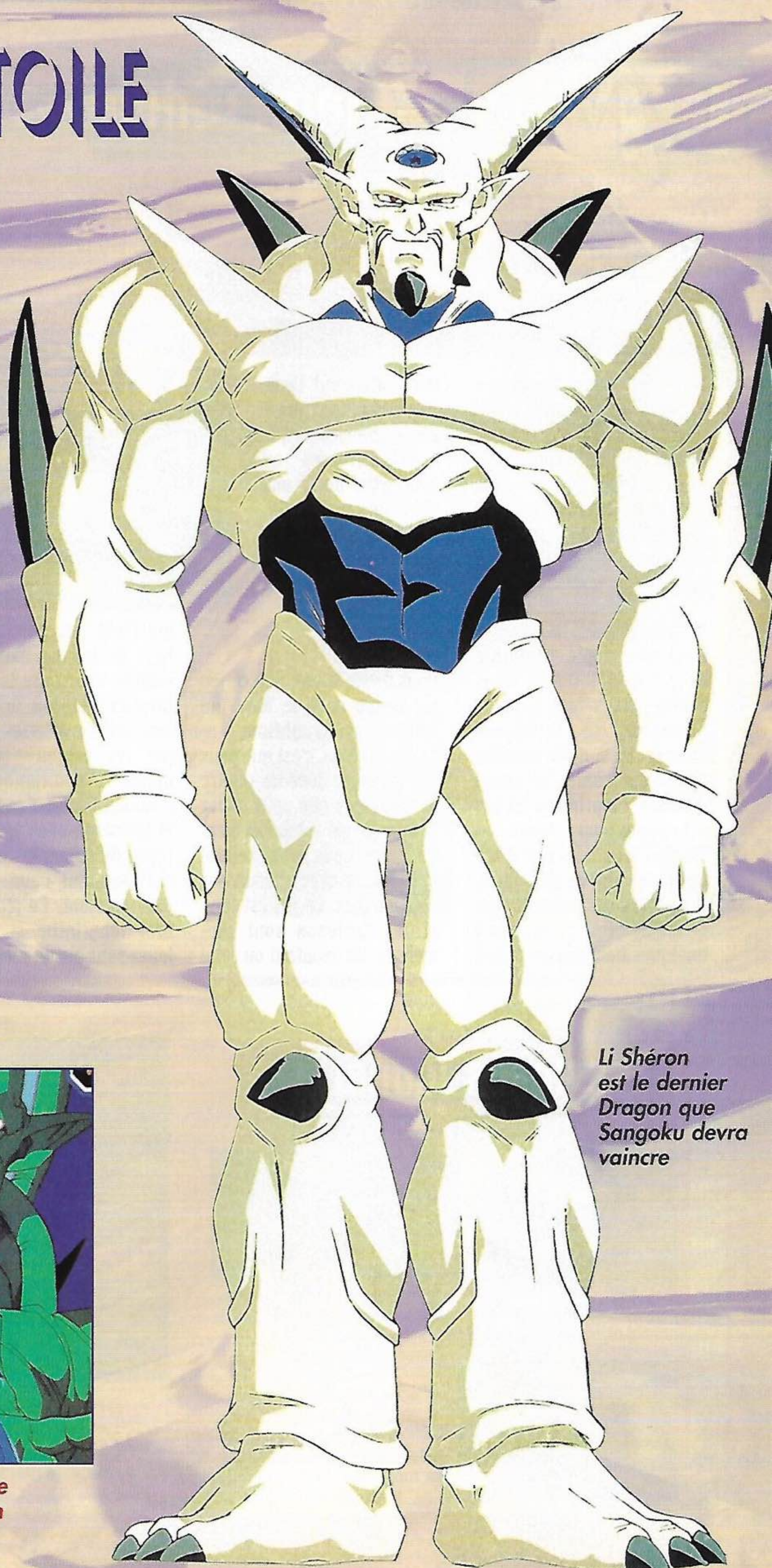


nement souffert de son attaque. C'est alors que ce dernier se déchaîne et envoie une vague d'énergie déferlante vers Sangoku qui est projeté violemment sur un bâtiment en ruine.

Pain arrive à cet instant sur la zone de combat. Quand elle aperçoit son grand-père suspendu par une jambe à l'immeuble, elle fond en larmes tout en criant à l'aide.



Sangoku a réussi à battre le Dragon de la pollution



Li Shéron est le dernier Dragon que Sangoku devra vaincre

DONKEY KONG A ÉTÉ CRÉÉ EN 81 PAR SHIGERU MIYAMOTO, LE PÈRE DE MARIO. DANS SA PREMIÈRE AVENTURE SUR ARCADE, DONKEY ÉTAIT UN MÉCHANT GORILLE QUI RETENAIT PRISONNIÈRE LA PRINCESSE PAULINE. UN PETIT BONHOMME ROUGE APPELÉ JUMPMAN (MARIO MAINTENANT) TENTAIT DE LA SAUVER. VINGT ANS APRÈS, NOUS RETROUVONS DONKEY EN 3D.



Dans sa version précédente sur Super Nintendo, Donkey avait été complètement relooké. Du coup, tout le monde attendait la version 64 avec une joie non dissimulée. La tentative en valait la peine.

● Principe du jeu

C'est une copie conforme de Banjo et Kazooie. Vous évoluez dans huit mondes différents se terminant chacun lors d'un combat titanesque contre un vilain monstre. Le principe du jeu est simple : vous devez récupérer des bananes dites normales afin de débloquent les portes qui mènent aux Boss de fin ; et aussi quelques bananes en or qui

vous ouvriront l'entrée des autres mondes. À chaque fois que vous arriverez au bout d'un Boss, une clé vous sera offerte. Ces clés vous permettront de libérer K. Lumsy, un gentil croco prisonnier.

● Les particularités

Vous devez savoir que ce jeu est vendu avec le Ram qui améliore son graphisme. Ce qui est bien, c'est que vous pouvez jouer avec les quatre personnages que vous devez libérer. Ce qui est moins bien, c'est que vous devez refaire le parcours avec chacun des personnages. Ce jeu est long et les tableaux sont immenses. Un débutant ou celui

TIPS



La 201^e banane

Théoriquement il n'existe dans le jeu que 200 bananes. Pour en avoir 201, il faut capturer les 20 fées avec l'appareil photo et retourner voir la grande fée en utilisant Tiny. Pour vous remercier d'avoir ramené ses amis, elle vous donnera la 201^e banane d'or.

qui n'est pas habitué à ce type de jeu va mettre une journée pour faire les deux premiers tableaux. Grâce aux options offertes par les personnages additionnels (Cranky, Funky, Candy et Wrinkly), vous optez de nouvelles caractéristiques qui vous rendent plus puissant. Ce jeu est un vrai labyrinthe si vous y jouez sans aucun plan.



→ LES KONGS JOUABLES

Diddy



Tiny



Diddy Kong est très rapide mais trop petit. Il doit ramasser tout ce qui est rouge. Tiny Kong peut réduire sa taille mais elle n'est pas rapide. Sa couleur : pourpre.



Lanky

Lanky Kong, dont les bras sont extensibles, grimpe partout. Sa couleur : bleu. Chunky est très fort mais hyper lent. Sa couleur : vert.

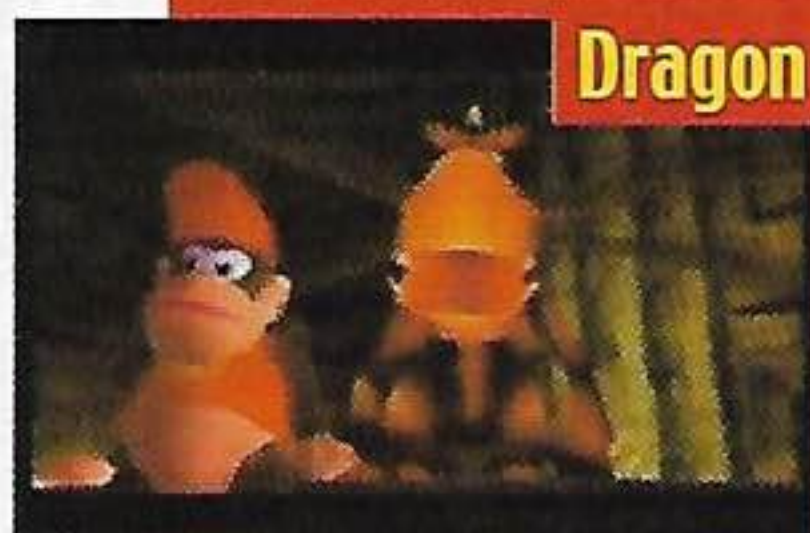
Le choix D.MANGAS



Donkey Kong

Il est fort rapide. En fait, je ne sais pas pourquoi on est obligé d'utiliser les autres personnages. La seule chose que Donkey Kong ne peut pas faire : monter les pentes. Sa couleur est le jaune.

→ LES BOSS DE FIN DE NIVEAU



Dragon

Vous devez affronter 5 monstres différents. Ils ont l'air coriace mais si vous connaissez le truc, pas de problème ! Pour en venir à bout rapidement, évitez les boules de feu en courant une fois à droite, une fois à gauche.



Tatou

Et lorsque le monstre s'arrête, avancez, prenez le baril de poudre et lancez-le sur lui.



Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Plates-formes 3D
Participants : 1 à 4 joueurs
Difficulté : Progressive (mais pas facile)
Sauvegarde : Interne
Machine : Nintendo 64

→ LES PETITS JEUX



IL EXISTE DEUX TYPES DE PETITS JEUX.

Les jeux de Snides, que vous pourrez obtenir quand vous aurez tous les plans de Snides. Et cinq anciens jeux Donkey Kong. Pour les obtenir vous devez marquer un score de 5000 points au jeu du Jet Pack se trouvant chez Cranky.



NIVEAUX ET CARACTÉRISTIQUES

● La Jungle des Jobads

L'entrée : à droite du niveau d'entraînement. Pour y pénétrer : 1 banane. Votre mission : libérer Diddy. Pour affronter Tatou le Boss : 60 bananes.

● Aztec à sec

L'entrée : à gauche du niveau d'entraînement. Pour y pénétrer : 5 bananes. Votre mission : libérer Tiny, Lanky et le Lama. Pour affronter Dragon le Boss : 120 bananes.

● Usine pas fine

L'entrée : derrière la prison. Pour y pénétrer : 15 bananes. Votre mission : libérer Chunky. Pour affronter Diablotin le Boss : 200 bananes.

● Galion tout glauque

L'entrée : sous l'eau derrière l'île de K. Rool. Pour y pénétrer : 50 bananes. Votre mission : ouvrir les portes et faire varier les niveaux d'eau. Pour affronter Poisson géant le Boss : 200 bananes.

● Forêt foldingue

L'entrée : à la cascade de l'île de Donkey. Pour y pénétrer : 50 bananes. Votre mission : voir Cranky et Chunky. Pour affronter Dragon le Boss : 300 bananes.

● Caverne cristal

L'entrée : à droite du monde Aztec. Pour y pénétrer : 65 bananes. Votre mission : ouvrir les issues. Pour affronter Tatou 2 le Boss : 350 bananes.

● Château chocottes

L'entrée : utilisez le canon près de la prison de K. Lumsy. Pour y pénétrer : 80 bananes. Votre mission : activez les banaportations. Pour affronter K. Rool : 400 bananes.

● Planque panique

L'entrée : dans la gueule de K. Rool. Pour y pénétrer : 100 bananes. Votre mission : Passez les portes du Blat-O-Matic. Pas de Boss.

→ LE SECRET DES FÉES



Au début du jeu, allez à l'île des fées pour récupérer un appareil photo. A certains endroits du jeu de petites étoiles lumineuses apparaîtront. Ce sont des fées que vous devez photographier.

2 fées permettent de voir l'intro du jeu, 6 de faire un jeu avec Rambi le Rono, 10 de vous battre de nouveau avec les Boss,

15 avec un nouveau personnage. 20 vous permettent de tricher (munitions et armes infinies...).



→ LEUR AVIS

Pascal

Ce jeu est génial, dommage que l'on soit obligé de jouer avec les personnages les uns après les autres. On ne meurt pas facilement, le jeu est vraiment très maniable

Babou

Donkey Kong Country a été le dernier grand jeu sorti pour la Super Nintendo. Donkey Kong 64 est tout aussi grandiose. Il faut espérer que cela ne sera pas le dernier !

D. MANGAS Notes

● Maniabilité → 18/20

La prise de main est très rapide et très maniable. Seules les vues de caméra sont gênantes.

● Durée de vie → 19/20

Même si vous mourez, vous réapparaissiez au même endroit.

● Animation → 18/20

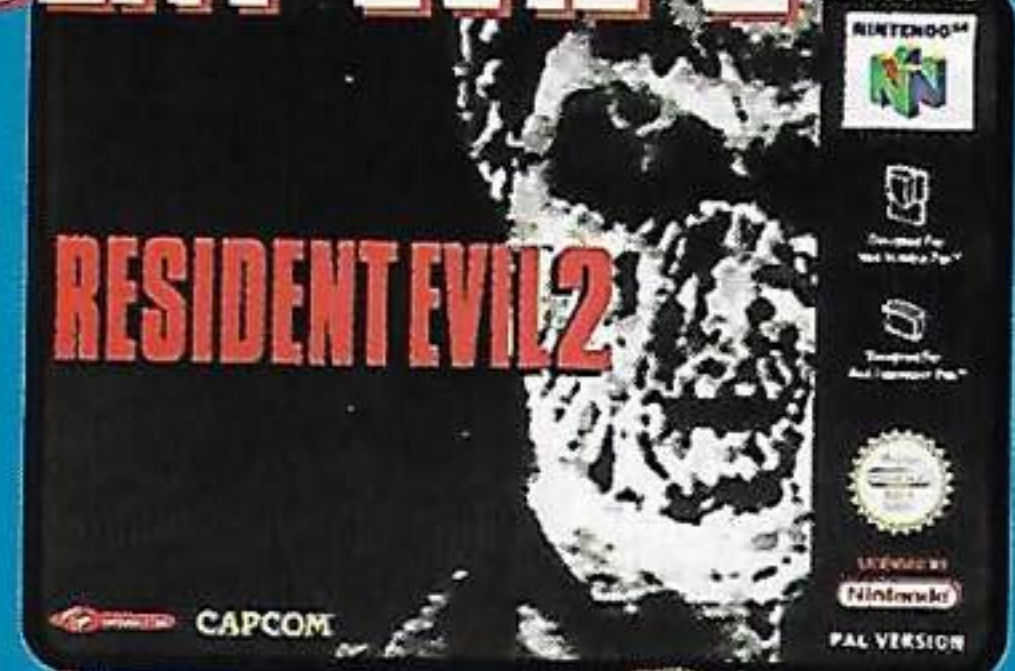
Fluide et rapide. Une merveille grâce au Ram Pak.

● Graphisme → 18/20

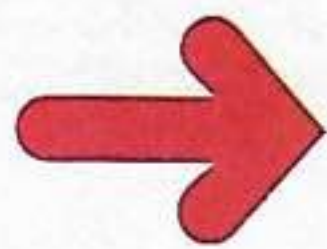
Haut en couleur, avec de très beaux décors, grâce au Ram Pak.

● Intérêt → 17/20

Avec Banjo et Kazooie, ce sont les meilleurs jeux de plates-formes 3D de la console.



SORTI IL Y A DEUX ANS POUR PLAYSTATION, CE JEU EST VRAIMENT LE TOP DU TOP. ON AURAIT PU CROIRE QU'IL ÉTAIT IMPOSSIBLE DE METTRE SUR CARTOUCHE UN JEU AUSSI ÉNORME ET CONTENANT DES SCÈNES FILMÉES. POURTANT, CAPCOM Y EST PARVENU TOUT EN AMÉLIORANT, EN PLUS, LE GRAPHISME.



