

DM MANGAS

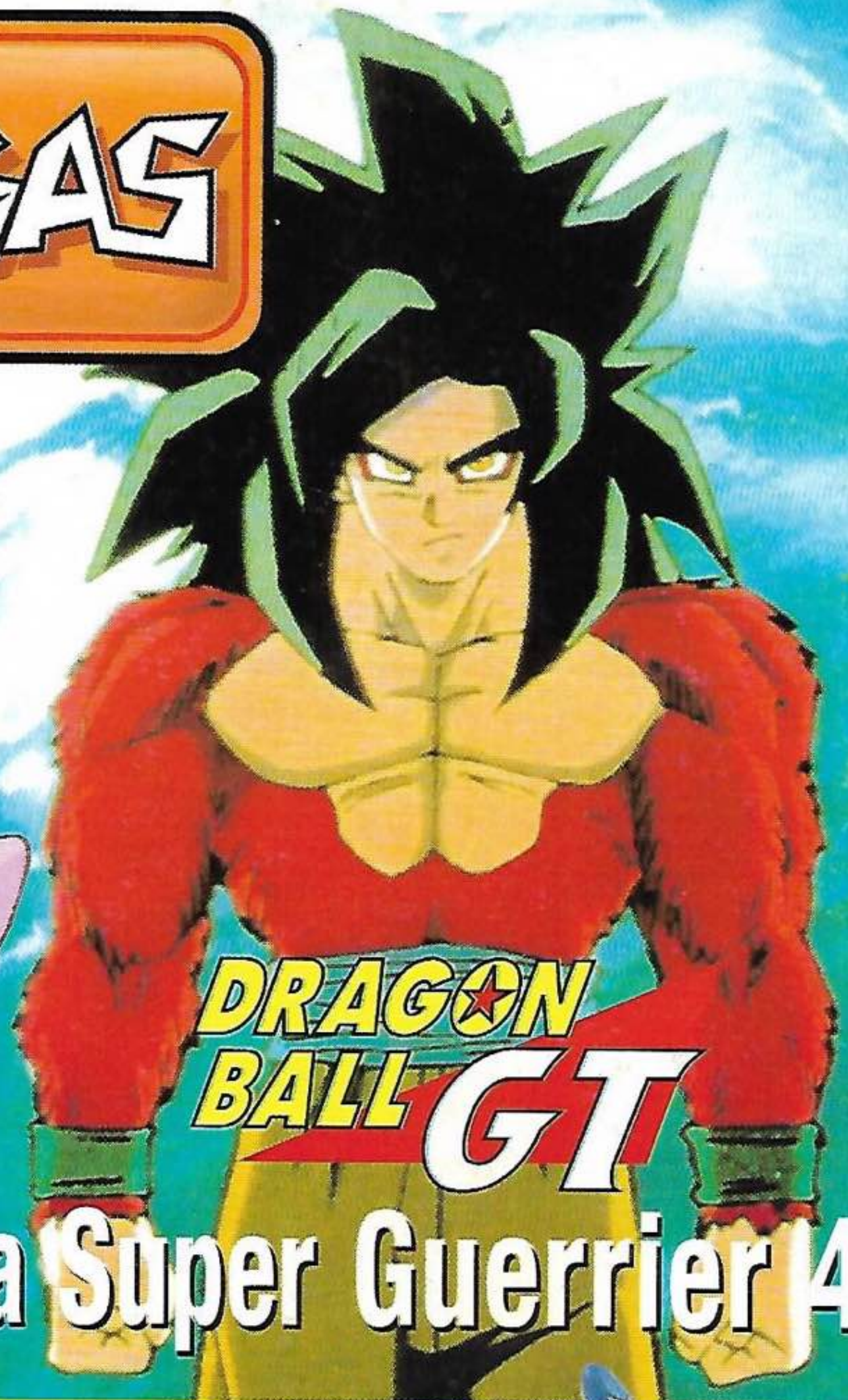
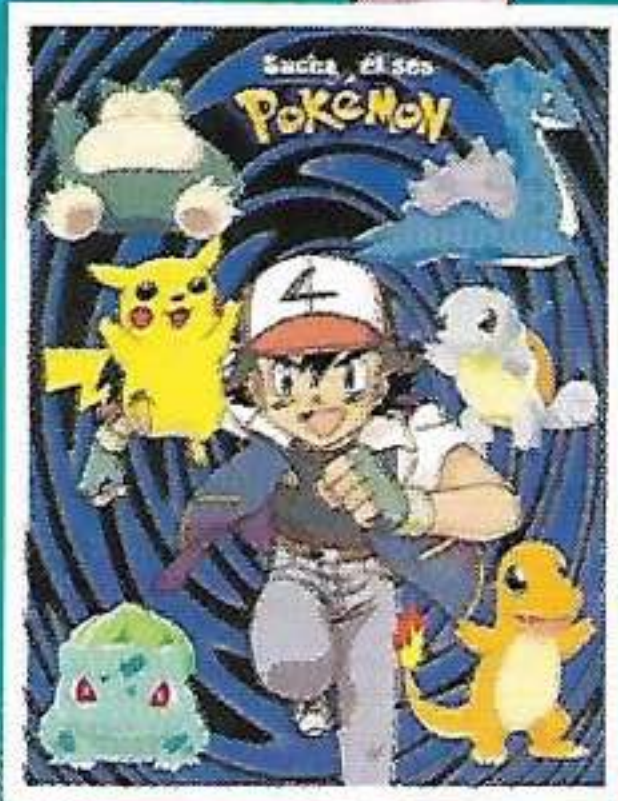
SPECIAL

POKÉMON

MEW
le 151^e
Pokémon...

...et tous
les héros
du film

2 POSTERS
GEANTS



**DRAGON
BALL GT**

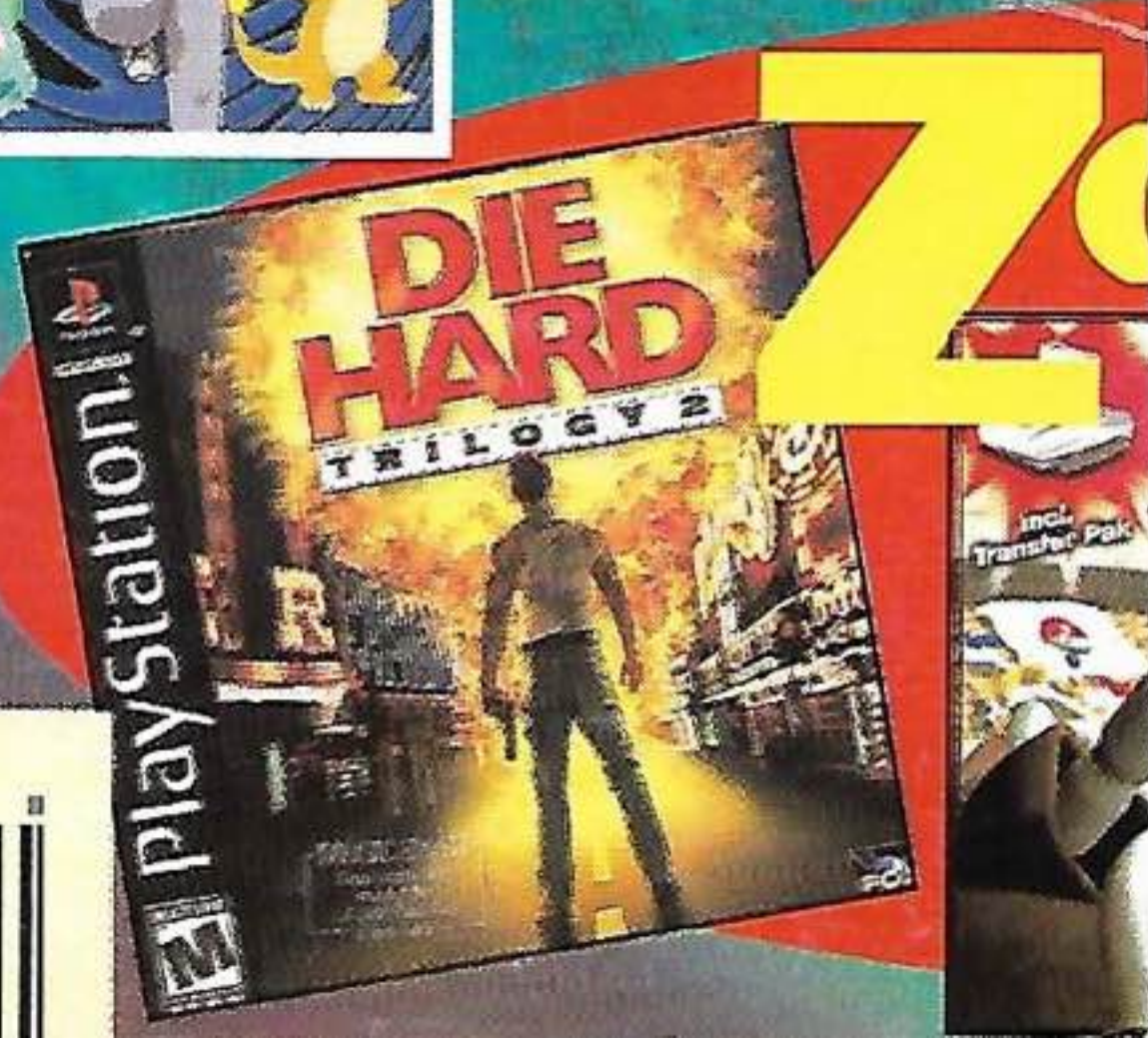
Végéta Super Guerrier 4



GRAND JEU
A gagner
des Range
Game Boy
Pokémon



Mickey en effigie



Mensuel N° 464 Mai 2000 - 20 FF -
145 FB - 6,50 FS - ISSN 1286-1707

T 2918 - 464 - 20,00 F



POUR 180 F RECEVEZ

D.MANGAS

**une économie de 60 F
3 numéros gratuits**

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 jeux vidéo



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)

S O M M A I R E

MAGAZINE

- 2 **Concours**
- 17 **Méli-Mélo 2000**
- 18 **Dragon Ball GT**
La transformation de Végéta
- 22 **Pleins feux sur...**
Fantasia 2000
- 24 **Jeux vidéo**
Pokémon, Resident Evil 3 et Die Hard
- 45 **Mangas en VF**
Les nouveautés de mai
- 46 **Pokémon**
Tous les Pokémon du film
- 50 **En direct du Japon**
5 nouvelles séries

BANDES DESSINEES

- 3 **Dragon Ball GT**
Guy Guy le traître...
- 38 **Sailor Moon**
Rien ne va plus ! (2)
- 52 **Les Chevaliers du Zodiaque**
L'armure d'Odin (1)

JEUX

- 59 **Test**
A quel Pokémon ressemblez-vous ?

POSTERS

- 27 **Pokémon** L'affiche du film
- 31 **Pokémon** Sacha et ses Pokémon



À GAGNER
10 Range Game Boy Pokémon

Quel plaisir de pouvoir balader sa Game boy et ses jeux avec soi ! Tomy a concocté un sac spécial que vous emporterez partout avec vous. Il y a de la place pour tout ranger et même le câble de connexion que vous pourrez brancher sur la Game Boy de vos copains pour échanger vos Pokémon !

Un grand zip latéral ouvre la peluche en deux. A l'intérieur, d'un côté une pochette plastique pour la console, de l'autre des pochettes pour les cartouches



TOMY

D.Mangas N° 464 - Mai 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/Kodansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL : Mai 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. PRINCIPAUX 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 : Imme-pho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par la SNIL.

DRAGON BALL GT

Guy Guy, le traître...

Résumé : Après avoir réussi à faire changer le cap de la capsule, Guy Guy a dû dévoiler sa véritable identité, ainsi que celle de ses patrons... A la suite d'une courte bagarre, Sangoku et Trunks ont été faits prisonniers !

PAR UNE BELLE MATINÉE...



RONPCHIT !!

ON DIRAIT 2 BÉBÉS ! ON NE POURRAIT CROIRE QU'ILS SOIENT SI MÉCHANTS !



PORTEZ-LES JUSQU'AU LABORATOIRE !



OUI, CHEF !

PENDANT CE TEMPS, UNE BOULE DE FEUILLES SE DÉPLACE ASSEZ BIZARREMENT !...



CRICRICRIC !!

C'EST NOTRE AMIE PAIN...



L'ENDROIT A L'AIR DÉSSERT ! PROFITONS-EN !



TOUT À COUP, UNE ARMÉE DE PETITS ROBOTS ARRIVE ET PASSE SUR ELLE !



OUIE !!



OOOHH !!



TA MAMAN NE T'A JAMAIS DIT DE FAIRE ATTENTION OÙ TU MARCHES ?



GGGG !!

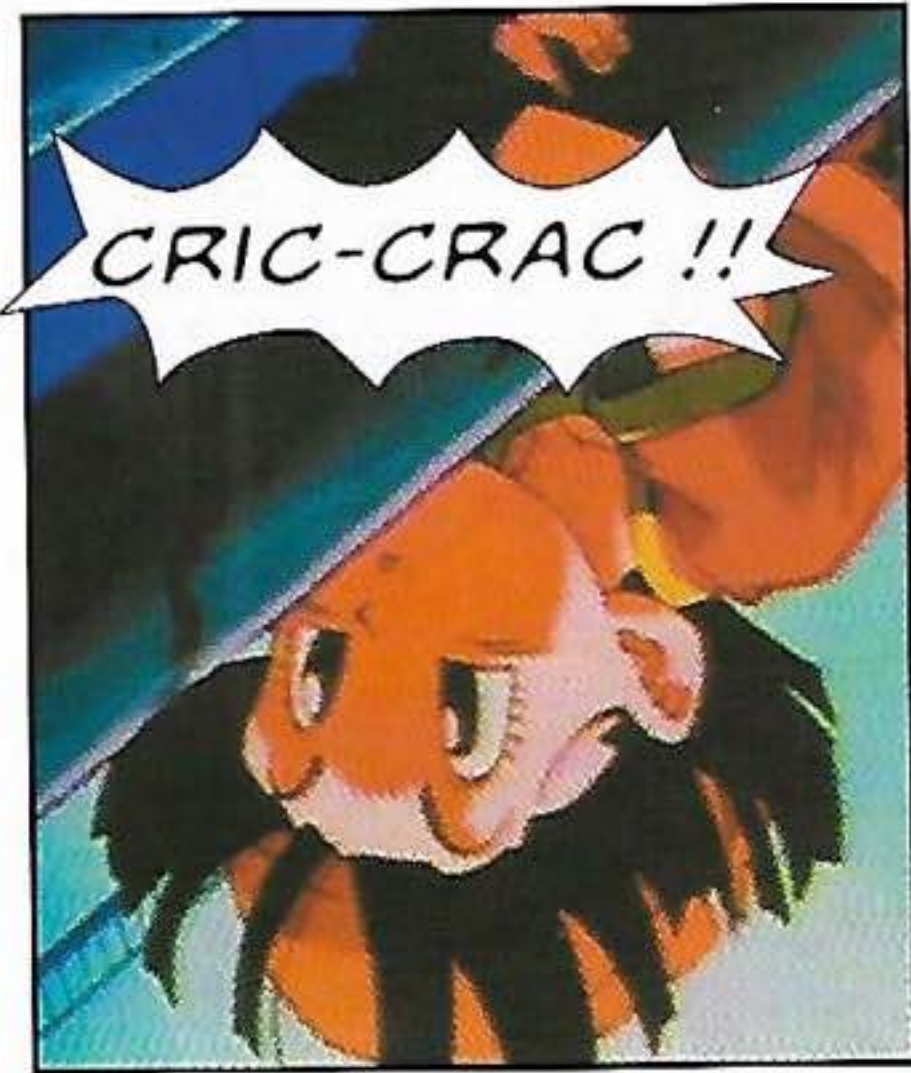
APRÈS S'ÊTRE DÉBARRASSÉ DE CE ROBOT GÊNANT...



CET ENDROIT FOUR-MILLE DE ROBOTS ! JE NE DOIS PAS ME FAIRE REMARQUER !



PASSONS PAR EN HAUT !



CRIC-CRAC !!



LES BOULONS DU TUYAU SUR LEQUEL SE TROUVE PAIN CÈDENT !



WOUAH !!!



BING !!



MA TÊTE ! J'EN AI ASSEZ !



JE VEUX RENTRER CHEZ MAMAN !

UN ROBOT QUI PASSAIT PREND LE TUYAU SUR LA TÊTE, S'ARRÊTE UN INSTANT, PUIS REPART !



AAHH !!

PAIN TOMBE À LA RENVERSE !



BAOUM !!



OOOHH !!

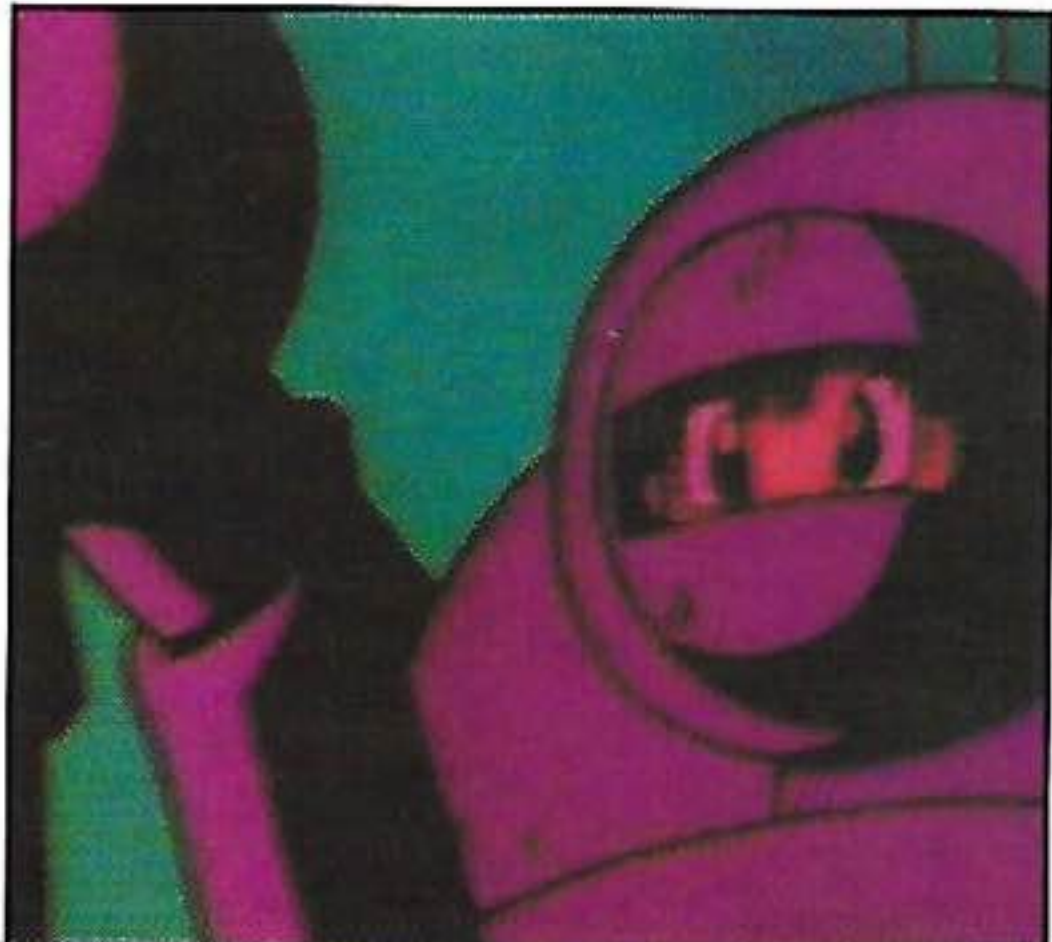
PAIN SE RETROUVE PARMİ PLEIN DE GUY GUY DÉMONTÉS !



HIHIHI !!



PLUS TARD, UNE ARMÉE DE GUY GUY ARRIVE, MAIS...



... C'EST NOTRE AMIE PAIN QUI EST LE DERNIER ROBOT !



ÇA MARCHE ! JE PEUX ALLER N'IMPORTE OÙ !

ARRIVÉE DANS LA SALLE DES DISCOURS...



JE SUIS CURIEUSE DE SAVOIR POURQUOI ILS SONT TOUS RÉUNIS ICI !



GUY GUY !!



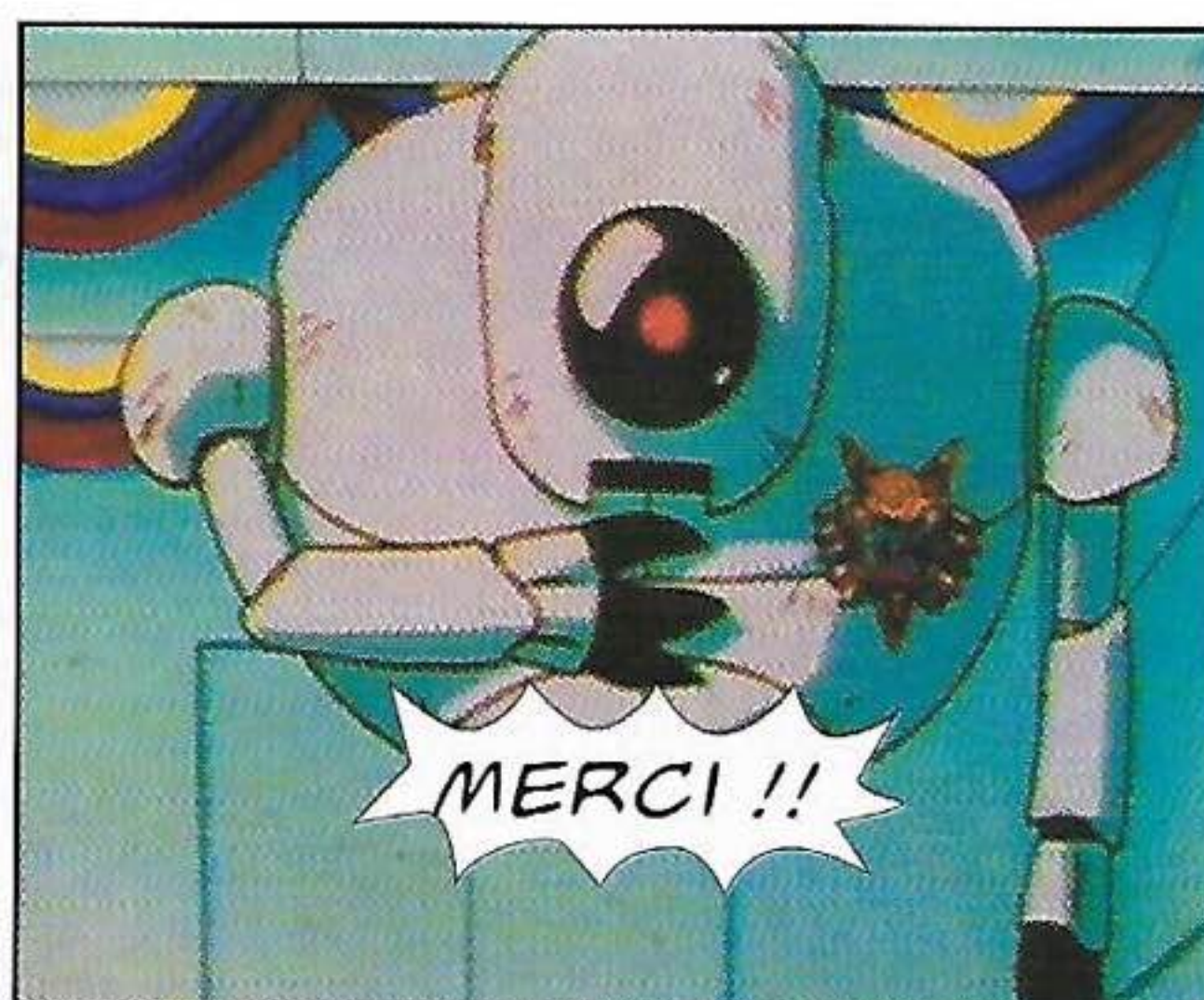
NOTRE AMI À TOUS NOUS A RAPPORTÉ 3 BOULES DE CRISTAL ET...



... DES COBAYES POUR NOS EXPÉRIENCES ! LE PROFESSEUR EST TRÈS FIER DE LUI !



