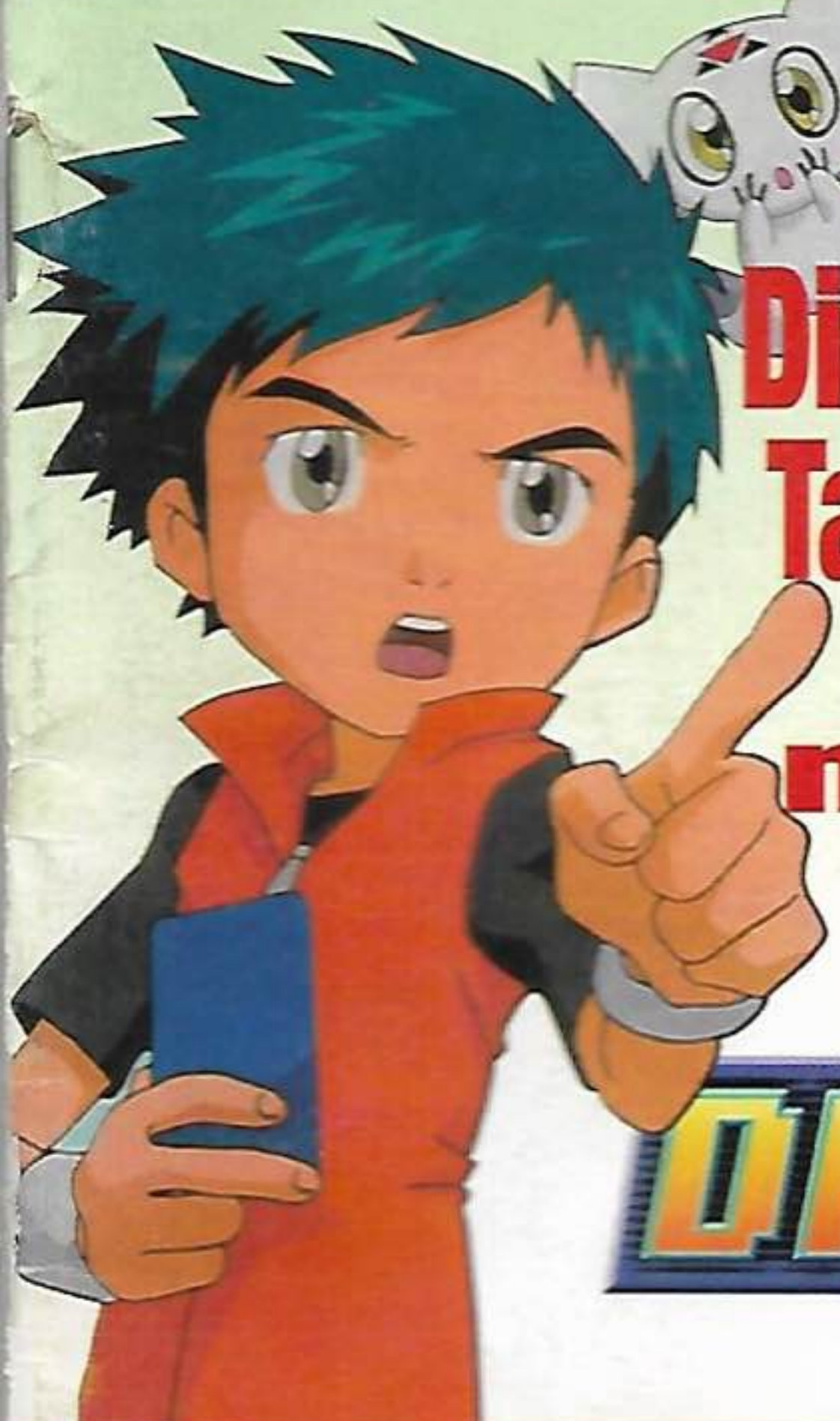
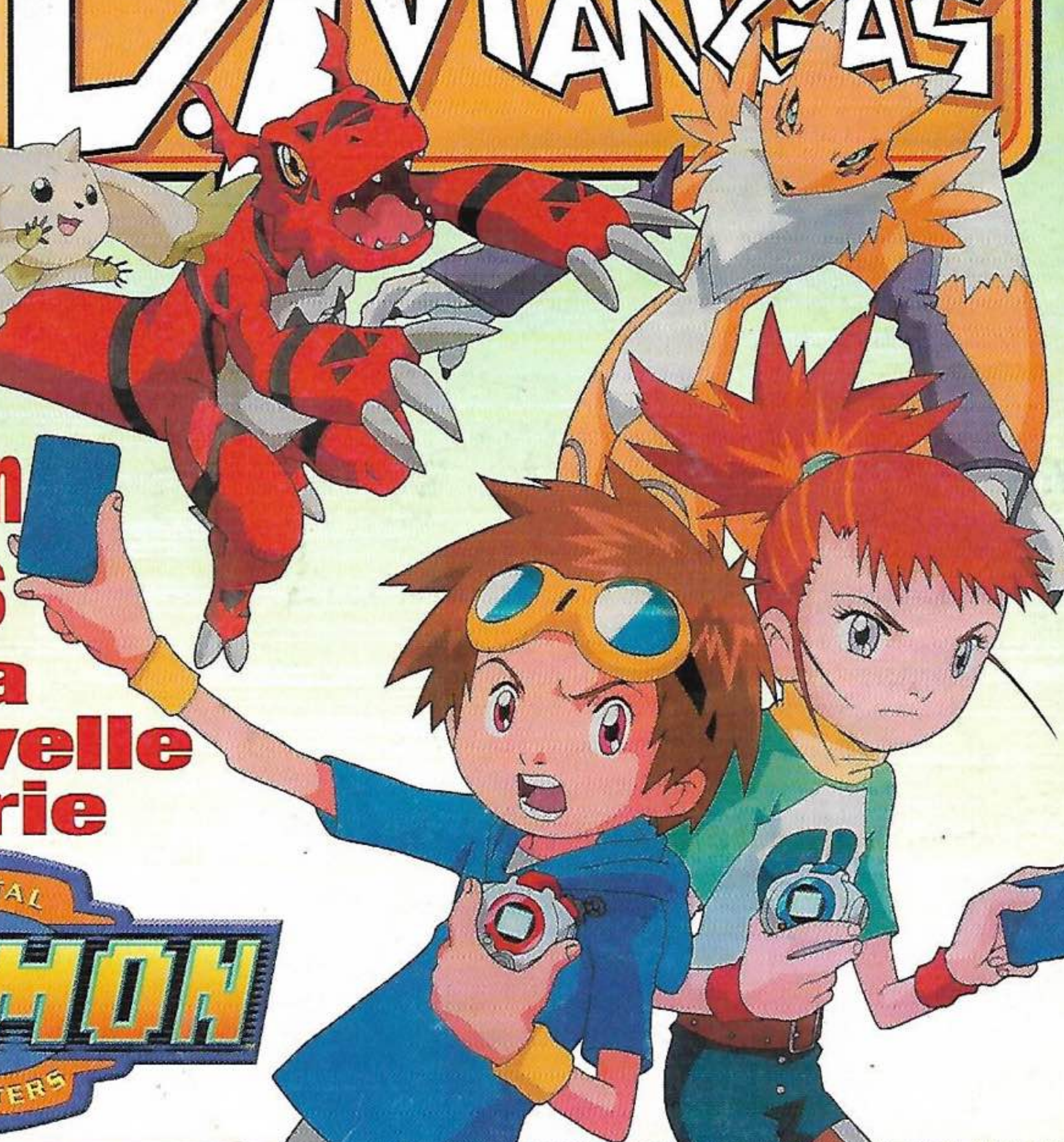


Nouveau!
Encore plus
de pages!