Le principe est simple : Resident Evil est avant

tout un film dont vous êtes le héros. Dans le premier volet, un groupe de flics de la S.T.A.R. part enquêter sur des événements étranges se déroulant dans un manoir près de Raccoon City. Ils se retrouvent assignés dans la maison infestée de zombies. Le but du jeu est non seulement de s'en sortir mais aussi de découvrir ce qui s'est passé. À la fin, on découvre qu'une organisation du nom de Umbrella se livrait à des expériences génétiques dans le but de créer une terrible arme biologique.

● L'histoire

Dans le deuxième volet, on découvre qu'Umbrella a continué



TIPS

Le Rank A

Le Rank A est en fait votre note à la fin du jeu. Si vous finissez en Rank

A, soit la meilleure note, vous pourrez obtenir les deux scénarios supplémentaires. Pour cela, jouez en mode normal, ne ramassez aucun Spray et n'utilisez ni le magnum ni le lance-grenades. En plus, vous devez finir le jeu en moins de 3 heures.

ses expériences malgré l'échec du manoir. Dans la ville de Raccoon commence à apparaître de mystérieuses créatures. Vous suivez deux héros à la fois : Claire Renfield et Léon Kennedy. La première vient chercher son frère Chris qui fai-

sait partie de l'équipe du premier volet. Le second est, quant à lui, un jeune policier de la S.T.A.R. muté à Raccoon afin d'enquêter sur la disparition de la première équipe. À leur arrivée, ils vont découvrir une ville infestée de zombies.



→ LES DIFFÉRENTES ARMES

L'arbalète



Vous obtiendrez différentes armes durant le jeu. Chez l'armurier et au poste de garde se trouvent une arbalète et un lance-grenades. Dans le bureau de la S.T.A.R. : un fusil à pompe. Dans le hall et dans l'usine désaffectée : un lance-flammes. Dans le quartier du personnel : une mitrailleuse (dans l'accès au niveau 5).

Le fusil à pompe



Le choix



Une sacoche et une mitrailleuse

Dans le dépôt d'armes (placard du fond) se trouvent une sacoche et une mitrailleuse. Vous pouvez prendre les deux mais le mieux, si vous commencez avec Claire, est de prendre la sacoche. Vous pourrez y mettre deux objets supplémentaires. Quant à la mitrailleuse, laissez-la pour Léon quand vous jouerez au second scénario.



→ DEUX SCENARIOS SUPPLEMENTAIRES

Le jeu recèle deux scénarios et personnages secrets. Le premier, s'intitulant **le quatrième survivant**, présente un policier du nom de Hunk qui est prisonnier dans la ville. Vous devez finir le jeu en Rank A. Le second scénario, **le Tofu survivant**, présente Pâte de riz, prisonnier également dans la ville... Il faut finir le jeu 3 fois de suite.



Pâte de riz



Hunk



Fiche technique

Éditeur : Capcom
Genre : Resident-like
Participant : 1 joueur
Difficulté : Elevée
Sauvegarde : Interne
Machine : Nintendo 64

→ DEVENIR INVINCIBLE

Vous pouvez devenir invincible. Trouvez des herbes de différentes couleurs et mélangez-les



Herbe verte



Herbe bleue

dans l'ordre suivant : mixez les herbes vertes puis les bleues ; ajoutez-y ensuite l'herbe rouge.

Le mieux est d'utiliser cette herbe face à un Boss ou bien quand il y a plein de zombies.



Herbe rouge

LE DEROULEMENT DU JEU

Ce jeu reste une révolution pour avoir créé le genre Resident-Like. Vous êtes presque totalement libre de vos mouvements. Vous devez enquêter et résoudre plusieurs énigmes. En fait, il y a deux jeux en un. L'aventure se décompose en deux parties. Vous commencez à jouer avec Claire ou Léon pour faire le premier scénario, et enchaînez avec le suivant pour avoir le second. Le principe est le même dans les deux cas mais les histoires sont différentes. Votre but : collecter un maximum d'indices pour comprendre ce qui s'est passé et trouver le moyen de quitter la ville.

Vous allez vous croiser et vous aider vous-même. Léon, par exemple, va laisser une arme à Claire. Resident Evil 2 est plus facile que le 1. En revanche, il y a plus d'adversaires à affronter. Les personnages ont aussi des capacités bien distinctes ; Léon est très résistant alors que Claire peut transporter plus de choses. Dans la version Nintendo, vous pouvez choisir votre niveau de violence ainsi que la couleur du sang. Le jeu étant fait comme un film, les concepteurs ont réussi à mettre des scènes animées en images de synthèse dans la cartouche, ce qui est très fort.

→ UN AVANT-GOÛT DE FIN

Avec Claire, vous affrontez la fin. Le père de Shérie est devenu un



Le père de Shérie

monstre. Le plus simple est d'utiliser 5 grenades incendiaires pour l'éliminer la première fois, puis 10 autres pour l'éradiquer. Avec Léon, vous affrontez Tyran 103. Tournez autour de lui tout en tirant au Magnum après chaque



Tyran 103

charge qu'il a ratée. Vous devez tirer sur lui 4 fois et là, une mystérieuse femme vous enverra un lance-roquettes (dans Resident Evil 3, on saura qui elle est).

→ LEUR AVIS

Pascal

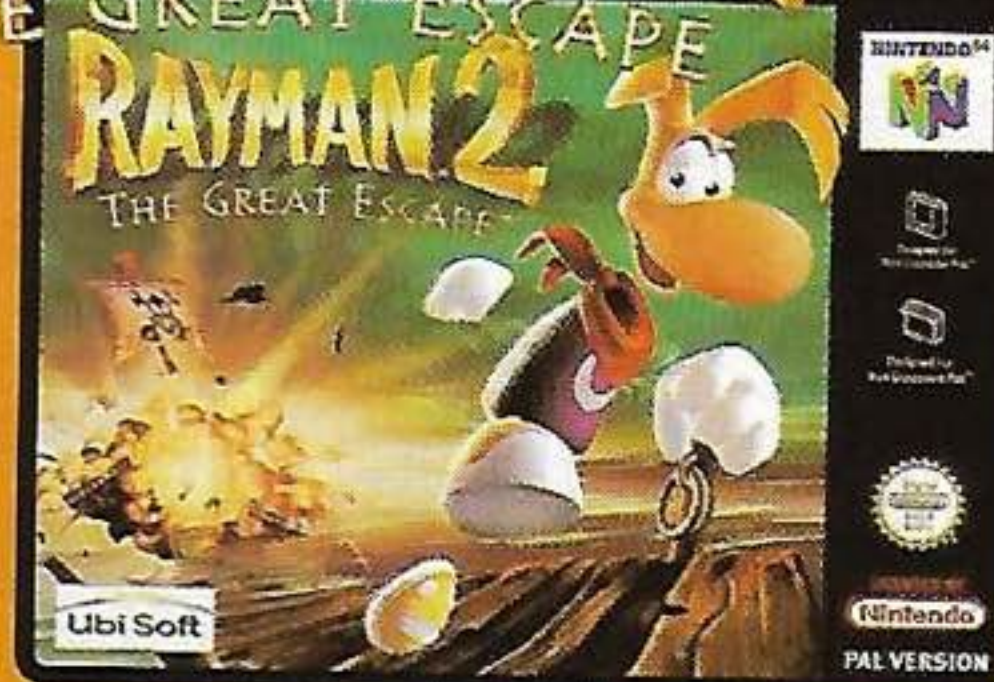
Bien que l'ayant explosé dix fois sur PlayStation, je n'ai pas pu m'empêcher de le refaire pour la version Nintendo 64. Je regrette que ce soit exactement le même. Resident Evil reste mon jeu préféré.

Babour

Etant fan de Resident Evil et de Nintendo, je ne pouvais qu'aimer ce jeu. Je remercie Capcom d'avoir réussi son adaptation sur cartouche. Mon grand regret, c'est de l'avoir déjà fait 100 fois sur PlayStation.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Aussi difficile que pour Play, mais ici on a la gâchette sur la manette.
- **Durée de vie** → 17/20
Bien que le jeu soit difficile, vous pouvez mémoriser et atteindre ainsi d'autres scénarios.
- **Animation** → 17/20
C'est une cartouche, on ne peut pas trop lui demander.
- **Graphisme** → 19/20
Grâce au Ram Pak, le graphisme est mieux et plus fin que la version Play.
- **Intérêt** → 20/20
Ceux qui possèdent Nintendo 64 pourront enfin jouer à Resident. Un pari réussi.



QUATRE ANS APRÈS LE PREMIER RAYMAN SORTI POUR PLAYSTATION, UBI SOFT NOUS GRATIFIE D'UN DEUXIÈME OPUS TOUT EN 3D TEMPS RÉEL. IL SE CLASSE DIRECTEMENT DANS LE TOP 5 DES MEILLEURS JEUX DE PLATES-FORMES ENTRE BANJO-KAZOOIE ET DONKEY KONG 64.

TIPS

→ Les terribles pirates de l'espace ont attaqué la planète de Rayman. Emprisonné avec l'ensemble des habitants, Rayman parvient à s'échapper. Il décide de libérer tous ses amis. Votre aventure commence ici et va s'étendre sur une quarantaine de niveaux différents.

● Votre but

Votre mission est sensiblement la même que dans le premier Rayman. Vous devez libérer vos amis enfermés dans des cages et ramasser des petites sphères brillantes appe-

lées Lums. Il en existe plusieurs sortes : les rouges donnent de l'énergie, les bleues sont remplies d'oxygène et se trouvent sous l'eau, et les jaunes permettent d'ouvrir des passages. Quand vous aurez entamé le quart du jeu, d'autres apparaîtront. Les Lums d'argent augmentent la puissance de vos poings, les roses vous permettront d'aller dans des lieux inaccessibles.

● Que fait Rayman

Rayman a différentes aptitudes comme le pouvoir de lancer des boules de feu, la capacité d'emma-

gasiner de l'énergie, il peut aussi planer grâce à ses cheveux, nager sous l'eau, s'accrocher et grimper au mur. Graphiquement, le jeu est impressionnant. Vous pouvez chevaucher des créatures hyper rapides sans ralentissement de l'image, nager sous l'eau entre les bulles et les tourbillons...



Pour atteindre le niveau spécial, récupérez tous les Lums et détruisez toutes les cages d'un niveau. Vous commanderez l'un des fils de Globox et ferez une course contre un pirate. Si vous gagnez, vous récupérez la moitié de votre barre d'énergie.

→ LES DIFFÉRENTS MONDES

Sylve fraîche : le premier monde



est celui où vous arrivez quand le jeu commence. Votre ami Globox vous remet un Lum d'argent. Dans la clairière de la fée :

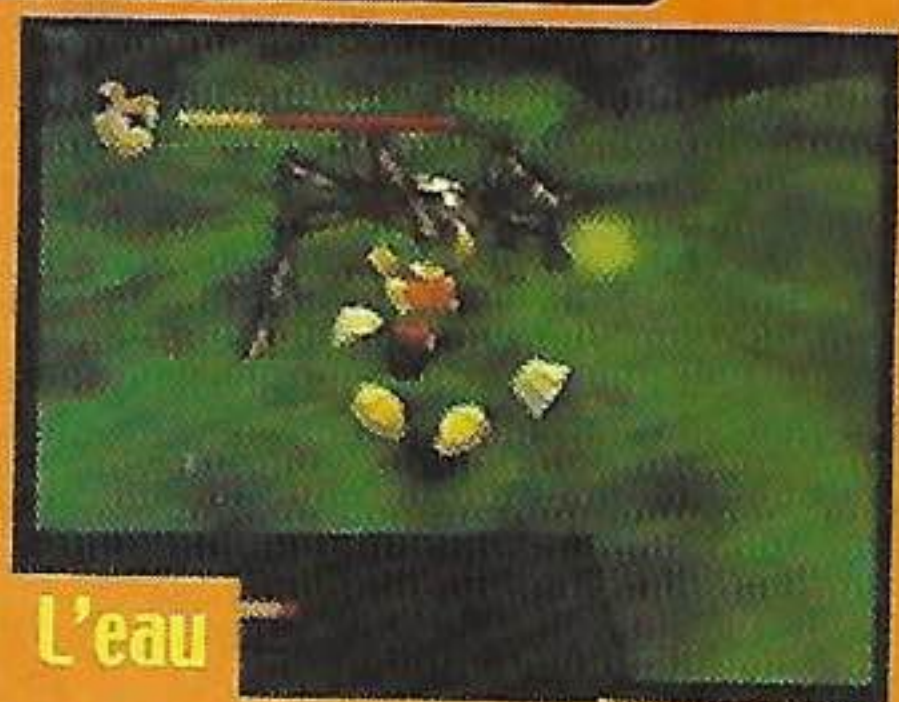
vous allez libérer Ly la fée.

Les marais de l'éveil : vous devez libérer Sam. Dans le monde du sanctuaire d'eau et de glace : Rayman va combattre Aglagl.



remet un Lum d'argent. Dans la clairière de la fée :

→ LES BOSS



L'eau

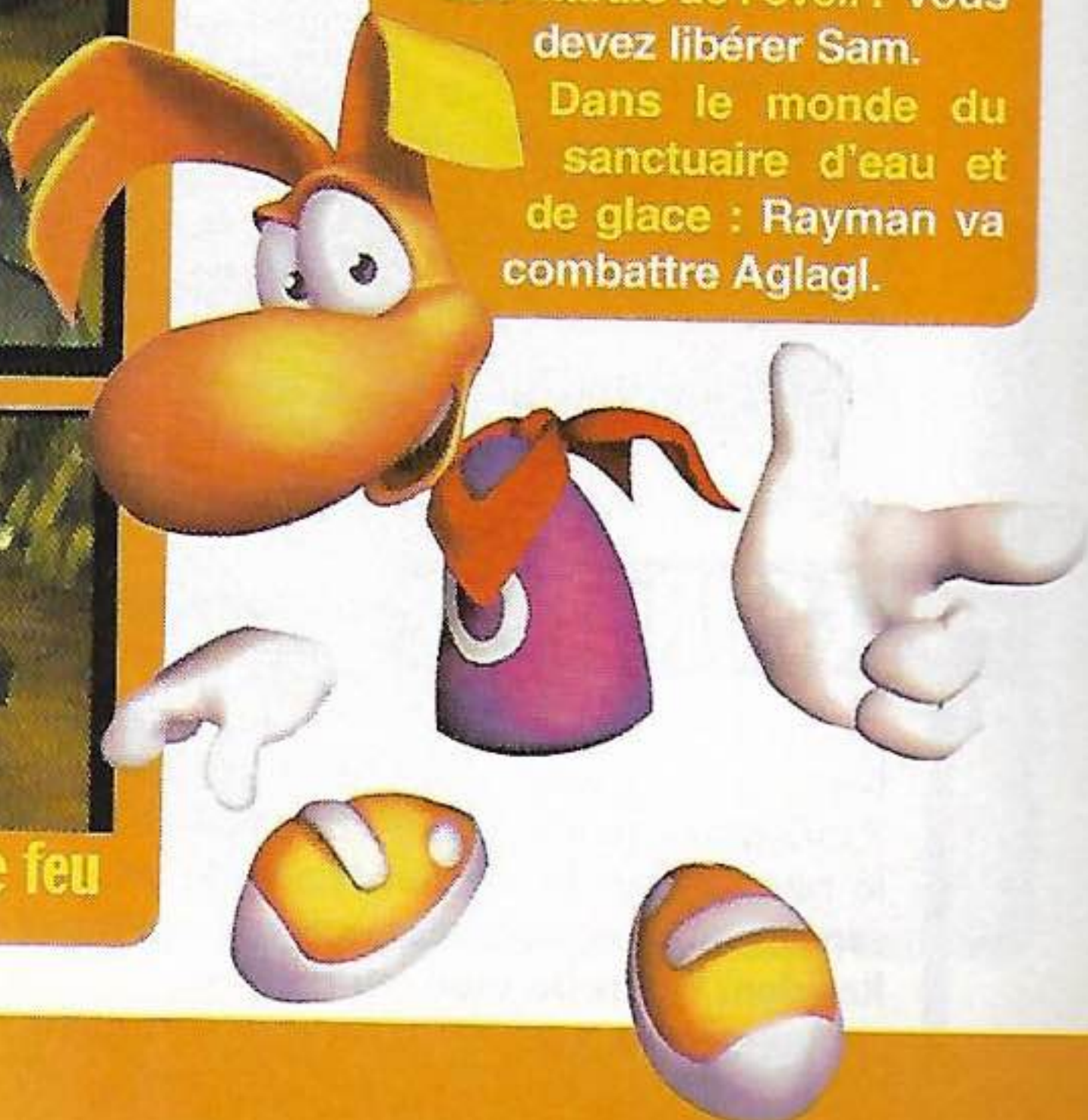


La terre



Le feu

Le Boss de l'eau a bizarrement peur de vous. Pour le vaincre, il suffit de grimper sur les plates-formes qu'il crée. Celui de la glace peut être vaincu si vous atteignez le sommet de sa tour à l'aide du crochet. Le 3^e, le Boss du feu, contentez-vous de l'éviter et tirez sur les stalactites. Le dernier Boss finira ce combat en plusieurs rounds. Là, seule votre dextérité compte.