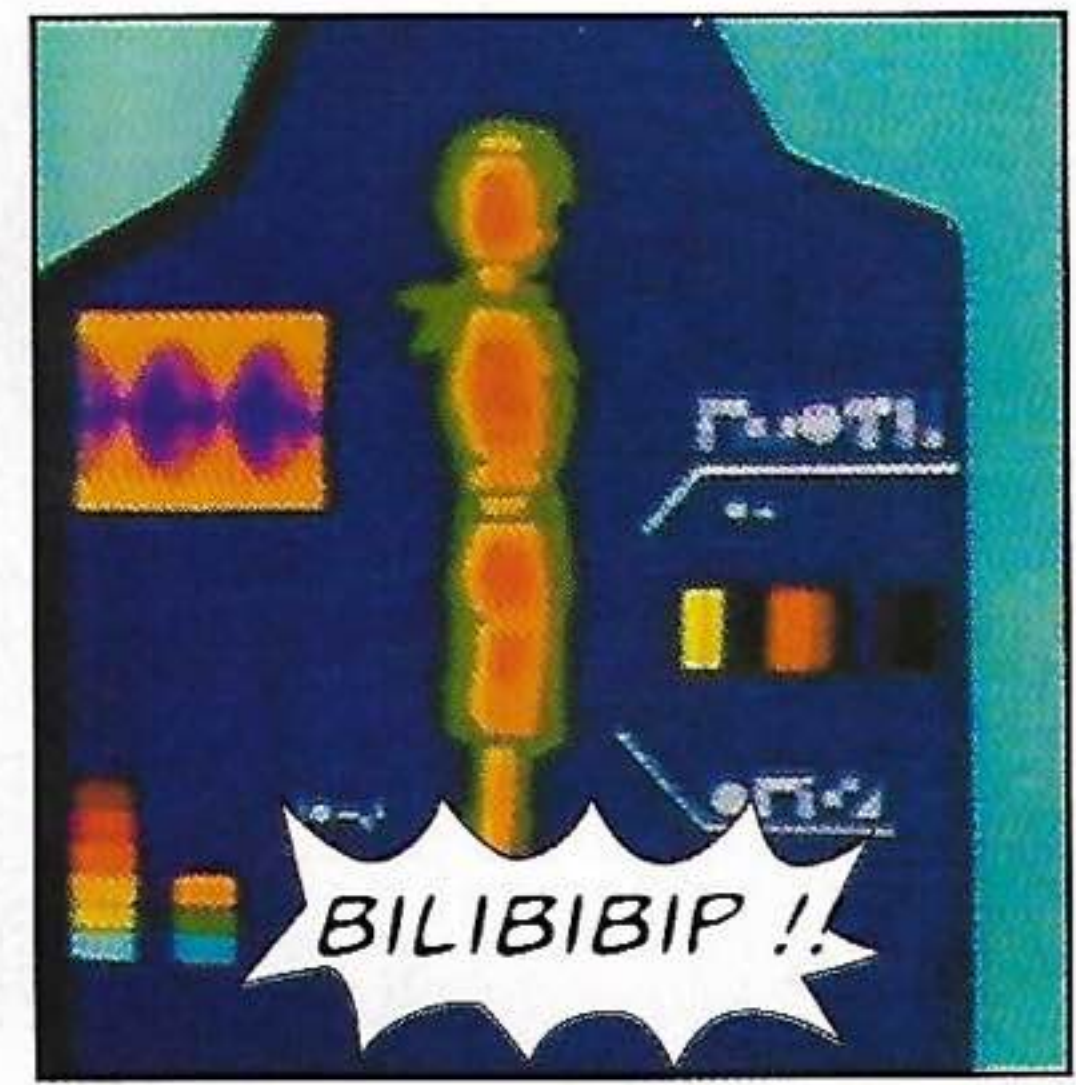
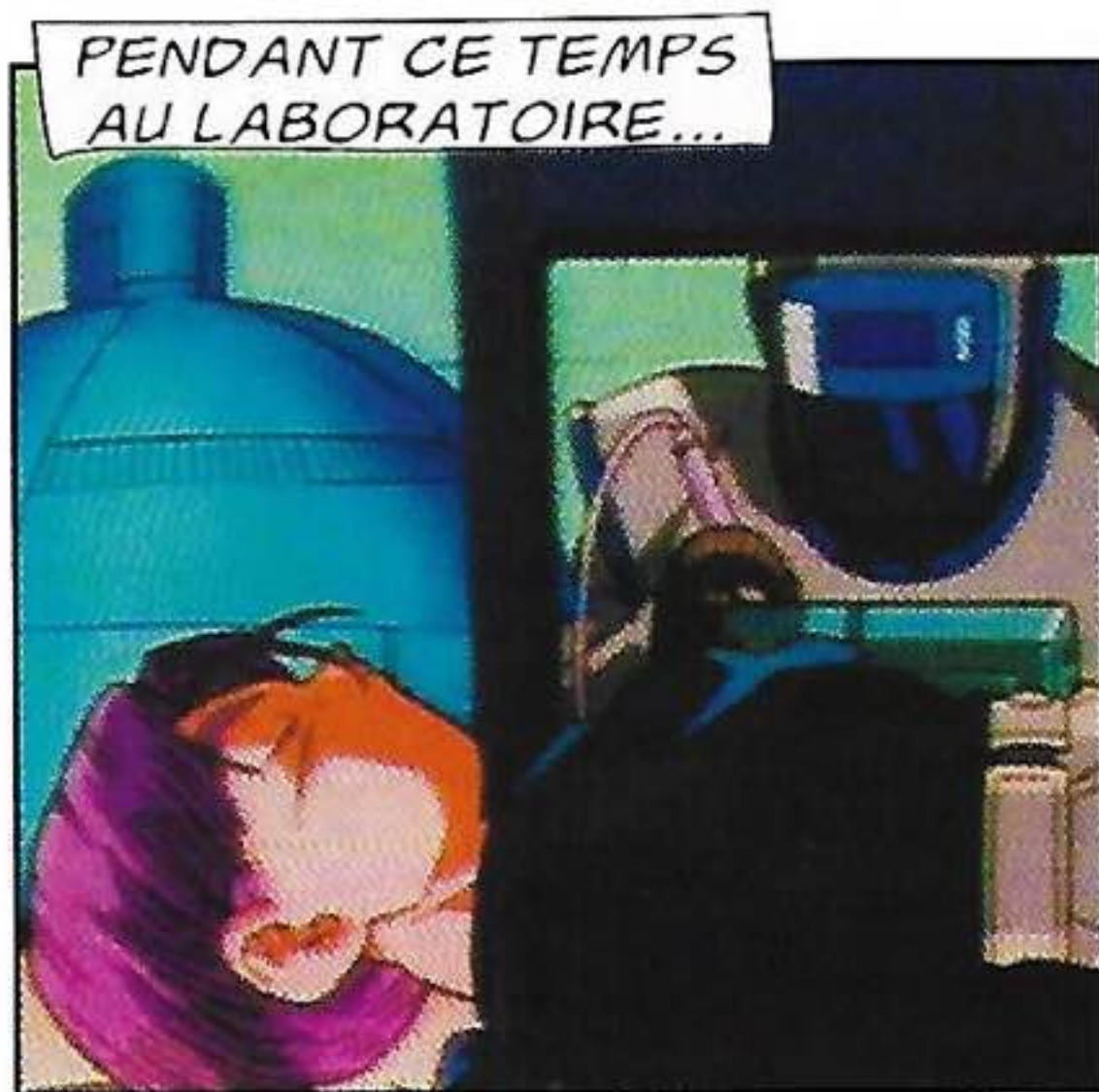
IL A MÉRITÉ LA FAMEUSE MÉDAILLE DU MÉRITE !

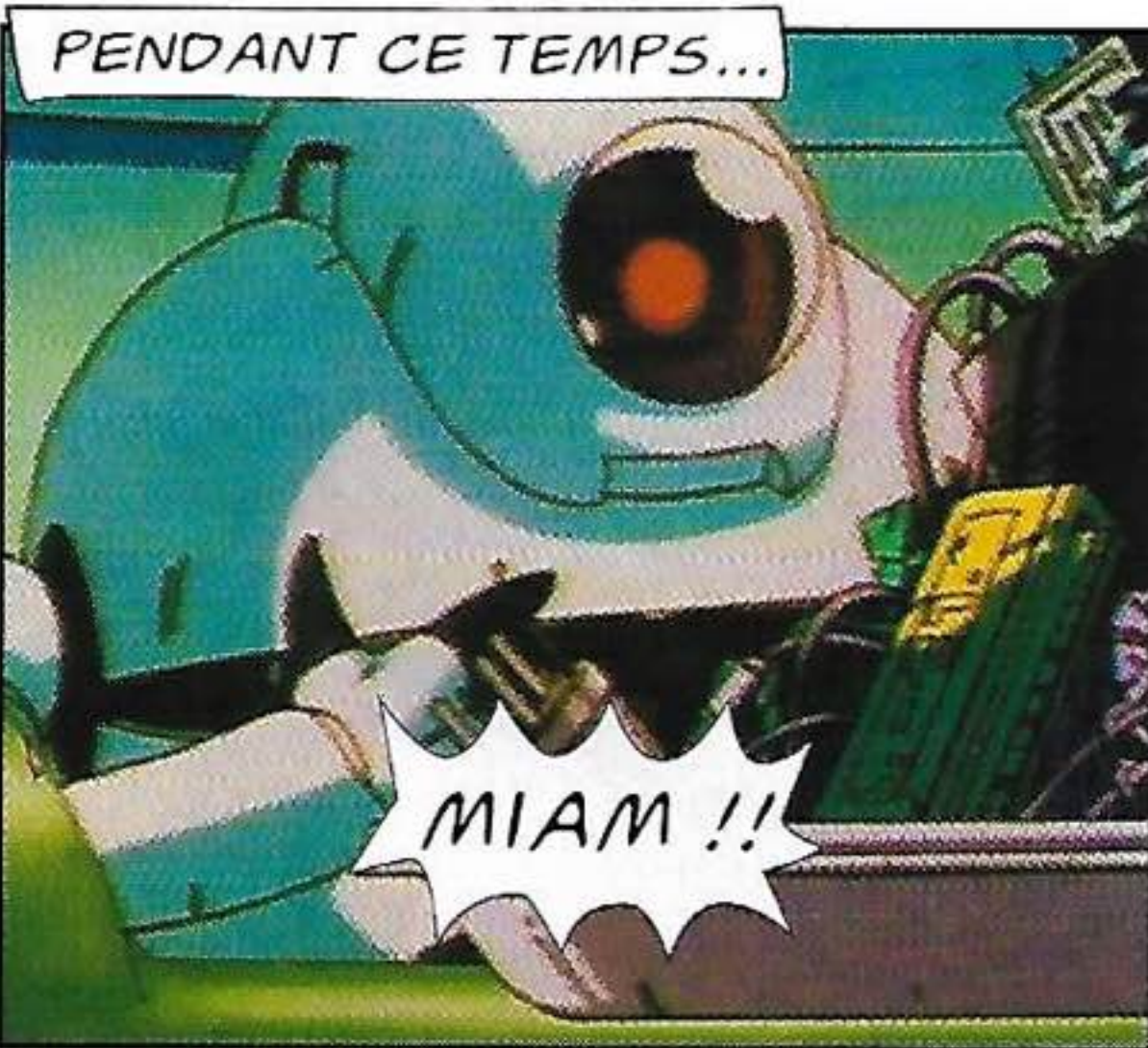
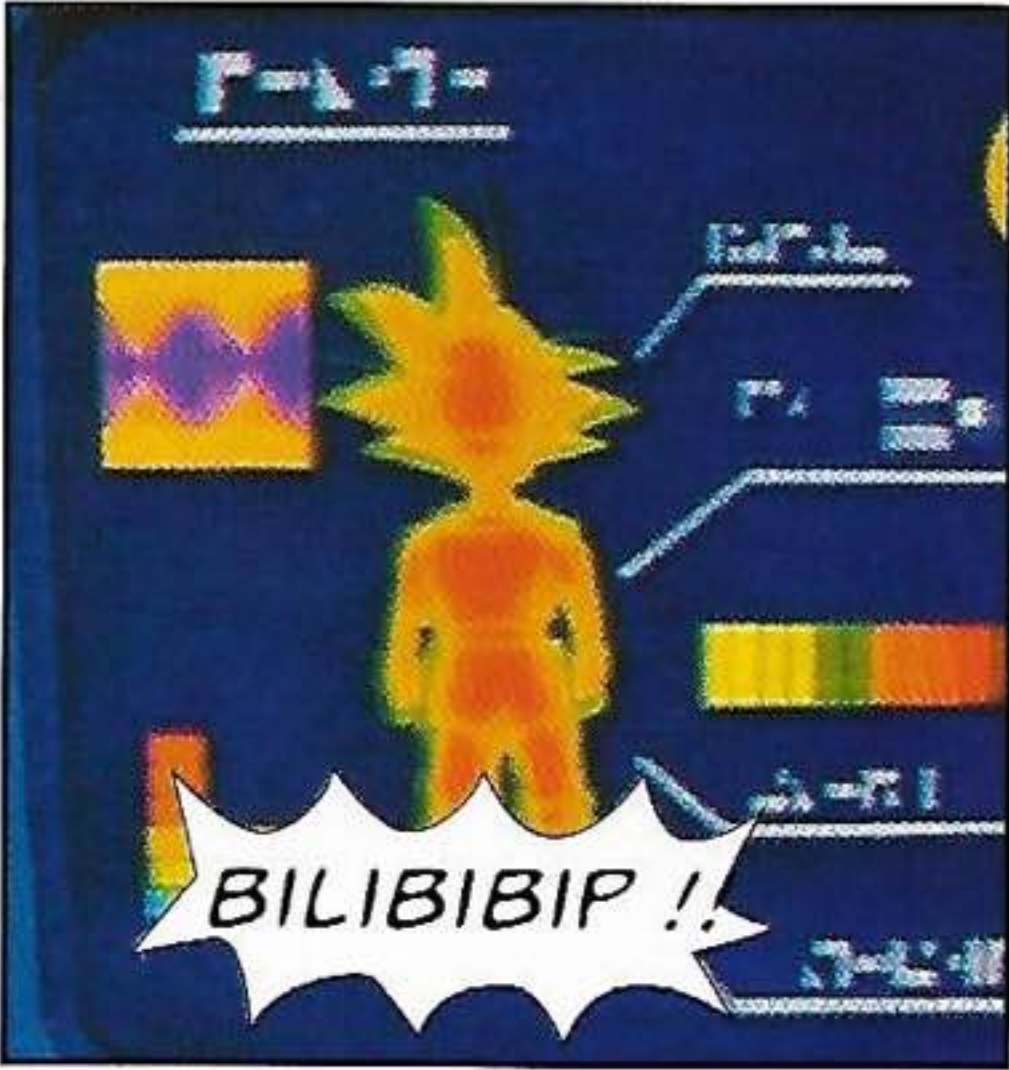


MERCI !!



JE VAIS TE LA FAIRE AVALER TA MÉDAILLE !





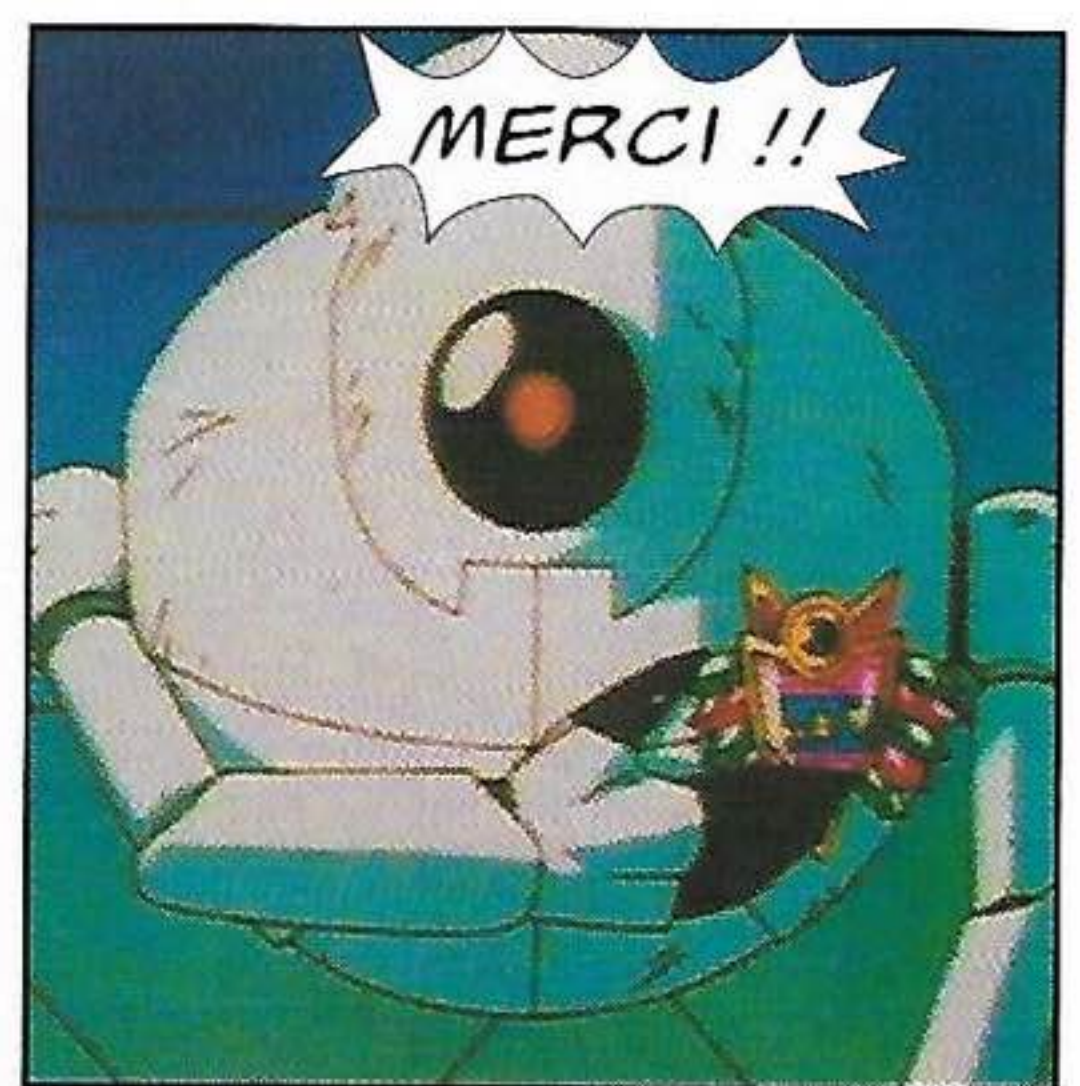




MMM !!



GÉNIAL !!



MERCI !!



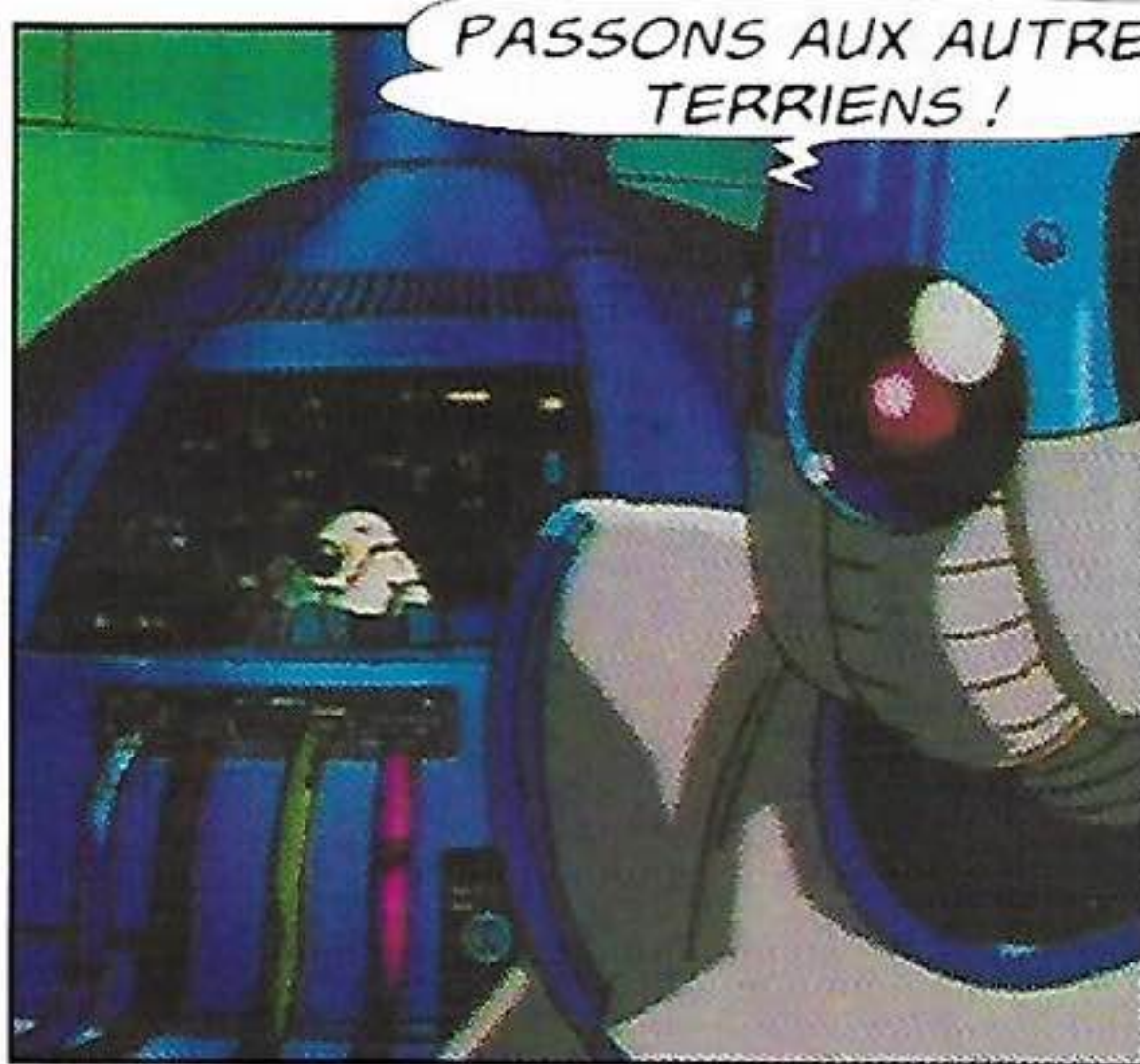
PLUS TARD, ON ANALYSE LES COMBATS...



FSSS !!



TECHNIQUE DE COMBAT ENREGISTRÉE...



PASSONS AUX AUTRES TERRIENS !



OUAH !!



AAAHH !!



NOUS ALLONS POUVOIR REPRODUIRE LES MÊMES TECHNIQUES DE COMBAT !



NON LOIN DE LÀ...

JE NE SENS PLUS MES JAMBES...



OH ! ÇA ALORS !

LES ROBOTS TRAVERSENT
UNE CLOISON !



DÉPÊCHE-TOI !
SAUTE !



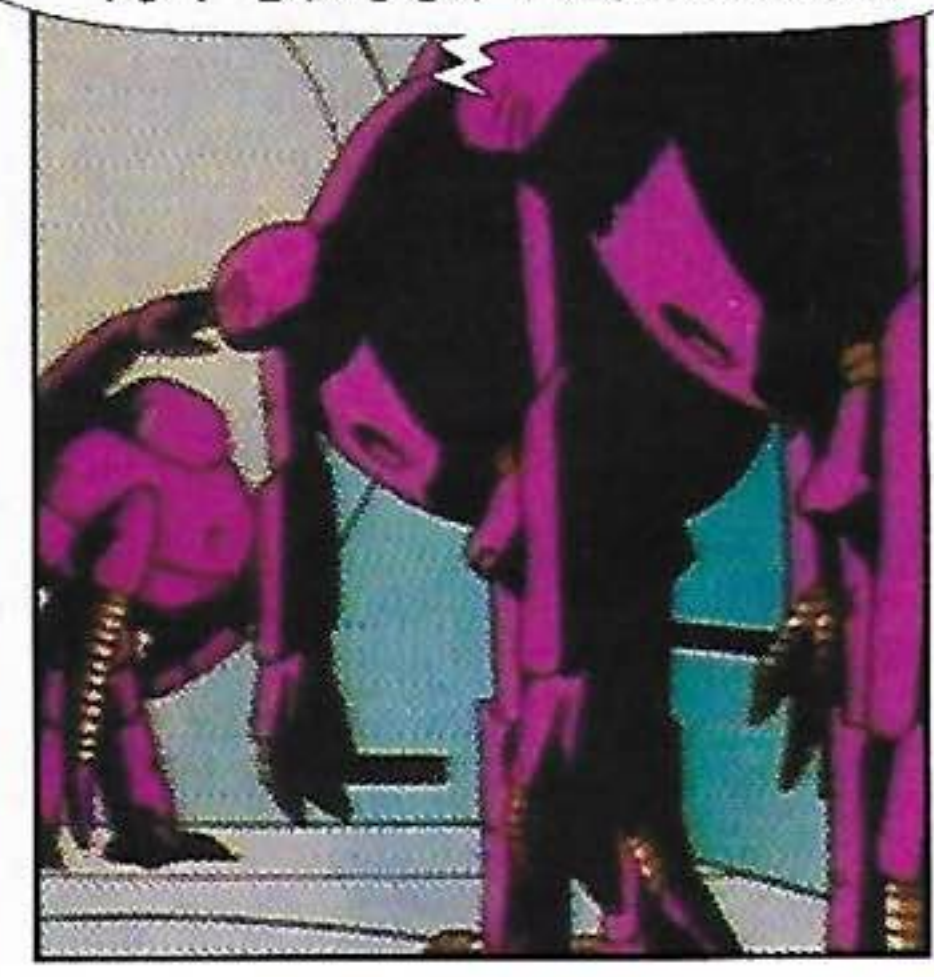
FACILE À DIRE ! JE
VOUDRAIS BIEN T'Y
VOIR TOI !

PAIN ENTAME ALORS UN
PEU DE GYMNASTIQUE !



LALALA !!

AVANCE ! MAIS QUE FAIS-
TU ? ON EST PRESSÉS...



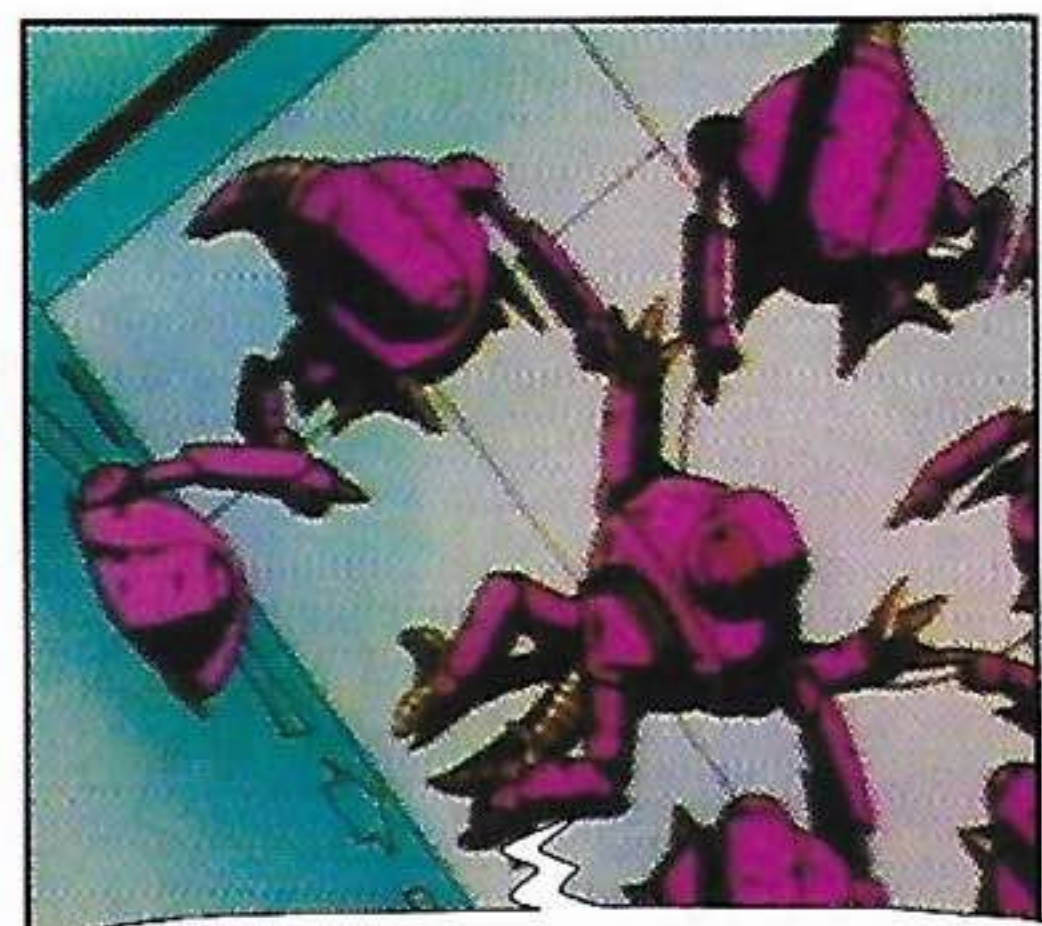
TU NE TE SENS PAS BIEN ?