DIGIMON

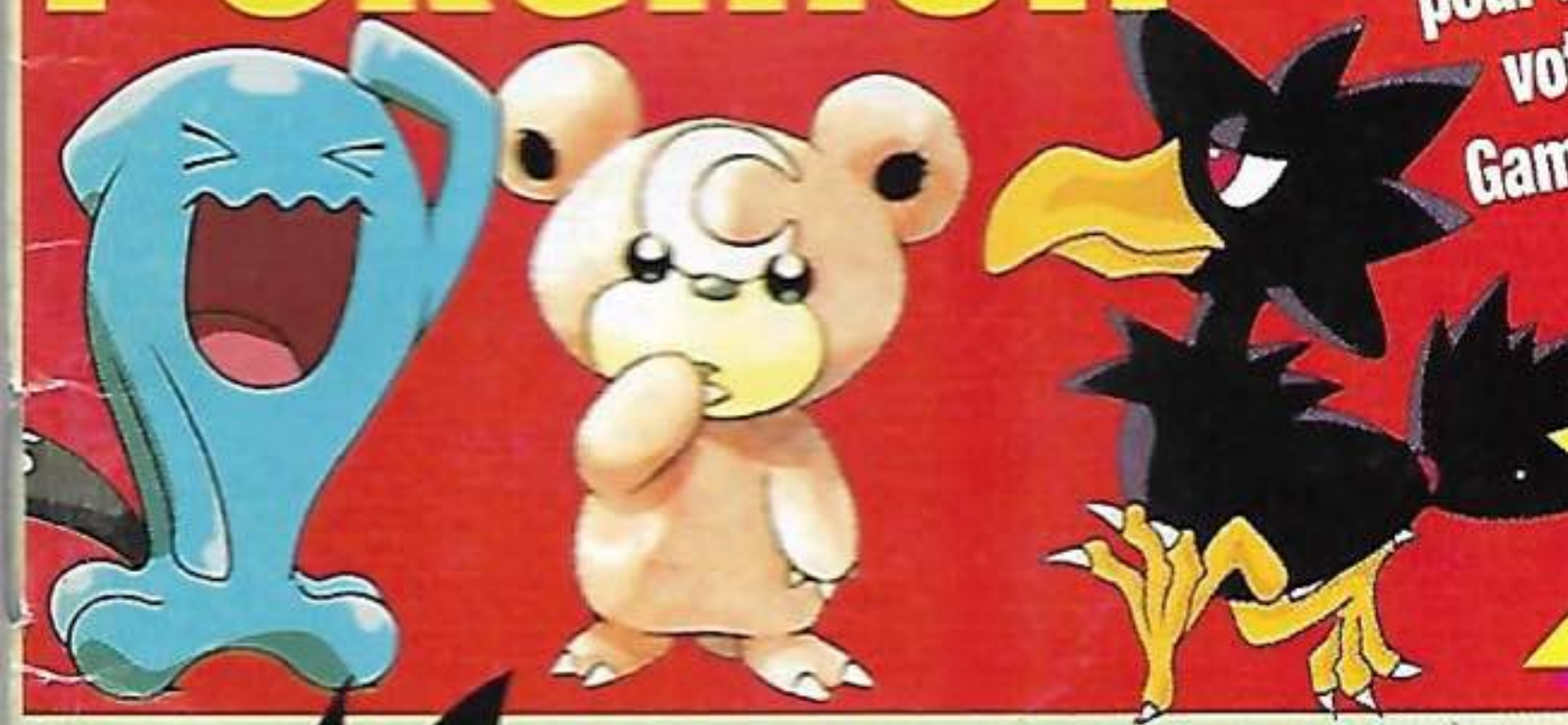


Digimon Tamers
la nouvelle série



40 nouveaux Pokémon

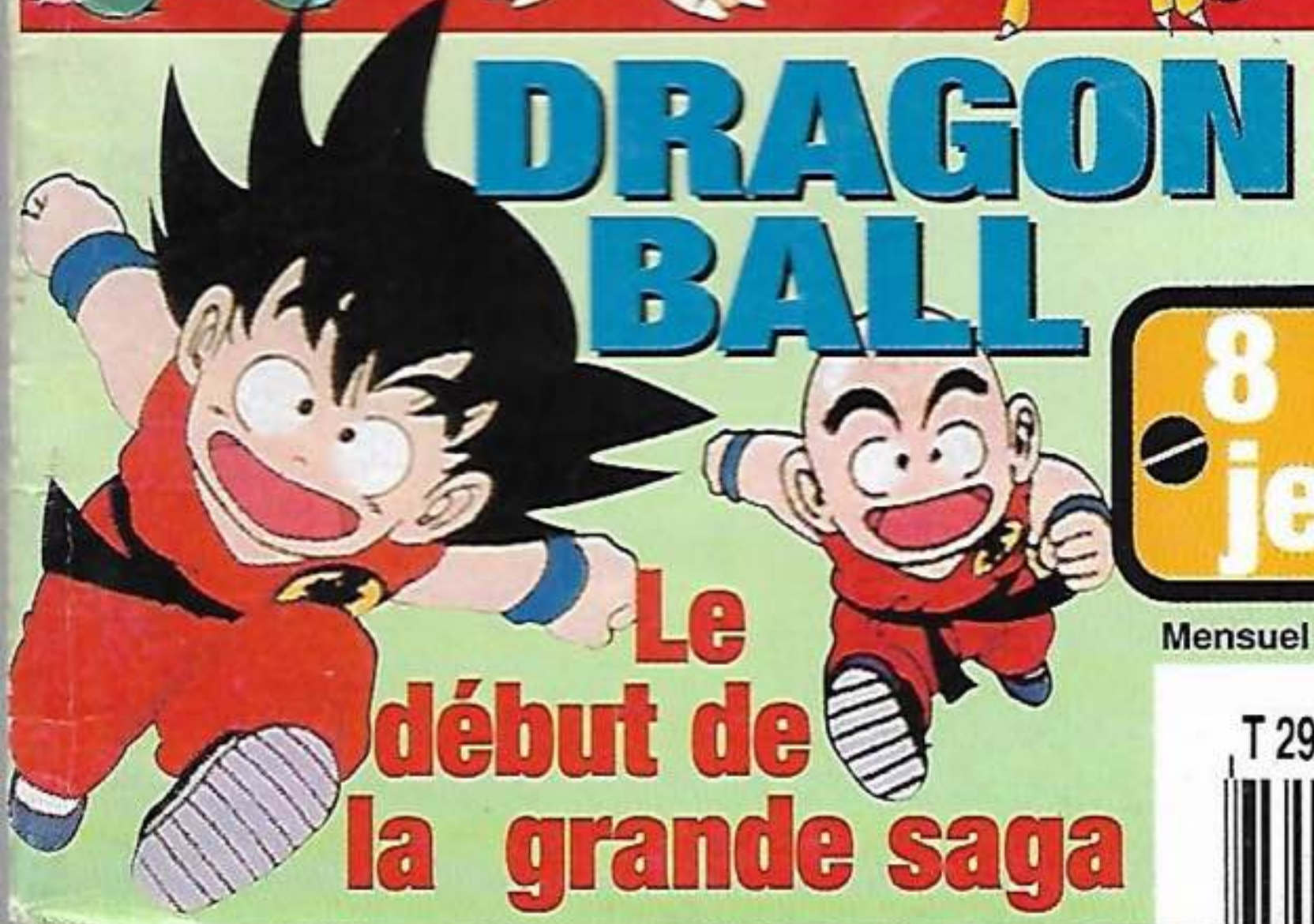
avec leur fiche
pour mieux utiliser
votre
Game Boy



Sakura

et toute sa tribu

Super poster
toutes les cartes de Clow



Le début de la grande saga

8 pages de jeux vidéo

Mensuel N° 481 Octobre 2001 - ISSN 1286-1707

T 2918 - 481 - 20,00 F - 3,05 €



20 FF
145 FB
6,50 FS



Pour tout savoir sur vos mangas favoris

Téléphonez au

08 36 68 38 88

2,21 F/mn

S O M M A I R E

MAGAZINE

- 3 Digimon Tamers**
La nouvelle série Digimon
- 24 Pleins feux sur...**
Princesse malgré elle
- 26 Courrier des lecteurs**
- 27 Multimédia**
- 28 Jeux vidéo**
Rugby 2001, Off Road, The Bouncer
- 44 Sakura**
La tribu de la chasseuse de cartes
- 47 Pokémon**
40 nouvelles fiches
- 54 Dragon Ball**
Résumés de la célèbre saga
- 58 En direct du Japon**
Toutes les nouveautés
- 67 Quoi de neuf ?**
Mangas, DVD, vidéos

BANDES DESSINEES

- 10 Dragon Ball GT**
Le Niveau 4
- 60 Les Chevaliers du Zodiaque**
Le piège des 7 piliers (2)

POSTERS

- 31 Dragon Ball GT**
Sakura : toutes les cartes



CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



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

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



une économie de 60 F
3 numéros gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS
18/28, quai de La Marne, 75164 Paris Cedex 19

Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai 12 numéros au prix de 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 "ABNET.COM-D.MANGAS"

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

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

D.Mangas N° 481 - Octobre 2001. 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. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Arnaud Bertrand. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. DEPOT LEGAL : Octobre 2001. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE EDITIONNEE par ABNET.COM SA au capital de 750 000 F. R.C.B. 334 323 961 - 132 av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas/DIP, 18/28, quai de La Mame 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photographie : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par SNIL.

DIGIMON TAMERS

La nouvelle série

Une nouvelle série Digimon vient de débiter au Japon. Grâce à D.Mangas, vous saurez tout sur cette nouvelle saga. Vous allez pouvoir découvrir les héros de ce dessin animé ainsi qu'un résumé de la série télé et du film. Digimon Tamers, puisque tel est son nom, n'est pas la suite directe des deux premières sagas car l'histoire se déroule dans un futur proche.



LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Takato Matsuda

Agé de 10 ans, c'est le leader de ce nouveau groupe. Son caractère est une sorte de fusion entre celui de Tai et de Davis (le héros de la seconde saga). Mais, à l'inverse des deux premiers, il est calme et réservé. En dehors de la chasse aux Digimon, sa passion est le dessin. C'est d'ailleurs en dessinant qu'est apparu son Digimon qui s'appelle **Gillmon**.

Ruki Makino

Agée de 10 ans, elle a un tempérament de feu et c'est une aventurière qui adore se battre. Elle n'a rien à voir avec les autres filles qui sont passées dans la série. En fait, c'est un garçon manqué. Elle se fâche très facilement. Son Digimon s'appelle **Renamon**.

Lee Zenrya

Lui aussi est agé de 10 ans. C'est une nature rebelle et sauvage. On peut le considérer comme le Matt du groupe. Très solitaire, il se joint très peu aux autres, mais est toujours là, près de ses amis, quand il le faut. Lee est métissé : mi-chinois, mi-japonais. Son Digimon s'appelle **Terriermon**.

PERSONNAGES SECONDAIRES

JURI KATOU

Agée de 10 ans, c'est une fille très gentille et serviable. Takato et elle s'apprécient tout particulièrement. Rien n'a été dévoilé, mais il semblerait qu'il y ait de l'amour dans l'air. Ils sont très souvent ensemble, et elle est toujours là pour le reconforter en cas de coup dur. Lorsque Takato est désespéré et ne trouve pas de solution, Juri lui vient en aide. On la voit toujours accompagnée d'une étrange marionnette, ce qui fait d'elle une fille un peu particulière.

HIROKAZU SHIODA

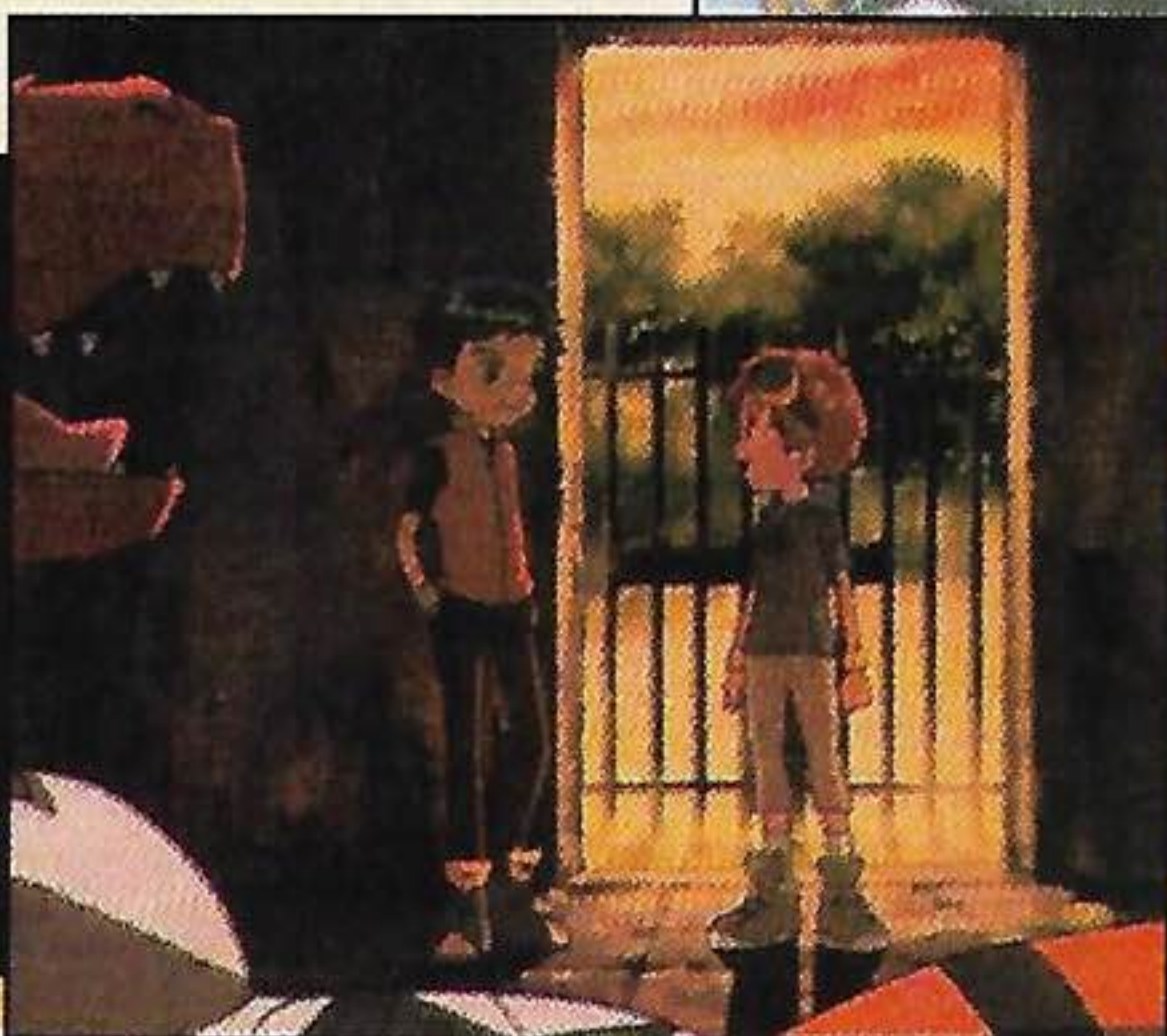
Il est aussi âgé de 10 ans et on peut dire de lui sans hésiter qu'il est le meilleur ami de Takato. Il a un vrai esprit de compétition et peut relever tous les défis. Il est aussi susceptible de devenir un futur Tamers. Hirokazu Shioda est un grand fan du jeu à la mode dans ce monde : le D-Cards (comprendre Digicartes). Il est très fort et passe son temps à y jouer. Dans un des épisodes, Takato a failli lui confier son Digimon.