→ LES PTIZÊTRES

Une fois que vous aurez détruit la cage, les Ptizêtres, des personnages loufoques, viendront vous parler. C'est eux qui vous ouvriront la portes



des mondes suivants. Vous devez récupérer un certain nombre de Lums pour qu'ils vous laissent passer.

Monde 1 :
5 Lums jaunes
Mondes 2 à 6 : 50
Monde 7 : 35
Monde 8 : 50
Monde 9 : 15
Monde 11 : 50...



Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Plates-formes 3D

Participant : 1 joueur

Difficulté : Progressive, très dure à la fin

Sauvegarde : Carte mémoire

Machine : Nintendo 64

LE DÉROULEMENT DU JEU

Les différents niveaux de Rayman 2 sont basés sur plusieurs thèmes : le feu, la glace, l'air et l'eau. Quatre thèmes qui donneront droit à quatre Boss. Il y en a peu mais ils ont la vie dure et vous devrez faire appel à toute votre imagination

pour vous en débarrasser. En cours de jeu, vous devrez réunir 50 Lums jaunes par niveau pour accéder à des niveaux bonus. Plusieurs personnages vous viennent en aide durant la partie. Ils vous donneront conseils et

objets. Sam vous fera traverser les marais, Jolie Ly vous donnera le pouvoir de vous accrocher aux Lums roses. Murphy sera votre guide durant tout le jeu. Clark défoncera les portes fermées pour vous permettre de passer.

→ LES NIVEAUX BONUS

Il y a quelques niveaux Bonus, par exemple le Bayou. Vous devrez disputer une course contre la fée Ly.



En chemin, vous devez ramasser un maximum de Lums jaunes. Vous n'avez



pas besoin d'arriver le premier. Dans ce niveau vous vous ferez un max d'énergie, n'hésitez donc pas à revenir.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
La prise de main est immédiate. En fait, c'est la même que pour tous les grands jeux.
- **Durée de vie** → 19/20
Finir le jeu est très dur : près de 20 heures, et presque incalculable avec les bonus.
- **Animation** → 17/20
Un vrai dessin animé.
- **Graphisme** → 18/20
Les décors sont travaillés comme un dessin animé.
- **Intérêt** → 18/20
C'est grâce à des jeux comme celui-ci qu'on comprend pourquoi la Nintendo 64 est devenue la meilleure console.

→ LEUR AVIS

Pascal

Rayman 1 était déjà un bon jeu. La transposition en 3D en fait un jeu remarquable. Peu arriveront jusqu'au bout car Rayman 2 est aussi difficile que le 1.

Babour

Ce qui rend Rayman plus attrayant que Donkey Kong 64 ou Banjo, ce sont des couleurs très vives. Les décors sont soignés et le jeu vaut son prix.

MANGAS

Nouveautés

ARMY MEN 3D

ARMY MEN

C'est la guerre, les petits Soldats Verts débarquent pour détruire les Beiges.
Dreamcast

STREET FIGHTER III

STREET FIGHTER

Le troisième volet de la grande saga.
Dreamcast

RR64 RIDGE RACER 64

RIDGE RACER 64

Pour les fans de moulins survitaminés. Un pur régal ! Uroum !!
Nintendo 64

TINY TANK

TINY TANK

Votre mission : tirer sur tout ce qui bouge.
PlayStation

TOY STORY 2

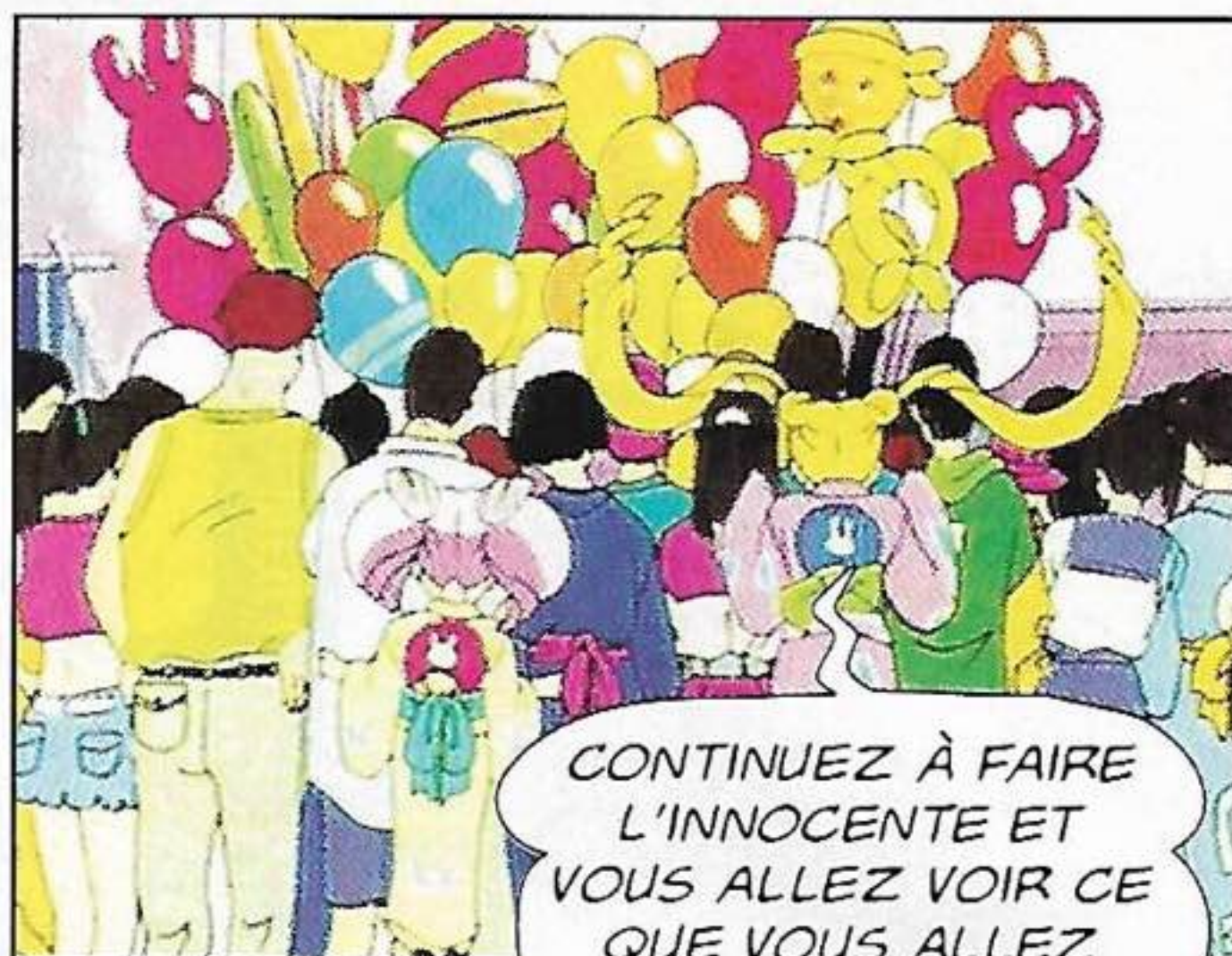
Inspiré du second volet du dessin animé, c'est aussi un jeu de plates-formes 3D.
PlayStation, Nintendo 64

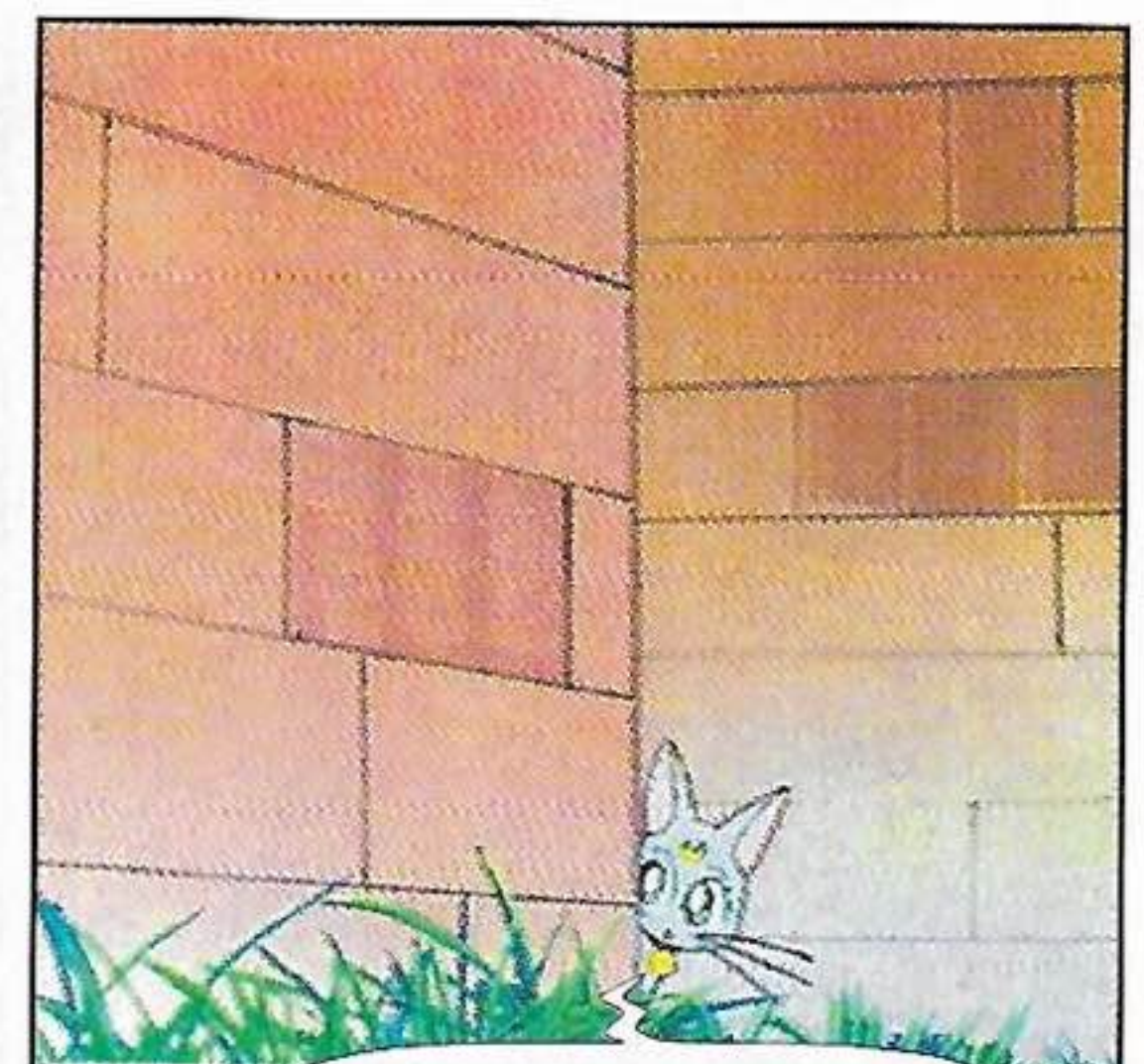


Sailor Moon

Rêve de princesse (2)

Résumé : Une fois de plus, la créature du chapiteau fait son apparition ! La princesse Cassandra est la cible... Sailor Moon et Chibi Moon vont sauver leur nouvelle amie des mains de cette affreuse "boule de billard"...





JE ME DEMANDE SI
DIANA A RAISON ! NOUS
SOMMES TROP LOIN
POUR BIEN VOIR !



OH ! MAIS... QUI ÊTES-
VOUS ?



VOUS N'AVEZ RIEN À
CRAINdre !



IL SERAIT PRÉFÉRABLE QUE
VOUS VOUS AMUSIEZ ENCORE
UN PEU PUIS QUE VOUS
RENTRIEZ !



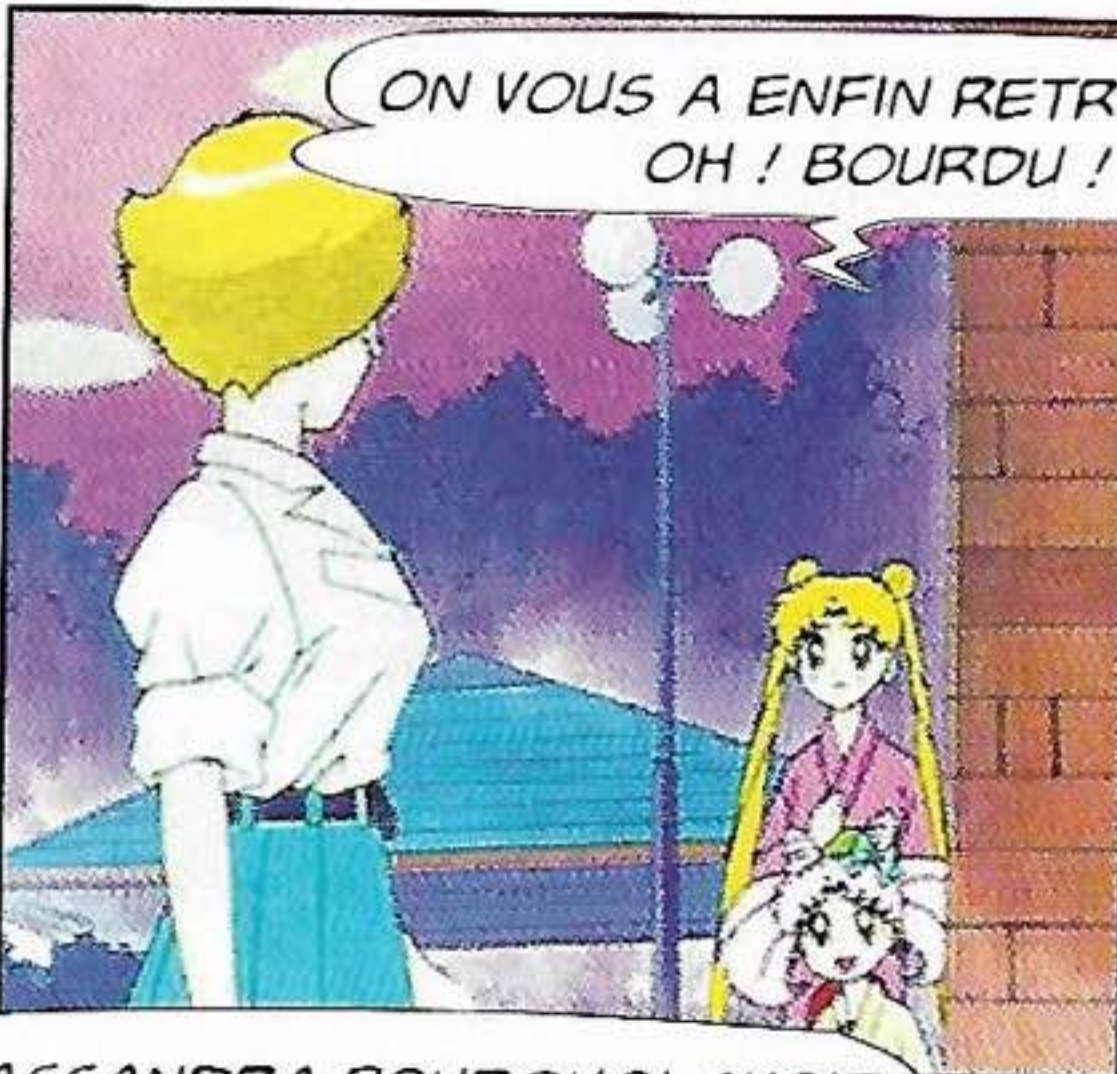
VOUS VOUS RENDEZ
COMPTE DU SOUCI DE CEUX
QUI VOUS AIMENT ?