ESSAYONS !



BING !!



RAPPORTEZ-LE AU SERVICE
RÉPARATION, ON N'EN VEUT
PAS AVEC NOUS !



LÂCHEZ-MOI !

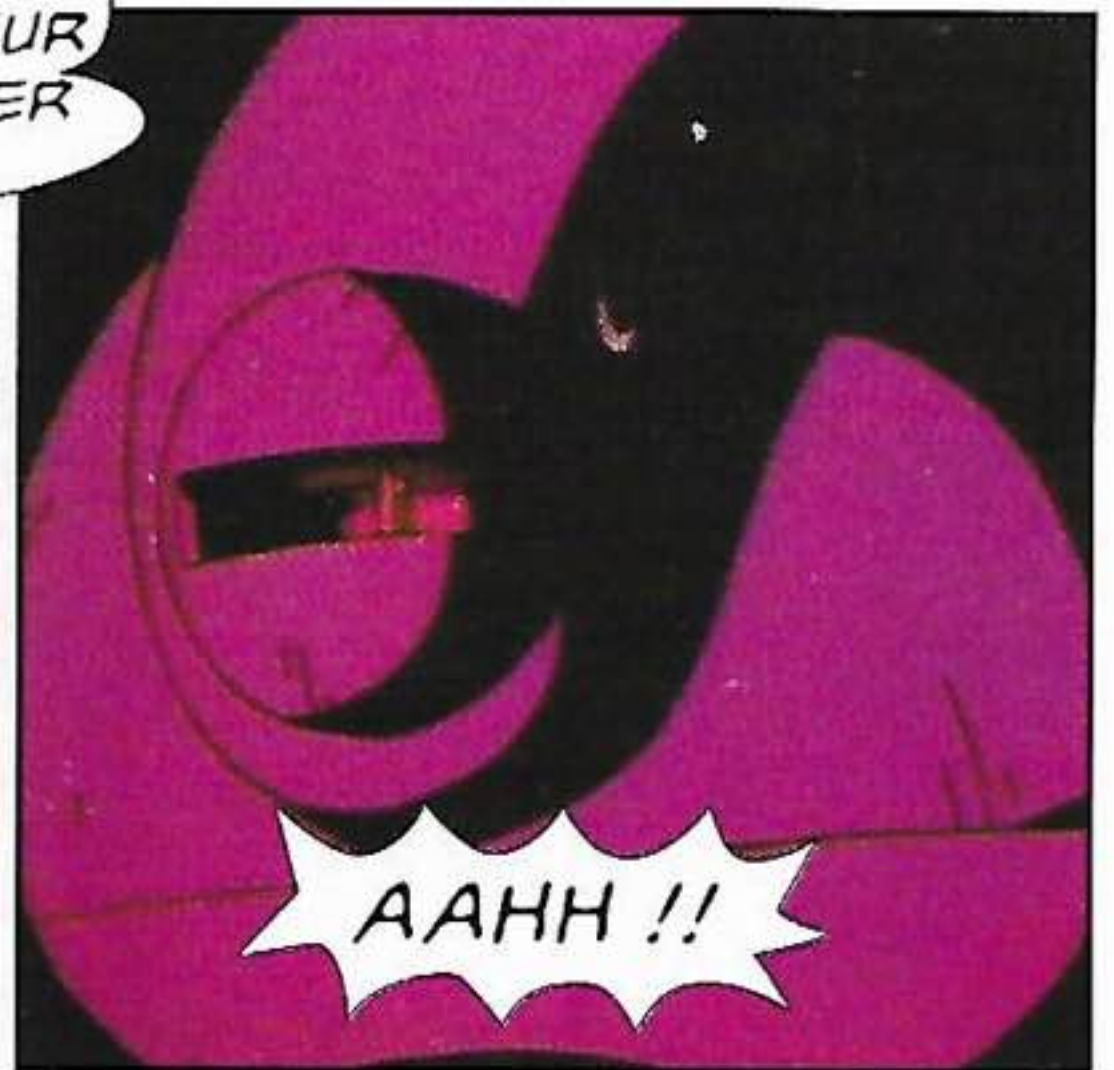


OÙ SUIS-JE ?



ON SORT TOUT DROIT DE L'IMAGINATION DU PROFESSEUR MYO POUR L'AIDER À RÉALISER SES RÊVES !

C'EST ICI QUE L'ON RANGE LES MUTANTS SOUFFRANT D'UN DYSFONCTIONNEMENT !



AAHH !!



AUTREFOIS DES GENS VIVAIENT SUR CETTE PLANÈTE ! MYO LES A CHASSÉS ! CE SONT DES ROBOTS QUI ONT PRIS LEUR PLACE !



IL ACCOMPLIT SES ENVIES DE DICTATEUR ! ON LUI OBÉIT AU DOIGT ET À L'ŒIL !



JE TE REMERCIE ! MAINTENANT, JE COMPRENDS UN PEU MIEUX CE QUI SE PASSE ICI !



MON SYSTÈME VOCAL DÉRAILLE !



AU FAIT, TU N'AURAS PAS ENTENDU PARLER DE SANGOKU ?



C'EST LUI QUI POSSÈDE 3 BOULES DE CRISTAL ! C'EST GUY GUY QUI EST CHARGÉ DE L'AMENER ICI !



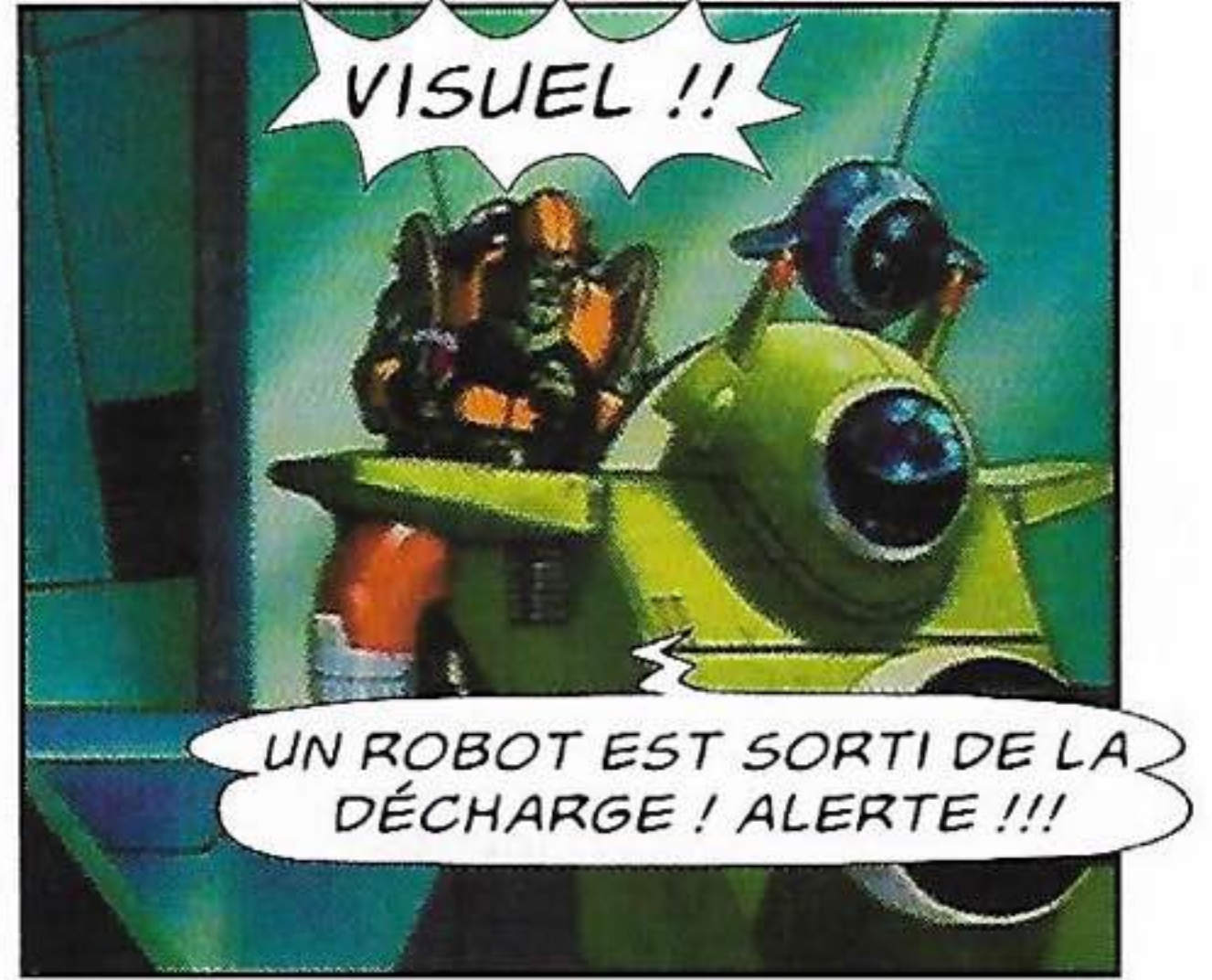
ET MAINTENANT OÙ EST-IL ?



DANS LE LABORATOIRE !



C'EST QUOI CE BRUIT ?

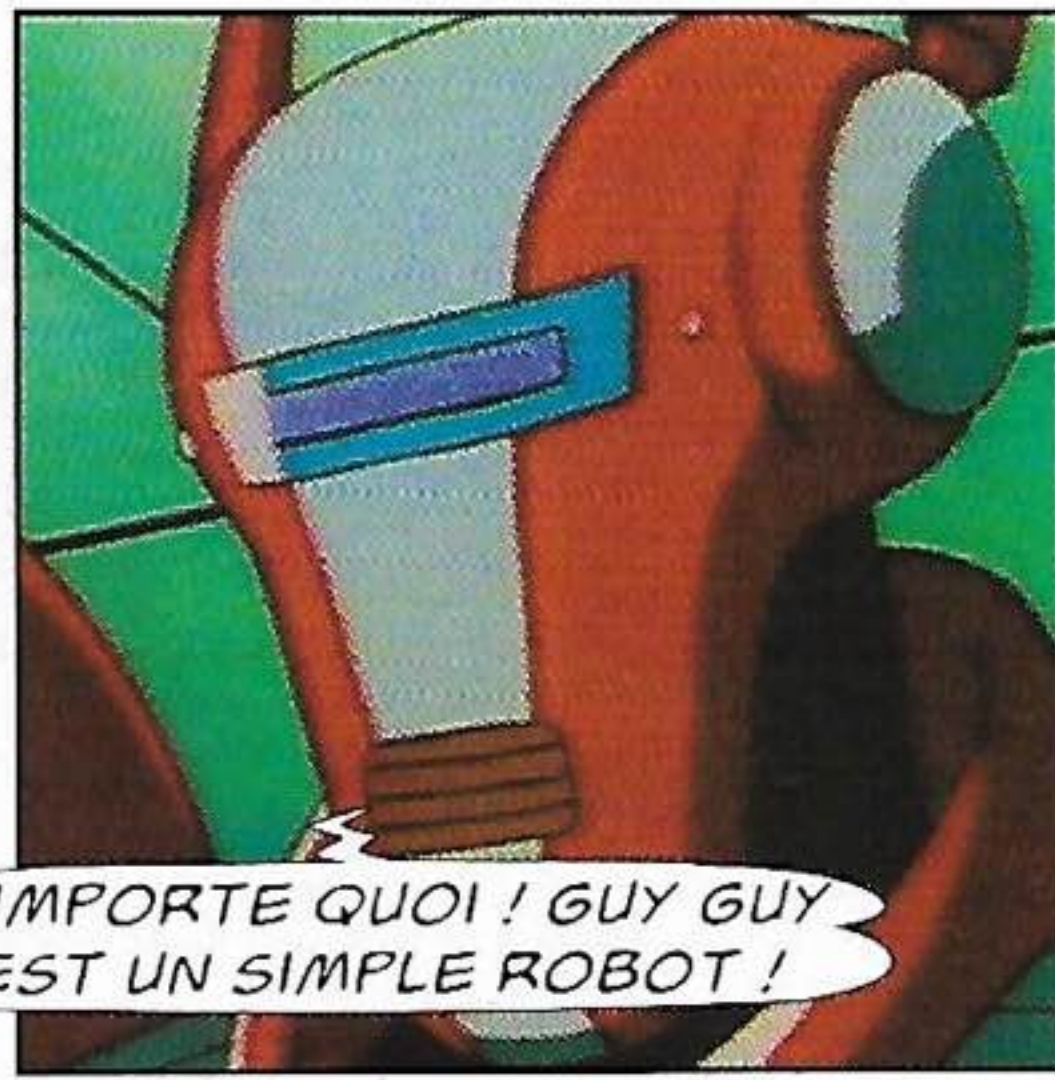




J'AI ANALYSÉ TOUTES TES TECHNIQUES DE COMBAT ! JE SAIS À L'AVANCE CE QUE TU VAS FAIRE ! PRATIQUE !







GRAND-PÈRE ! TU VAS BIEN ?



QUI T'A PERMIS D'ENTRER ICI ?



PAIN !!



AAAHH !!



LA COLÈRE MONTE EN SANGOKU ! ON A FRAPPÉ PAIN !



YAAHH !!

FSSS !!



BING BANG !!



BAOUM !! PAIN !!!

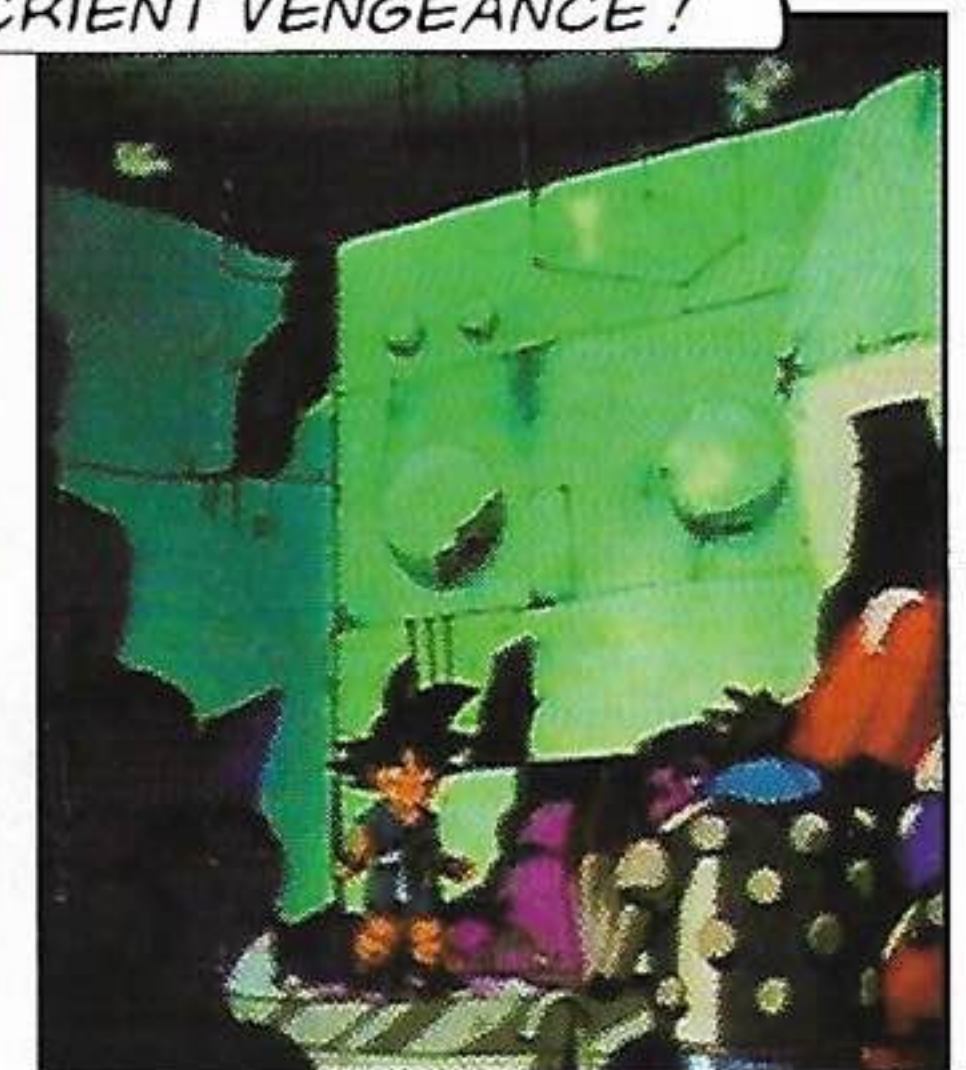


AH ! BRAVO, VOUS M'AVEZ MIS EN COLÈRE ! VOUS ALLEZ VOIR !



LEURS CŒURS CRIENT VENGEANCE !

NOS HÉROS N'ARRIVENT PAS À CROIRE QUE GUY GUY LES AIENT TRAHIS ! DU COUP, LEUR PEINE EST IMMENSE !



Méli-mélo 2000

Perfectionner son foot

Un jeu d'adresse amusant pour tous les fans de foot.
Toutes les figures sont permises.
Fil Ball. Prix : 50 F.
Grandes surfaces et magasins spécialisés.



Wing Gundam Zero

Un robot de 19 cm qui se transforme en avion.
130 pièces à monter soi-même sans colle.
Bandai. Prix : 180 F.
Grandes surfaces et magasins spécialisés.



A l'heure de Pikachu

Une vraie montre avec chronomètre et, en plus, on peut jouer avec Pikachu pendant 70 secondes !
Tomy. Prix : 250 F.
Grandes surfaces et magasins spécialisés.

La Pokéball

Elle contient un jeu LCD à très haute vitesse et permet de capturer 151 Pokémon.
Tiger. Prix : 255 F.
Grandes surfaces et magasins spécialisés



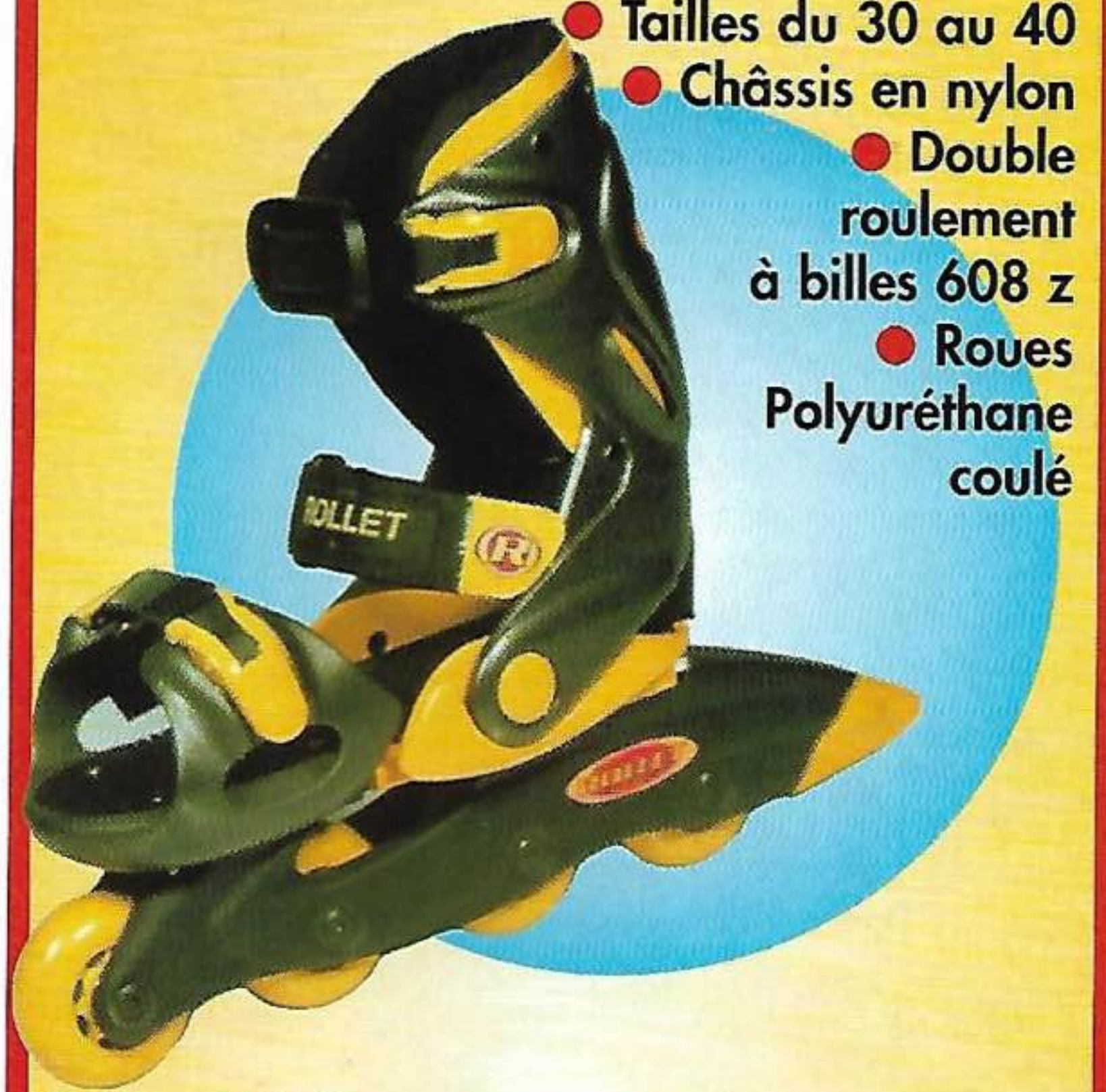
Fans de BD

Blueberry vous attend en pleine guerre de Sécession.
Dargaud. Prix : 59 F.
Retrouvez Lucky Luke dans une histoire de prophétie.
Dargaud. Prix : 50 F.
Grandes surfaces et magasins spécialisés.



In-line

La nouvelle génération de patins en ligne extensibles !

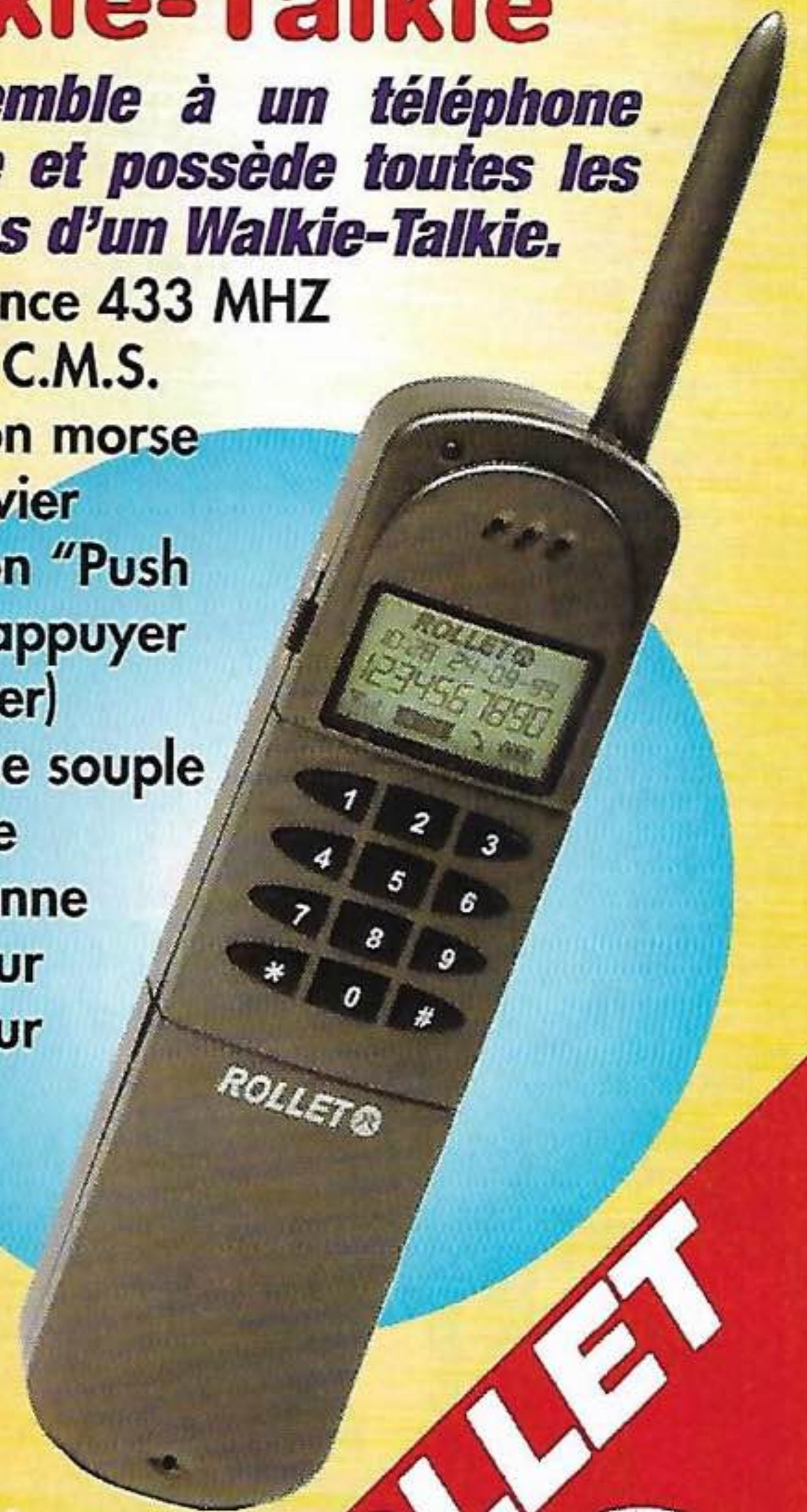


- Tailles du 30 au 40
- Châssis en nylon
- Double roulement à billes 608 z
- Roues Polyuréthane coulé

Walkie-Talkie

Il ressemble à un téléphone portable et possède toutes les fonctions d'un Walkie-Talkie.