KENTA KITAGAWA

Il a également 10 ans et, comme Hirokazu Shioda, c'est un grand ami de Takato. D'ailleurs, ils sont toujours ensemble, même pour s'affronter au D-Cards. Ils semblent aimer les mêmes choses, même si Takato a un caractère plus réservé.

SHIUCHON JENRYA

C'est le plus jeune personnage de la série puisqu'elle n'a que 5 ans. C'est la petite sœur de Lee. Leurs rapports sont très proches de ceux qu'entretenaient Matt et TK. En raison de son très jeune âge, elle ne pense qu'à s'amuser. La plupart du temps, elle joue avec ses poupées et quand Terriermon, le Digimon de Lee, lui tombe sous la main, elle l'utilise comme si c'était une poupée. Ce qu'il ne semble pas apprécier du tout...



LES MECHANTS DE LA SERIE

HYNOS

C'est une organisation secrète au service du gouvernement. Elle est dirigée par Yamaki, un membre très influent. Etant donné qu'elle est sous la coupe du gouvernement, Hynos possède un budget très important lui permettant d'avoir des installations hyper sophistiquées. Les informations réunies par les scientifiques sur les Digimon, au fil des années, ont permis de créer une base de données sur les monstres digitaux. Aujourd'hui, et dans le plus grand secret, Hynos est capable de créer des monstres digitaux. Toutefois, leurs capacités sont limitées puisqu'ils ne peuvent pas se digivolver. C'est pour pallier ce problème qu'Hynos cherchera à capturer Kurumon. En effet, ce dernier est capable de faire digivolver les Digimon.



MEGAROGURUMON



RAPITSUDOMON

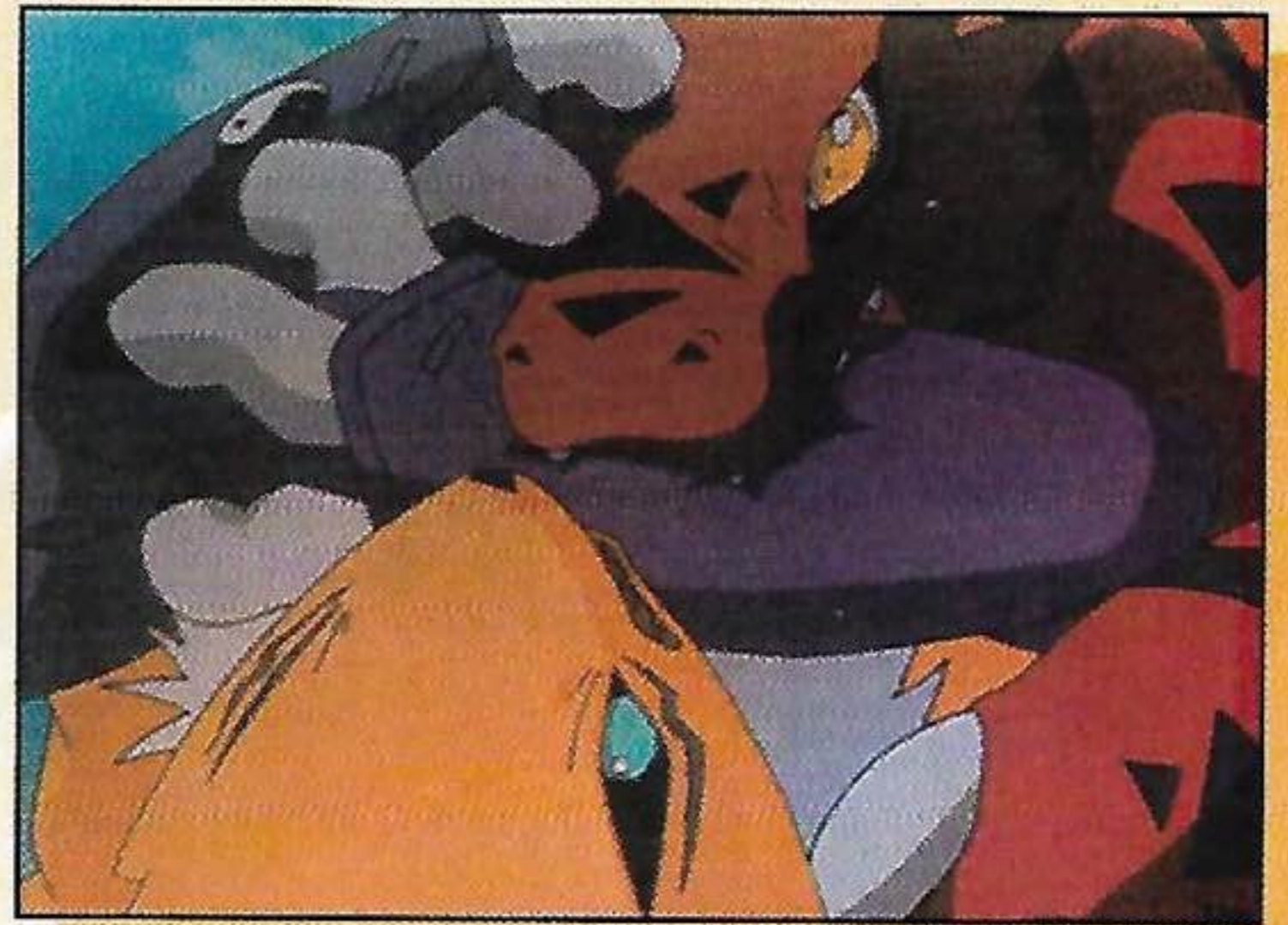
IMPMON

Il apparaît dès le début de la série, mais reste un personnage secondaire dans les premiers épisodes. Nos amis affrontent surtout Hynos. Impmon est un mélange entre Mewtwo et le méchant du film Digimon. Il donne l'impression d'être bête et un peu attardé. Il fait souvent des gaffes et semble s'amuser aux dépens de nos amis. Il ne perd jamais une occasion de tenter de dresser Renamon, Gillmon et Terriermon contre leurs amis humains. Enfin, Impmon est capable d'évoluer en Belzeemon. Sous cette forme, il devient calculateur est très puissant.



TAOMON

L'HISTOIRE



Cette nouvelle série se passe dans le futur et met en scène un garçon de 10 ans du nom de Takato Matsuda. Dans ce monde, le jeu à la mode s'appelle le D-Cards. Un jour, en y jouant, Takato trouve une carte qu'il n'avait jamais vue auparavant. En la manipulant, il la transforme, sans vraiment comprendre comment, en une sorte de Digivice appelé, dans ce futur, un

D-Arc. Bien que ne trouvant pas son utilité, il décide de la garder. Plus tard, il se met à dessiner et crée un monstre qui, en réalité, est un Digimon qu'il va appeler Gillmon. Peu après, il s'en va laissant le D-Arc près du dessin qu'il vient de faire.

L'étrange appareil se met à scanner le dessin et, peu après, un œuf apparaît. De cet œuf sortira le Digimon Gillmon. C'est ainsi que Ta-

kato devient un Tamers, autrement dit un Digisauveur. Il va très vite découvrir qu'il n'est pas le seul à posséder un Digimon. Il fera très rapidement la connaissance de deux autres Digisauveurs, Ruki Makino et Lee Zenrya. Cette nouvelle saga se passe en partie sur

Terre. Nos trois Digisauveurs doivent combattre une puissante équipe du gouvernement appelée Hypnos. Ses membres sont au courant de l'existence des Digimon et tentent d'en créer artificiellement. Mais leur ambitieux projet de créer une armée va être remis en question avec l'arrivée d'un Digimon, Kurumon, et de son maître, un mystérieux méchant nommé Impmon



PREMIER EPISODE

Takato, 10 ans, est un passionné de Digi-cartes. D'ailleurs, ses amis et lui passent leur temps à y jouer et aujourd'hui, à cause de cela, il est très en retard pour l'école. Pris de panique, il range les cartes à toute vitesse et c'est ainsi qu'il en trouve une différente des autres. Curieux de savoir à quoi elle correspond, il la met dans l'appareil qui permet de connaître la valeur des Digi-cartes. C'est alors qu'une lumière aveuglante sort de l'engin et la fait exploser. Sans chercher à comprendre ce qui arrive, Takato part en courant à l'école. Bien qu'un violent orage assombrisse le ciel, la journée se passe sans encombre. Le soir venu, Takato retourne au parc afin de récupérer ses cartes. A la place de son appareil de mesure, il découvre un étrange

engin nommé Digi-Arc. Il l'examine de long en large et est intrigué par un étrange œuf qui apparaît à l'écran. Le soir venu, seul dans sa chambre, il continue à examiner le D-Arc. Il finit par s'endormir à force de le contempler.

L'appareil se met alors à clignoter et se téléporte avec notre intrépide héros au-dessus de la ville. Volant tel Superman, il aperçoit une jeune fille de son âge, Ruki, faisant face avec courage et détermination à un énorme monstre de feu nommé Linxmon. Elle est accompagnée d'un Digimon, Renamon, qui combat avec acharnement à ses côtés, mais ne semble pas faire le poids. Sans laisser transparaître une once d'émotion, elle sort de sa poche un Digi-Arc et place à l'intérieur une carte qui fournit de nouveaux pouvoirs à