OH ! MAIS QUI ÊTES-
VOUS ?



ON VOUS A ENFIN RETROUVÉE !
OH ! BOURDU !



CASSANDRA POURQUOI AVOIR
DISPARU ! VOUS AVEZ DES
PROBLÈMES ?



C'EST GÉNIAL, J'ALLAIS
VENIR TE CHERCHER, LE
FEU D'ARTIFICE VA
BIENTÔT COMMENCER !



JE REGRETTE, MAIS J'AI
QUELQUE CHOSE À FAIRE
ET NE PEUX VENIR !



ARRÊTE, TOUT LE
MONDE NE VEUT PAS
RACONTER SA VIE AU
PREMIER VENU !



NON, MAIS JE RÊVE, TU ES EN
TRAIN DE ME FAIRE LA
MORALE ! TU DEVRAIS
ARRÊTER DE LIRE LES
MAGAZINES DE MAMAN !





OOHH !!

BOURDU, QU'EST-CE QUE TU FAISAIS ICI AVEC CASSANDRA ?



JE L'AI RENCONTRÉE PAR HASARD, ALORS QUE J'ÉTAIS À VOTRE RECHERCHE ! ELLE M'A DEMANDÉ SON CHEMIN, N'EST-CE PAS ?



EUH! OUI, C'EST VRAI...



TU N'ES PAS RAISONNABLE DE PROMETTRE CECI À BUNNY, C'EST TRÈS RISQUÉ !

MAIS JE COMPTE SUR TOI CAMILLE ! TU SERAS RAISONNABLE POUR NOUS TROIS !



DEMAIN, JE VOUS EMMÈNERAI OÙ VOUS VOUDREZ...



AU REVOIR ET MERCI !



TU AVAIS RAISON, JE CROIS QUE C'EST LA PRINCESSE CASSANDRA !



JE ME DEMANDE SI NOUS NE DEVRIONS PAS INTERVENIR ? ET VITE !



JE SUIS TRÈS INQUIÈTE POUR ELLE !



TOUT VA BIEN SE PASSER !

CASSANDRA ET LES FILLES ASSISTENT AU FEU D'ARTIFICE !



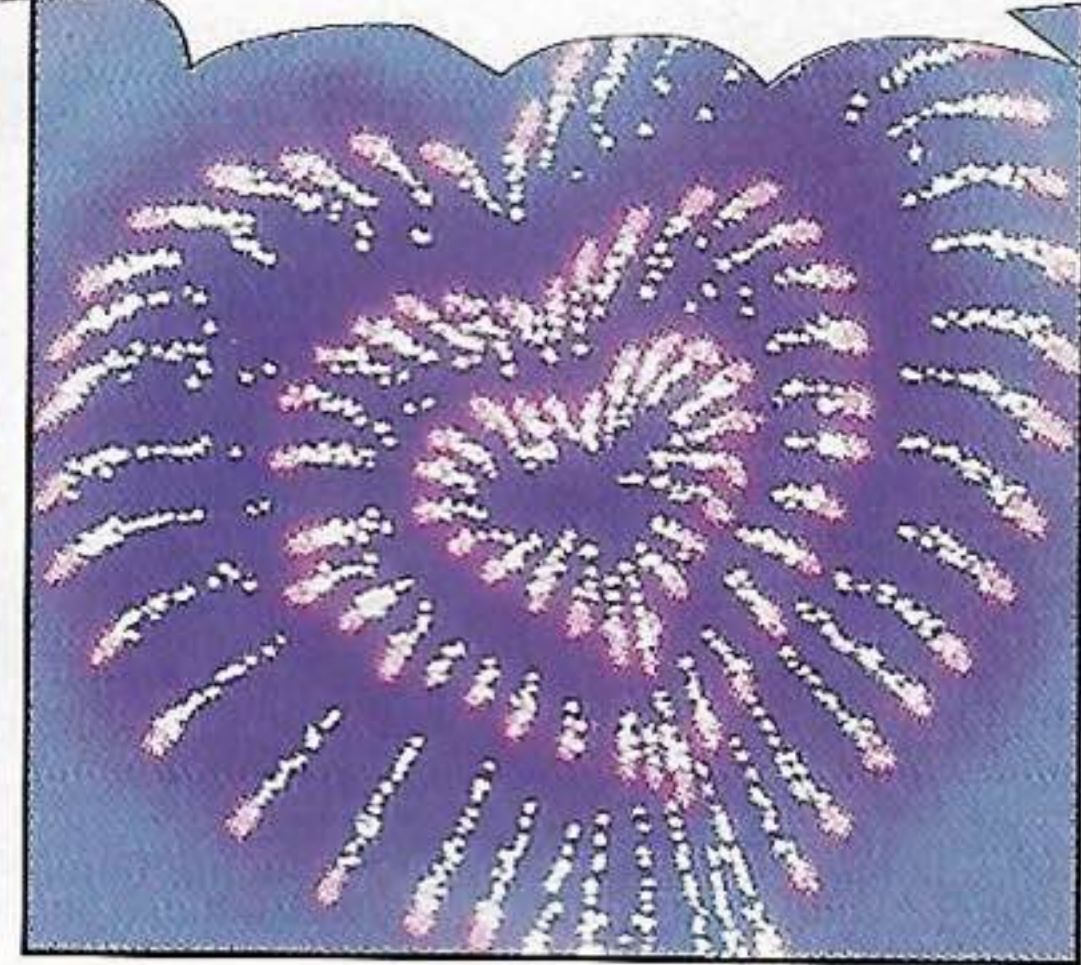
DIS-MOI BUNNY, EST-CE QUE VOUS ÊTES LIBRES DE VOIR BOURDU QUAND VOUS LE VOULEZ ?

OH ! VOUS AVEZ DE LA CHANCE,
JE VOUS ENVIE VRAIMENT
BEAUCOUP !



EH BIEN OUI ! JE LE
VOIS QUAND JE VEUX
SAUF QUAND IL EST
TROP OCCUPÉ !

OH LA LA LA LA !!



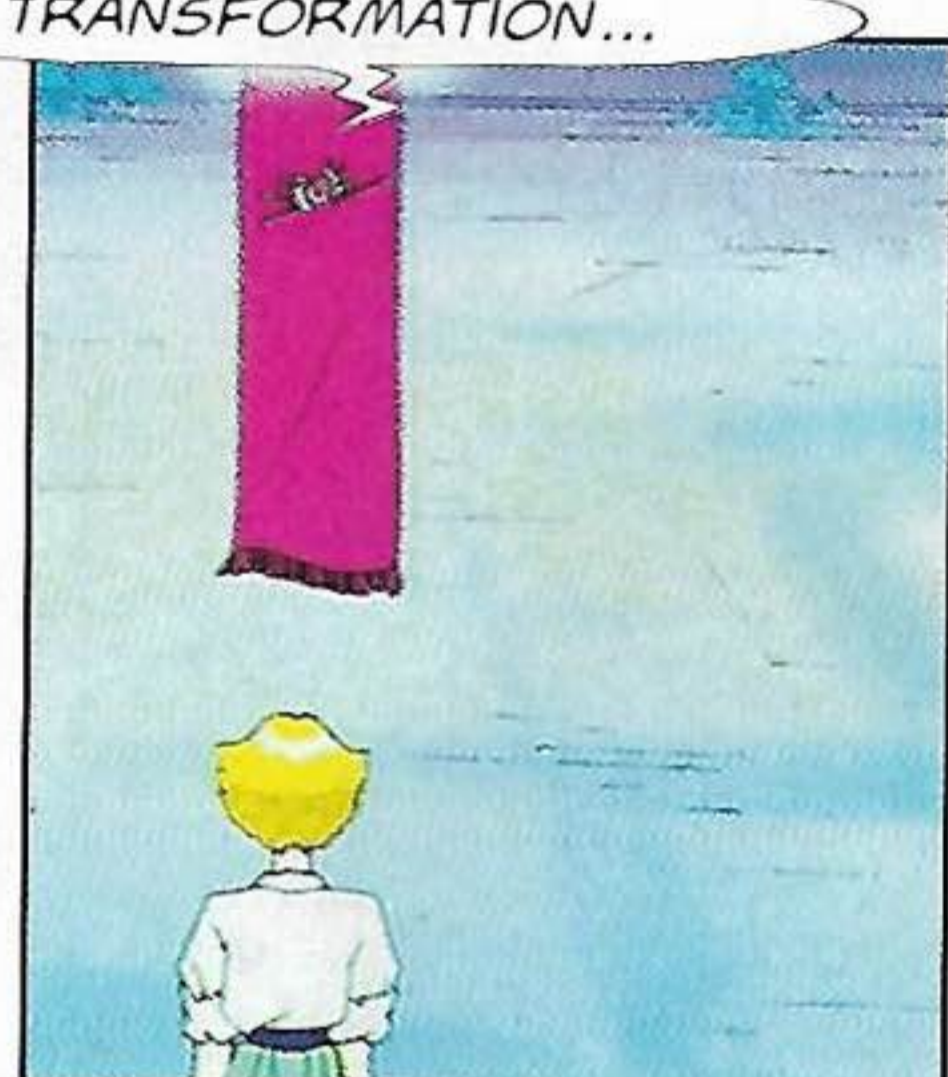
ÇA, ÇA M'ÉTONNERAIT !
TRANSFORMATION...



LA BEAUTÉ D'UN FEU
D'ARTIFICE EST ÉPHÉMÈRE,
CONTRAIREMENT À LA
VÔTRE !



VOUS ÊTES UN ESPION DU
GOUVERNEMENT ? JE
RENTREAI APRÈS LE FEU
D'ARTIFICE ! PARTEZ !



UN !!



VEUILLEZ ACCEPTER TOUTE MA
BRUTALITÉ, MAIS J'AI UNE
MISSION À REMPLIR... AVEC
VOTRE PERMISSION !

DEUX !!



TROIS !!



OH !!



JE N'AI PAS TROUVÉ
PÉGASE ! JE ME SUIS
DONNÉ BEAUCOUP DE
MAL ! ÇA VA VOUS
CÔTER LA VIE !

ARRÊTE ! NOUS
SOMMES LES
GUERRIÈRES DE LA
LUNE, ON FAIT
RÉGNER L'ORDRE ET
LA JUSTICE !



VOUS ÊTES TROP DRÔLE !
CRÉATURE DU CHÂTEAU EN
PISTE ! J'AI BESOIN DE VOUS !



HUIIIN !!



SALUT À VOUS ! JE SUIS
LE DRESSEUR
D'ÉLÉPHANTS !



VOUS AVEZ CONNU MON
BEAU-FRÈRE ET VOUS
L'AVEZ ÉLIMINÉ ! DE
TOUTES LES FAÇONS,
C'ÉTAIT UN FRIMEUR...



ÇA SUFFIT !



TAIS-TOI ET FAIS CE
QUE TU AS À FAIRE !



ÊTES-VOUS PRÊTES ?



WOUIN !!