- Fréquence 433 MHz
- Circuit C.M.S.
- Fonction morse sur le clavier
- Fonction "Push to talk" (appuyer pour parler)
- Antenne souple incassable
- Fonctionne en intérieur et extérieur



En vente dans les magasins de jouets traditionnels

ROLLET



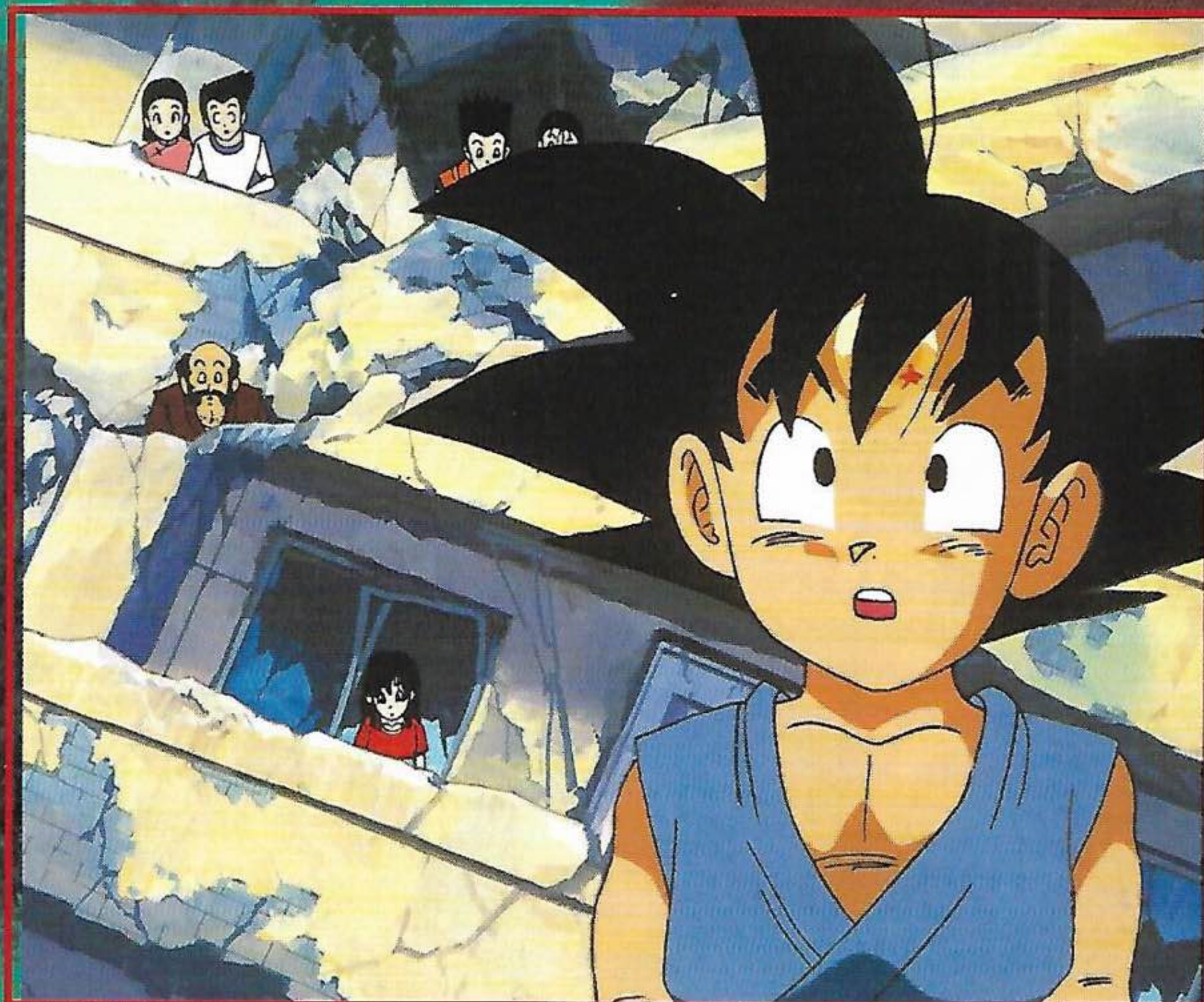
DRAGON BALL GT

GRÂCE
À BULMA
VÉGÉTA SE
TRANSFORME
EN
SUPER
GUERRIER
4



Suite à une accumulation d'énergie négative, les sept boules de cristal ont donné naissance à sept Dragons ayant des pouvoirs basés sur le type de vœux réalisés par Sangoku et ses amis. Sangoku a réussi à les vaincre un à un mais, maintenant, il se retrouve face à Li Shéron, le Dragon de la boule à une étoile. Ce dernier a une force extraordinaire. C'est le guerrier le plus puissant que Sangoku ait eu à affronter. Transformé en version 4, Sangoku a à peine pu le toucher.

Li Shéron est apparu juste après la mort de San Shéron. Il s'est alors mis à la poursuite de Sangoku qui, ne pouvant lui tenir tête, s'enfuit à travers les rues de la ville. Il le fait courir le temps de trouver une bonne idée pour vaincre le méchant. Utilisant toute son énergie, il réussit à le faire exploser. Mais ce dernier, tel le phénix, s'est reconstitué à partir de ses cendres. Persuadés que le monstre était détruit, ses amis et sa famille sont venus chercher Sangoku. Sangoku et les siens sont terriblement choqués par la réapparition de Li Shéron. Ils croyaient tous que leur ennemi avait définitivement disparu suite à l'attaque massive et de forte puissance de Sangoku. Le méchant Li Shéron, maintenant complètement reconstitué, déploie toute son énergie en faisant une grimace. En le voyant pré-



Sangoku et ses amis croyaient que Li Shéron était anéanti, mais celui-ci s'est reconstitué et a créé un ouragan d'énergie cassant tout !

parer sa nouvelle attaque, toute l'équipe se disperse en s'envolant dans les airs. Li Shéron, qui réagit très rapidement, crée un ouragan d'énergie. Sangoten, Végéta, Sango-han, Bulma, Pain et les autres se retrouvent coincés à l'intérieur. Tout le monde s'envole dans cet ouragan d'énergie, à l'exception de Sangoku qui résiste et s'apprête à affronter Li Shéron, une fois cette petite démonstration achevée. Bien que toujours aveuglé, Sangoku a suffisamment récu-

péré pour pouvoir se transformer en Super Guerrier 4. Fortement rudoyés par le vent, ses amis ont été rejetés. Maintenant, les corps de ses compagnons gisent sur le sol. Sangoku attaque très rapidement le méchant Dragon mais le résultat est, hélas, insuffisant pour le terrasser. Au final, et après plusieurs échanges de coups, il décide d'utiliser la technique Ryuken Bokuhatsu (le Dragon d'énergie) dont les effets sont réellement dévastateurs. Dans une scène spectaculaire, San-



Sangoku en Guerrier 4, accompagné de ses amis, essaie une fois encore de détruire Li Shéron. Mais sans succès...



Li Shéron arrive toujours à se reconstituer à partir des fragments éparpillés de son corps

goku, enveloppé par un Dragon d'énergie, fonce sur le méchant et le transperce complètement. Le corps de Li Shéron est projeté sur le sol avec une telle violence qu'il fait un trou par terre.

La fusion

Le groupe peut enfin se féliciter d'avoir mis fin, apparemment, à la pire menace à laquelle ils aient eu à faire face. Le problème est que Li Shéron se régénère à partir des fragments éparpillés de son corps, ce qui lui permet de renaître de ses cendres, comme l'avait fait Cell à maintes reprises.

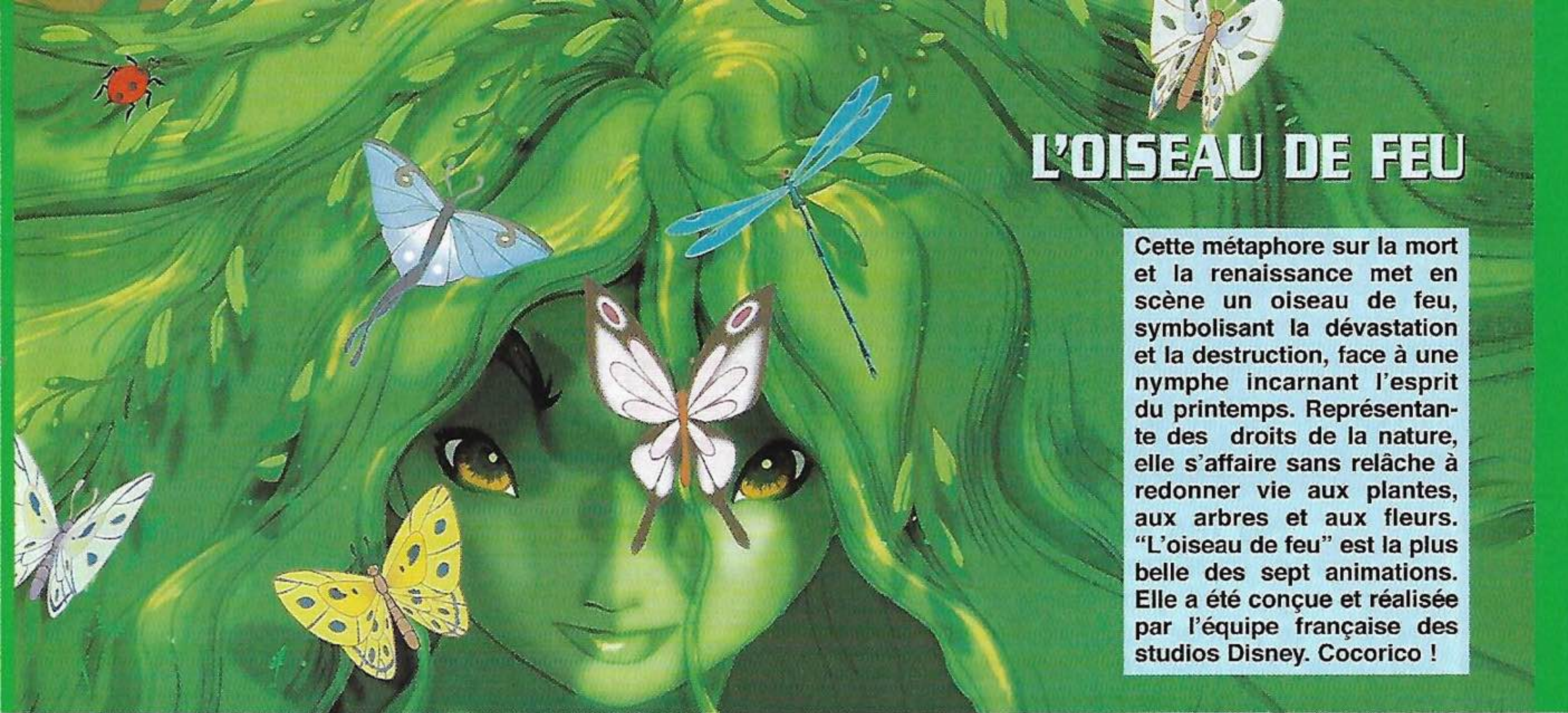
Ainsi reprend le festival des coups. Sangoku 4 se lance à corps perdu dans la bataille qui s'étire à n'en plus finir. Las de cette bataille, Li Shéron décide d'utiliser l'une des techniques des Dragons déchus, dont il porte les boules sur le torse (il devient furieux après tous, y compris M. Satan qui a pu survivre aux premières attaques de Li).

Une fois de plus, le désastre plane sur Sangoku, jusqu'à l'arrivée triomphante de Végéta. Sangoku faisait de son mieux mais cela ne suffi-

sait pas. Végéta, sûr de lui comme d'habitude, arrive comme un grand seigneur. Il n'omet pas de dire à son vieil ennemi que, lui aussi, a atteint le stade de Super Guerrier 4 et qu'il a décidé de se joindre à lui pour éliminer Li Shéron (ça change par rapport aux vieilles rancunes habituelles).

A la grande surprise de Sangoku, Bulma arrive dans un tank (comme ceux de l'armée nipponne dans "Godzilla"). Elle envoie des rayons sur Végéta, ce qui permet à ce dernier de se transformer en Super Guerrier 4. Végéta, qui a beaucoup appris de ses erreurs passées, sait maintenant que la précipitation ne sert à rien. Il va donc soumettre son idée à Sangoku.

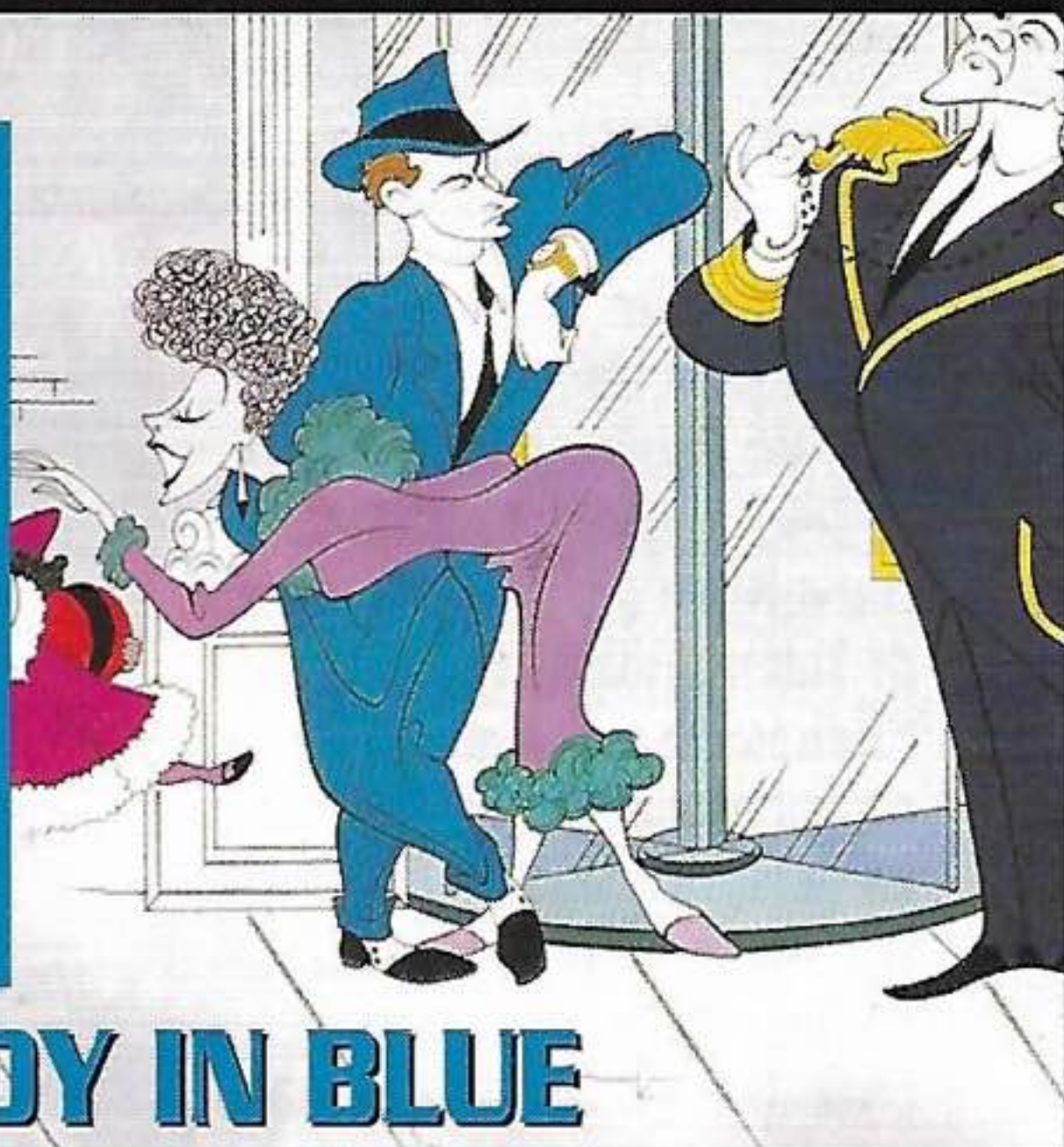
Etant donné qu'ils sont en Super Guerrier 4 tous les deux, soit leur niveau de puissance maximum, il ne leur reste plus désormais qu'une solution pour vaincre : Sangoku et Végéta doivent maintenant fusionner pour accroître leurs pouvoirs. C'est aussi le stade final de leur évolution en Guerrier de l'espace. Transformés ainsi, ils deviennent Cogéta, un combattant aussi puissant que Shéron le Dragon.



L'OISEAU DE FEU

Cette métaphore sur la mort et la renaissance met en scène un oiseau de feu, symbolisant la dévastation et la destruction, face à une nymphe incarnant l'esprit du printemps. Représentante des droits de la nature, elle s'affaire sans relâche à redonner vie aux plantes, aux arbres et aux fleurs. "L'oiseau de feu" est la plus belle des sept animations. Elle a été conçue et réalisée par l'équipe française des studios Disney. Cocorico !

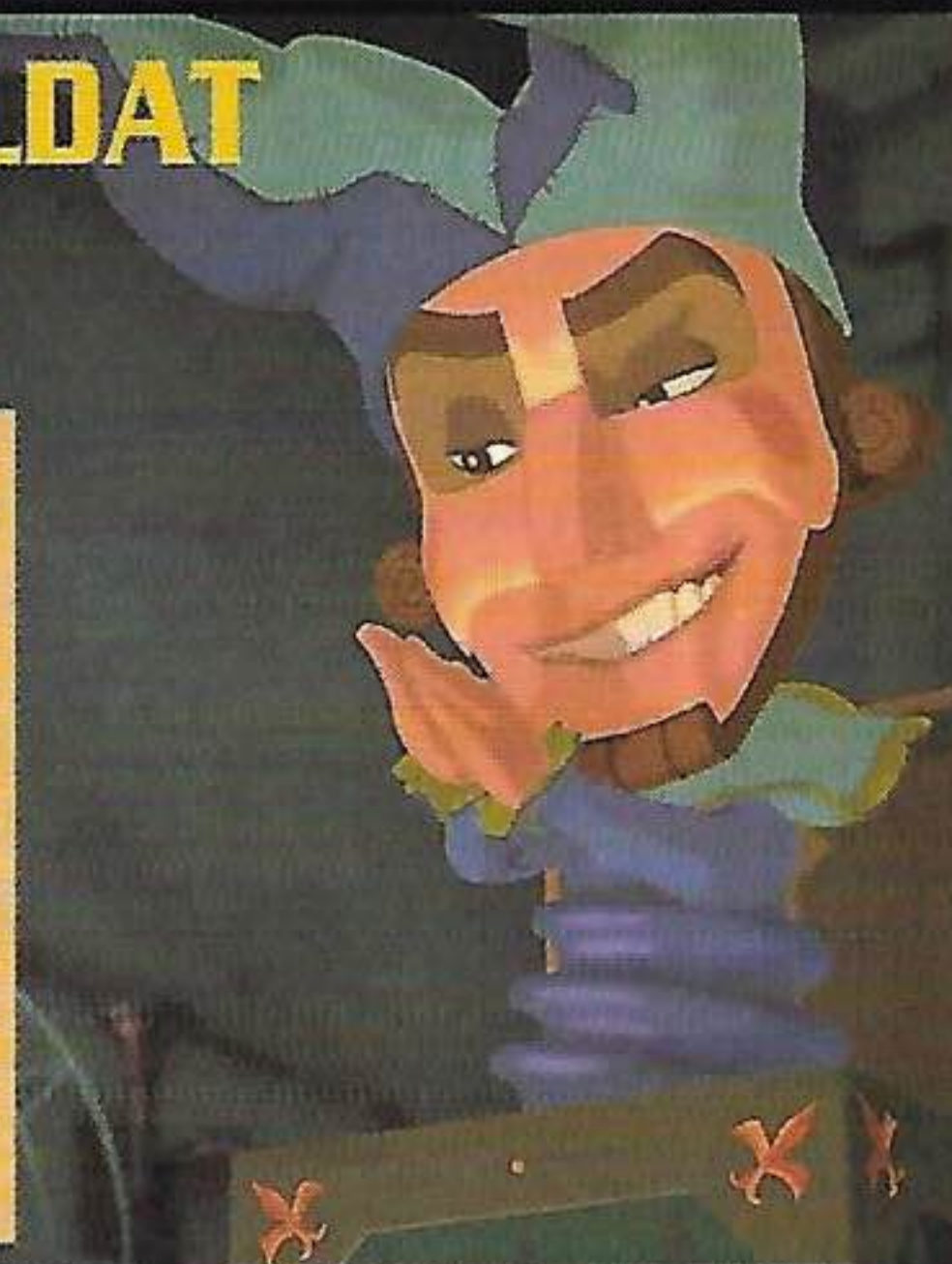
C'est un hommage au légendaire caricaturiste Al Hirschfeld (il a 96 ans et dessine toujours). La musique de George Gershwin est parfaite pour représenter Manhattan à la grande époque du jazz. Ce film met en avant l'ennui au quotidien de plusieurs New-Yorkais mal dans leur peau.



RHAPSODY IN BLUE

LE PETIT SOLDAT DE PLOMB

L'adaptation de ce conte d'Andersen était prévue dans le "Fantasia" d'origine. N'ayant trouvé aucune musique adéquate, le projet fut abandonné. L'histoire : un jeune soldat de plomb unijambiste s'éprend d'une ballerine faisant office de coucou d'horloge. Mais la belle est convoitée par un Arlequin prêt à tout pour obtenir ses faveurs...



A gagner

10 figurines collector
de Mickey

10 CD
de la BO du film



BULLETIN-REPONSE

A envoyer à : D.Mangas "Jeux"
132, avenue du Président Wilson
93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

Les premières bonnes réponses seront récompensées. Bonne chance !

Réponse Le premier personnage est :

.....

NOM.....

PRENOM.....

RUE.....

.....

VILLE.....

CP.....

Pour gagner Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse ci-contre.

Quel est le premier personnage réalisé par Walt Disney ? Donald ou Mickey ?

APRÈS LE SUCCÈS INTERNATIONAL DE POKÉMON POUR GAME BOY, IL N'EST PAS ÉTONNANT DE LE RETROUVER AUJOURD'HUI DANS UNE VERSION POUR NINTENDO 64. LE PLUS INCROYABLE AVEC CE JEU, C'EST QUE VOUS POUVEZ UTILISER VOTRE JEU GAME BOY ET EN PLUS VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE SÉLECTIONNER VOTRE MEILLEUR POKÉMON POUR LE TOURNOI DU STADIUM.



Pour ceux qui ne connaissent pas les jeux Pokémon, le principe est très simple. Vous avez 10 ans et vous voulez devenir dresseur Pokémon. Pour cela, vous partez à l'aventure à la recherche des 150 monstres de poche répertoriés dans votre Pokédex. Vous devez faire combattre vos Pokémon avec les nouveaux afin de les affaiblir et de les capturer. Certains se baladent en liberté, d'autres peuvent être obtenus dans les arènes Pokémon se trouvant dans chaque ville.

Principe de jeu

C'est un jeu de combat de type RPG. En gros, c'est un jeu de rôle un peu comme

"Final Fantasy". Rien à voir avec "Street Fighter" ou "King of Fighter". Ici, seule la réflexion a de l'importance. Vous devez calculer vos attaques et bien les choisir. "Pokémon Stadium" est assez facile à utiliser. Vous devez constituer une équipe de six Pokémon et en sélectionner trois avant le match. Chaque joueur lance une attaque à tour de rôle. Vous pouvez changer de Pokémon à tout moment. Chaque monstre de poche appartient à une catégorie différente : sol, eau, feu, électrique... Vous devez sélectionner le vôtre en fonction de celui de l'adversaire. Par exemple, si on vous attaque avec un Poké-

TIPS



Pikachu parlant

Transférez Pikachu de la version jaune de Pokémon. Maintenant, Pikachu va dire son nom, et il va agir différemment pour certaines attaques, pendant certains combats.

mon sol, vous devez vous défendre avec un Pokémon électrique. Un Pokémon ne meurt ni ne saigne jamais. La partie est commentée par le sosie vocal de Thierry Roland ! "Pokémon Stadium", c'est des heures de jeu en perspective. Il y a un très grand nombre de modes différents, mais pour les utiliser pleinement vous devez avoir les cartouches Game Boy.