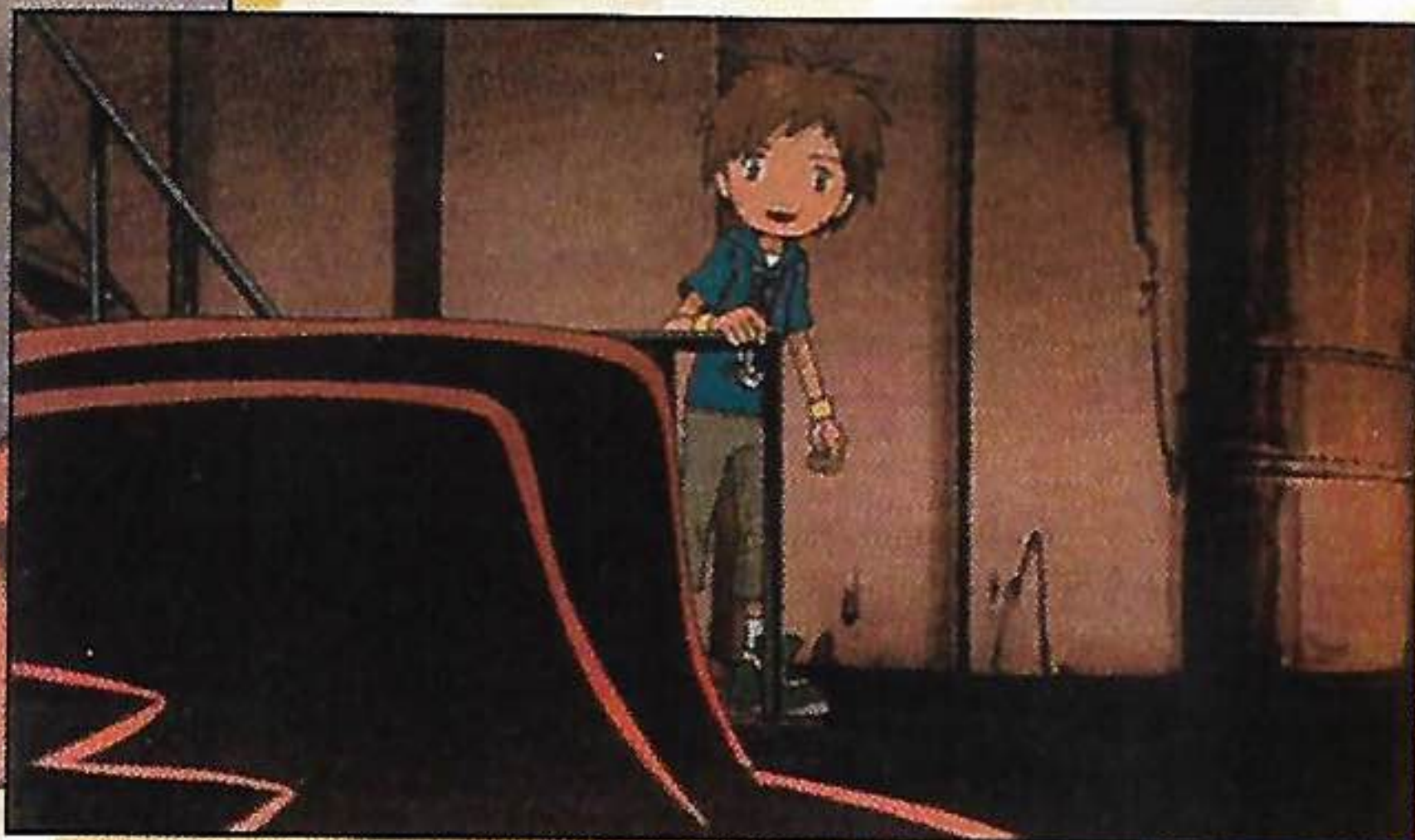
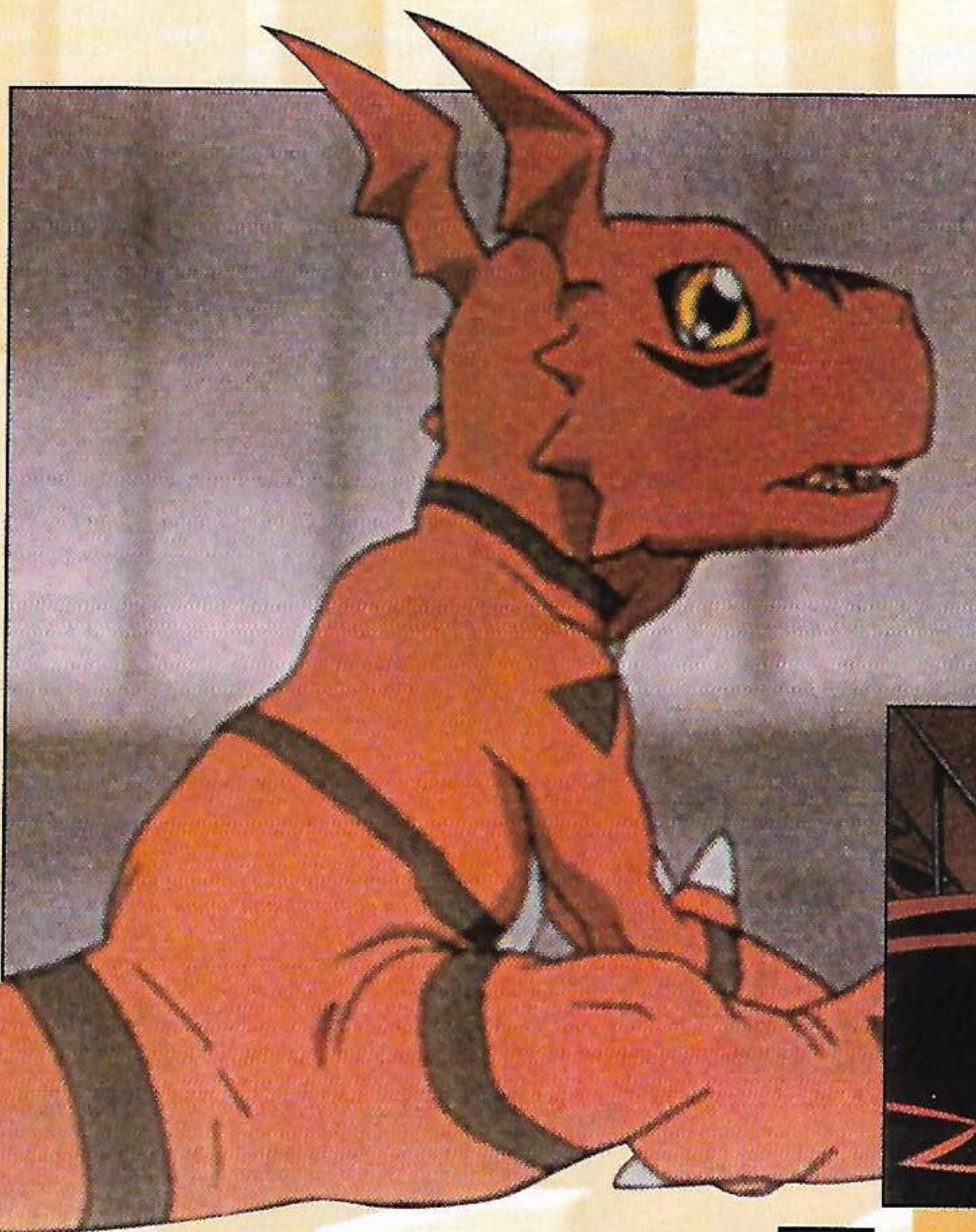
Renamon. Ce dernier s'envole alors dans le ciel afin de préparer son attaque.

passé. Plus tard, il quitte sa maison, cherchant à savoir s'il avait rêvé ou non.



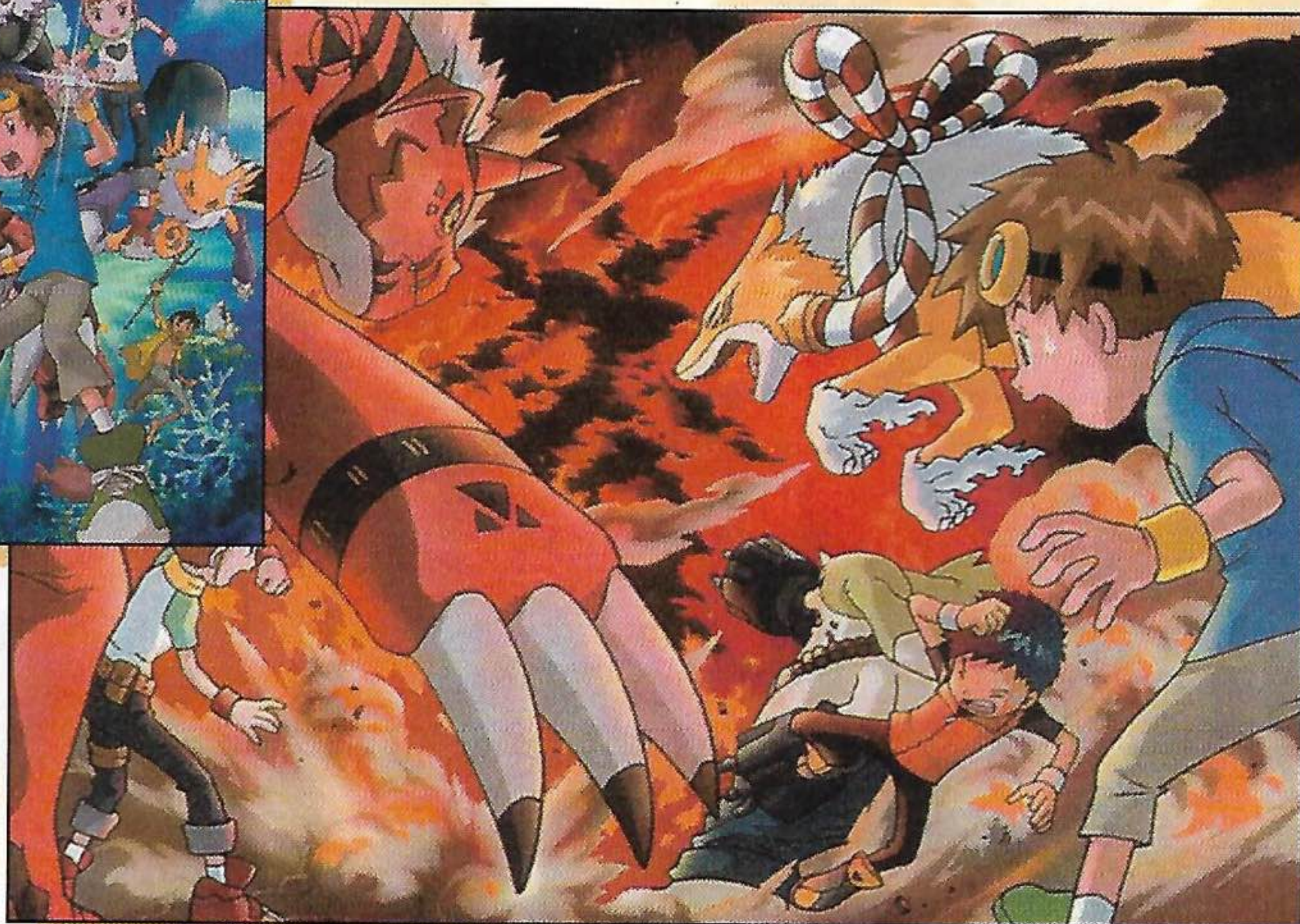
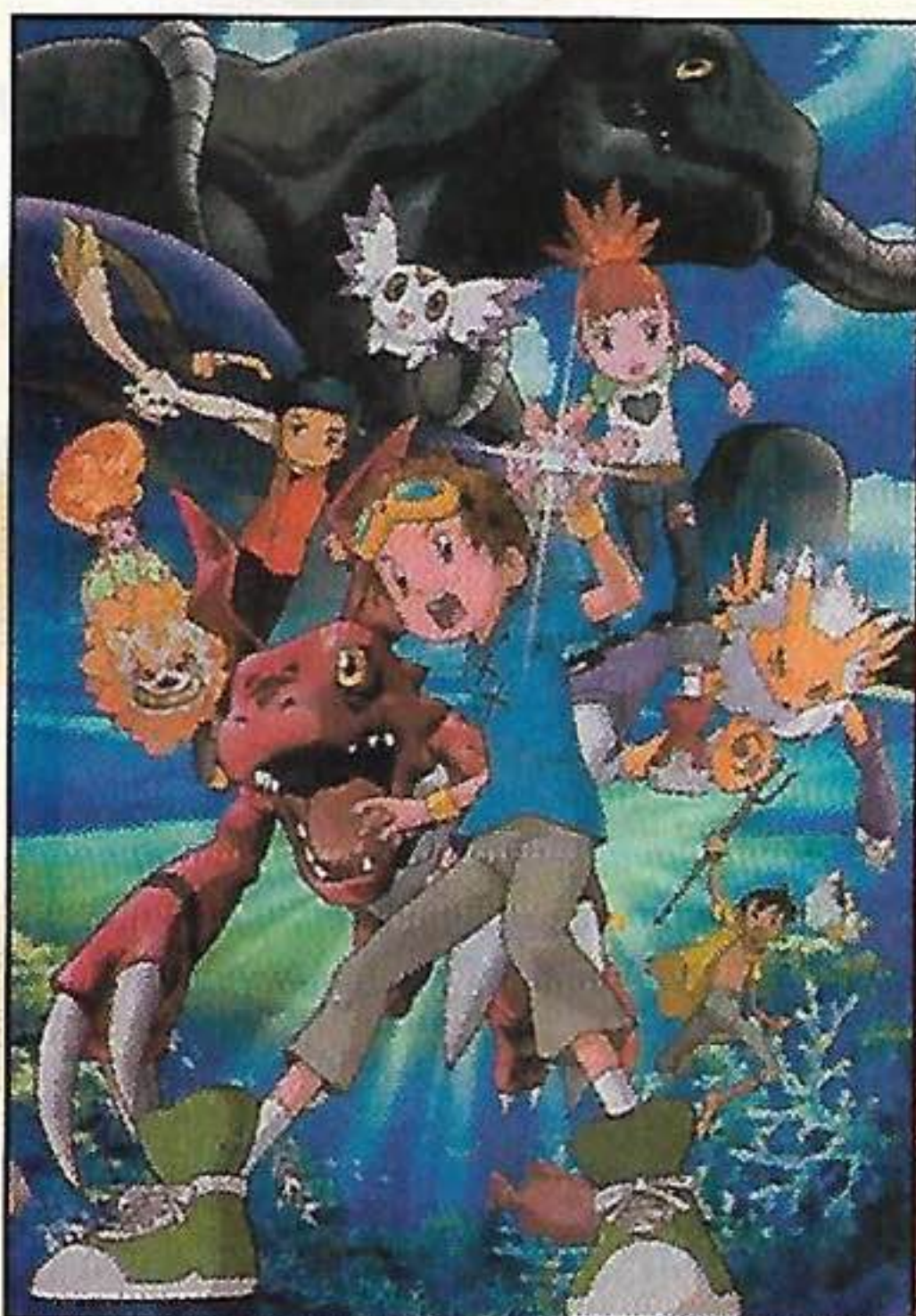
C'est à ce moment-là qu'il aperçoit Takato, mais surtout le digioeuf sur l'écran du D-Arc. Après avoir terrassé le Digimon, Renamon et Ruki quittent la scène du combat sans prêter plus d'attention à notre jeune héros. Ce dernier se réveille alors dans son lit comme si rien ne s'était