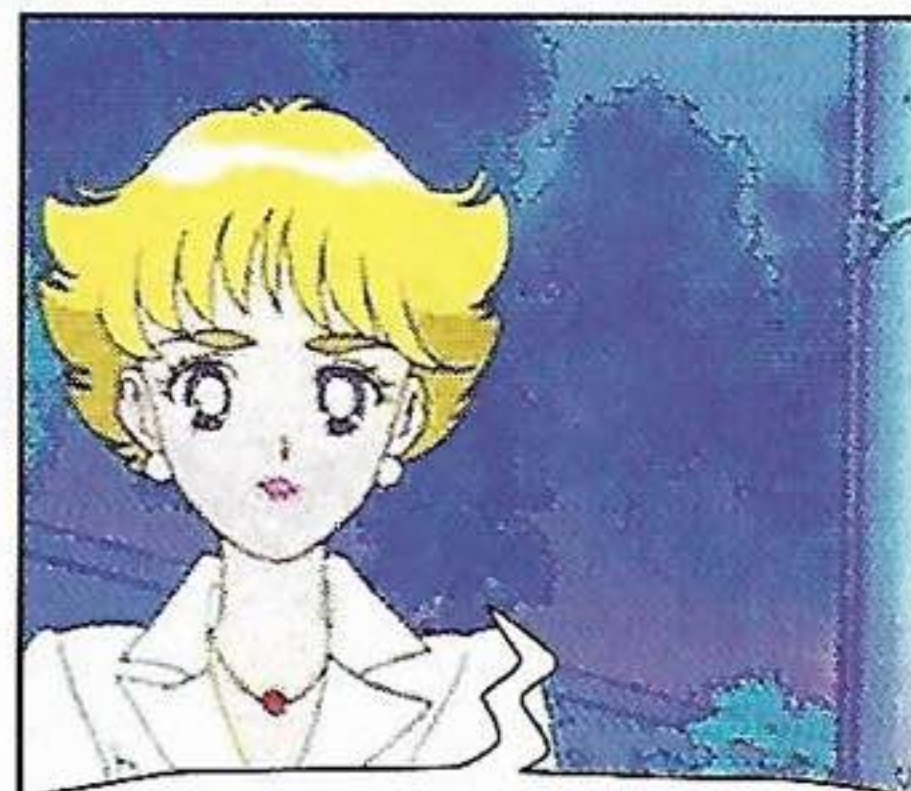
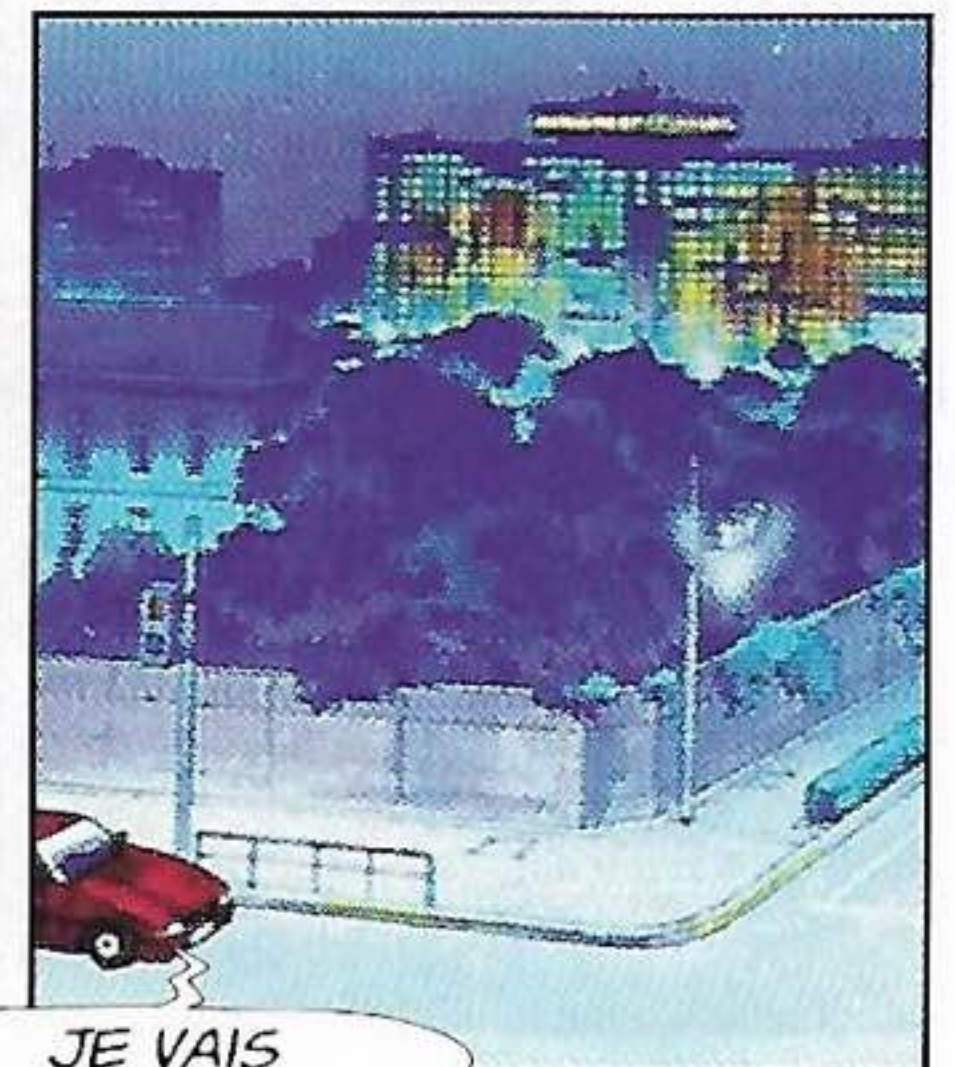
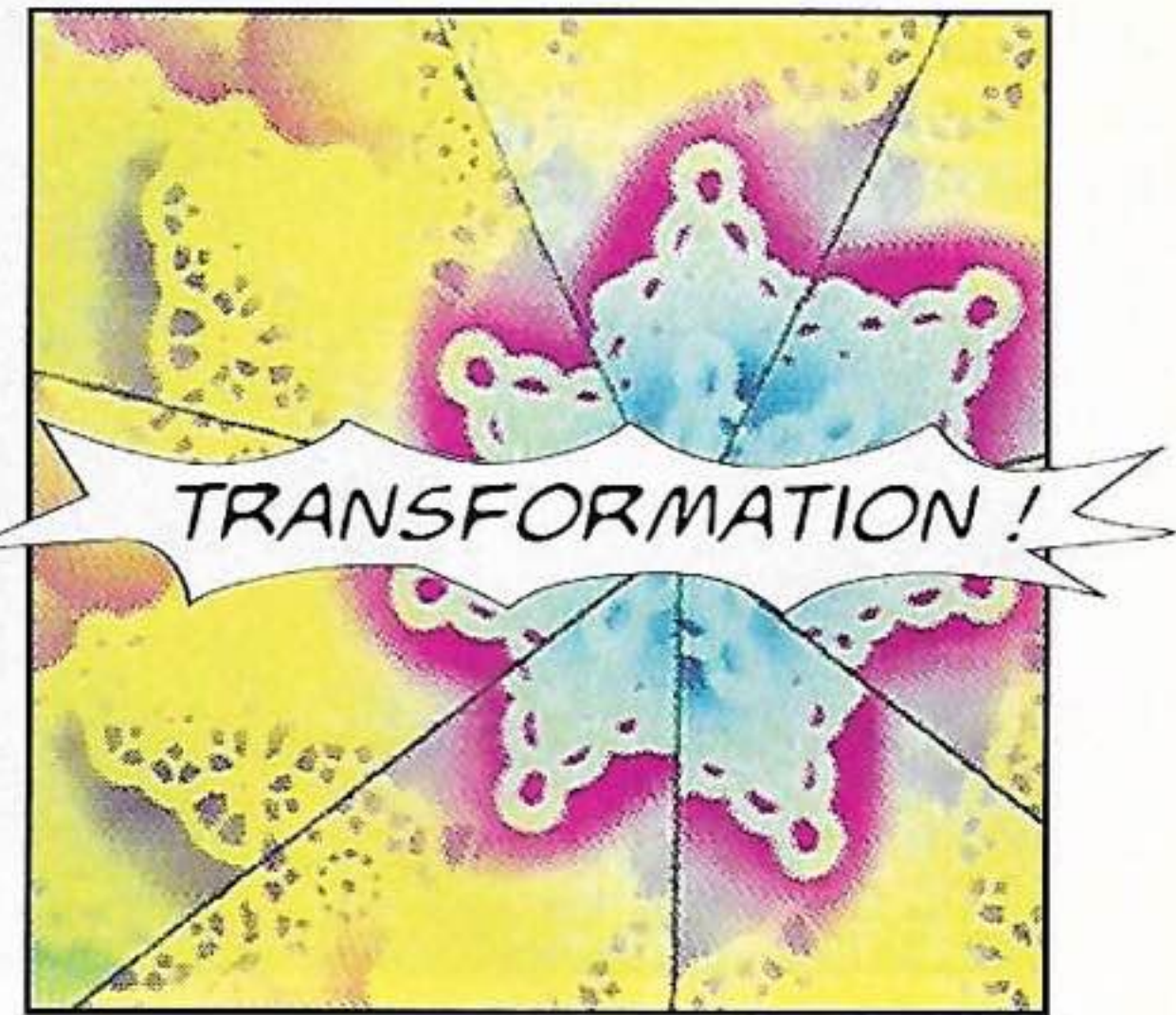
CASSANDRA !
ATTENTION...
L'HOMME MASQUÉ...
AU SECOURS !

BRAVO ! VOUS
VOUS EN
SORTEZ BIEN !



OOHHH !!





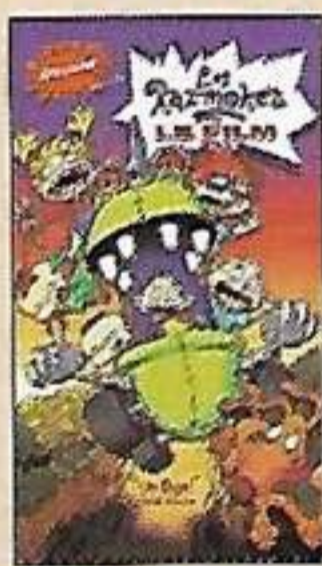
MANGAS EN VF

De nouveaux mangas et des vidéos dans les boutiques. A vous de faire votre choix, il y en a vraiment pour tous les goûts !

VIDÉOS

Paramount

● Les Razmoket (le film)



Avec la naissance de Jules, Casse-Bonbon savait que les choses allaient changer mais il n'avait jamais imaginé que devenir grand frère pouvait être une telle aventure ! Il décide donc, avec ses copains, de ramener Petit Jules à la maternité où il est né. Mais au volant du Reptar, les Razmoket s'égarèrent en chemin et se retrouvent perdus au beau milieu d'une forêt...

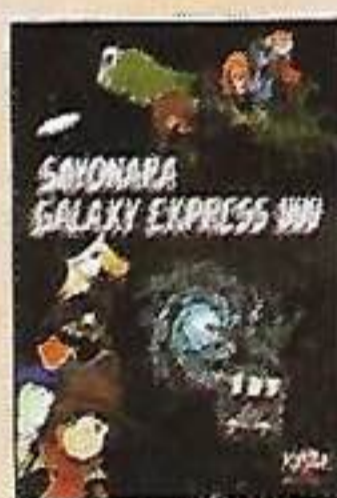
Kaze



● Robotech Maîtres de Robotech & Mospéadas

Suite et fin de la saga. Les Invids ont envahi la terre. Un groupe de soldats décide de se révolter pour défendre leur planète en attendant l'arrivée des secours.

● Sayonara Galaxy Express 999



Après son voyage sur la planète Maetel dans "Galaxy Express 999", Tetsurō Hoshino, un jeune garçon tourmenté par la mort de sa mère, revient grandi de ses épreuves. Il embarque de nouveau à bord du Triple 9 à destination d'Andromède, toujours en quête d'un corps mécanique, gage d'immortalité...

Dynamic



● Cowboy Bebop

Les aventures d'un chasseur de primes accompagné de son ami Spike. Ils pourchassent à travers la galaxie des criminels de toutes sortes et vont faire la connaissance de Faye. Cette délinquante, recherchée par les autorités, va bientôt devenir membre de l'équipe.



● Card Captor Sakura

Sortie en vidéo de la série diffusée sur la chaîne Fox Kids. Sakura trouve dans la bibliothèque de son père un livre magique. En l'ouvrant, elle libère un jeu de cartes qui lâche dans la nature des forces surnaturelles. Kéro, un étrange petit lion, va alors lui confier des pouvoirs afin qu'elle récupère les Clow Cards.

MANGAS

Editions Kana



● Hunter X Hunter I

Après avoir longtemps cru que son père était mort, Gon découvre qu'il n'en est rien et, qu'en plus, il est "Hunter". Décidé à suivre les traces de son père, Gon part alors passer le très difficile examen annuel des Hunter.

Dynamic



● Getter Robot

Go s'apprête à participer à une compétition d'athlétisme. En sortant des vestiaires, il est attaqué par plusieurs hommes apparemment là pour le tester. Ces derniers travaillent pour le capitaine Jin. Ancien assistant du Professeur, il a décidé de former une équipe afin de contrecarrer les plans de ce dernier qui veut conquérir la Terre.

Editions Manga Players

● Dragon Head

Un groupe de lycéens se rend à la plage dans un train rapide. Tout à coup, la catastrophe ! Le train déraile dans un tunnel. Les deux survivants découvrent un Japon dévasté. Dans l'air flotte une sorte de brouillard de cendres perpétuel...



Editions Tonkam



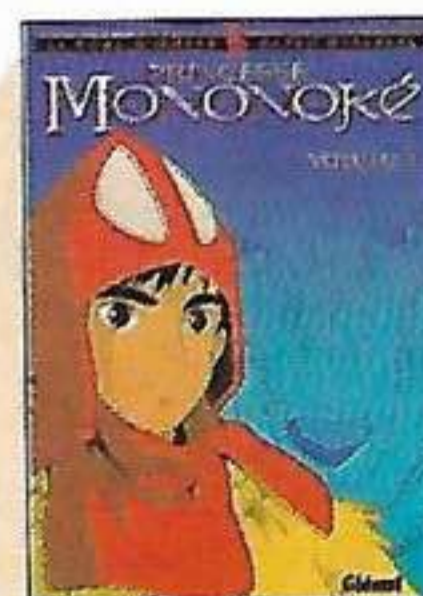
● F.Compo 3

Yanagiba, qui suit des cours à la fac, est sollicité par les membres du club d'amateurs de cinéma. Ceux-ci sont persuadés que Yanagiba a un physique de travesti et ils ont besoin de lui pour leur prochaine production.

Editions Glénat

● I'll Génération Basket 4

Minéfuji, l'entraîneuse de l'équipe, fête son 30^e anniversaire avec les joueurs. Alors qu'ils sont au bord de la plage, elle rencontre Kondō, son unique amour. Ils s'étaient connus au lycée mais un terrible événement les avait éloignés l'un de l'autre...



● Mononoké I

"Princesse Mononoké" a battu tous les records dans les salles de cinéma nipponnes en totalisant plus de 12 millions d'entrées. Aux USA : 60 millions ; et en France : 200 000 pour le moment. Ce livre est la transposition en BD des images du film.

POKÉMON™

LES PERSONNAGES ET LE MONDE DES POKÉMON

Dans le précédent numéro de D.Mangas, vous avez découvert les héros de la série. Cette semaine, apprenez à connaître les personnages secondaires ainsi que l'univers des Pokémon.

Professeur CHEN

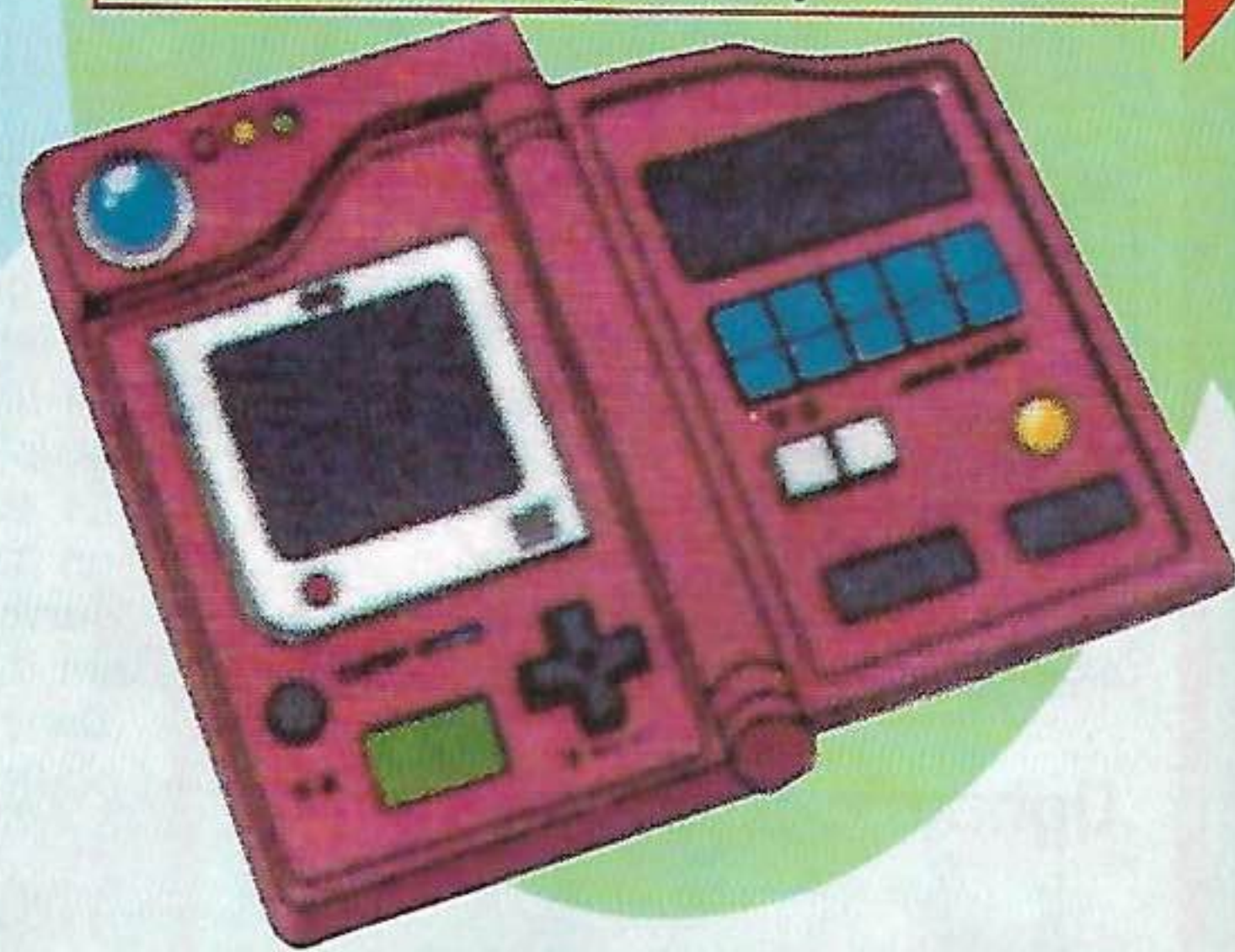
Il habite le Bourg Palette. Dans chaque petite ville, il y a un ingénieur comme lui. Sa tâche est de donner des Pokémon aux garçons atteignant l'âge de dix ans. Il va les assister et les aiguiller tout au long de leur trajet à travers le monde, en leur prodiguant conseils et aide. Le Professeur Chen est un peu farfelu mais très efficace dans son travail. Quand un garçon fête son dixième anniversaire, il lui propose de choisir un des quatre Pokémon qu'il garde en permanence dans son laboratoire. Il y a Bulbizarre, Salamèche, Carapuce et Pikachu. Le professeur évite de donner ce dernier car il est plutôt étrange et désobéissant. Il déteste être enfermé dans la Pokéball. Si Sacha a hérité de Pikachu, c'est qu'au moment de son choix Bulbizarre, Salamèche et Carapuce avaient déjà été pris par d'autres. Le Professeur Chen, en plus des Pokémon, offre aussi aux jeunes garçons six Pokéballs ainsi qu'un Pokédex.



Le Pokédex

C'est un mini-ordinateur de poche servant de carte d'identité. Il est personnalisé et ne peut être utilisé par une autre personne que celle à qui on l'a remis. Il comprend une banque de données immense sur laquelle sont répertoriés tous les Pokémon. Le Pokédex fournit des informations très précises, indiquant leur type, leur nom, comment les capturer, les vaincre... Il très utile pour celui qui souhaite devenir plus tard Maître Pokémon.