→ LES DIFFÉRENTS MODES

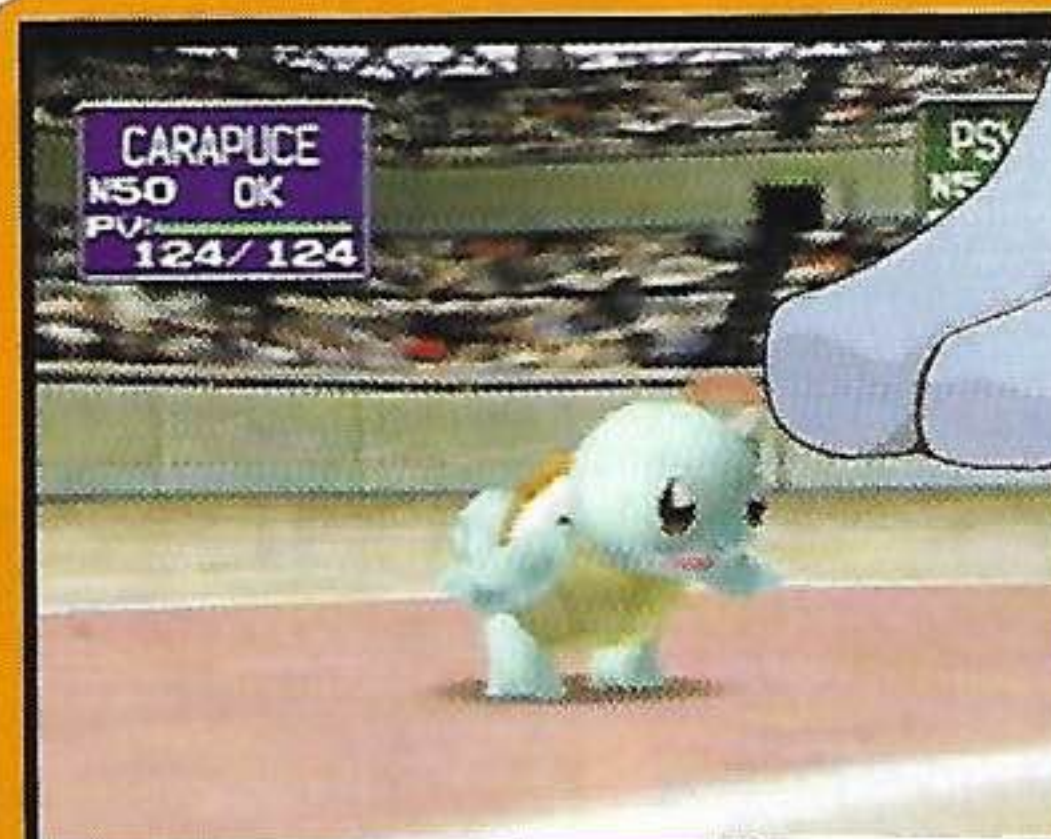


Combat libre



Labo Pokémon

- Le mode combat libre se joue de un à quatre joueurs. Vous devez faire se battre vos Pokémon dans une arène.
- Dans le labo Pokémon, vous pouvez télécharger les Pokémon que vous avez capturés et les échanger avec trois amis.
- Bien sûr, le transfert Pak est nécessaire.



Citadelle des champions d'arènes

- C'est le mode le plus difficile. Autant dire que seuls les vrais maîtres Pokémon peuvent y participer.
- Ce jeu vous pousse à affronter les champions des différentes arènes de jeux Game Boy (Rouge, Bleu et Jaune).
- Destiné à une seule personne, c'est un jeu d'aventure.

Le choix



→ LES 9 PETITS JEUX

CREUSE COMME UN DINGUE



A l'aide des boutons R et L, vous devez aller très vite pour faire creuser Sabelette.

SAUT DE MAGICARPE



A chaque fois que Magikarpe touche le sol, pressez rapidement A afin qu'il saute.

COURS RATTA !



Pressez A le plus vite possible afin de faire gagner la course à Ratta.

DINGO-DYNAMO



Pressez A ou B selon la lumière qui s'allume, afin de charger de l'électricité.

MELOFEE A DIT



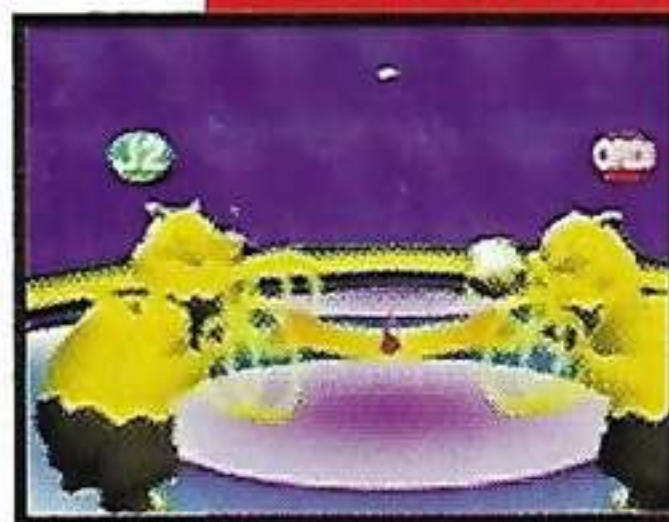
Répétez à l'aide de la touche directionnelle ce que Mélodie écrit au tableau.

ARMURE EN BETON



Pressez A pour revêtir une armure à chaque fois qu'un caillou vous tombe dessus.

SOMNI-GUERRE



Pressez A à chaque fois que le pendule atteint le centre de l'écran.

ABO-ARCEAUX



Lancez Abo afin qu'il entoure Topiqueur avant qu'il ne s'enterre.

BOUFFE ET BOUFFE ENCORE !

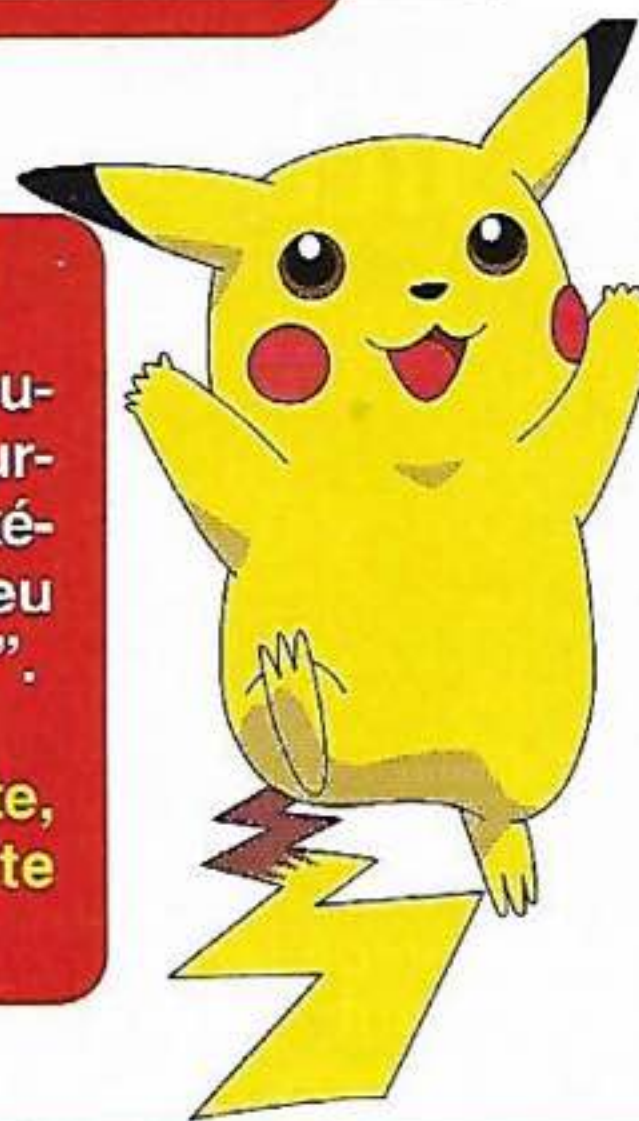
Mangez le plus de sushis possibles pour marquer des points.



→ LES TOURNOIS DE LA LIGUE



Dans le mode stade, vous pouvez participer aux quatre tournois officiels de la ligue Pokémon. C'est un mode de jeu ressemblant à "Street Fighter". Les tournois sont : la Pokécoupe, la coupe d'Elite, la Pika Coupe et la P'tite Coupe.



→ LEUR AVIS

Pascal

J'étais fan de Pokémon avant. Et "Stadium" m'a pleinement satisfait. Dommage, toutefois, que ce soit un jeu de rôle.

Babour

Pikachu en 3D, que peut-on demander de mieux ? C'est la même ambiance que la Game Boy, avec le graphisme en plus.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Compat RPG

Participants : 4 joueurs

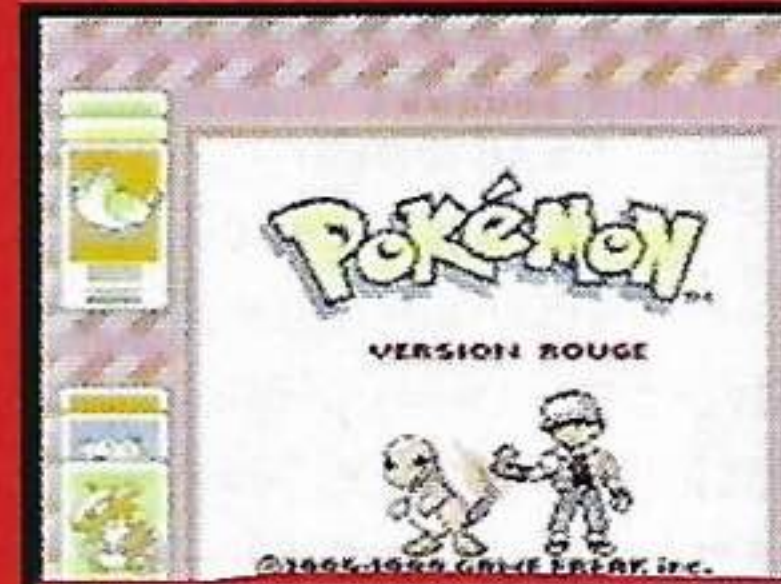
Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Intégrée

Machine : Nintendo 64

vendu seul ou avec le Transfert pak

→ LA GAME BOY



La Game Boy est à l'honneur grâce au transfert Pak. Vous pouvez non seulement jouer avec les cartouches Rouge, Bleue et Jaune sur votre Nintendo 64, mais en plus, si vous avez déjà des Pokémon bien entraînés, vous pouvez les utiliser pour les combats dans "Stadium". Et si vous avez capturé Mew, le jeu devient vraiment terrible !

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Vraiment facile à utiliser, surtout pour les habitués de RPG. On a rarement vu aussi simple.
- **Durée de vie** → 18/20
Comme il y a plusieurs modes, le jeu peut durer... éternellement !
- **Animation** → 20/20
Proche de la perfection pour la Nintendo 64. Les attaques sont terribles !
- **Graphisme** → 20/20
Je ne sais pas si on peut faire mieux. C'est le top du top !
- **Intérêt** → 20/20
Après "Mario Party", c'est le summum si vous êtes fan de Pokémon et avez une console... Qu'attendez-vous pour vous l'offrir ?

BIEN QUE CE JEU S'APPELLE "RESIDENT EVIL 3", CE N'EST PAS LA SUITE DU DEUXIÈME VOLET. MAIS NE VOUS Y TROMPEZ PAS, "RESIDENT EVIL 3", RAPPELANT TOUT CE QUI SE PASSE AVANT ET APRÈS LE VOLUME 2, RESTE QUAND MÊME DÉMENT. IL Y A UN TRÈS GRAND NOMBRE D'INNOVATIONS ET UNE HISTOIRE VRAIMENT TRÈS INTÉRESSANTE.



→ Ce nouveau volet est aussi terrifiant que le premier. Les concepteurs ont tout fait pour vous faire sursauter : des vitres explosent, des corbeaux vous foncent dessus et, surtout, il y a Nemesis. Quasi invincible, supérieurement intelligent, il vous poursuit à travers la ville.

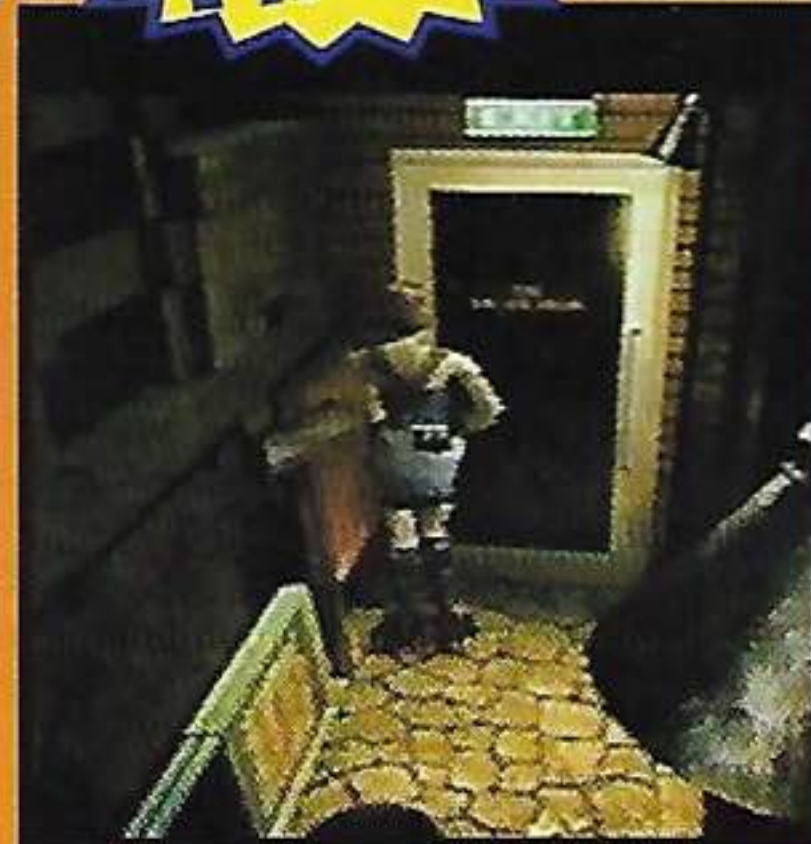
Les codes, les items, les bonus et les armes sont aléatoires. Autrement dit, si vous recommencez une autre partie, les objets ne sont plus au même endroit. Ce n'est pas gênant si vous réfléchissez très vite. Pour éviter que vous ne dormiez devant l'écran, les concepteurs ont rajouté un ennemi invincible qui vous

suit partout. Lors des affrontements, l'écran se gèle et un menu choix apparaît. En fonction de ce que vous aurez choisi, le scénario va changer.

L'histoire

Si vous avez joué au premier volet, vous devez forcément vous rappeler de Jill Valentine. Jill et ses coéquipiers de la STARS (police de la ville de Raccoon) ont découvert, lors d'une mission, l'existence d'un virus mortel concocté par la société Umbrella. À la fin du premier, Jill part seule vers la ville de Raccoon. À son arrivée, elle découvre que le virus a

TIPS



Les bonus secrets

- Au bout de la rue, où vous brûlez le cordage.
- Au bar, côté clients, le meuble se trouvant au fond de l'allée centrale.
- Le meuble de la cave d'où émerge Brad.
- La poubelle dans la ruelle du bâtiment du journal.

contaminé toute la ville. Le jeu commence à ce moment-là. Le but est de chercher un moyen de quitter la ville et, surtout, d'endiguer la propagation du virus. Vous allez faire beaucoup de rencontres et vous vous ferez, entre autres, des alliés au sein même des brigades de choc de Umbrella.



→ LES ARMES DE JILL



Le magnum



Le lance-grenades

Vous avez énormément d'armes dans ce jeu ; malheureusement, les munitions sont hyper rares. Vous devez les fabriquer vous-même avec le Kit munitions. Les armes sont disposées de façon aléatoire, vous ne les trouverez pas systématiquement au même endroit. Le colt a beaucoup de style car Jill le fait tourner dans sa main pour le charger.

Le choix D.MANGAS



Le lance-roquettes

Le lance-roquettes et la gating (mitrailleuse) sont les armes les plus puissantes. Pour les obtenir, vous devez finir le jeu et les gagner dans le mode mercenaire.

→ QUE GAGNE-T-ON EN FINISSANT LE JEU ?

Vous avez droit à deux fins différentes. Ensuite, vous pourrez gagner deux nouvelles armes et de nouveaux costumes dont l'uniforme du 1, la tenue de Regina de "Dino Crisis", une combinaison en cuir moulante, un ensemble en soie, une mini-jupe... Si vous avez pris tous les documents et photos que contient le jeu, soit 30, vous gagnerez le journal intime de Jill.



fiche technique

Éditeur : Capcom
Genre : Resident-Like
Participant : 1 joueur
Difficulté : Difficile
Sauvegarde : Memory card
Machine : PlayStation

→ OPERATION JACKAL

On peut aussi l'appeler Time Attack. C'est la même chose que le 4^e survivant dans "Resident 2". Cette fois, vous incarnez un des trois mercenaires rencontrés dans le jeu. Vous devez, avec un minimum de balles, traverser un quartier de Raccoon.



CE QU'IL FAUT SAVOIR

Vous pouvez maintenant esquiver les attaques ennemies.

- Avec un timing très strict et en pressant le bouton **R1**, vous pouvez vous dégager.
- Si vous êtes équipé d'une arme de poing, vous pouvez aussi tirer dans la position accroupie. Vous devez utiliser tous les trucs possibles et imaginables pour économiser vos balles.
- Conservez la touche de course, pressez et zigzaguez entre les ennemis. Ils ont du mal à anticiper les mouvements et les déplacements rectilignes.

- Avant même d'être arrivé aux portes, pressez le bouton action et vous entrerez directement.
- Pour ce qui est des cartouches, vous pouvez maintenant fabriquer vous-même vos munitions.
- En utilisant le Kit, vous avez la possibilité de faire des mélanges et de créer vos propres cartouches. Vous avez trois poudres **A, B, C**; selon l'ordre, vous obtenez diverses munitions. Par exemple, **AAA** vous donne 55 balles, **AAB** vous donne 20 cartouches...



→ LES EPILOGUES

Vous avez droit à deux fins différentes. Ensuite, vous pourrez gagner deux nouvelles armes et de nouveaux costumes : l'uniforme du 1, la tenue de Regina de "Dino Crisis", une combinaison en cuir moulante, un ensemble en soie, une mini-jupe... Si vous avez pris tous les documents et photos que contient le jeu, soit 30, vous gagnerez le journal intime de Jill.



→ LEUR AVIS

Pascal

Excellent, il n'y a pas d'autre terme. Un vrai film d'action où tous les ingrédients du second volume sont réunis. Dommage que ce ne soit pas la suite de "Resident 2".

Babour

Un bon scénario et des innovations intéressantes. Graphiquement, il explose tous ses concurrents. L'idée de choisir ses actions est super géniale.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Comme avant, mais plus rapide. On peut aussi tourner d'un seul coup maintenant.
- **Durée de vie** → 19/20
Vous pouvez faire le jeu plusieurs fois et avoir de nouvelles options.
- **Animation** → 19/20
Jill bouge bien et les petits films sont excellents.
- **Graphisme** → 19/20
Jill est plus réaliste que jamais. Le top !
- **Intérêt** → 20/20
Terrible ! Même s'il n'y a qu'un CD, un seul scénario et si ce n'est pas la suite de "Resident Evil 2", le jeu est vraiment génial.



LE CÉLÈBRE FLIC JOHN McLANE REPREND DU SERVICE DANS UN SECOND VOLET DE CE JEU VIDÉO. CETTE FOIS-CI, LE SCÉNARIO N'EST PLUS DU TOUT BASÉ SUR LA TRILOGIE DES FILMS. LE PRINCIPE RESTE TOUTEFOIS LE MÊME. McLANE VA DEVOIR S'OCCUPER DE NOUVEAUX MALFRATS EN TROIS TYPES DE JEUX DIFFÉRENTS.



“Die Hard” est connu en France sous le nom “Piège de cristal”. Ce film avec Bruce Willis a eu tant de succès que deux autres ont suivi : “58 minutes pour vivre” et “Une journée en enfer”. Le premier volet de ce jeu reprenait les trois scénarios des films. Pour le second volet, une nouvelle histoire a été inventée. Il y a plusieurs modes de jeu. Bien que ce deuxième volet soit un petit peu moins bien que le premier, il n'en reste pas moins intéressant.

L'histoire

Il y a plusieurs histoires en fonction du mode de jeu choisi. Le mode movie exploite tous les éléments qui

ont fait l'énorme succès des films. Il est préférable de s'entraîner avec le mode arcade avant d'entamer le movie. John McLane, bon policier mais buveur invétéré, a été invité à Las Vegas par Kenny Sinclair, un vieil ami qui faisait partie des forces policières de New York. Sinclair est maintenant le directeur de la nouvelle prison de Mesa Grande à Las Vegas. Une fête est organisée en son honneur. Sinclair veut que McLane prenne part à sa gloire. La fête commence et Sinclair parle de Klaus von Haug, un prisonnier qui s'est enfui. Durant les festivités, une ré-

TIPS



Pour choisir vous-même votre niveau, voici un Tips intéressant trouvé sur un site américain.

- Sélection du niveau : au menu principal, appuyez sur L1, L1, rond, rond, carré, carré.

volte éclate dans la prison. McLane met un point d'honneur à mater cette révolte. Plusieurs personnages seront présents durant le jeu. Cependant, seul John McLane agira sur les lieux. Vous allez participer à une histoire continue s'achevant à chaque fois par une animation de fin de niveau.



→ LES DIFFÉRENTS JEUX

Le mode voiture



Le mode voiture est toujours le même. Il faut toujours lutter contre le chronomètre. Le but est de détruire les bombes disséminées dans la ville.

Le mode virtua cop



Le mode virtua cop se joue à la souris (sur PC), à la manette et surtout au gun (sur Play).

Le choix



Le mode 3^e personne

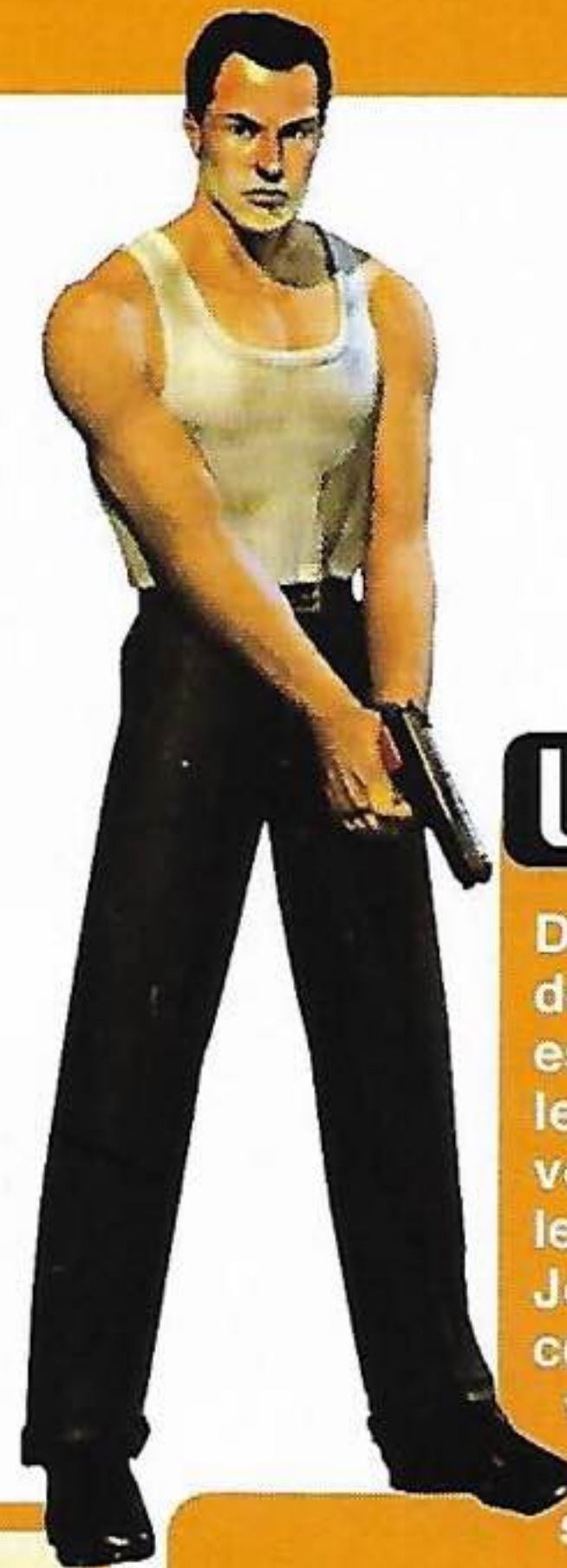
C'est un jeu action/aventure en 3D. Le personnage se déplace dans des décors semi-transparents, à la recherche d'items ou d'actions à réaliser avant de passer au niveau suivant.

→ LES DIFFÉRENTES ARMES



Vous avez 12 armes différentes mais vous ne pouvez en posséder qu'une seule à la fois : le fusil de base, un 9 mm, 4 grenades, un lance-flammes...

● **Un Tips pour avoir toutes les armes :** Faites pause pendant le jeu et appuyez sur carré, carré, rond, rond, L1, L1 en mode action/aventure à la troisième personne. Le message "Cheat enabled" s'affichera.



Fiche technique

Éditeur : Fox Interactive
Genre : Action
Participant : 1 joueur
Difficulté : Moyenne
Sauvegarde : Memory card
Machines : PC & PlayStation

LES YEUX DE JOHN

Dans le mode tir, qui est excellent, vous voyez par les yeux de John, un cercle vert vous sert



de viseur et vous permet de tirer sur vos adversaires.

LES TROIS MODES

"Die Hard Trilogy 2" est composé de 3 mini-jeux comme dans le premier opus.

● Le premier mode consiste en un jeu d'action/aventure en 3D (nommé la troisième personne). John possède son fusil principal et peut aussi transporter une autre arme. Il y en a 12 différentes. Le choix d'armes est très varié : lance-roquettes, lance-flammes...

● L'autre mode est fortement inspiré des jeux de tir. Vous

êtes armé d'un fusil, un peu comme dans "Time Crisis". Si vous possédez un fusil qui s'adapte à la console, ce jeu sera le meilleur de tous.

Il peut aussi se jouer avec la souris de la PlayStation ou la manette analogique. Vous vous contentez d'avancer, et tirez sur tous les ennemis qui apparaissent.

● Le dernier mode est une poursuite en voiture. À chaque mission, vous devrez détruire trois véhicules ennemis.