L'œuf qui apparaissait sur les écrans du D-Arc éclot, libérant un Digimon qui s'enfuit sans demander son reste. Takato, on le retrouve plus tard dans un entrepôt où le Digimon s'était terré. Après un instant de méfiance, ils finissent par se lier d'amitié et apprennent à se connaître.



PREMIER FILM

C'est les vacances d'été pour Takato qui se rend chez sa cousine à Okinawa. Il ne l'avait jamais rencontrée auparavant, et il semble s'entendre parfaitement avec elle. Mais une ombre va venir entacher ses vacances idylliques : Takato va devoir faire face à un Digimon ressemblant à un requin. Au même moment, à Tokyo, Ruki combat un autre monstre du même type. Tout cela ressemble à un complot impliquant des animaux digitaux. Afin d'essayer de résoudre cette énigme, Ruki et Lee rejoignent Takato. Okinawa s'apprête à devenir un lieu de combat titanesque.



OBJETS PRINCIPAUX



Les D-Cards (cartes digitales) sont très répandues dans ce futur. Tous les enfants du Japon y jouent. C'est, en réalité, un jeu de cartes comme on en trouve dans notre monde. Pour les autres, ce sont apparemment des cartes comme les autres. Mais, pour nos amis, elles leur permettent de don-

ner de nouvelles aptitudes à leur Digimon et de les faire évoluer. En les plaçant dans leur D-Arc, les Tamers transmettent le pouvoir d'un autre monstre digital à leur Digimon. Ils peuvent, grâce à cela, voler ou lancer des boules de feu. Les D-Arcs sont les Digivices des Tamers.

Manga Distribution

presente :

DRAGON BALL



- Coffret Partie 1 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 3 - 8 K7 - 499 Frs

SAINT SEYA (Les chevaliers du zodiaque)



- Coffret Partie 1 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 3 - 8 K7 - 499 Frs

SAILOR MOON



- Coffret 8 K7 - 499 Frs

LE COLLEGE FOU...



- Coffret 8 K7 - 499 Frs

IL ETAIT UNE FOIS... L'ESPACE



- Coffret 8 K7+CD - 499 Frs

DRAGON BALL Z



- Coffret Partie 1 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 3 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 4 - 8 K7 - 499 Frs

SAINT SEYA (CD2 - Poseidon)



Les 5 coffrets représentent la série intégrale

- Coffret Partie 1 - 4 K7 - 199 Frs
- Coffret Partie 2 - 4 K7 - 199 Frs

JULIETTE, JE T'AIME



Série intégrale

- Coffret Partie 1 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 3 - 8 K7 - 499 Frs

NICKY LARSON



- Coffret 8 K7 - 499 Frs

EVANGELION



Série intégrale

- Coffret 7 K7 - 499 Frs

DRAGON BALL GT



- Coffret 8 K7 - 499 Frs

SAINT SEYA (CD2 - Films)



L'intégrale

- Coffret 4 K7 - 289 Frs

MAX ET COMPAGNIE



Série intégrale

- Coffret Partie 1 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 4 K7 - 289 Frs

GALAXIE EXPRESS 999



- Coffret 8 K7 - 499 Frs

BLUE SEED



Série intégrale

- Coffret 9 K7 - 399 Frs

OLIVE ET TOM



- Coffret Partie 1 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 8 K7 - 499 Frs

KEN Le survivant



- Coffret Partie 1 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 3 - 8 K7 - 499 Frs

PRINCESSE SARAH



Série intégrale

- Coffret Partie 1 - 8 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 4 K7 - 289 Frs

CAT'S EYE



- Coffret Partie 1 - 9 K7 - 499 Frs
- Coffret Partie 2 - 9 K7 - 499 Frs

LADY OSCAR



Série intégrale

- Coffret Partie 1 - 6 K7 - 399 Frs
- Coffret Partie 2 - 6 K7 - 399 Frs

LES SERIES DE VOTRE ENFANCE

LES MYSTÉRIEUSES CITES D'OR

Le pack



Série intégrale

PACK 10 K7 - 249 Frs

COBRA SPACE ADVENTURE



Série intégrale

Coffret 10 K7 - 249 Frs

ULYSSE 31



Série intégrale

Coffret 9 K7 - 249 Frs

JAYCE ET LES CONQUÉRANTS



Série intégrale

Coffret Partie 1 - 9 K7 - 249 Frs
Coffret Partie 2 - 9 K7 - 249 Frs

L'EMPIRE DES 5



Série intégrale

Coffret 8 K7 - 249 Frs

CAPITAINE FLAM



Série intégrale

Coffret Partie 1 - 6 K7 - 199 Frs
Coffret Partie 2 - 7 K7 - 199 Frs

CYBERSIX



Série intégrale

Coffret 6 K7 - 149 Frs

LES PETITS MALINS



Série intégrale

Coffret 6 K7 - 149 Frs

TOM SAWYER



Série intégrale

Coffret Partie 1 - 6 K7 - 199 Frs
Coffret Partie 2 - 6 K7 - 199 Frs

X-OR



Série intégrale

Coffret Partie 1 - 7 K7 - 249 Frs
Coffret Partie 2 - 8 K7 - 249 Frs

ROBOTECH



Série intégrale

Coffret Robotech - 9 K7 - 249 Frs
Coffret Southern Cross - 8 K7 - 249 Frs
Coffret Mospaeda - 8 K7 - 249 Frs

SAN KU KAI



Série intégrale

Coffret 9 K7 - 249 Frs

LES MONDES ENGLOUTIS



Série intégrale

Coffret Partie 1 - 8 K7 - 249 Frs
Coffret Partie 2 - 8 K7 - 349 Frs

La boutique !



Retrouvez toutes les K7 dans notre magasin au 13 bd Voltaire 75011 Paris. Ouvert sans interruption du Lundi au Samedi de 10H00 à 19H30 (métro République)

COMMENT COMMANDER ?

Il vous suffit de cocher les coffrets des vidéos que vous souhaitez commander et renvoyez cette publicité à : Manga Distribution - Route du Val, Quartier de Paris, 83170 Brignoles. Tel : 04 94 69 61 00

- 1) Sélectionnez votre moyen de paiement :
 Chèque Carte Bleue Mandat Postal Contre remboursement 60f
 N° C.B (16 chiffres) _____ Expire le ____ / ____
 Nom du porteur de la carte : _____
 Ou commandez par tél uniquement CB ou contre-remboursement au 04 94 69 61 00
- 2) Calculez votre montant :
 Total en francs des coffrets choisis _____
 + 40 francs de port (livraison 72 heures) = _____
- 3) Inscrivez votre adresse de livraison :
 Nom Prénom.....
 Adresse
 Code postal
 Tél. : Ville
 Signature obligatoire :

DRAGON BALL GT

LE NIVEAU 4

RÉSUMÉ : LE PROCESSUS DE TRANSFORMATION A DE NOUVEAU REPRIS DE L'ACTIVITÉ. SANGOKU SE RETROUVE À PASSER DU STADE DE GORILLE À CELUI D'UN HOMME D'UNE TRENTAINE D'ANNÉES !



CHOUETTE ! SANGOKU
A ENFIN ATTEINT LE NIVEAU
4 ET C'EST GRÂCE À MOI !



AUCUN SAYAN N'AVAIT
ATTEINT CE NIVEAU AVANT !