Voici une présentation des 7 différents types de Pokémon tels que l'indique le Pokédex



La Pokéball

C'est une boule permettant de garder les Pokémon et qui peut grossir ou se réduire à volonté. Quand un jeune garçon trouve un nouveau Pokémon et qu'il souhaite le conserver, il doit d'abord le faire se battre avec l'un des Pokémon qu'il possède déjà. Et ce, dans le but d'affaiblir le dernier arrivé. Il va alors jeter une de ses Pokéballs sur le petit animal pour l'y enfermer. Si

au bout de trois secondes ce dernier ne réussit pas à s'en échapper, il devient alors automatiquement son Pokémon. Théoriquement, une fois enfermés, les Pokémon s'endorment. La Pokéball, c'est un peu comme une maison ou un nid pour eux. Certains d'entre eux sont claustrophobes et refusent de se laisser enfermer. C'est le cas de Pikachu. Afin de la transporter facilement, on peut réduire la Pokéball à la taille d'une bille. Si on souhaite utiliser le Pokémon qui est à l'intérieur, on la grossit puis on la jette par terre et le Pokémon sort automatiquement.

FEU

Les Pokémon de feu sont puissants mais vulnérables. Ils ont souvent des attaques faisant beaucoup de dégâts grâce à la puissance de leur énergie, mais sont très faibles face aux Pokémon d'eau.

Exemple : Salamèche



EAU

Ces derniers peuvent paralyser les Pokémon adverses par des attaques de glace. Ils sont très efficaces contre les Pokémon de feu, mais vulnérables face aux Pokémon d'herbe ou électriques.

Exemple : Carapuce



HERBE

Adeptes de l'empoisonnement et de l'endormissement, ces Pokémon en profitent pour absorber la vie de leurs adversaires. Ils sont souvent vulnérables au feu mais également à l'esprit.

Exemple : Bulbizarre



COMBAT

Les Pokémon dits de combat intègrent plusieurs types. On y trouve ceux du sol et de la pierre. Ils sont souvent très résistants. Certains sont indestructibles alors que d'autres sont parmi les plus rapides et agressifs. Ils ont malgré tout quelques faiblesses face aux Pokémon psy ou ceux de l'herbe.

Exemple : Chenipan



PSY

Ces Pokémon sont les plus énigmatiques. Ils déboussolent leurs adversaires en les paralysant, puis font griller leur cervelle grâce à leurs attaques psychiques. Mais ce n'est pas sans risque et ils succombent facilement face à celles de leurs semblables.

Exemple : Psykokwak



BLANCS

Ils sont répartis en deux grandes familles : les oiseaux, vulnérables aux éclairs mais résistants au combat, et une catégorie fourre-tout contenant les faibles au combat mais résistants aux attaques psy.

Exemple : Roucoups



ELECTRIK

C'est la catégorie qui intègre Pikachu. Ces centrales nucléaires à pattes sont extrêmement puissantes et leurs attaques portent très loin. Ils craignent l'eau mais pas les Pokémon d'eau. Ils peuvent se recharger grâce à des moteurs ou une dynamo.

Exemple : Raichu



LE BOSS et ses Pokémon



Le Boss, le chef de la Team Rocket, est à la tête des différents groupes chargés de voler les Pokémon. On ne le voit que sur écran donnant ses ordres à Jessie et à James, ainsi qu'à d'autres personnages qui vont apparaître au fil de la série. Son animal de compagnie était Miaouss qu'il a envoyé sur le terrain afin d'aider Jessie et James. Depuis, il a un nouvel animal, Persian, beaucoup plus affectueux que Miaouss. Il a deux couples préférés. Le premier, formé de Jessie et James, attaque les centres Pokémon afin d'y voler les monstres de poche.

Le second, dont vous ferez bientôt connaissance dans la série, dirige un centre de soins pour Pokémon ; mais au lieu de les soigner, il les vole. C'est le couple chouchou de la Team Rocket du Boss.



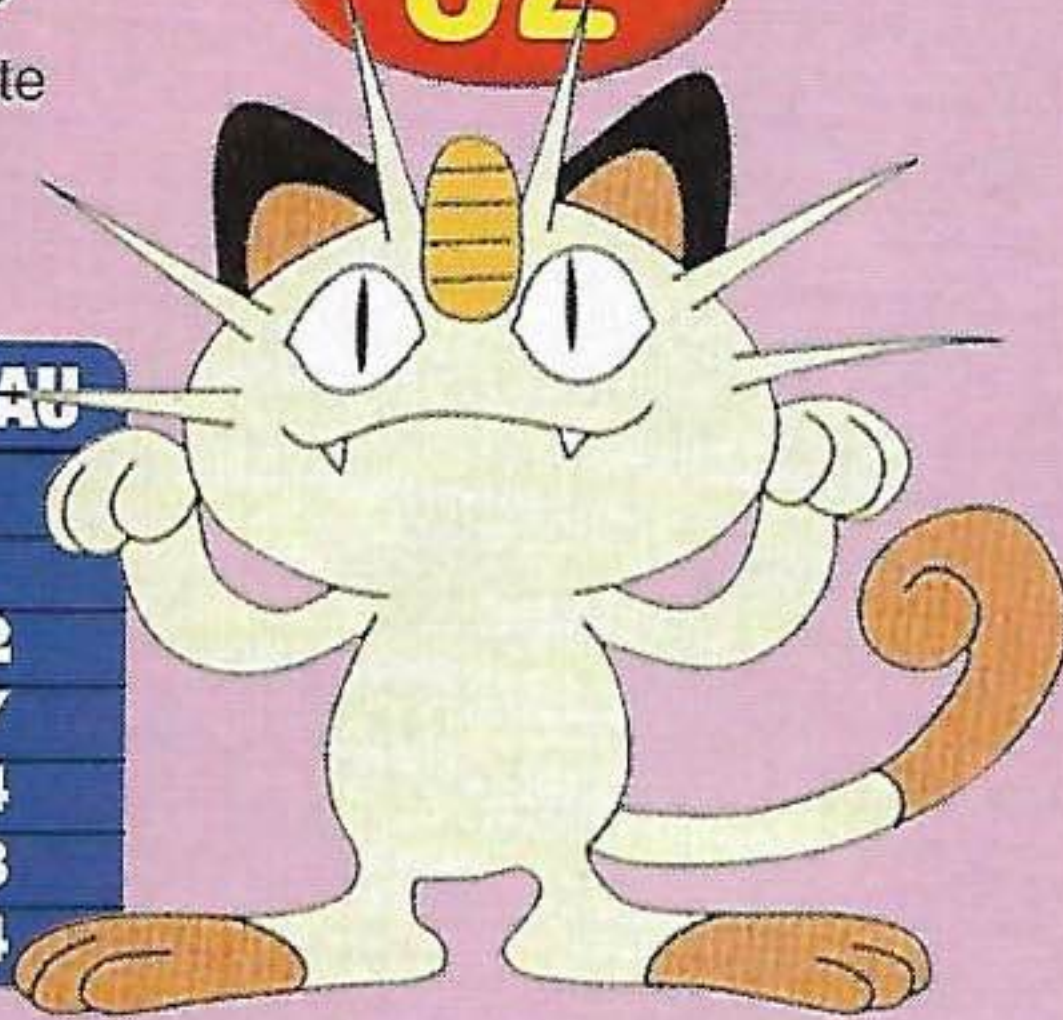
Pokémon

52

MIAOUSS

Taille : 1 m.
Poids : 29,5 kg.
Type : sol.
Localisation : route 2, grotte inconnue.
Evolution : Persian.

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Griffes	Normal	-
Rugissements	Normal	-
Morsures	Sols	12
Jackpot	Normal	17
Grincements	Normal	24
Combo-griffes	Normal	33
Tranches	Normal	44



Pokémon 53

PERSIAN

Taille : 0,4 m.
Poids : 7 kg.
Type : poisson.
Localisation : route 22 et parc Safari.
Evolution : stade final.

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Griffes	Normal	-
Rugissements	Normal	-
Morsures	Sols	-
Jackpot	Normal	-
Grincements	Normal	-
Combo-griffes	Normal	37
Tranches	Normal	51



Elles ont sauvé Pikachu



L'agent Caillou

C'est une charmante policière chargée de surveiller la ville de Jadielle où Sacha la rencontre pour la première fois. Elle l'aidera à soigner Pikachu gravement blessé. L'agent Caillou s'attaquera ensuite à la Team Rocket. Elle fait partie d'une grande famille et a beaucoup de sœurs, employées dans la fonction publique, qui seront très utiles à Sacha et son groupe tout au long de la série.



L'infirmière Joëlle

C'est l'une des sœurs de l'agent Caillou. Joëlle travaille dans un centre Pokémon où elle soigne les monstres de poche blessés. Elle possède un grand nombre de Pokémon et va soigner Pikachu après son combat avec Roucoups.

LES MECHANTS

James et Jessie font partie tous les deux de la Team Rocket. Ce groupe de terroristes veut s'emparer des Pokémon afin de les revendre dans le but de s'enrichir. Il existe différents groupes partout dans le monde, toujours composés d'un couple.

JESSIE ET SES POKÉMON

On ne sait pas grand-chose sur Jessie, excepté qu'elle est extravagante et très sûre d'elle. Elle a rencontré James dans une petite ville où elle était à la tête d'un bande de voyous. Ils sont tous deux accompagnés de Miaouss, l'ex-animal de compagnie du Boss de la Team Rocket. Depuis qu'il a été remplacé, Miaouss est devenu le compagnon de Jessie et de James.

ARBOK Pokémon

Taille : 3,5 m.
Poids : 65 kg.
Type : poisson.

Localisation :
route 23,
grotte

24

inconnue.

Evolution :
stade final.



ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Ligotage	Normal	-
Groz'yeux	Normal	-
Dard venin	Poisson	-
Morsures	Normal	17
Intimidation	Normal	27
Grincements	Normal	36
Acide	Poisson	47

Pokémon 108

EXCELANGUE

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Ligotage	Normal	-
Ultrasons	Normal	-
Ecrasement	Normal	7
Entraves	Normal	15
Boule armure	Normal	23
Souplesse	Normal	31
Grincements	Normal	47



Taille : 1,2m
Poids 65,5 kg.
Type : normal.
Localisation :
route 18, Grotte
inconnue.

Evolution : Hypnomade (niveau 26).

Pokémon 23

ABO



Taille : 2 m.
Poids :
6,9 kg.
Type :
poisson.
Localisation :
routes 4, 8, 9,
10, 11, 23.
Evolution : Arbok
(niveau 22).

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Ligotage	Normal	-
Groz'yeux	Normal	-
Dard venin	Poisson	10
Morsures	Normal	17
Intimidation	Normal	24
Grincements	Normal	31
Acide	Poisson	38

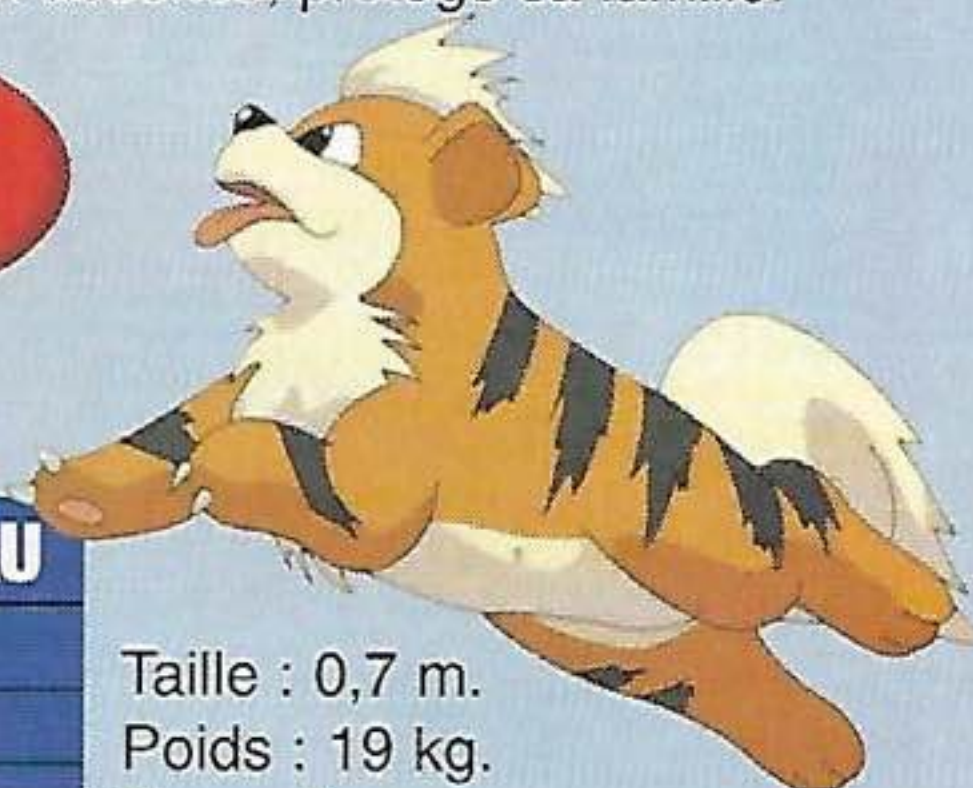
JAMES ET SES POKÉMON

James est issu d'une famille très riche. C'est pour fuir un mariage forcé qu'il s'est engagé dans la Team Rocket. Il s'est associé à Jessie qui ressemble bizarrement à celle avec qui il devait se marier : une mégère voulant tout contrôler. James vivait dans une grande maison avec son premier Pokémon, Caninos, une sorte de chien de garde très intelligent qui, en son absence, protège sa famille.

Pokémon 58

CANINOS

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Morsures	Normal	-
Hurlements	Normal	-
Flammèches	Feux	18
Groz'yeux	Normal	23
Bélier	Normal	32
Hâte	Psy	39
Magna	Normal	50



Taille : 0,7 m.
Poids : 19 kg.
Type : feu.
Localisation : route 7, 8 et maison de Cramois'île.
Evolution : Arcanin (pierre-feu).

EMPIFLOR Pokémon

71



Taille : 1,7 m.
Poids : 15,5 kg.
Type : plante, poisson.
Localisation : inconnue.
Evolution : stade final.

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Ligotages	Normal	13
Poudre toxique	Poisson	15
Poudre dodo	Plante	18

Pokémon 109

SMOGO

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Charge	Normal	-
Purée de pois	Poisson	-
Détritus	Poisson	32
Brouillard	Normal	37
Destruction	Normal	40
Buée noire	Glace	45
Explosion	Normal	48



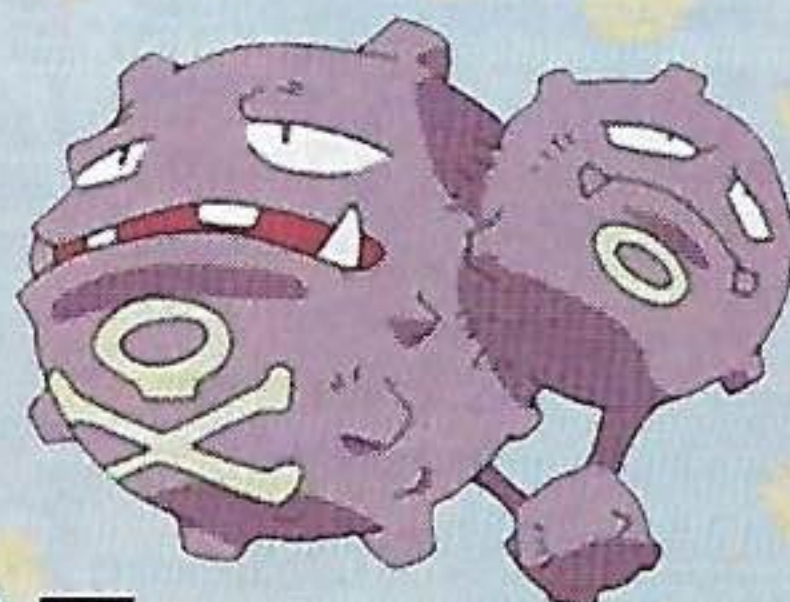
Taille : 0,6 m
Poids : 1 kg,
Type : poisson
Localisation : Cramois'île
(maison Pokémon).
Evolution : Smogogo (niv. 35).