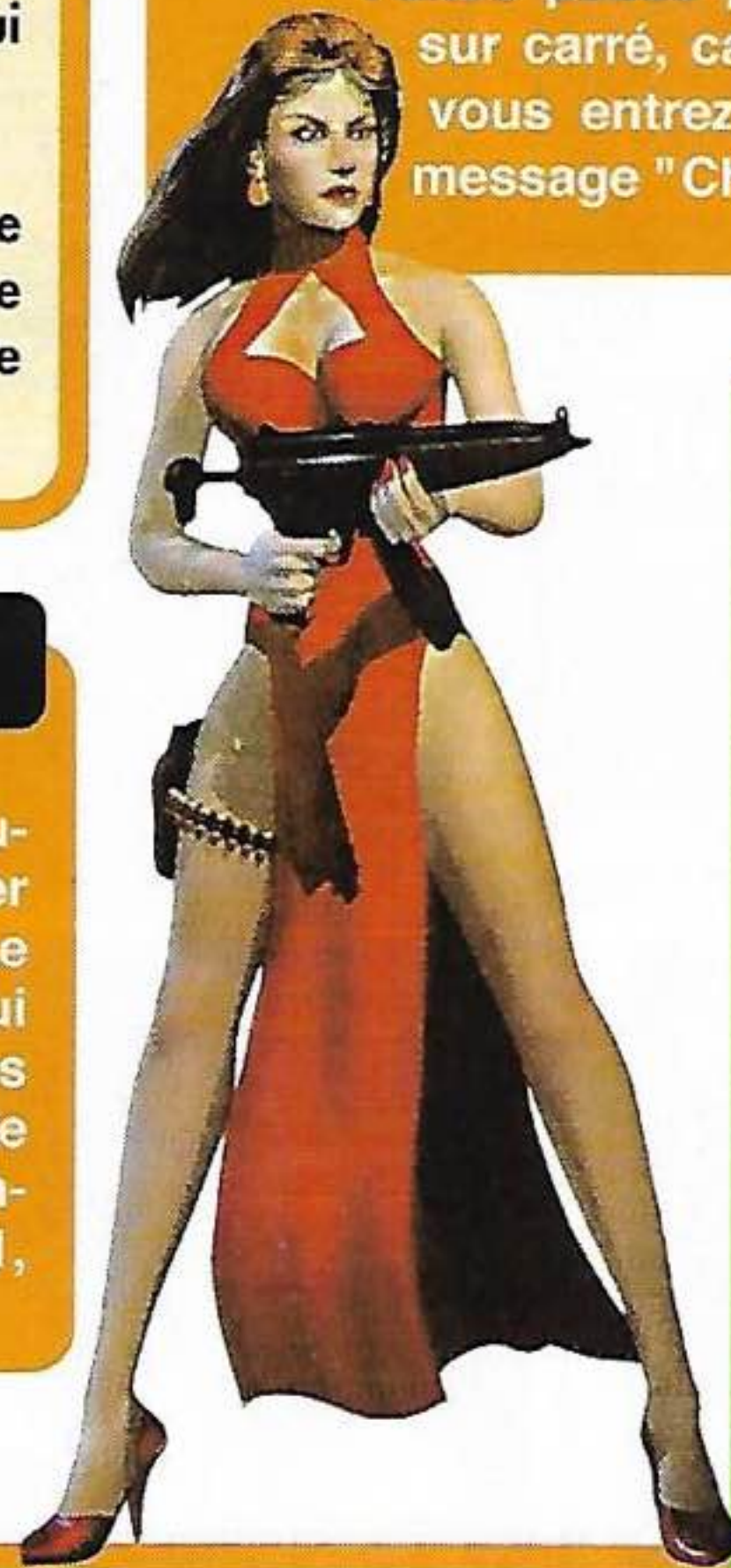


● **Un Tips pour avoir toutes les armes :** Faites pause pendant le jeu et appuyez sur carré, carré, rond, rond, L1, L1. Si vous entrez le code correctement, le message "Cheat enabled" s'affichera.

→ LA COURSE DANS LA VILLE



Quand vous jouez avec la voiture, c'est très difficile de trouver vos cibles à travers la ville. Le plus frustrant est le temps qui défile très vite. Voici un Tips pour pallier cela. Afin d'avoir le temps infini, faites pause pendant le jeu et appuyez sur L1, L1, carré, carré, R1, L1.



→ LEUR AVIS

Pascal

Ce jeu ne m'a pas déçu, c'est exactement la même chose que le premier. Il est destiné à ceux qui ne s'attendent pas à une méga évolution graphique.

Babour

Ce jeu était super attendu mais, finalement, il n'est pas à la hauteur du premier malgré l'évolution de la 3D. C'est vraiment dommage.

MANGAS Notes

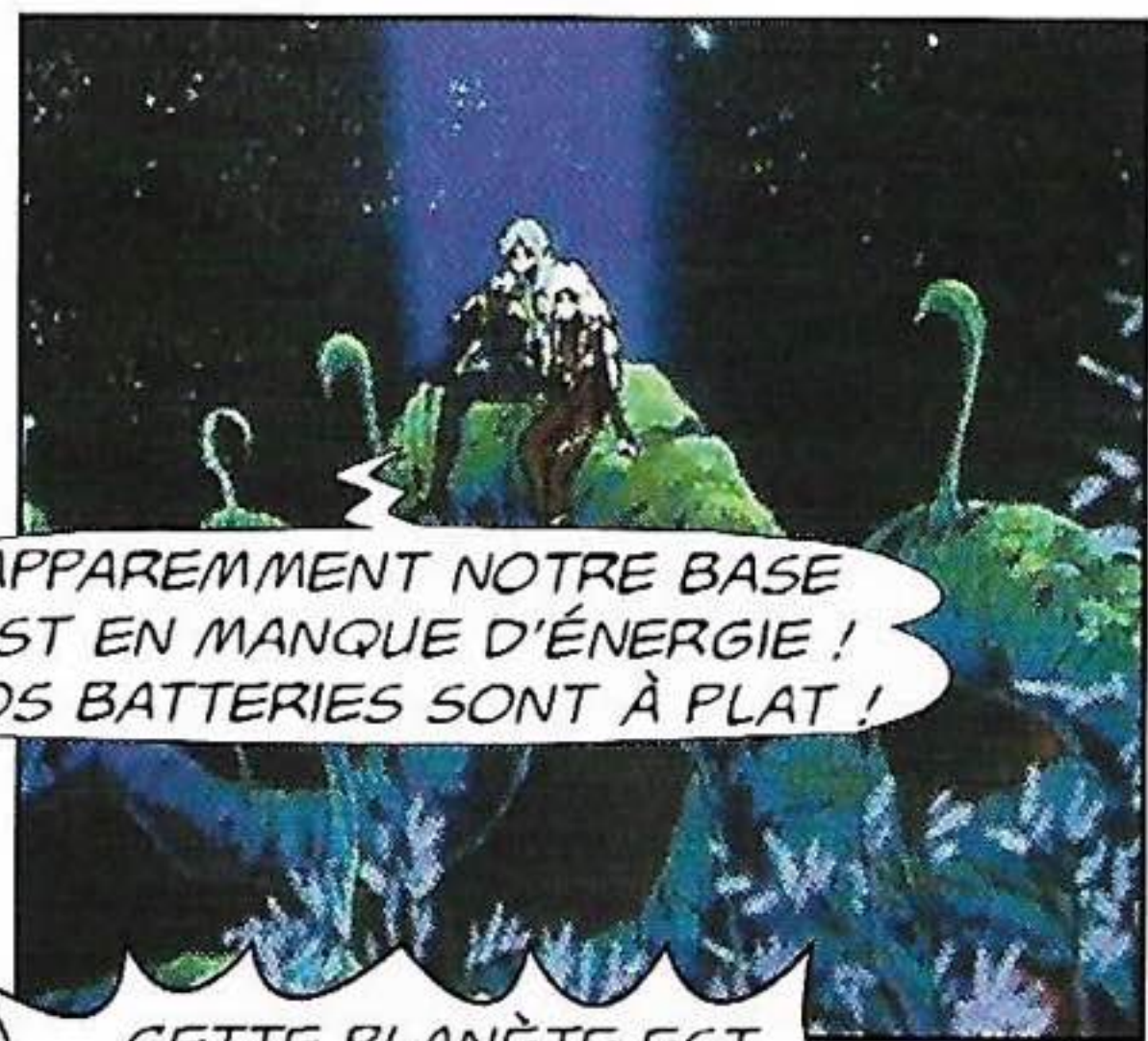
- **Maniabilité** → 16/20
Bien, sauf le mode tir injouable sans pistolet.
- **Durée de vie** → 17/20
Honorable si vous flashez sur le jeu dès la prise en main.
- **Animation** → 16/20
Bien mais manque de fluidité.
- **Graphisme** → 18/20
Identique au premier volet (3 ans d'écart).
- **Intérêt** → 18/20
Le jeu est excellent si vous le prenez comme si c'était la première fois que vous utilisiez "Die Hard Trilogy".

Sailor Moon

Rien ne va plus (2)

Résumé : Effectivement, Bunny allait rapidement reprendre le chemin des guerrières du ciel ! Elle avait perdu l'habitude de se transformer... Une fois de plus, un étrange monstre fait son apparition !





APPAREMMENT NOTRE BASE EST EN MANQUE D'ÉNERGIE ! NOS BATTERIES SONT À PLAT !



NE T'INQUIÈTE PAS, CETTE PLANÈTE REGORGE D'ÉNERGIE, ON VA POUVOIR EN PUISER ICI !



REGARDE ! L'ÉNERGIE HUMAINE EST CELLE QUI NOUS CORRESPOND LE MIEUX !



CETTE PLANÈTE EST IDÉALE POUR NOUS, APRÈS TOUTES LES ÉPREUVES QUE L'ON A TRAVERSÉES...



ANNETTE, CHOISIS UNE CARTE ET DONNE-LA MOI POUR SUIVRE NOTRE STRATÉGIE !



LA BEAUTÉ D'UNE FLEUR N'EST PAS IMPÉRISSABLE !



L'ÉNERGIE DES FLEURS N'EST PAS ASSEZ PUISSANTE, IL FAUT S'ATTAQUER AUX HUMAINS...



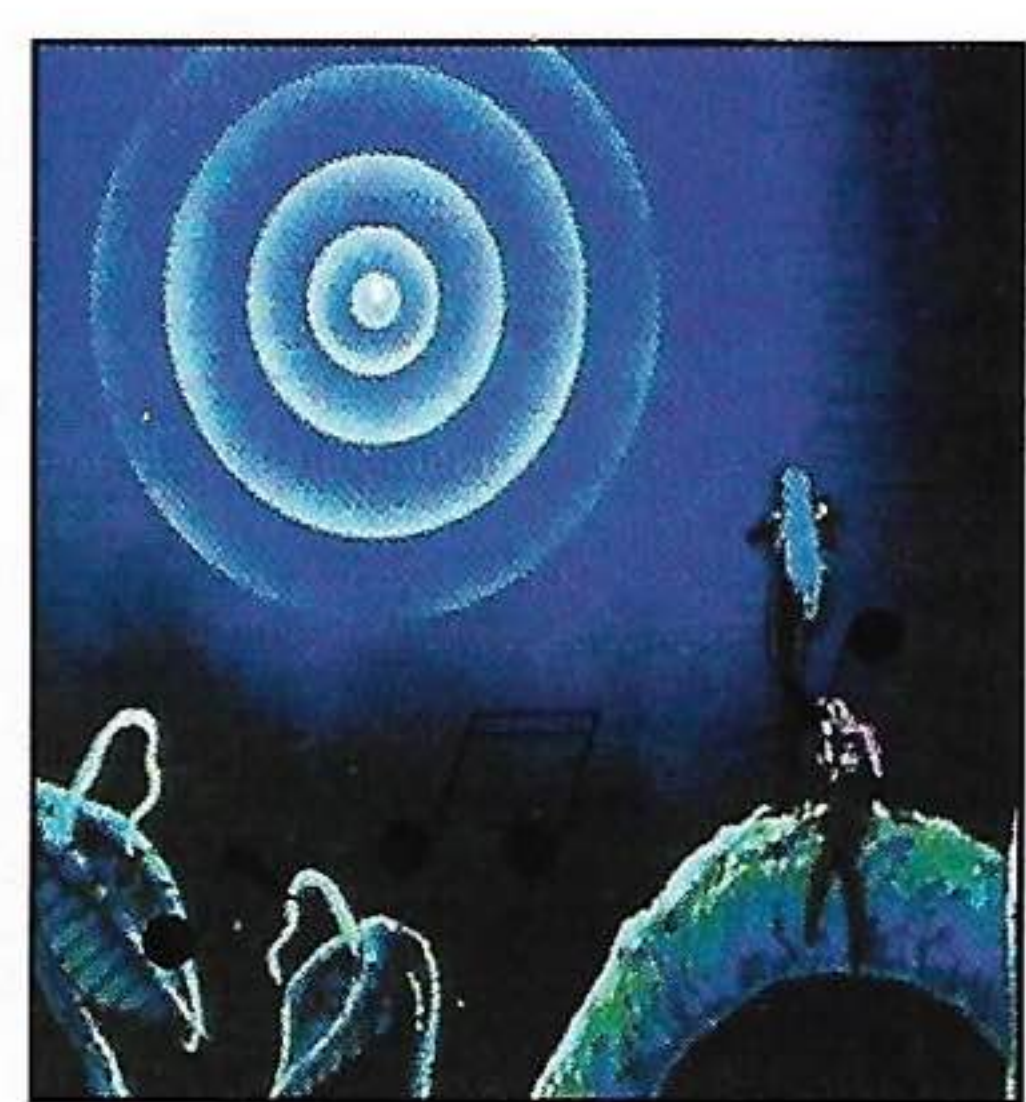
...ILS SONT BEAUCOUP PLUS FORTS, SURTOUT LORSQU'IL S'AGIT DE JEUNES FILLES QUI SONT AMOUREUSES !



POURQUOI LES FILLES ? POURQUOI PAS LES GARÇONS ?



À TOI DE JOUER BELLE CARTE, MONTRE-TOI ET SOIS DIGNE DE NOUS, VAMPIRE !



VAMPIRE !!

PLUS TARD, VAMPIRE AGIT TRÈS VITE SUR TERRE...

DOIT-ON FAIRE REVIVRE LES GUERRIÈRES ?

ON NE PEUT PAS FAIRE ÇA ! ELLES MÈNENT UNE VIE NORMALE MAINTENANT !



OOHH !!



TU VOIS, J'AVAIS UN MAUVAIS PRESENTIMENT !



IL VA falloir DÉFENDRE LES HUMAINS NOUS-MÊMES !



VAMPIRE !!



ÇA VA NANOU ?

QU'EST-CE QUI SE PASSE ?



VAMPIRE !!



VAMPIRE !!

AU SECOURS...



AU SECOURS...

AU SECOURS...



OOHH !!

VAMPIRE !!



EH NANOU... MAIS QU'EST-CE QUI T'ARRIVE ?







NE RESTE PAS LÀ !
DÉPÊCHE-TOI ! VA-
T'EN BUNNY !



VOILÀ QUE LUNA SE MET À
PARLER ! DITES-MOI QUE JE
RÊVE ! AAHHH !!



EH TOI LÀ-BAS, LE
MONSTRE AFFREUX ! ÇA
SUFFIT ! AU NOM DE LUNA
JE TE PUNIRAI...



... TIENS ! MAIS C'EST
BIZARRE, IL ME SEMBLE AVOIR
ENTENDU CETTE PHRASE
QUELQUE PART !

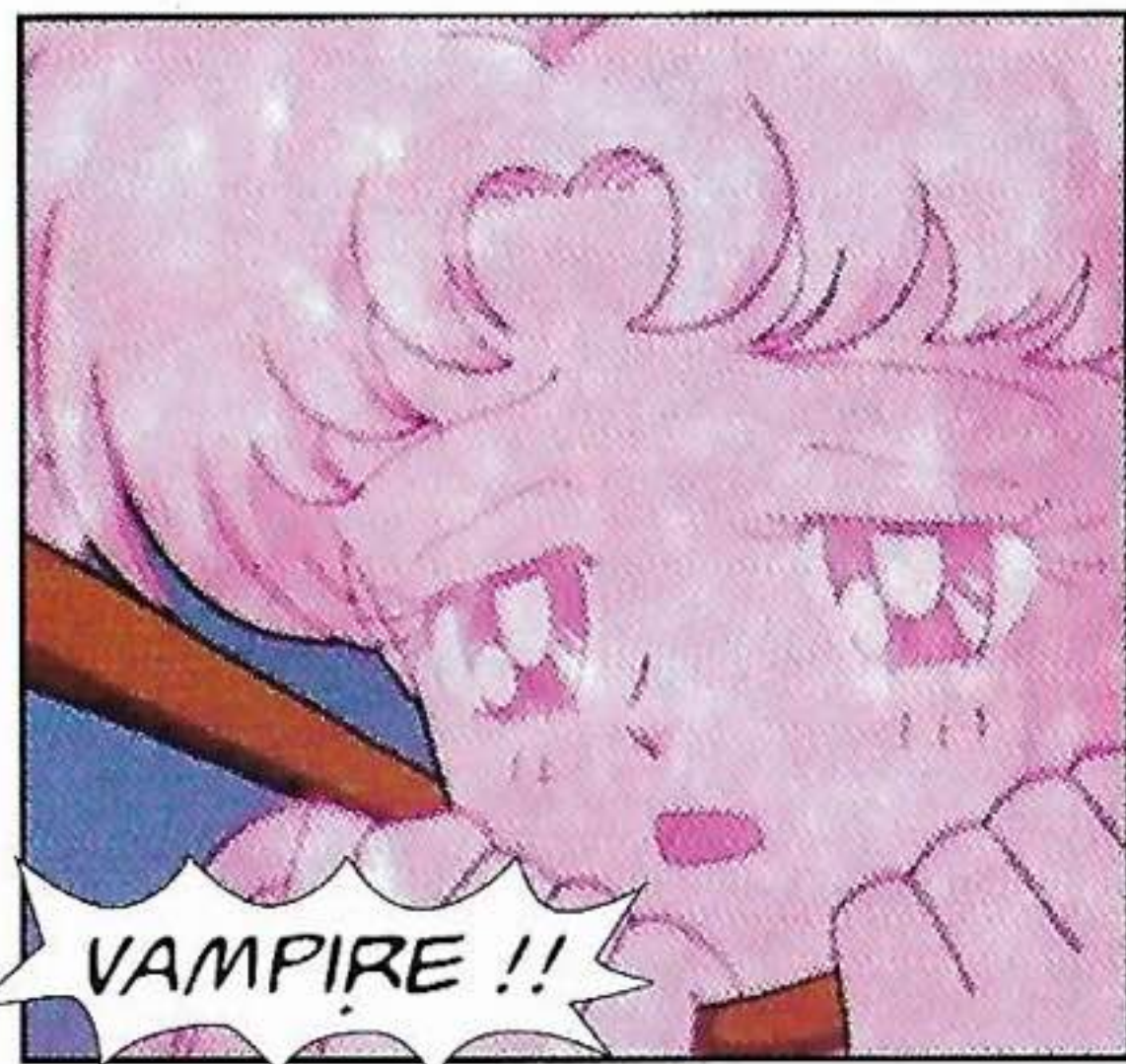


BUNNY ATTENTION !

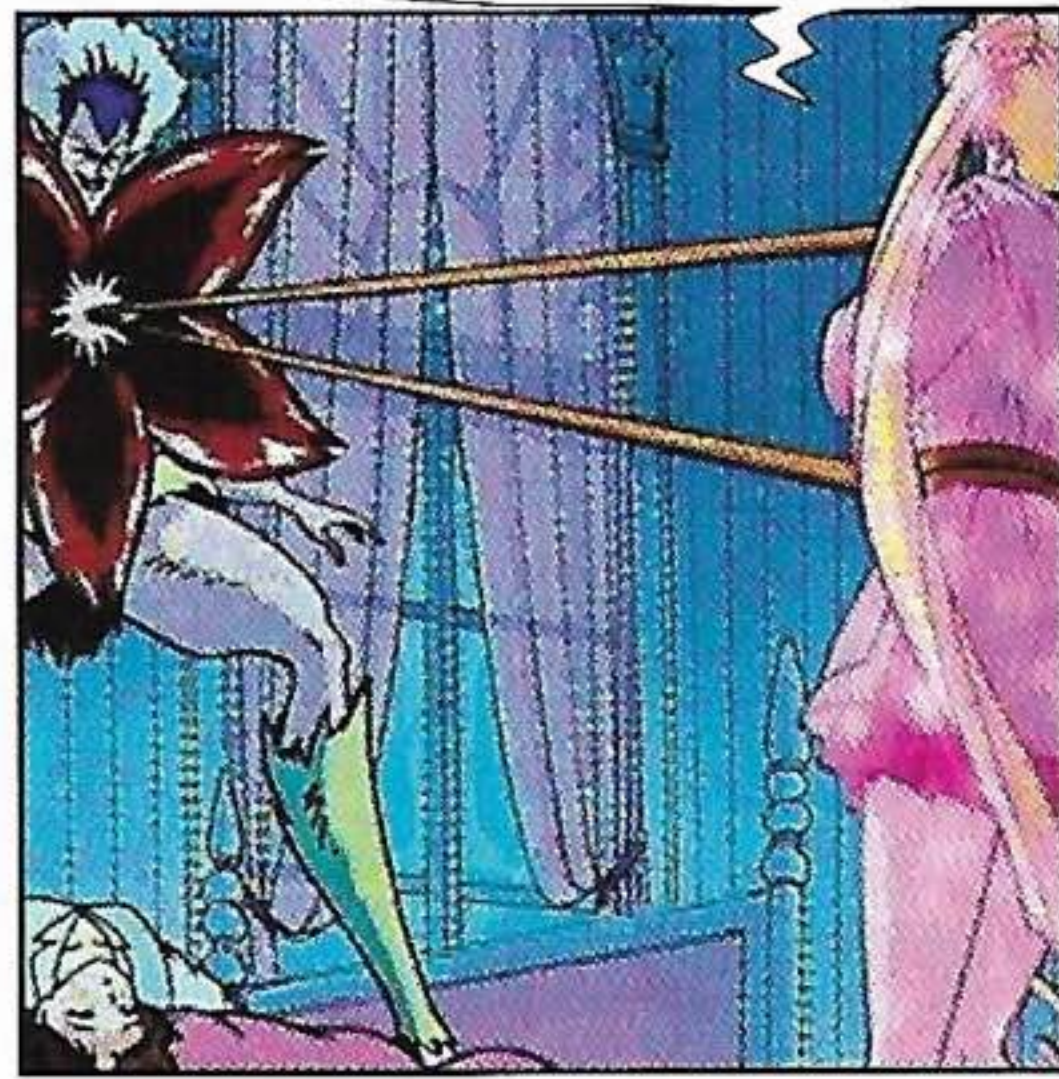
OH ! C'EST BIZARRE DE MOURIR !
JE NE PENSAIS PAS QUE ÇA SE
PASSAIT COMME ÇA !



AAHHH !!



VAMPIRE !!



OH !!



VIENS VITE M'ATTRAPER !



VAMPIRE !!



ARTÉMIS !





AAHH !!



FRISBEE LUNAIRE !

AGIS TOUT DE SUITE !



VAMPIRE !!

LE VAMPIRE EST DÉSINTÉGRÉ PAR SAILOR MOON...



LA CARTE SE CONSOME TOUT DOUCEMENT ! LE MONSTRE EST VAINCU !



ARTÉMIS ! TU N'AS RIEN ?

NON !

JE SUIS UN VAGABOND AU CŒUR NOBLE, ALEX ! ET VOICI MON AMIE ANNETTE !



MES PILES SONT À PLAT !



QUI ÊTES-VOUS ?

SAILOR MOON... NOUS NE PENSIONS PAS QU'IL Y AVAIT UNE FILLE TELLE QUE TOI SUR CETTE PLANÈTE...



ALORS C'EST VOUS QUI CONTRÔLEZ LE MONSTRE QUE J'AI ANÉANTI ?



OUI... MAIS, CE N'ÉTAIT QU'UNE PETITE MISE EN JAMBES !



SAILOR MOON, REGARDE-LES LÀ-BAS ! OOOHH !!!



BON, JE PEUX DIRE ADIEU À MA VIE PAISIBLE ! BON ALORS EUH... "SAILOR MOON LE RETOUR !" HIIHIII !!!

MANGAS EN VF

TELE

SUR LA CHAÎNE

MANGAS



● Pat Labor

2 épisodes
Les vendredis
à 18h et 18h35

En cette fin du XX^e siècle, tous les véhicules industriels sont dotés d'un puissant ordinateur de bord, par l'intermédiaire duquel ils reçoivent les instructions de leur conducteur. Ces engins super futuristes, les Labors, peuvent même devenir autonomes grâce à une programmation appropriée.

● Les attaquantes (2)

Les mercredis
à 19h40 et 20h05

Kozue Ahuhara, est une jeune fille très intelligente et une sportive hors du commun. Elle



excelle au volley-ball, attirant malgré elle les jalousies de ses coéquipières. En dépit de l'animosité ambiante, elle gardera confiance en elle, ce qui lui permettra d'être sacrée meilleure attaquante



● Evangelion

Les samedis à 18h

Une ville est transformée en véritable champ de bataille où s'affrontent les forces armées japonaises et une créature géante extraterrestre appelée Ange. Aucune arme ne parvient à l'abattre et même une charge atomique ne peut l'ébranler, la créature se régénérant automatiquement.

Découvrez les nouveautés de mai !

MANGAS

Editions Glénat

● Kenshin le Vagabond (11)



De Nobuhiro
Watsuki

Au milieu du siècle dernier, le Japon s'apprête à entrer dans l'ère Meiji, passant sans transition du Moyen Age à l'Industrialisation. Les samourais n'ont plus leur place dans cette société. Kenshin, lui, n'a pas abandonné le port du sabre. Il l'utilise pour combattre la corruption et ceux qui veulent provoquer une guerre civile dans le pays.