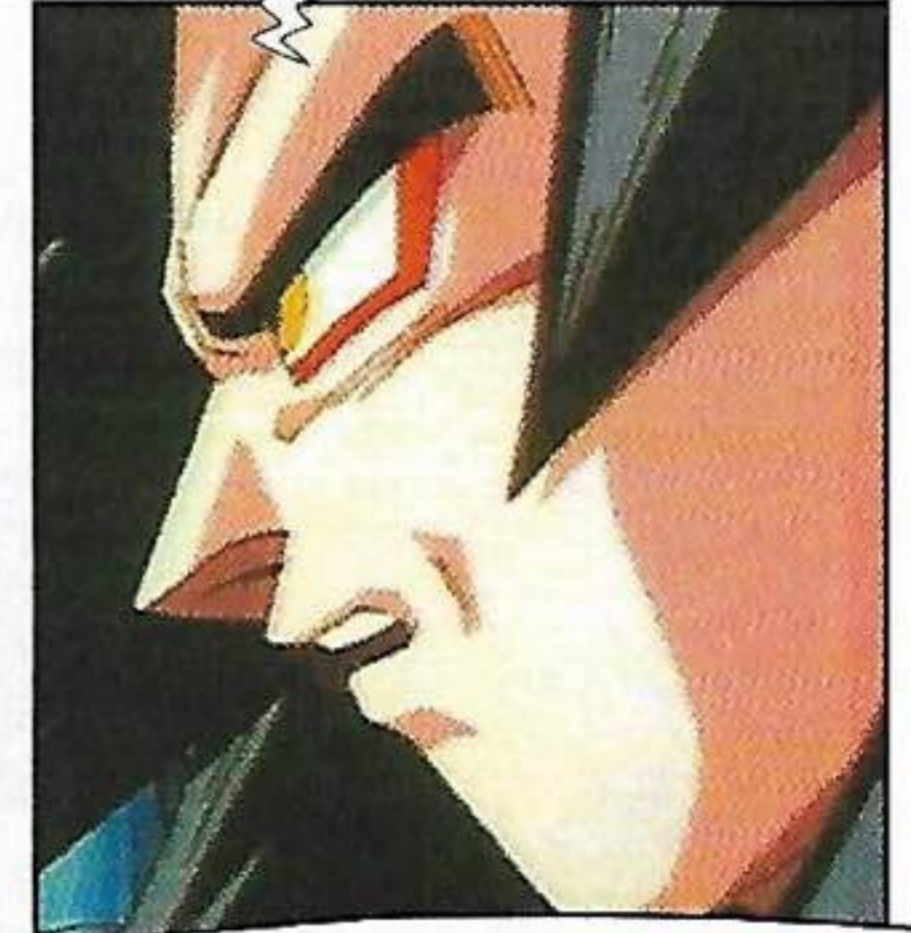
HOURRA !

CE N'EST PAS MOI
QUI AI FAIT ÇA ?

INCROYABLE !!



ÇA ALORS ! VOUS N'ALLEZ
PAS ME FAIRE CROIRE QUE
SANGOKU A PRIS 20 ANS
D'UN SEUL COUP !



JE N'AI PAS TRÈS BIEN
SAISI CE QU'IL S'EST PASSÉ
DANS LE DÉSERT
MAIS MAINTENANT
LES CHOSES VONT
RENTREZ DANS L'ORDRE !



NE ME DIS PAS
QUE TU NE
TE SOUVIENS PLUS !



FOUILLE DANS
TES SOUVENIRS
ET TU DEVRAIS TOMBER
SUR L'IMAGE D'UN GROS
SINGE TRÈS MÉCHANT !



TU POURRAIS
ME DONNER L'ADRESSE
DE TON COIFFEUR !



JE NE T'AIME PAS
COMME ÇA !



MOI NON PLUS !



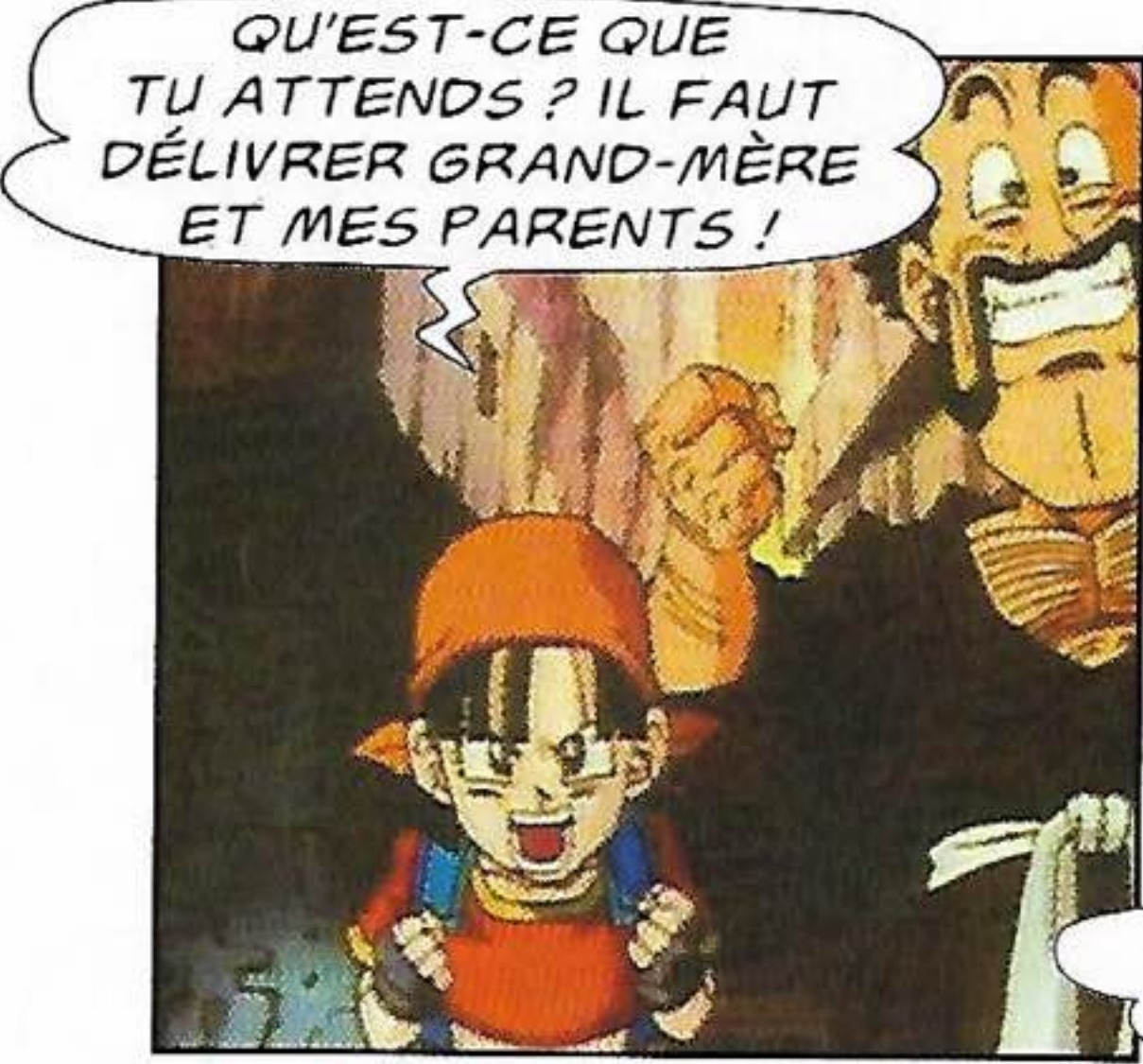
D'UN COUP DE POING, IL BRISE UNE GLACE !



C'EST LE PRIX À PAYER POUR ACQUÉRIR DE NOUVEAUX POUVOIRS ET SANS EUX JE NE POURRAI BATTRE LE TSUFURE !



JE PARIE QUE TU PEUX L'ENVOYER AU TAPIS EN MOINS DE 3 COUPS !



QU'EST-CE QUE TU ATTENDS ? IL FAUT DÉLIVRER GRAND-MÈRE ET MES PARENTS !



PAIN, SURTOUT PAS D'ÉNERVEMENT !



FAIS-MOI CONFIANCE, NOUS SERONS BIENTÔT TOUS RÉUNIS !



HERCULE, JE TE CONFIE CETTE DEMOISELLE !



NE T'INQUIÈTE PAS, JE VEILLE SUR ELLE !



FZZZ !!



FZZZ !!



À NOUS DEUX USURPATEURS !



FZZZ !!





JE VAIS ME DÉBARRASSER DE LUI, APRÈS QUOI JE SERAI TRANQUILLE !



OOOHH !



JE SAIS ! MAIS SI TU VEUX TOUT SAVOIR, CELUI-LÀ, JE CROIS QUE JE VAIS M'Y ATTACHER !



TU M'ATTENDAIS, JE SUIS LÀ !



DÉCIDÉMENT, TU AS UNE PASSION POUR LES DÉGUISEMENTS RIDICULES !



JE N'AI PAS D'ORDRE À RECEVOIR DE TOI !



OOOHH !



BULMA !!



RETOURNE EN ENFER, C'EST LÀ TA PLACE, TU LE SAIS !

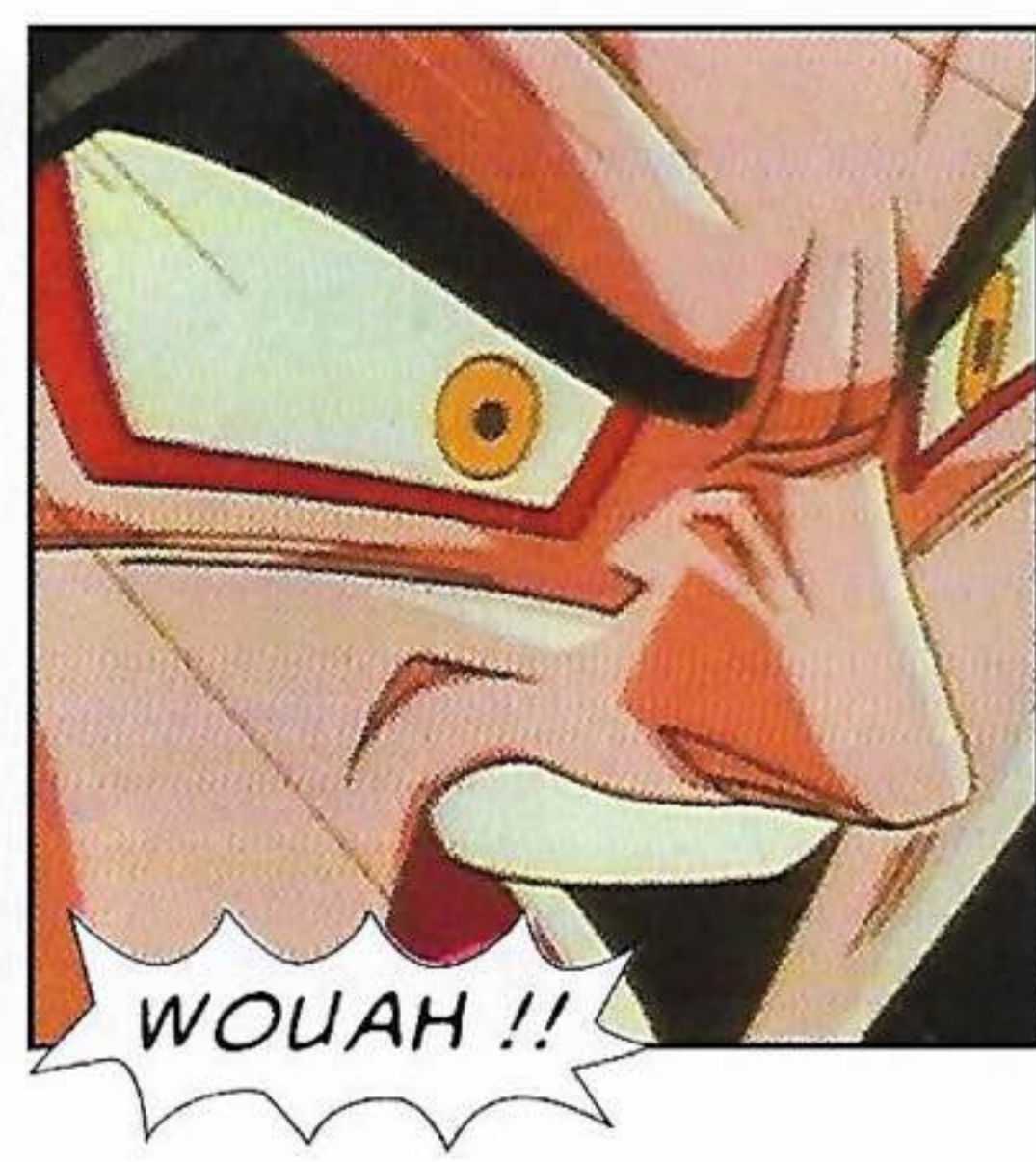


TU ES L'ENNEMI DES STUFURES ET JE TE MÉPRISE !