SMOGOGO Pokémon

110

Taille : 1,2 m.
Poids : 9,5 kg.
Type : poisson.

Localisation : Cramois'île (maison Pokémon).
Evolution : stade final.



ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Charge	Normal	-
Purée de pois	Poisson	-
Détritus	Poisson	32
Brouillard	Normal	39
Destruction	Normal	43
Buée noire	Glace	49
Explosion	Normal	53

EN
DIRECT
DU
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Blue Gender



Un virus
a détruit presque
toute la population
de la Terre

Les films fantastiques américains sont une grande source d'inspiration pour les créateurs de mangas. Par exemple, "Blade Runner" avait inspiré "Bubble Gum Crisis"; "Terminator" a beaucoup aidé Toriyama sur "Dragon Ball Z (Cyborg)". Cette fois, c'est "L'armée des douze singes" qui a donné lieu à un ersatz du nom de "Blue Gender". L'histoire se passe en 2031. Un virus s'attaquant à l'ADN a détruit presque

toute la population humaine. Les rares survivants sont maintenant classés en trois castes. La première est composée surtout de civils et de personnalités utiles à la reconstruction. La deuxième, composée surtout de militaires, vit dans des grandes villes flottantes. La troisième, qui est en guerre contre la seconde, est commandée par un dénommé Blue bien décidé à régner en maître sur ce qui reste de la Terre.

TENSHI NI NARUMON



Un petit
angelot rêve de
devenir un ange

Les Japonais affectionnent tout particulièrement les histoires de filles magiques contraintes de vivre avec un humain. C'était déjà le cas dans "Lamu", "Video Girl" ou encore "Ah my Goddess". Pour ne pas rompre la tradition, découvrez l'histoire de Noëlle. Ce petit angelot rêve de devenir un ange. Un jour, sa vie va être bouleversée quand le jeune Yûsuké, un peu maladroit, va l'embrasser par hasard. Une vieille légende dit que si un humain réussit à donner un baiser à une fille ange, cette dernière doit devenir sa fiancée. Yûsuké, qui a déjà une petite amie du nom de Natsumi, voit alors débarquer chez lui Noëlle et toute sa famille...

eden's boy



Cette histoire fonctionne selon le même principe que "Fly". Un récit médiéval fantastique dans lequel il y a un grand méchant et un jeune héros (seul au départ mais qui va former une équipe). Yorn, le personnage principal de "Eden's Boy", est un aventurier connu comme le tueur de divinités. Il parcourt le monde. Après avoir été longtemps solitaire, Yorn fait la connaissance de Ericis, une jeune fille-chat qui va bouleverser sa vie.

Eden's Boy
est connu
comme le tueur
de divinités



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

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

Jubei Chan



Aidée
par un
samourai

Jubei est le nom d'un grand samourai qui a inspiré le film "Ninja Scroll". Chan est un diminutif japonais de mignonne, utilisé par les parents pour les enfants. L'histoire : une jeune adolescente découvre un beau matin qu'elle a hérité des pouvoirs de Jubei, l'un des plus grands samourais. Une dure mission l'attend mais son ressentiment va l'abandonner quand Chan découvrira qu'elle n'est pas seule. Un beau et mystérieux samourai va lui venir en aide.

IMA SOKO NI IRU BOKU

Cette petite série intimiste a un graphisme très enfantin pour une série destinée aux ados. Shu est un adolescent pratiquant le kendo (karaté). Il est plutôt solitaire et aime observer tranquillement la ville du haut d'une immense cheminée qui domine tout. Un jour, alors qu'il est en pleine contemplation, Shu voit une jeune fille, du nom de Ralale, poursuivie par une bande. Il saute de sa cheminée pour lui venir en aide mais, à son arrivée au sol, Shu découvre qu'il a basculé dans une autre dimension...



Shu découvre
qu'il a basculé dans
une autre dimension

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

Dai Guard



Dai
Guard
est un
robot
géant

Cette nouvelle série de robot très sympa fait penser à des mini-séries du genre "Tobikage" ou "Dancougar". Nous sommes en 2018 et la Terre est sur le point d'être attaquée par des extraterrestres. Afin de lutter contre cette menace, le gouvernement propose à qui en a les moyens de construire une arme suffisam-

ment puissante pour protéger la Terre. Un peu comme pour la série "Patlabor", une société privée réussit à décrocher le contrat en proposant la création d'un robot géant du nom de Dai Guard. Le patron de cette société voit en cette opportunité la possibilité d'obtenir une super promotion.

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

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 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 général Sirène (1)

Résumé : Prêt à tout pour sauver Athéna, Shyriu parvient à découvrir le point faible du guerrier divin d'Alpha... Il montre à Seyar comment faire pour battre Sigfried ! Pendant ce temps, au palais la princesse Hilda reçoit la visite d'un mystérieux inconnu...





PAR LES MÉTÉORES DE PÉGASE !



OOHH !!

GGRR !!



DÉSOLÉ, CHEVALIER ! LE SORT EN EST JETÉ ! LE MIRACLE QUE TU ATTENDAIS NE S'EST PAS PRODUIT !



OOOHH !!



ÇA N'EST PAS POSSIBLE !



JE PENSAIS POUVOIR ÉVITER TOUS CES MÉTÉORES !



AUCUNE IMPORTANCE ! LE COMBAT EST TERMINÉ ET J'AI GAGNÉ ! JE N'ÉPROUVE AUCUNE GLOIRE !



NON LOIN DE LÀ...

LE SOLEIL VA BIENTÔT SE COUCHER !



SA COSMOS ÉNERGIE DEVIENT DE PLUS EN PLUS FAIBLE !



OH ! SEIGNEUR D'ASGARD, PRENEZ MA VIE S'IL VOUS FAUT UN SACRIFICE...



... MAIS, JE VOUS EN PRIE ÉPARGNEZ-LA !



J'AI RÉUSSI ! JE DOIS ME RELEVER ! ATHÉNA, FAITES QU'IL Y AIT UN MIRACLE !

SEYAR, TU ES MON SEUL ET UNIQUE ESPOIR, ET CELUI DE TOUS TES COMPAGNONS !

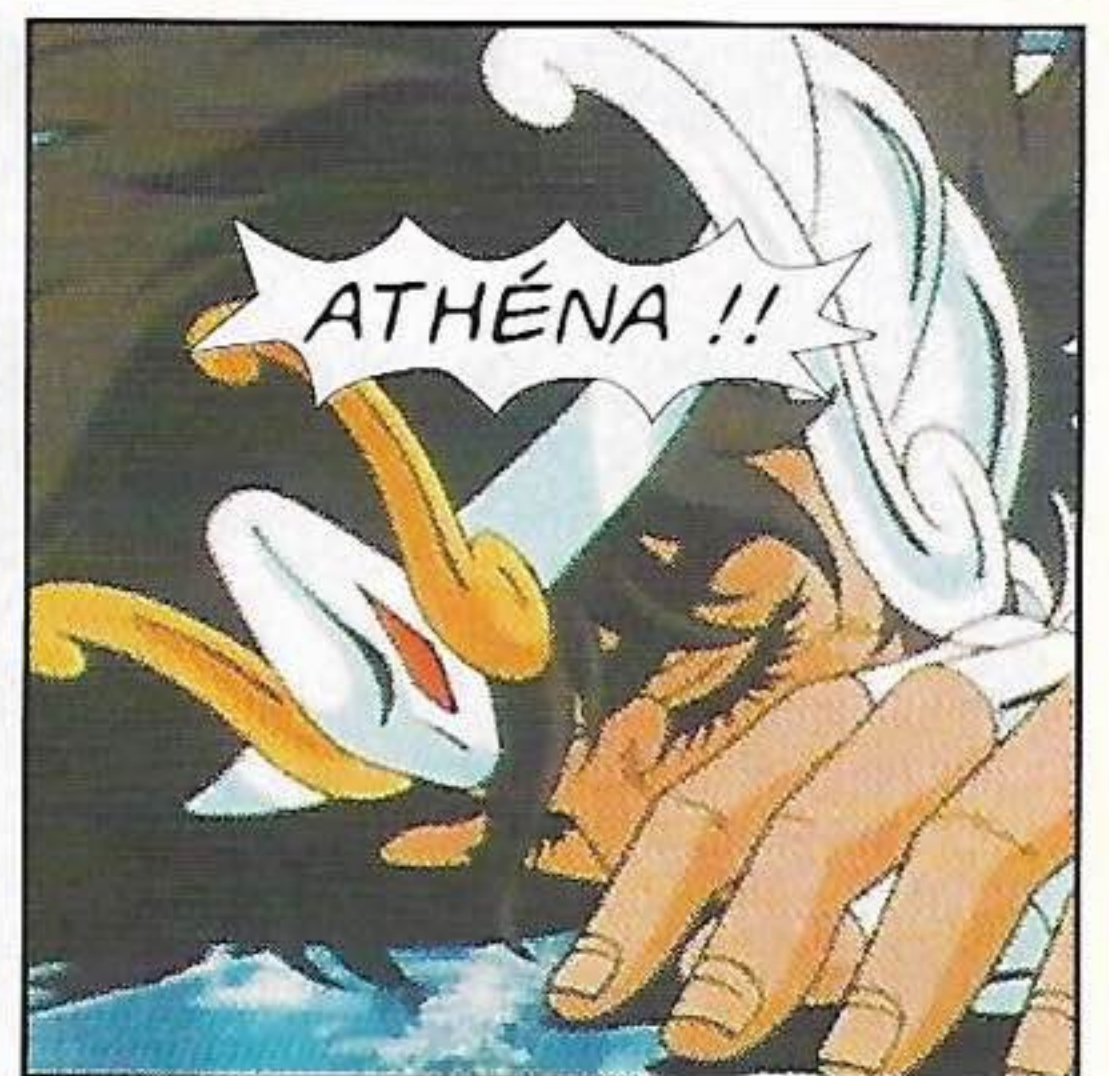


COURAGE, CHEVALIER !



AAHH !!

ATHÉNA !!



MA COSMOS ÉNERGIE VA BIENTÔT S'ÉTEINDRE, JE TE DONNE MA FORCE ET MON ÉNERGIE !



JE T'OFFRE LES DERNIÈRES MINUTES DE MON EXISTENCE, RELÈVE-TOI !



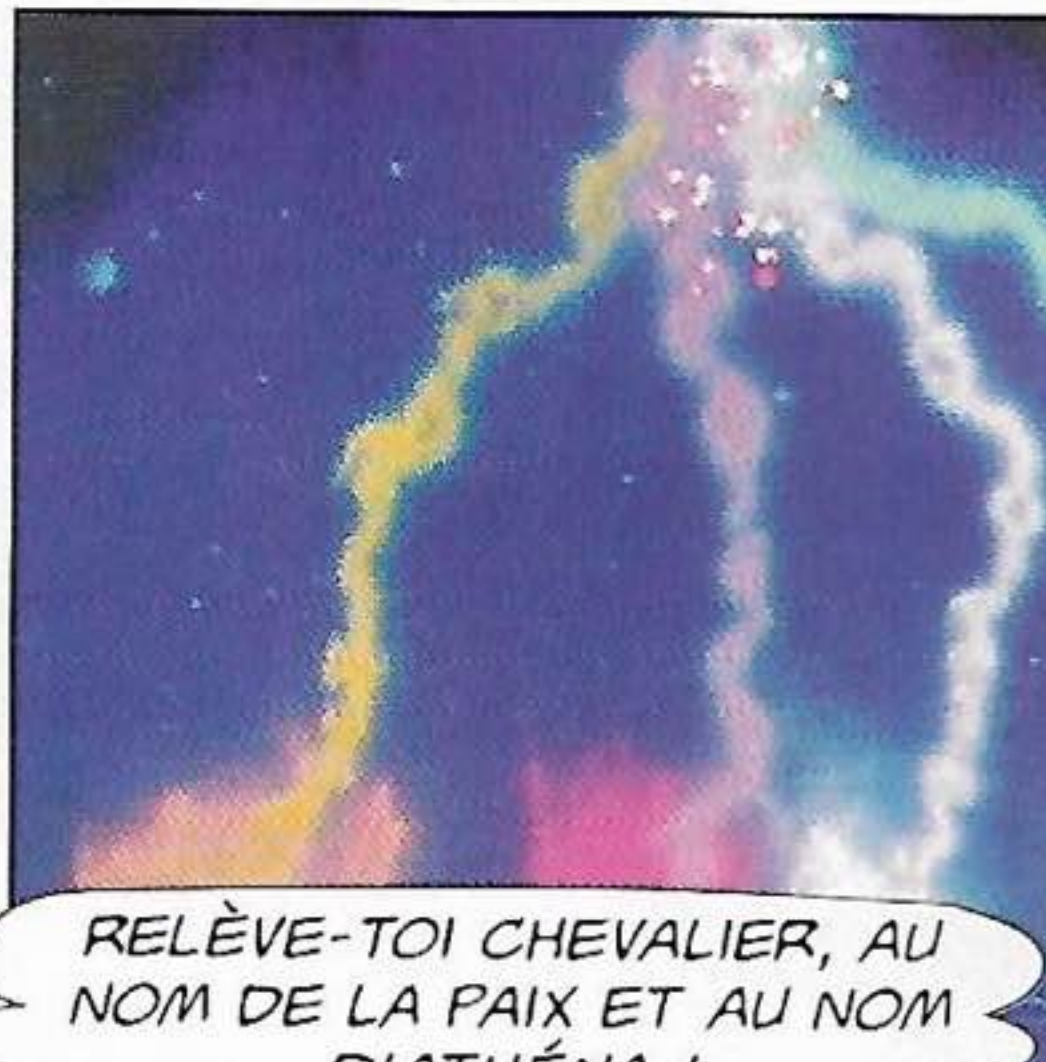
ACCEPTÉ LES DERNIERS SOUBRESAITS DE MA COSMOS ÉNERGIE !



TOUS MES COMPAGNONS CROIENT ENCORE EN MOI ! JE DOIS ME RELEVER !



RELÈVE-TOI CHEVALIER, AU NOM DE LA PAIX ET AU NOM D'ATHÉNA !



RELÈVE-TOI CHEVALIER, AU NOM DE LA PAIX, DE LA JUSTICE, ET AU NOM D'ATHÉNA...



C'EST INUTILE ! MAIS QUELLE EST CETTE COSMOS ÉNERGIE QUI FLOTTE AU-DESSUS DE LUI ?



TU ES NOTRE SEUL ESPOIR ! SOUVIENS-TOI QUE LE SORT DU MONDE EST ENTRE TES MAINS !



C'EST INSENSÉ IL VEUT ENCORE SE BATTRE !





OH !!



IL A PU SE RELEVER GRÂCE À LA COSMOS ÉNERGIE DE SES COMPAGNONS ET D'ATHÉNA !



C'EST LA PREUVE FLAGRANTE QUE NOS ENNEMIS ONT LE CŒUR PUR !



ACHÈVE-LE ! JE T'ORDONNE DE FAIRE TON DEVOIR !



TU M'ENTENDS, JE T'AI DONNÉ UN ORDRE, SIGFRIED !



NE ME DIS PAS QUE TU AS PEUR DES CHEVALIERS DU ZODIAQUE ! TU PEUX LES ÉCRASER D'UN SEUL COUP !



PUISQUE JE NE PEUX PLUS COMPTER SUR TOI, JE VAIS LES MASSACRER MOI-MÊME !



FSS !!



SCHLL!!



QUE FAIS-TU ? TU ES DEVENU FOU ?



OH !!

JE VOUS EN PRIE PRINCESSE HILDA, NE VOUS EN MÊLEZ PAS !