● I'll Generation Basket (6)

De Hiroyuki Asada

Akané et Hitonari sont deux lycéens animés d'une même passion pour le basket. Pourtant, ils veulent remettre tout en cause et abandonner ce sport. Le premier par dépit, le second en réaction contre son père entraîneur. Mais le hasard va les mettre sur la route l'un de l'autre et les pousser à recommencer. Sur fond de basket, l'auteur nous raconte une histoire d'amitié et de passion sportive.

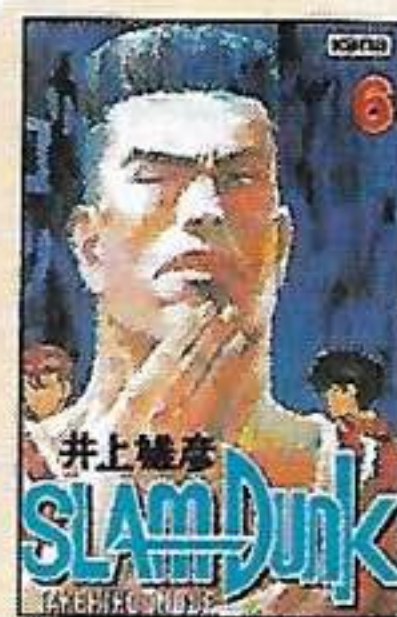


Editions Kana

● Les Chevaliers du Zodiaque (23)



Les Chevaliers d'Or de la vierge Shaka combattent d'anciens Chevaliers ressuscités et les poussent à lancer l'attaque interdite des Chevaliers d'Or. Un nouveau drame se déroule au Sanctuaire d'Athéna. Les Chevaliers de Bronze ont franchi la porte qui les conduit au royaume d'Hadès pour aller aider Athéna. Toutefois, il leur reste à traverser les mondes des enfers et en affronter leurs gardiens.



● Slam Dunk (6)

Le match entre Ryonan et Shohoku est serré. Il n'y a plus qu'un seul point d'écart et trente secondes de jeu. Qui va gagner, sachant que les deux équipes ont de bons joueurs ? Beaucoup, beaucoup de basket et un peu d'humour...

Editions Tonkam

● I's (3)

Grâce aux manœuvres tortueuses de Tératani et à la chance d'Itsuki, qui a gagné un séjour dans une station balnéaire, Ichitaka a l'occasion de passer un week-end à la mer avec la jolie lori dont il est amoureux depuis plus d'un an. Ichitaka décide d'en profiter pour lui déclarer enfin sa flamme. Hélas, elle refuse de l'écouter !

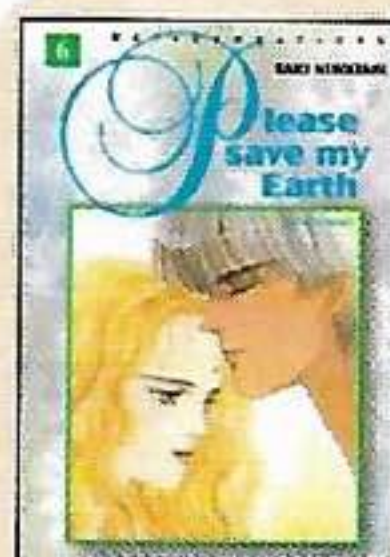


VIDEOS



● Lain (5)

Lain poursuit sa quête de vérité dans le Wired. Désormais, elle est confrontée à une mystérieuse entité appelée Deus. Un Dieu pourrait-il exister dans le Wired ? Et quels peuvent bien être son pouvoir et ses buts ? Rapidement, Lain se heurtera au mystère de sa propre existence. Qui est-elle vraiment ?



● Please save my Earth (6)

Voilà que Ring annonce à Alice la rupture de leurs fiançailles à condition qu'elle accepte l'identité de Mokuren. La pauvre Alice est noyée dans le réel et l'imaginaire, et ne sait pas quelle décision prendre.

POKÉMON™

TOUS LES POKÉMON APPARAISSANT DANS LE FILM

**Vous allez découvrir
les divers Pokémon
qui figurent dans le
film. Quelques-uns
sont inconnus
et font partie
des personnages
que vous pourrez
trouver dans les
cartouches des
jeux Or et
Argent qui
sortiront en
septembre.**



BULBIZARRE

Taille : 0,70 m

Bulbizarre appartient à Sacha. Dans le premier film, il aide Pikachu à faire du baby-sitting. Tous deux surveillent

Togépi le bébé et tentent de l'empêcher de pleurer. Ils lui trouvent une pomme que Psykokwak va manger. Dans le second film, Mewtwo capture Bulbizarre et l'oblige à se battre contre son double maléfique.

Bulbizarre a le pouvoir de contrôler l'eau. Il peut lancer de puissants jets sur ses ennemis.



1

SCARABRUTE

Taille : 1,50 m

Scarabroute appartient à Tolen, venu défier Sacha pour récupérer ses badges. Il va être mis hors de combat grâce à une attaque de Pikachu.

Scarabroute est un insecte qui a une grande force et peut tout découper.



127

KICKLEE

Taille : 1,50 m

Kicklee appartient à Sarao qui l'utilise pour combattre Mewtwo. Ce dernier va le repousser et le capturer pour en faire une version maléfique.

Kicklee est une bête de combat, il est fait pour la bagarre. Son attaque est le coup de pied lancé.



106

HYPOCÉAN

Taille : 1,20 m

Hypocéan, ce Pokémon d'eau appartenant à Umio, va combattre son double maléfique qui tente d'arrêter Sacha.

Hypocéan peut lancer de puissants jets d'eau.

117



LÉVIATOR

Taille : 6,50 m

C'est le plus puissant Pokémon de Umio. Il va l'utiliser pour traverser

l'océan et se rendre sur l'île de Mewtwo. Sur ordre de son maître, il attaque ce dernier

qui va l'expédier dans un bassin.

Léviator peut cracher de puissantes flammes.



130

STARI

Taille : 0,80 m

Stari appartient à Ondine. Dans le premier film, il apparaît

durant la course de natation opposant Maril à Carapuce. Il va tricher en tentant de ralentir Maril, afin de permettre à Carapuce de gagner.

Dans le second film, Stari part à la rescousse d'Ondine et la sauve de la noyade. Car, durant le trajet menant cette dernière sur l'île de Mewtwo, son bateau a chaviré à cause de la mer déchaînée.

Stari est un Pokémon d'eau. Il peut lancer de puissants jets.

120



111

RHINOCORNE

Taille : 1 m

Sarao, son maître, va le lancer contre Mewtwo qui l'éjectera d'un simple geste de la main et fera un double de lui. Rhinocorne n'est pas très intelligent et s'épuisera vite en fonçant contre sa version maléfique.

Rhinocorne est une force de la nature et peut tout éjecter sur son passage.

TORTANK

Taille : 1,60 m

C'est un Pokémon d'une grande puissance appartenant à Suito, une jeune fille qui a réussi à vaincre la tempête. Elle va lancer Tortank sur Mewtwo qui l'utilisera comme premier clone dans sa machine à dupliquer.

Tortank possède sur le dos deux puissants canons à eau.



9

INSÉCATEUR

Taille : 1,50 m

Dans le film, il fait une courte apparition et a un rôle minuscule. Il est utilisé par Sarao, son maître, pour combattre son double maléfique.

Insécateur possède, à la place des mains, deux lames qui tranchent tout sur leur passage.



123

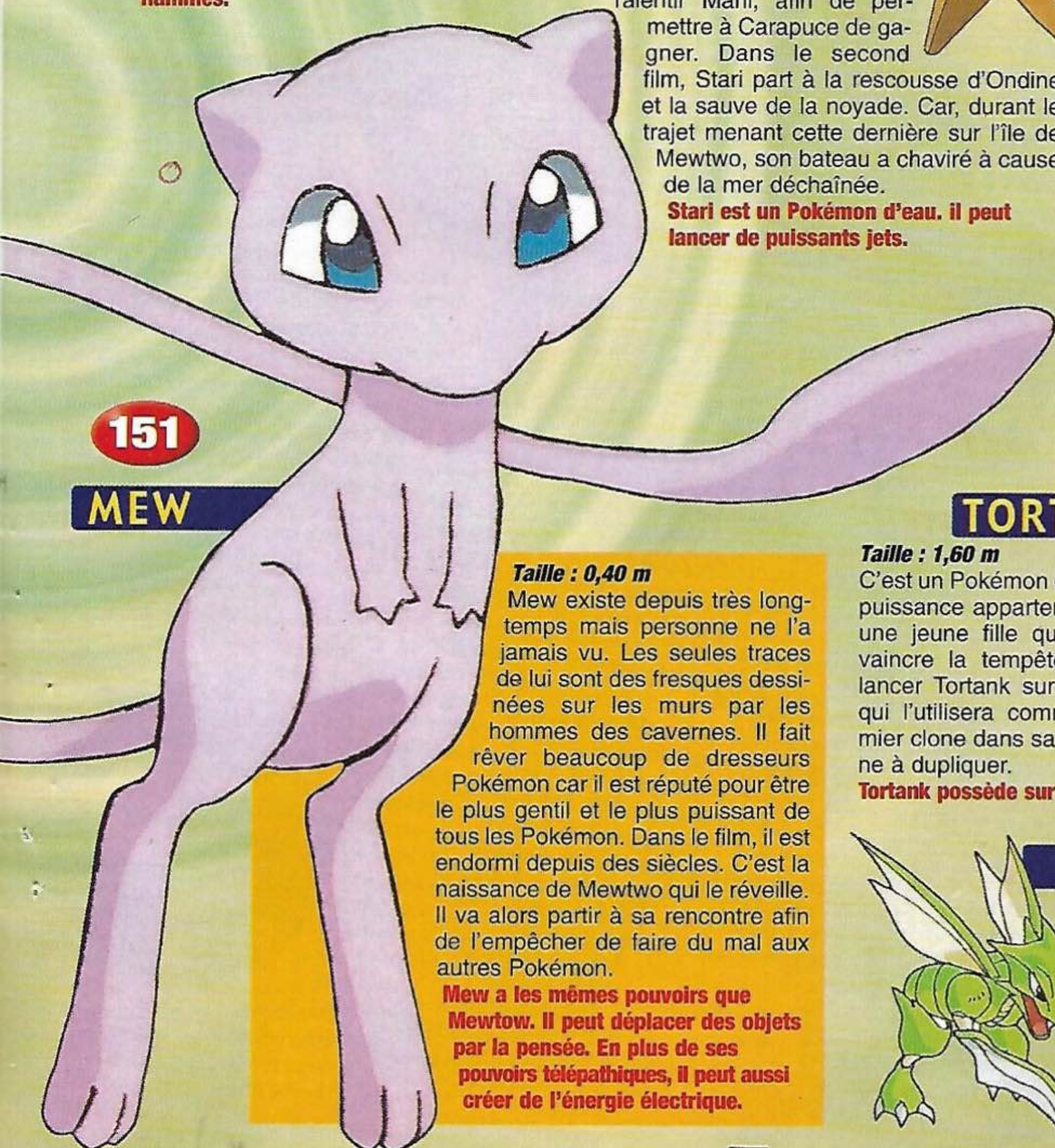
151

MEW

Taille : 0,40 m

Mew existe depuis très longtemps mais personne ne l'a jamais vu. Les seules traces de lui sont des fresques dessinées sur les murs par les hommes des cavernes. Il fait rêver beaucoup de dresseurs Pokémon car il est réputé pour être le plus gentil et le plus puissant de tous les Pokémon. Dans le film, il est endormi depuis des siècles. C'est la naissance de Mewtwo qui le réveille. Il va alors partir à sa rencontre afin de l'empêcher de faire du mal aux autres Pokémon.

Mew a les mêmes pouvoirs que Mewtwo. Il peut déplacer des objets par la pensée. En plus de ses pouvoirs télépathiques, il peut aussi créer de l'énergie électrique.



PIKACHU

25

Taille : 0,40 m

Pikachu est un Pokémon de Sacha. Dans le premier film, Pikachu s'est donné pour mission d'être le grand frère de Togépi. Il s'opposera à Raichu qui affirme lui être supérieur. Une course de vitesse sera programmée entre eux. Dans le second film, il tente de s'échapper de l'emprise de la Pokéball et de Mewtwo qui veulent le capturer. Sacha et lui vont s'opposer aux monstres.

Pikachu est un Pokémon électrique qui peut lancer des éclairs très puissants.



FLORIZARRE

Taille : 2 m

Dans le film, il appartient à Sarao, un dresseur Pokémon qui a réussi à vaincre la tempête pour se rendre sur l'île de Mewtwo. Il va être capturé, en même temps que Dracaufeu et Tortank, pour être placé dans la machine de clonage. C'est Sacha qui va le libérer afin qu'il combatte son double maléfique.

Florizarre est une plante-poison de grande taille. Il peut lancer de puissants jets d'eau.



3

DRACOLOSSE

Taille : 2,20 m

Dracolosse travaille pour Mewtwo. Il lui sert de facteur. C'est lui qui a été chargé de remettre à Sacha et aux autres participants les invitations pour le tournoi Pokémon organisé par Mewtwo.

Dracolosse vole à des vitesses supersoniques,

c'est pour cela qu'il est idéal comme coursier.



149

GOUPIX

37

Taille : 1,60 m

Goupix appartient à Pierre. Il est très gentil mais déteste qu'on le touche. Dans ce film, il accompagne son maître dans la base de Mewtwo qui l'obligera à affronter son double après l'avoir capturé.

Goupix peut cracher des flammes.



AQUALI

134

Taille : 1 m

Il fait une toute petite apparition dans le film, le temps de secourir Léviator qui a été mis hors combat par Mewtwo. Aquali appartient à Umio.

Aquali peut contrôler l'eau sous toutes ses formes.



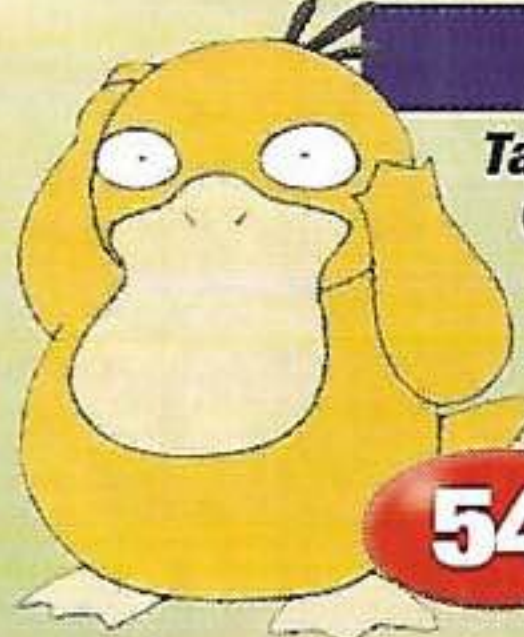
PSYKOKWAK

Taille : 0,80 m

C'est l'un des Pokémon les plus bizarres. Il a tout le temps mal à la tête. Il appartient à Ondine. Dans le premier film, il va manger la pomme que Pikachu et Bulbizarre avaient cueillie pour empêcher Togépi de pleurer. Dans le second, il va se retrouver face à son double maléfique.

Au lieu de se battre, ils vont comparer leurs maux de tête...

Psykokwak a des pouvoirs psy comme la télépathie.



54

GALOPA

Taille : 1,30 m

Tout comme Tortank, Grodoudou, Feunard, Rafflesia et Lamantine, ce Pokémon appartient à Suito. Lors de la bataille finale, il s'écroulera d'épuisement face à son double.

Galopa peut contrôler le feu.



78

TENTACRUEL

Taille : 1,60 m

Appartenant à Umio c'est un Pokémon très intelligent et très puissant. Mais ses grands pouvoirs ne feront pas le poids face à Mewtwo qui le capturera à l'aide d'une Pokéball. Il va être placé dans la machine à dupliquer qui fera un double de lui.

Tentacruel peut envoyer des jets d'eau.



73



150

MEWTWO

Taille : 2 m

Mewtwo est un clone, il a été créé génétiquement à partir d'un poil de Mew, le plus ancien et puissant Pokémon connu. Le Boss et les scientifiques lui ont donné vie afin qu'il permette au Boss de dominer le monde. En prenant conscience de son état, Mewtwo refuse de devenir un esclave. Il se révolte contre les hommes qu'il trouve avides et matérialistes. Il s'enfuit et s'installera sur une île déserte afin d'y inviter les plus grands dresseurs Pokémon.

Mewtwo a des pouvoirs psychokinésiques. Il peut déplacer des objets par la pensée, contrôler l'esprit des gens ou lire leurs pensées. Il est si puissant qu'il contrôle aussi les éléments.

Mewtwo a ses propres Pokéballs. Elles sont noires et peuvent penser par elles-mêmes. Si elles sont lancées sur un Pokémon, elles le poursuivent jusqu'à ce qu'elles réussissent à le rattraper. Elles peuvent aussi éviter les attaques et même absorber les Pokémon se trouvant dans leur propre Pokéball.





31

NIDOQUEEN

Taille : 1,30 m

Bien qu'il appartienne à Umio, le garçon dresseur Pokémon venu affronter Mewtwo, il va aider Sacha à libérer tous les Pokémon capturés par le méchant afin de l'affronter.

Nidoqueen est un Pokémon poison-sol.

AÉROMITE

Taille : 1,50 m

Accompagné de Scarabruite et de Golem, Aéromite va attaquer les Pokémon de Sacha alors que ce dernier avait décidé de prendre des vacances. Il ne fera pas long feu face à Bulbizarre et sera mis hors de combat très rapidement.

Aéromite est un insecte-poison qui peut, entre autres attaques, lancer des éclairs.



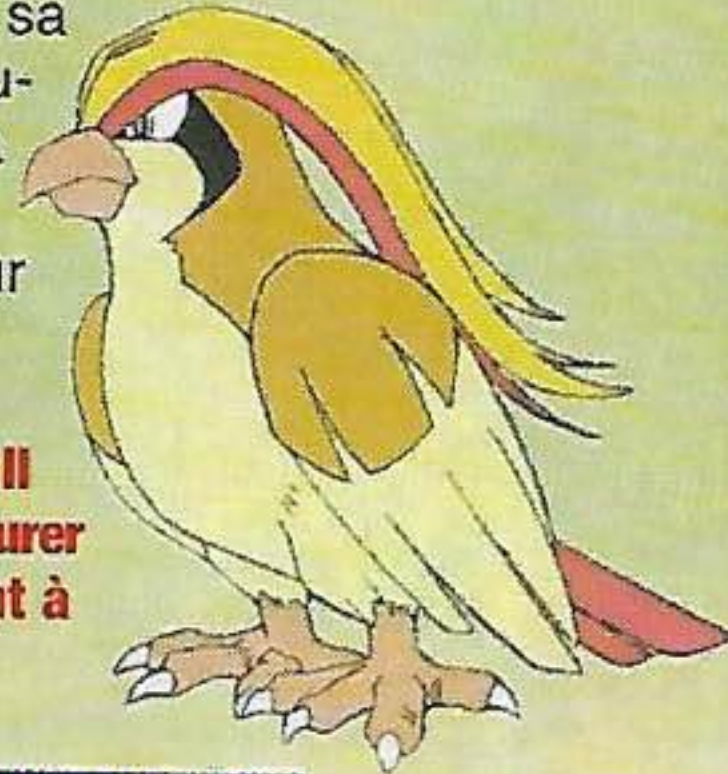
49

ROUCARNAGE

Taille : 1,50 m

Tout comme Florizarre, il appartient à Sarao qui va l'utiliser afin de se rendre sur l'île de Mewtwo. Roucarnage est un immense oiseau sur lequel Sarao va monter. Grâce à sa grande force, Roucarnage bravera la tempête et conduira son maître sur New Island.

Roucarnage lance de puissantes tornades. Il est très difficile à capturer car il vit généralement à l'état sauvage.



18

GRODOUDOU

Taille : 1 m

Grodoudou est un Pokémon très gentil appartenant à Suito. Dans le film, c'est plus son animal de compagnie qu'une bête de combat. Grodoudou est à ses côtés durant le repas organisé juste avant le tournoi de Mewtwo.

Grodoudou possède le pouvoir d'endormir tout le monde.



40

GOLEM

Taille : 1,40 m

Golem apparaît dans le second film.

Il appartient à un dresseur Pokémon du nom de Tolen. Ce garçon très prétentieux utilise Golem pour affronter Sacha. Il va se faire éliminer en une seule attaque.

Golem est un Pokémon de terre et peut provoquer, entre autres, des tremblements de terre et des jets de pierres.



76

SABLAIREAU

Taille : 1 m

Tout comme Rhinocorne, Insécateur, Kicklee, Roucarnage et Florizarre, il appartient à Sarao. Il va être capturé par une Pokéball noire et transporté dans la machine à dupliquer.

Salaireau peut lancer des jets de sable très puissants sur ces adversaires.



28

LAMANTINE

Taille : 1,70 m

Lamantine est un Pokémon d'eau qui se déplace à très grande vitesse. Suito va l'utiliser pour vaincre la tempête et pouvoir se rendre sur New Island.

Lamantine peut lancer de l'eau et la transformer en glace.



87

AKWAKWAK

Taille : 1,70 m

Umio, son maître, aime beaucoup les Pokémon d'eau.

C'est pour cela que Akwakwak

vient, comme ses compagnons, de cet élément. Il va être envoyé par son maître pour combattre Mewtwo, mais ce dernier le capturera.

Akwakwak peut, avec ses griffes, tout découper.



55

RAFFLESIA

Taille : 1,20 m

C'est l'évolution finale de Ortide. Il apparaît dans le film lors de l'affrontement final contre les doubles maléfiques. Il appartient à Suito.

Rafflesia peut lancer, entre autres attaques, de la poudre-toxic.



45

DRACAUFEU

Taille : 1,70 m

Dracaufeu est un Pokémon appartenant à Sacha. Il est très puissant mais n'en fait qu'à sa tête et refuse de lui obéir. Dans la première partie, il se fâche contre Pikachu et Raichu qui ont piétiné sa queue. En tentant de les rattraper, il va glisser et coincer sa tête dans une cheminée.

Les Pokémon vont alors s'associer pour l'aider à en sortir. Dans la seconde partie, Sacha l'envoie s'opposer à Mewtwo. Dracaufeu foncera sur ce dernier qui le capturera et fera un double maléfique de lui.

Dracaufeu a le pouvoir de contrôler le feu. C'est avant tout un dragon qui peut cracher de grosses flammes.



6

CARAPUCE

Taille : 0,50 m

Carapuce appartient à Sacha. Dans la première partie, il fait une course à la nage contre Maril. A cause de Poissirène, il perdra. Dans le second film, Sacha le fait se battre contre un garçon venu le défier avec ses trois

Pokémon. Par la suite, il sera capturé par Mewtwo qui fera un double maléfique de lui.

Carapuce est un Pokémon d'eau. Il peut, entre autres, lancer des bulles d'eau.



7

FEUNARD

Taille : 1,10 m

Suito va l'utiliser pour tenter d'arrêter Mewtwo.

Feunard sera, lui aussi, capturé par une Pokéball noire.

Feunard contrôle le feu et peut agir comme un lance-flammes.



38

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

EN DIRECT DU JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Me-gumi no Daigo

Daigo Asahina est un jeune pompier engagé dans un nouveau service. Il est battant, courageux et souhaite rapidement s'intégrer. Il veut prouver son courage et sauver la vie des gens. Mais il est dans le secteur appelé Me-gumi. Me-gumi signifie "secteur" et le Me, ainsi placé, est un jeu de mots qui veut dire "jamais". Par exemple, jamais de feu ! En bref, c'est un service où il ne se passe rien. Il y a très longtemps au Japon, à l'époque Edo, les casernes étaient déjà sectorisées. Il y en a toujours eu une appelée Me-gumi. Pour revenir à l'histoire, Daigo Asahina est très mécontent car il voulait devenir un héros. Tout d'abord découragé, sa passion va lui faire découvrir le grand secret de son secteur. En réalité, l'équipe est très efficace. Son travail est préventif et elle fait tout son possible pour qu'il n'y ait jamais de feu. Sa vigilance va être mise à rude épreuve avec l'apparition d'un nouveau genre d'incendie. Anticonformiste, Daigo ne respecte pas les règles mais arrive à se sortir des situations les plus critiques.



Daigo est un jeune pompier courageux et anticonformiste



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

Amon Devil Man

Au Japon, "Devil Man" est le plus gros succès de Go Nagai, le père de Guldorak. Il a créé cette série dans les années 70. Jusqu'à présent, elle continue dans diverses versions et a été de multiples fois adaptée en dessin animé. L'histoire : Akira (Domio) était un gentil jeune homme qui, un jour, a vu sa vie bouleversée par un démon du nom d'Amon. En effet, ce dernier va le posséder et, du coup, lui conférer la faculté de se transformer et de devenir Devil Man. Afin de le tourmenter, Amon envoie un monstre dans la

maison de Miki, la petite amie de notre héros, pour la tuer. En découvrant que son grand amour a été assassiné par Amon et que l'âme de Miki est prisonnière, Akira se révolte... "Amon Devil Man" est la énième version animée du manga de Go Nagai.

Le gentil Amon devient un démon



Ayashi no Celess

Cette histoire d'amour s'inspire d'une vieille légende japonaise. Elle est issue d'un manga de Yu Watase très connu pour "Fushigi Yugi". La jolie Aya est, sans le savoir, issue d'une famille dont certains membres ont du sang céleste coulant dans leurs veines. Quand apparaissent ses premiers pouvoirs, Aya, inquiète, en informe sa famille. Peu de temps après, elle est attaquée mais parvient de justesse à s'échapper. En chemin, Aya rencontre sa meilleure amie, Suzumi Aozari, à qui elle raconte ses mésaventures. Cette dernière décide alors de l'aider et charge son frère Yohi de découvrir qui en veut à la vie d'Aya. Yohi enquête et découvre que c'est en



fait la famille de la jeune fille qui cherche à l'éliminer. Pourtant, Aya a du mal à le croire, d'autant plus que sa famille vient de lui envoyer Toya, leur propre garde du corps, afin d'assurer sa protection. Mais en réalité, ce dernier est chargé de la tuer. Yohi, qui est amoureux d'Aya, tente, en vain, de l'en prévenir. Car, mal-

heureusement, Aya n'a d'yeux que pour Toya qui semble, lui aussi, avoir un faible pour elle. Un triangle amoureux bien compliqué va alors se former. Le

choix sera d'autant plus difficile pour Aya lorsqu'elle apprendra que la seule chose susceptible de la rendre à nouveau normale est d'être aimée sincèrement par un homme...

heureusement, Aya n'a d'yeux que pour Toya qui semble, lui aussi, avoir un faible pour elle. Un triangle amoureux bien compliqué va alors se former. Le choix sera d'autant plus difficile pour Aya lorsqu'elle apprendra que la seule chose susceptible de la rendre à nouveau normale est d'être aimée sincèrement par un homme...