BULMA !!







SANGOKU ATTEND
LE BON MOMMENT
POUR SORTIR
SA BOTTE SECRÈTE !



OOOH !!



JE LE CONNAIS ! VAS-Y,
ÉLIMINE-LE !



YYAAA !!



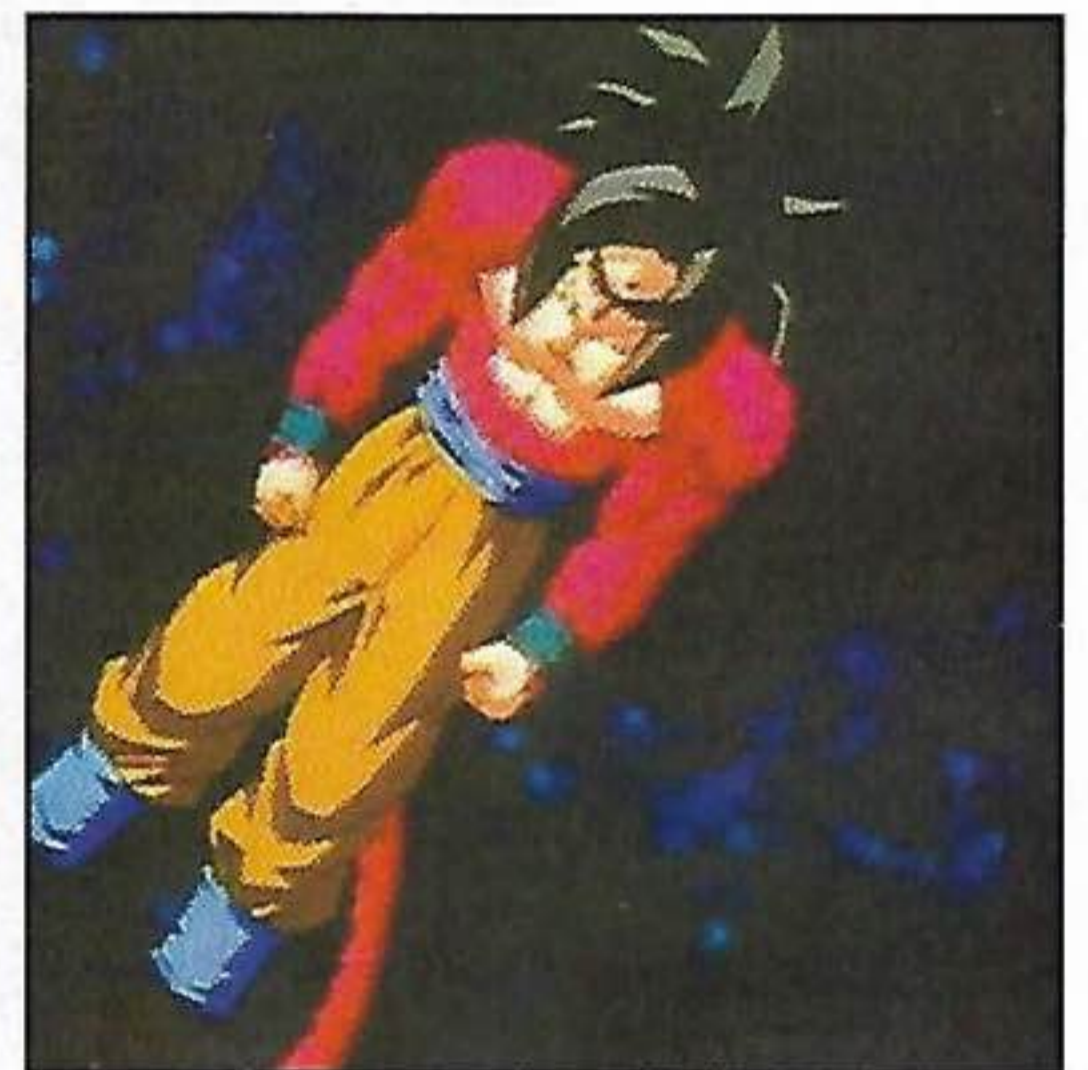
SSSSS !!



YYAAA !!



YYAAA !!

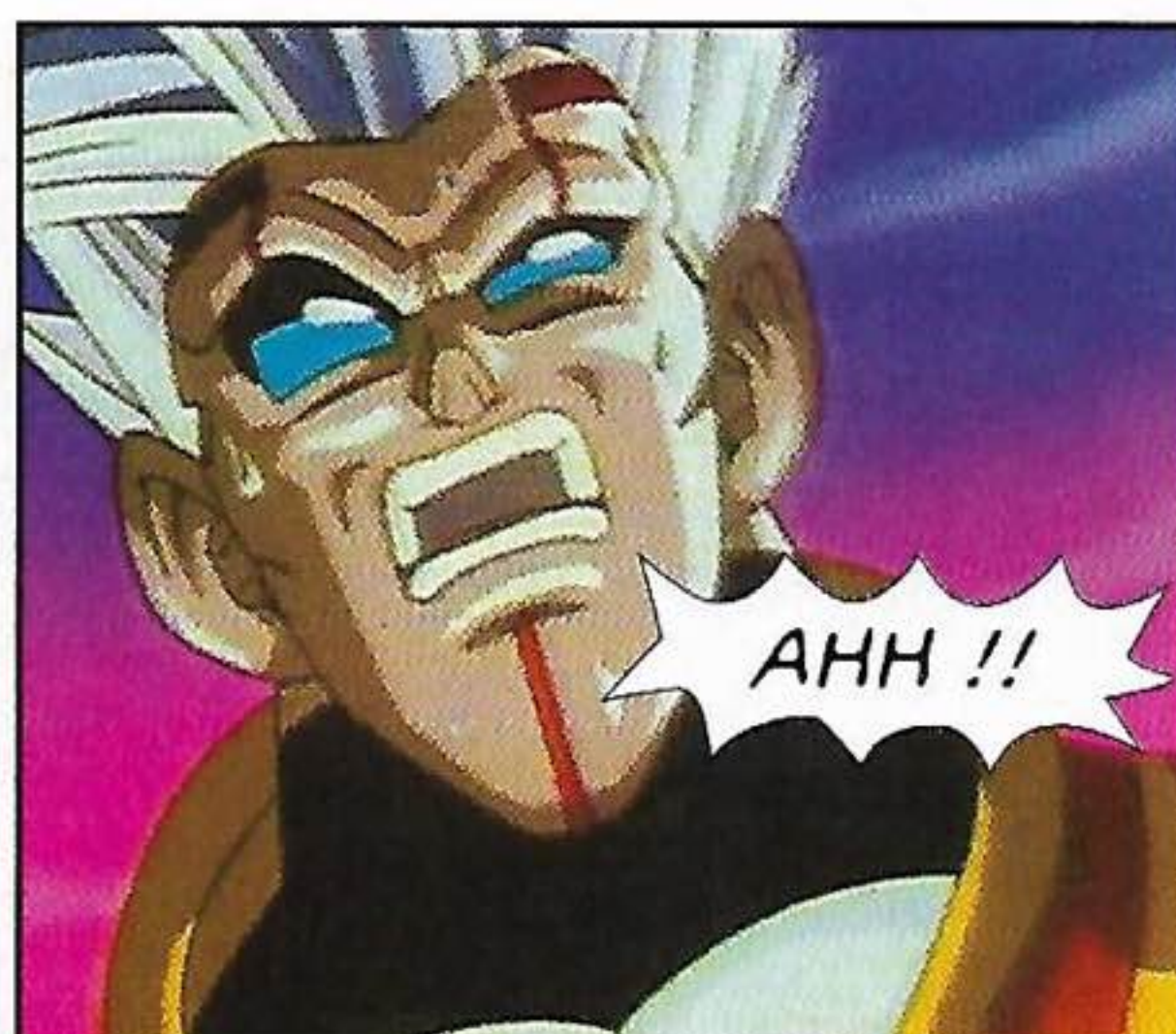
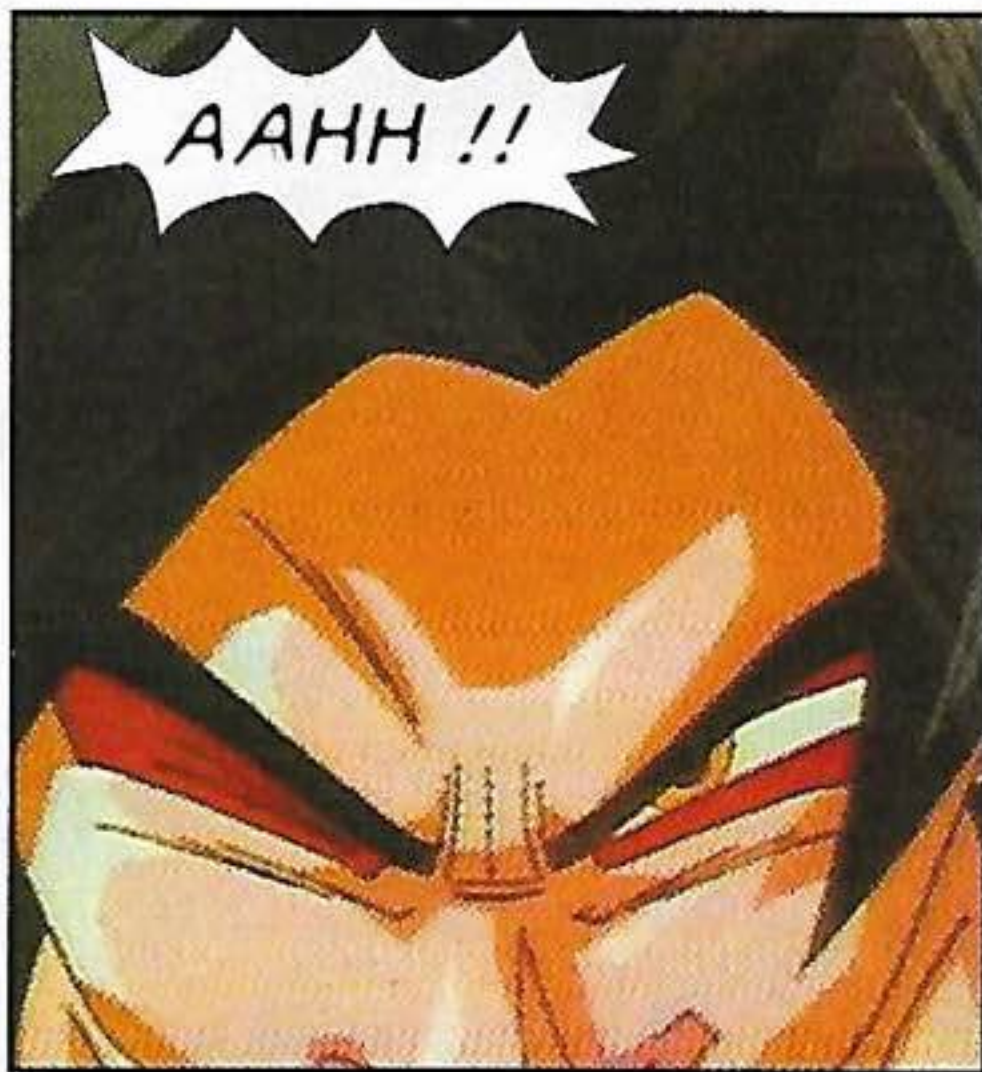