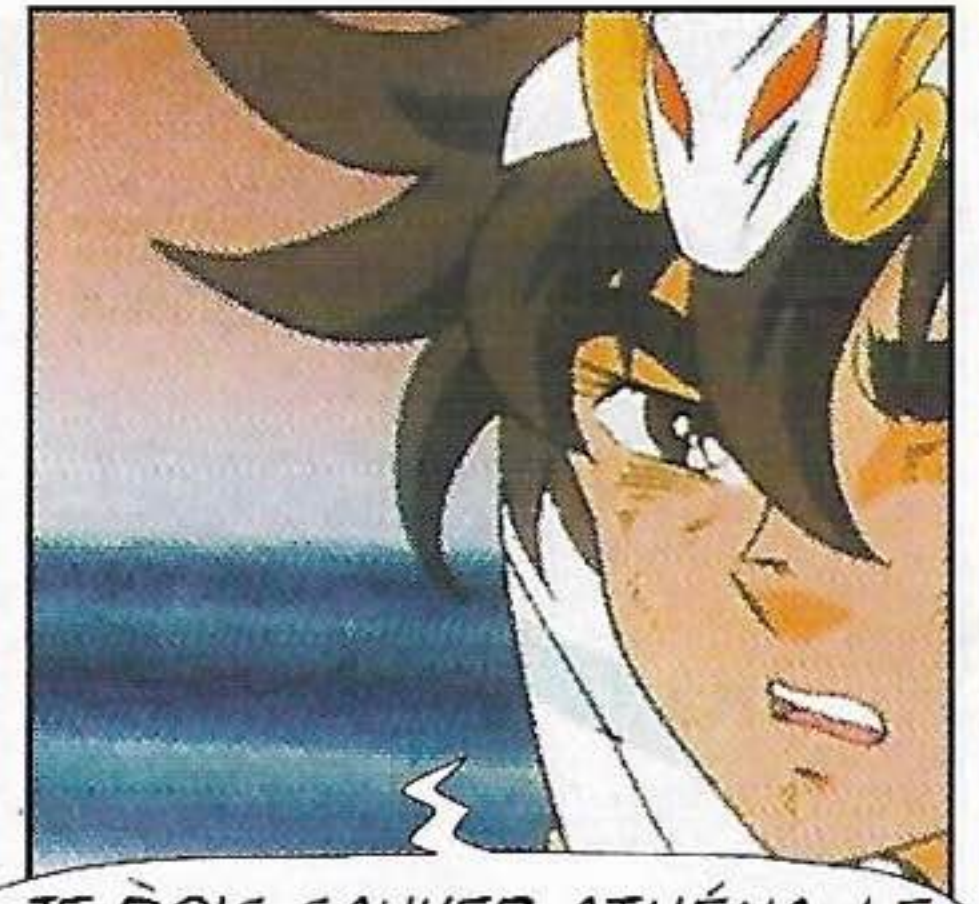
MAIS, COMMENT SAVOIR SI TU N'AS PAS L'INTENTION DE TE REBELLER ?



J'AI TOUJOURS ACCOMPLI VOS ORDRES AVEUGLÉMENT ! JE VOUS AI PROUVÉ MA FIDÉLITÉ BIEN DES FOIS !



JE SERAIS PRÊT À VOUS SUIVRE JUSQU'EN ENFER SI VOUS ME LE DEMANDIEZ !



JE VAIS DÉCOUVRIR SI LES CHEVALIERS COMBATTENT POUR LA JUSTICE COMME ILS LE PRÉTENDENT !

QU'EST-CE QUE TU VEUX DIRE ?

JE DOIS SAUVER ATHÉNA, LE SORT DU MONDE EST ENTRE MES MAINS !



RÉFLÉCHIS, PERSONNE NE T'Y OBLIGE !

CHEVALIER, SI LES FLAMMES DU DRAGON TE TOUCHENT ENCORE, TU VAS MOURIR !

FCHHHSS !!

JE DOIS GAGNER, JE SUIS LE DERNIER ESPOIR DU MONDE !



DANS QUELQUES SECONDES TU SERAS MORT ! LA BATAILLE D'ASGARD SERA TERMINÉE !

QUE LA COSMOS ÉNERGIE D'ATHÉNA ME GUIDE ET ME PROTÈGE ...

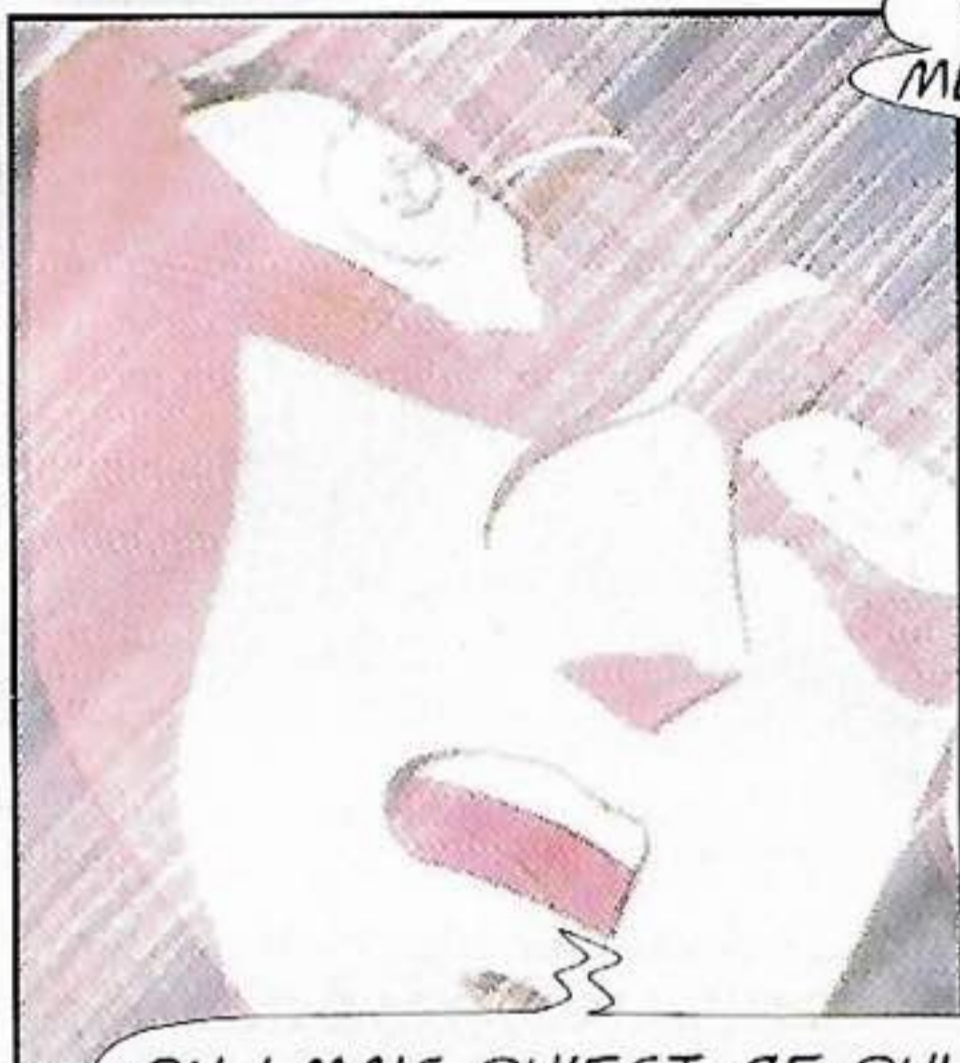


QUE LES FLAMMES DU DRAGON TE CONSUMENT !

... JE FERAI TRIOMPHER LA JUSTICE PAR LA FORCE DE MON POING !



PAR LES MÉTÉORES DE PÉGASE !



CES MÉTÉORES REPOUSSENT MES COUPS ! C'EST IMPOSSIBLE !



FCHHHSS !!

OH ! MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE ?



YYYYAAA !!



IL A RÉUSSI À DÉCLENCHER UNE COMÈTE ! IL VA L'EMPORTER !



OOHHH !!



J'AI RÉUSSI !



OOHHH !!

NOUS AVONS RÉUSSI À VAINCRE LES 7 GUERRIERS DIVINS DU ROYAUME D'ASGARD !



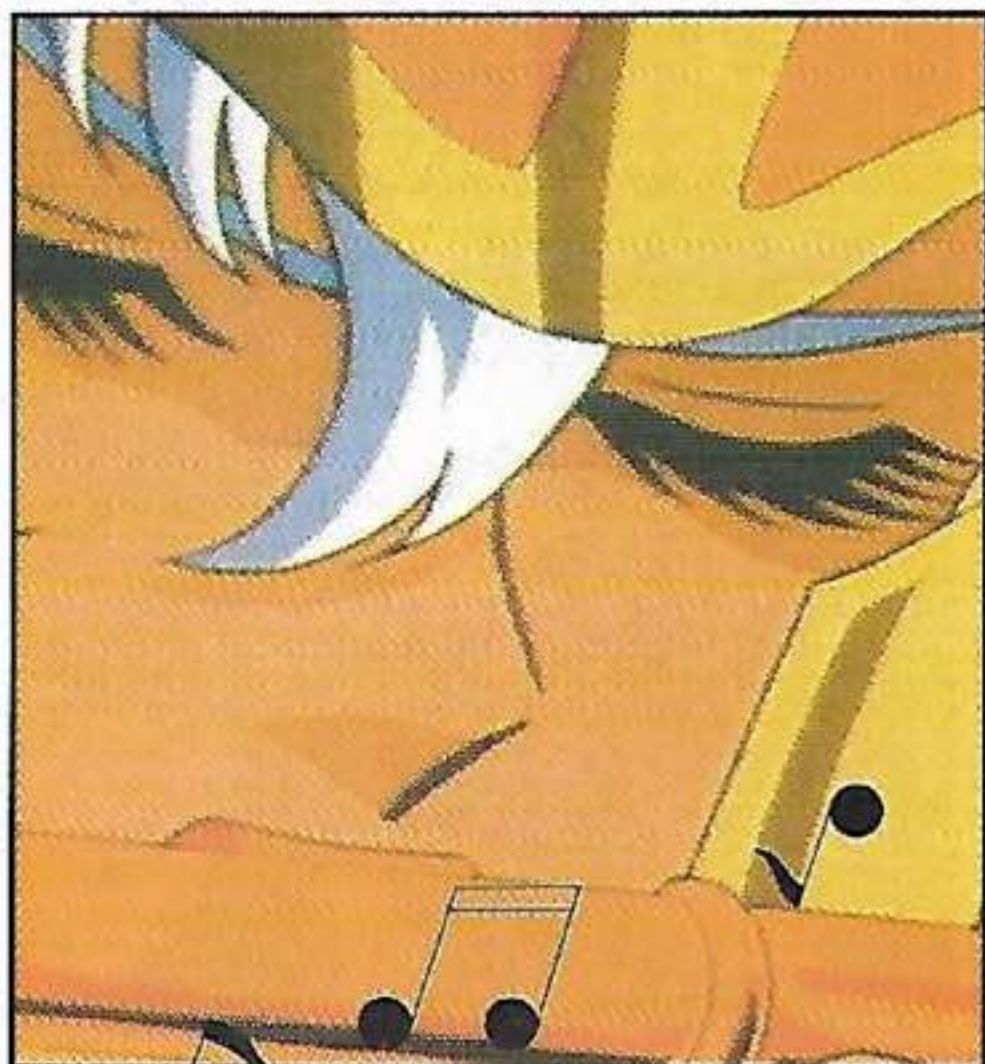
LES 7 SAPHIRS D'ODIN
SONT MAINTENANT EN
NOTRE POSSESSION !



MAIS D'OÙ VIENT CETTE
MUSIQUE ?



PRINCESSE HILDA, JE VOUS
AVAIS DIT DE NE PAS
SOUS-ESTIMER LES
CHEVALIERS !



MAIS...



JE SUIS LE MESSAGER DU
TEMPLE DE POSÉIDON ! JE
SUIS UN DES 7 GÉNÉRAUX
QUI RÈGNENT SUR LES
MERS !



JE M'APPELLE SYREN
DE SORENT !



TU VIENS DU TEMPLE DE
POSÉIDON ?



TU SAIS SANS DOUTE QUE LE
MONDE EST GOUVERNÉ PAR...



... ATHÉNA SUR LA TERRE...

... PAR HADÈS DANS LE
ROYAUME DES MORTS...



... PAR ZEUS DANS LES CIEUX
ET... QUE LES PROFONDEURS
DES OCÉANS NE CONNAISSENT
QU'UN SEUL ET UNIQUE
MAÎTRE... POSÉIDON...



A suivre...

M
A
N
G
A
T
E
S
T

POUR QUEL SPORT ? ÊTES-VOUS FAIT ?

Le football, le tennis, la natation ou l'escrime ?

1 Quand vous vous retrouvez face à un adversaire, vous...

- A** Essayez de trouver son point faible
- B** Tâchez de l'éviter
- C** Avez envie de lui faire mordre la poussière

2 Vous faites du sport pour...

- A** Être le (la) meilleur(e)
- B** Vous développer harmonieusement, vous détendre aussi
- C** Avoir des copains et vous défouler avec eux

3 Vous jouez au foot avec votre classe. Si vous marquez un but, vous...

- A** Vous jetez dans les bras de vos coéquipiers
- B** Faites le tour du stade en courant les bras en l'air
- C** Tombez à genoux avec du mal à y croire

4 Vous aimez pratiquer le sport...

- A** A la mer
- B** Sur un stade
- C** Dans un gymnase

5 Vous courez...

- A** Plus volontiers sur de longues distances
- B** Pas longtemps
- C** Le sprint, c'est ce que vous préférez

6 Vous êtes plutôt...

- A** De taille moyenne avec des

mollets d'acier

- B** Long(ue) et mince
- C** Pas trop grand(e) avec de larges épaules et une taille de guêpe

7 Vous vous amusez mieux en jouant...

- A** Avec vos frères et sœurs
- B** Au ballon
- C** Avec votre console de jeux

8 Le mercredi, vous...

- A** Faites du sport dans un club
- B** Allez à la piscine
- C** Rejoignez les copains au stade

9 Dans la cour de récré, vous jouez...

- A** Au ballon
- B** A l'élastique ou à la corde à sauter
- C** Aux billes

10 Dans vos rêves, vous...

- A** Faites la planche
- B** Volez comme un oiseau
- C** Remportez un tournoi



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 aimez les performances, vous jouez de préférence seul(e) et avez une belle résistance à l'effort. Les deux sports pour lesquels vous êtes fait(e) sont le tennis ou l'escrime. Votre principale qualité, c'est la rapidité ; vous avez une belle puissance de frappe au tennis et en même temps, vous possédez la précision. Votre jeu de jambes aurait fait des merveilles sur un ring. Vous n'aimez pas plus donner que recevoir des coups, c'est pourquoi vous ne pratiquez pas la boxe. Quand vous remportez un match de tennis, que vous gagnez un tournoi d'escrime, ça vous rend ivre de joie. Vous vous sentez le maître ou la reine du monde !

Vous obtenez de 11 à 20 points : Vous aimez par-dessus tout les jeux d'équipe. Vous n'êtes pas maladroit(e) avec vos pieds, vous savez tenir votre place et passez volontiers le ballon à un joueur mieux placé que vous. Quand vous

marquez un but, ce n'est pas vous le héros ou l'héroïne. Un match de foot remporté est gagné par tous les membres de votre groupe, y compris le gardien. Vous êtes rapide à la course, vous avez une morphologie plutôt longue et mince avec des mollets d'acier.

Vous obtenez plus de 20 points : Votre élément préféré, c'est l'eau. Même à la piscine, vous vous sentez comme un poisson et ne pourriez pas passer une semaine sans nager... ou difficilement. Vous avez de larges épaules, une taille très fine. Quand vous plongez, vous aimez rester le plus longtemps sous l'eau en apnée. Vous ne participez pas forcément à des compétitions mais, s'il le fallait, ça vous plairait. Nager toujours plus loin, plus longtemps, vous vous en sentez capable, c'est même votre rêve secret. Vous rêvez aussi de temps en temps que vous faites la planche et que les vagues vous emmènent au large. Et vous vous sentez bien...