Une histoire d'amour compliquée

校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座



Zion Megami Kohosei

Aux alentours de l'an 4000, la déesse Ingrid a choisi plusieurs terriens afin de piloter trois grands robots destinés à protéger la planète Zion. Nos héros, commandés par Zéro, vont découvrir que leurs ennemis, les Victimes, vivaient sur Zion avant que les ter-

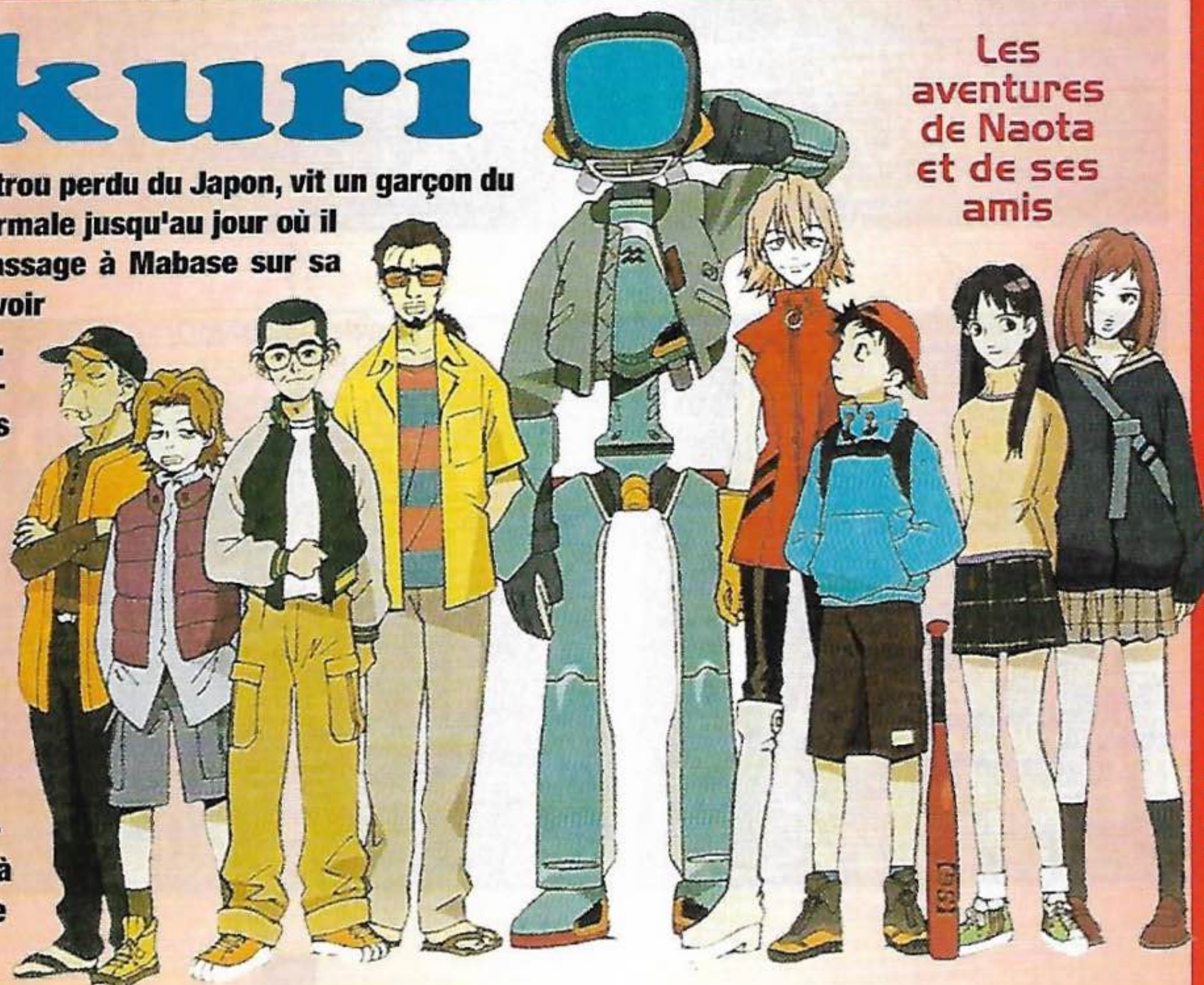
riens ne la colonisent. Ils les avaient apparemment exterminés en créant trois robots ultra-puissants. Ce titre fait partie de la nouvelle génération de séries riches en effets spéciaux et images de synthèse. Les trois robots de Zion sont entièrement conçus par ordinateur.

Des robots très puissants

校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

Furikuri

Dans un futur proche, à Mabase, un trou perdu du Japon, vit un garçon du nom de Naota. Sa vie est plutôt normale jusqu'au jour où il rencontre Haruna, une jeune fille de passage à Mabase sur sa Vespa. Et comble de tout, elle semble avoir des effets particuliers sur son corps. Comme si tout cela n'était pas assez bizarre, un robot commence à faire des siennes dans la petite ville. Bien évidemment, Naota se retrouve au beau milieu de tout ça. Commence alors une succession d'événements étranges où Naota passe d'une vie bien rangée à une autre remplie de belles jeunes femmes, de robots, d'actions, de malédictions, d'organisations secrètes et de scènes de poursuite avec Haruna sur sa Vespa. "Furikuri" est produit par le studio Gainax et dessiné par Yoshiyuki Sadamoto à qui l'on doit déjà "Nadia ou le secret de l'eau bleue" et "Evangélicon".



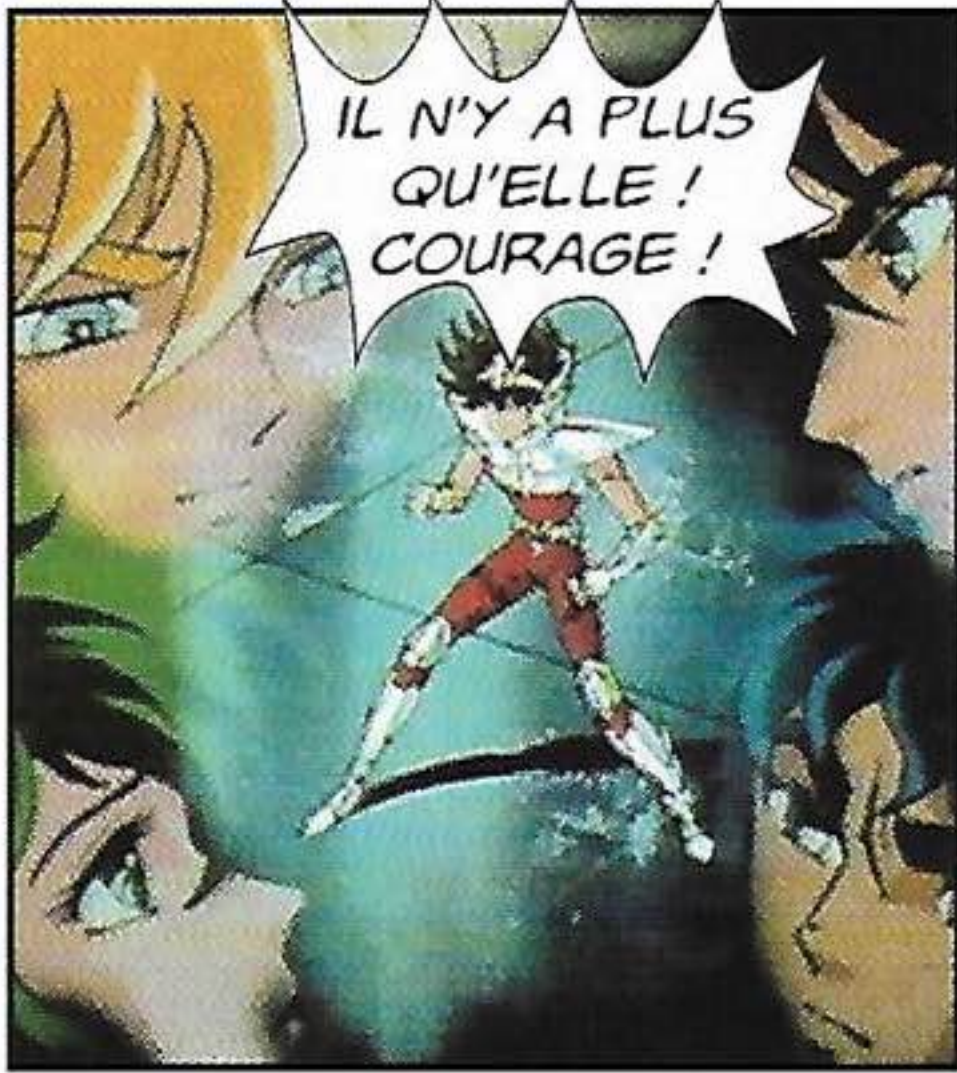
Les aventures de Naota et de ses amis

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

L'armure d'Odin (1)

Résumé : C'est Poséidon lui-même, qui a posé l'anneau d'Hennibelungen au doigt de la princesse Hilda... En apprenant la vérité, Sigfried se sacrifie en emportant avec lui le message du sanctuaire sous-marin...





J'AI MAINTENANT LES 7 SAPHIRS D'ODIN !



ATHÉNA VA BIENTÔT MOURIR ! JE VAIS POUVOIR RÉGNER SUR LA TERRE ENTIÈRE !



JE NE TE LAISSERAI PAS CONTRECARRER MES PLANS !



AAAHHH !!!



À L'ATTAQUE !

UNE BATAILLE INFERNALE EST ENTAMÉE PAR HILDA...



OH MON DIEU !



EN GARDE !



YYYAAAA !!!



ON NE PEUT ÉCHOUER MAINTENANT !



SEYAR !



COURAGE, NOUS ALLONS T'AIDER !



SEYAR !



OOHH !!



NON LOIN DE LÀ...

LA COSMOS ÉNERGIE D'ATHÉNA VA BIENTÔT S'ÉTEINDRE !



C'EST AFFREUX !



C'EST IMPOSSIBLE, ELLE NE PEUT PAS MOURIR SINON TOUTE LA PLANÈTE VA ÊTRE DÉTRUITE !



MMM !!



SEYAR, DÉPÊCHE-TOI !



ATTAQUE, OÙ IL SERA TROP TARD !



À L'ATTAQUE !



FFSSSS !!



HILDA EST TOUCHÉE...

GGRR !!



YYAAAA !!



MALÉDICTION...

ON NE PEUT TUER LA PRINCESSE
HILDA, SINON PERSONNE NE
POURRA SAUVER ATHÉNA !



JE DOIS M'EMPARER DE
L'ÉPÉE AU PLUS VITE !

HILDA A REPRIS DES
FORCES...



FFSSSS !!

LES CHEVALIERS GISENT TOUS
SUR LE SOL !



AAHH !!



CE COUCHER DE SOLEIL
EST LE PLUS BEAU, CAR IL
EST LE SYMBOLE DE MON
TRIOMPHE !

LA VICTOIRE M'APPARTIENT,
ATHÉNA...



SEYAR S'EST RATTRAPÉ
À UNE PAROI !

JE VAIS LÂCHER, JE
N'EN PEUX PLUS !

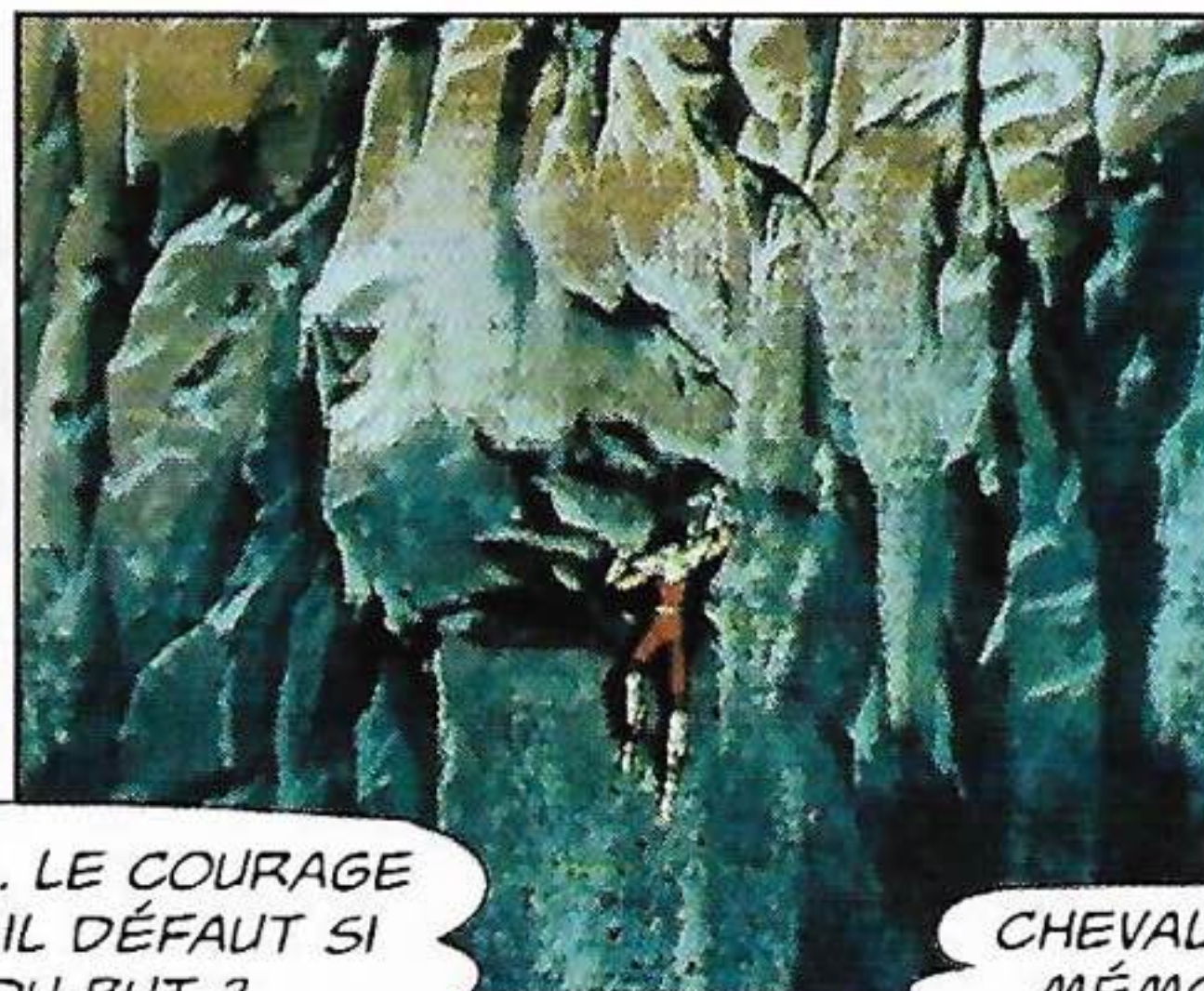


LE SOLEIL VA SE COUCHER !
JE NE PEUX PLUS RIEN FAIRE
POUR SAUVER ATHÉNA !

UNE VOIX VENUE DU
CIEL...



CHEVALIER... LE COURAGE
TE FERAIT-IL DÉFAUT SI
PRÈS DU BUT ?



CHEVALIER, AURAS-TU LA
MÉMOIRE SI COURTE ?



TU M'AVAIS PROMIS DE PROTÉGER ATHÉNA !

SAGA ?



EH OUI !!



TE SOUVIENS-TU DE NOTRE COMBAT SANS MERCI DEVANT L'AUTEL DU SANCTUAIRE ?



SI TU M'AS BATTU CE N'EST PAS GRÂCE À TA FORCE OU À TA COSMOS ÉNERGIE...



... NON, C'EST PARCE QUE TON ÂME ÉTAIT PURE !



TU AS TOUJOURS CRU EN UN MONDE MEILLEUR OÙ RÉGNERAIENT LA PAIX ET LA JUSTICE !



TON CŒUR ÉTAIT GRAND OUVERT ET TA GÉNÉROSITÉ T'A VALU DE COMMUNIER AVEC TES COMPAGNONS ET AINSI SURPASSER MA PUISSANCE !



UN MIRACLE SE PRODUIRA TANT QUE L'ESPOIR BRILLERA DANS TON CŒUR ! NE PERDS PAS COURAGE !



LE MAL NE POURRA JAMAIS GAGNER QUELLE QUE SOIT SA FORCE ! TU L'AS DÉJÀ PROUVÉ CHEVALIER !





UN MIRACLE SE PRODUIRA TANT QUE L'ESPOIR BRILLERA DANS MON CŒUR !

TOI AUSSI TU ME CONFIES SA VIE, JE N'AI PAS LE DROIT DE TE DÉCEVOIR !



TU N'ES PAS MORT ?



ATHÉNA, COURAGE, JE TE SAUVERAI !



TU N'IRAS PAS PLUS LOIN !



YYAAA !!



ATTENTION !!



NOOON !!



CONTINUE, NE T'ARRÊTE PAS !



PAUVRE IDIOT, CELA NE CHANGE RIEN !



CONTINUE !!



NE TE RETOURNE PAS !



A QUEL POKÉMON ?

RESSEMBLEZ-VOUS LE PLUS

1 Dans un magasin, il vous arrive de...

- A** Vous arrêter au rayon des jouets
- B** Vous perdre
- C** Suivre un inconnu



2 Quand un copain vous donne une claque, vous...

- A** Allez le dénoncer à la maîtresse ou au prof
- B** Criez très fort
- C** Lui donnez une torgnole

3 Qu'aimez-vous par-dessus tout ?

- A** Retenir l'attention des autres, vous adorez que l'on vous admire
- B** Gagner en ayant de la chance
- C** Que l'on vous aime, que l'on vous câline

4 Vous trouvez qu'être un enfant, c'est...

- A** Drôlement bien, vous avez le temps de grandir
- B** Pas très drôle, les grands ne font "rien que vous embêter"
- C** Plutôt sympa, il suffit de ne pas se laisser faire. La meilleure défense, c'est l'attaque

5 Un copain vous propose de devenir son ami si vous laissez tomber votre

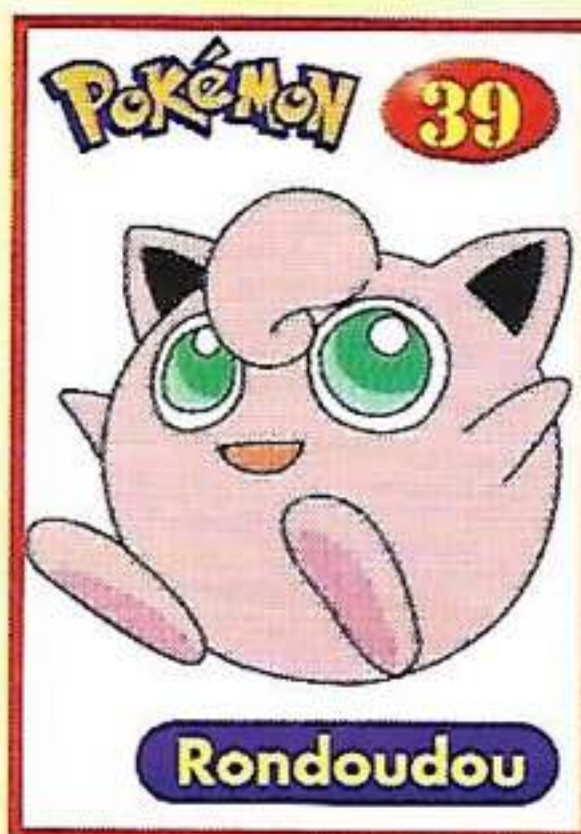
meilleur pote actuel. Quelle est votre réaction ? Vous...

- A** Acceptez de changer de meilleur ami à condition que le nouveau vous donne des bonbons
- B** Proposez d'avoir deux meilleurs amis
- C** Demandez à réfléchir

6 Si un copain obtient une meilleure note dans votre matière préférée, vous...

- A** Lui faites une grosse tête à la récré
- B** Jurez bien de vous venger
- C** Allez vous cacher pour pleurer

7 Votre père vous a promis



une pièce si vous lavez sa voiture, votre mère vous en donnera deux si vous l'aidez à faire la vaisselle. Vous...

- A** Lavez la vaisselle et la voiture
- B** Faites patienter votre père pour aider d'abord votre mère
- C** N'aidez ni l'un ni l'autre. Vous détestez l'eau de vaisselle, et les produits décapants vous blessent les mains

8 En classe, vous êtes assis...

- A** Plutôt près du radiateur
- B** Au fond
- C** Au premier rang

9 Avez-vous un pire ennemi ?

- A** Le premier de la classe

B Ça change tout le temps
C Pas le moindre

10 Vous mettez-vous en colère facilement ?

- A** Il en faut beaucoup pour que vous lanciez des éclairs
- B** Vous contrôlez vos nerfs le plus longtemps possible, mais quand ça éclate, c'est terrible
- C** Très facilement, on n'a pas intérêt à vous chercher. Il est courant de vous trouver toutes griffes dehors



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 10 points : Vous êtes plus proche de Miaoou, qui a comme pire ennemi Persian, le chat qui l'a remplacé auprès du Boss de la Team Rocket. Miaoou n'a pas un mauvais fond mais, comme tous les chats, il va là où il croit trouver une meilleure pitance, un coussin plus moelleux. Comme lui, vous vous fâchez facilement, vous rugissez en sortant les griffes. Vous n'êtes pas le dernier pour faire des bêtises. Vous vous trouvez trop petit et êtes impatient de grandir pour être de taille à affronter les grands. Vous avez un sacré caractère. Ça ne doit pas être de tout repos d'être votre ami. Et il vaut mieux ne pas devenir votre ennemi !

Vous obtenez de 11 à 20 points : Vous êtes plus proche de Rondoudou, le chanteur hypnotiseur. Comme lui, vous adorez être le premier. Vous ne supportez pas qu'il s'en trouve un pour vous voler la vedette. Il vous arrive aussi d'avoir la main leste et les torgnoles volent bas quand vous êtes très en colère contre

quelqu'un. Vous ne vous montrez pas souvent généreux. Le partage, ce n'est pas votre fort. Vous êtes un petit malin. Du genre à commencer par la vaisselle si elle vous est payée le double du lavage de la voiture...

Vous obtenez plus de 20 points : Vous ressemblez comme un jumeau à Pikachu, le préféré de tous les fans de Pokémon. La peluche la plus aimée et recherchée dans l'univers des "monstres de poche" (c'est la traduction en français de Pokémon) vous va bien. Comme Pikachu, vous êtes le chou-chou de la classe, la maîtresse ne vous gronde jamais, Vous rentrez dans votre cage quand vous avez du chagrin, Vous ne vous laissez pas faire pour autant : quand on vous cherche, on finit par vous trouver. Vous n'êtes pas pressé de grandir. Votre état d'enfant vous satisfait plutôt et si l'enfance pouvait durer toute la vie, vous ne descendriez pas dans la rue pour manifester contre...

Manga Distribution

Retrouvez en coffrets les séries qui ont bercé votre enfance...



499 F

Dragon Ball Z - Partie 2
8 volumes, 32 épisodes - Coffret I disponible



499 F

Les Mondes Engloutis - Partie I
8 volumes, 26 épisodes



499 F

Nicky Larson - Partie I
8 volumes, 32 épisodes



499 F

Street Fighter - l'intégrale
9 volumes, 29 épisodes



349 F

Tom Sawyer - Partie 2
6 volumes, 25 épisodes - Coffret I disponible



499 F

Saint-Seiya - Partie 2
8 volumes, 32 épisodes - Coffret I disponible



449 F

Capitaine Flam - Partie 2
7 volumes, 28 épisodes - Coffret I disponible



499 F

Juliette je t'aime - Partie I
8 volumes, 32 épisodes



499 F

Ken le Survivant - Partie 2
8 volumes, 31 épisodes - Coffret I disponible



499 F

San Ku Kai - l'intégrale
9 volumes, 27 épisodes



499 F

Lady Oscar - Partie I
6 volumes, 20 épisodes



499 F

Blue Seed - l'intégrale
9 volumes, 26 épisodes



499 F

Robotech Saison 3 - l'intégrale
8 volumes, 25 épisodes - Saisons 1 et 2 disponibles



499 F

Princesse Sarah - Partie
8 volumes, 32 épisodes



Découvrez le magasin, venez nous rendre visite au
8 bd Voltaire 75011 Paris.
Ouvert sans interruption
du lundi au samedi de
10 h 00 à 19 h 30 (métro République)

Complétez ou recopiez le bon de commande sur papier libre, puis retournez-le accompagné de votre règlement à :
Manga-Distribution - BP 44 - Quartier de Paris -
Route du Val - 83171 Brignoles Cedex
ou contactez nous directement et réglez par carte bancaire, partél 04 94 69 61 00-fax: 04 94 69 61 01
internet : www.manga-distribution.com
Possibilité de Règlement en "3 Chèques SANS FRAIS" à partir de 500F d'achat.

Service après vente : 04 94 69 61 02

- Chèque CB Mandat
- Contre remboursement (80 frs)
- N° C.B :
- Expire le
- Nom
- Prénom
- Adresse
- Ville
- Code postal
- tél. :
- Signature

D. Manga 02/00

INTITULÉ	PRIX
Participation frais de port par Chronopost (24 h) 60 frs par Colissimo (48 h) 40 Frs	
Total à payer + port	