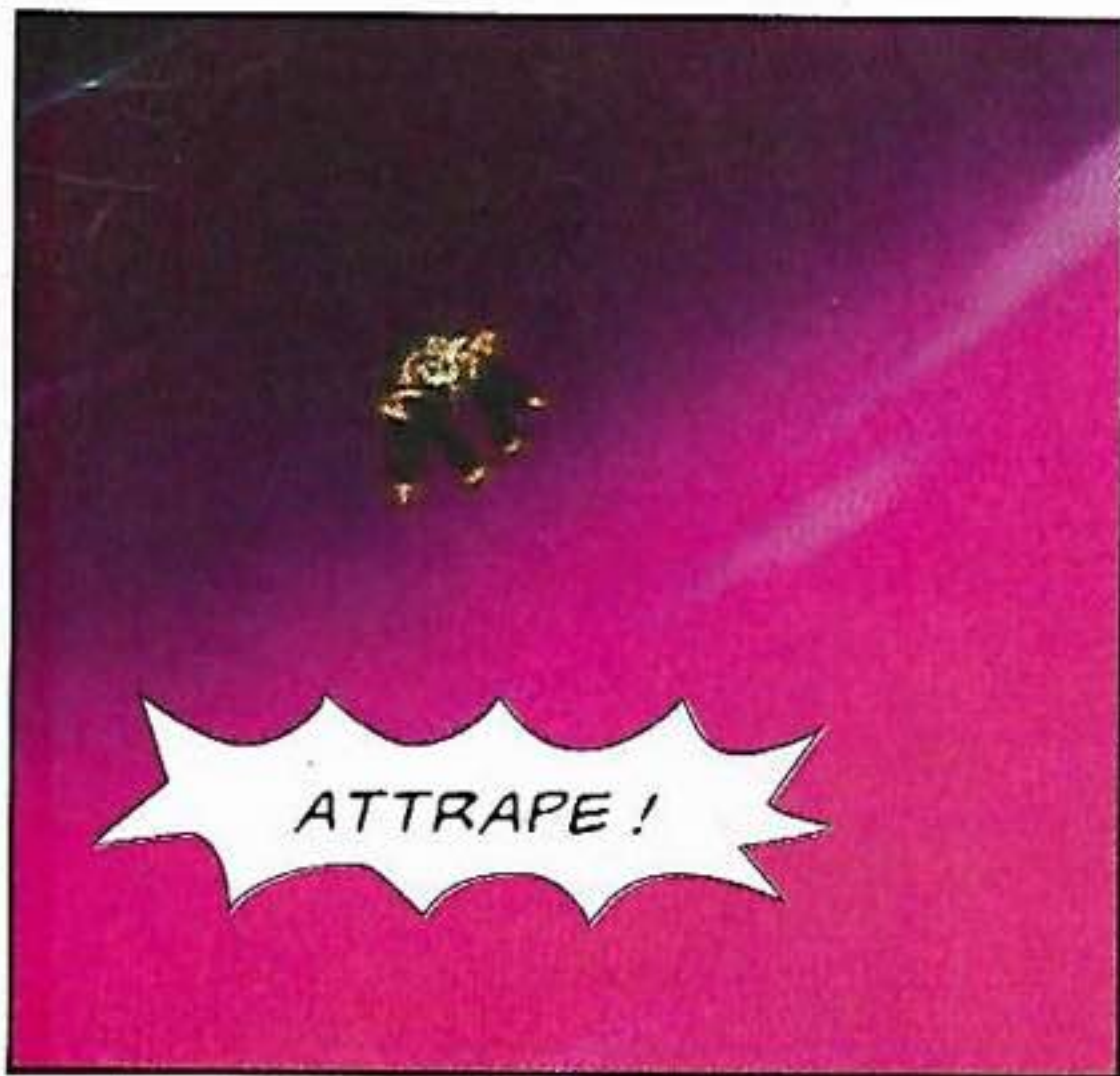
YYAAA !!



MMMM !!









BZZZ !!



BZZZ !!



BAOUM !!



CRRRR !!



OH ! ÇA N'EST PAS DE VEINE ! JUSTE LORSQU'IL ALLAIT FRAPPER GRAND COUP !



GLOUPS !!



AAAHHH !



J'AI RÉUSSI !



GLOUPS !!



NON ! C'EST IMPOSSIBLE !





IL ADORE FAIRE DURER LE SUSPENSE !





FZZZ !!



ALLEZ MAJESTÉ !



TU N'AURAS PAS OUBLIÉ UN PETIT DÉTAIL ? TU RISQUES DE BLESSER VÉGÉTA !



S'IL POUVAIT COMMUNIQUER, JE SUIS SÛR QU'IL ME CONVAINCRAIT D'ALLER JUSQU'AU BOUT !



JOLI COUP DE BLUFF !



TU CROIS SAVOIR BEAUCOUP DE CHOSES SUR MON PEUPLE ! MAIS EN RÉALITÉ, TU NE SAIS RIEN !



MOI, J'AI UN TRUC ! LA HAINE ME PORTE !



PUISQUE JE TE DIS QUE JE SUIS LE PLUS FORT !



GZZZ !!



OOHHH !!



IL A FORCÉMENT UN TALON D'ACHILLE !



GARDEZ VOTRE CALME MAJESTÉ ! LA PARTIE EST LOIN D'ÊTRE TERMINÉE !

VOS NOUVEAUX SUJETS
COMPTENT TOUS
SUR VOUS !



C'EST UN AMPLIFICATEUR
D'ÉNERGIE !



REGARDEZ SUR VOTRE
DROITE !

TU M'ÉTONNERAS TOUJOURS !



FAIS ATTENTION
QUE JE NE DEVIENNE
PAS UN GORILLE
SANS CERVELLE !



JE VAIS ESSAYER DE REPRODUIRE
LES ONDES ÉMISES PAR SANGOKU,
LES AMPLIFIER ET
LES RETOURNER VERS VOUS !

KAAA...



MÉÉÉÉ...

... AAA !!



MAINTENANT...



ARRÊTE...



J'HALLUCINE !!!



OOHHH !!





AOUÏNGRRR !



QUEL CRÉTIN !



COMMENT A-T-IL RÉUSSI UN TEL PRODIGE !



QUELQU'UN LUI A AUGMENTÉ SON ÉNERGIE !



CE N'EST PAS SANGOKU AVEC SON NIVEAU 4 QUI VA LE DÉTRUIRE !



PERSONNE N'EST À L'ABRI ! PAS MÊME SON PEUPLE ! IL VA TOUT DÉTRUIRE !

MAIS IL N'Y A QUE DES GORILLES SUR CETTE PLANÈTE ! ALLONS À L'ABRI !



ON A RÉUSSI MAJESTÉ ! ALLEZ-Y ! DÉTRUISEZ CET ADVERSAIRE !



AOUÏNGRRR !

EN ATTEIGNANT LE NIVEAU 4, SANGOKU ÉTAIT SÛR DE POUVOIR REMPORTER LA VICTOIRE...

... MAIS, Désormais le rapport de forces est inversé, Bulma a trouvé la parade ! Le deuxième gorille a l'air d'être aussi enragé que le premier ! C'est une nouvelle ère de destruction qui commence ! L'histoire se répètera-t-elle ?



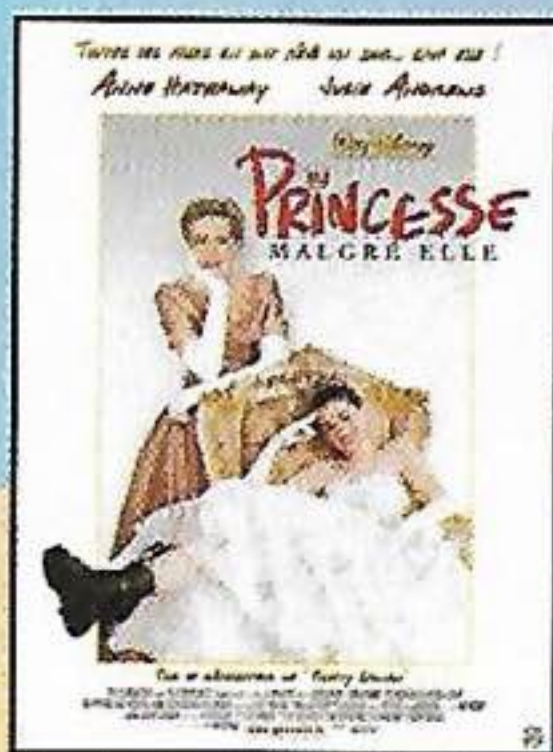
PLEINS FEUX SUR...

PRINCESSE MALGRÉ ELLE

L'histoire

Cachée derrière de larges lunettes, des sourcils broussailleux et une chevelure épaisse, Mia Thermopolis est une adolescente un peu plus complexée que les autres. Au collège de San Francisco, elle passe totalement inaperçue, sauf auprès de son amie Lilly et de son frère Michael. Jamais un regard ne se pose sur elle jusqu'au jour où sa grand-mère Clarisse Renaldi, reine de Génovie, débarque pour lui annoncer qu'elle est l'héritière du trône. Mia refuse son nouveau statut car elle est beaucoup plus à l'aise dans le rôle de la femme invisible que dans celui d'une princesse. Lorsque ses camarades découvrent sa véritable identité, elle devient subitement l'objet de toutes les

convoitises au sein de son collège. Alors que son apparence a changé grâce aux bons soins prodigués par sa grand-mère et son garde du corps, sa naïveté est, elle, toujours intacte. Après avoir subi les assauts de la presse internationale et essuyé de nombreuses désillusions, Mia se sent incapable d'assumer toutes les responsabilités qui lui permettraient d'accéder au trône...



A GAGNER

"Princesse malgré elle" vous propose de gagner l'un de ces cadeaux. Pour cela, répondez vite à la question ci-dessous. Les 20 premières bonnes réponses seront récompensées.

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

Question
Anne Hathaway a-t-elle
joué dans Scream 3 ?

BULLETIN-REPONSE

Réponse

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP

Ville :



Une BO de

Pour donner encore plus d'énergie au travail des comédiens et du réalisateur, la BO a été particulièrement soignée. Au programme, pas moins d'une dizaine d'artistes américains de talent sont venus donner de la voix à ce film. On retrouve, entre autres, Steps ("Happy Go Lucky"), les frères Hanson ("Wake Up"), l'adorable blondinet Aaron Carter ("Little Bitty Pretty One"), les Backstreet Boys ("What Makes You Different"), les girls de B*Witched ("Hold On") et bien sûr la talentueuse Mandy Moore ("Stupid Cupid").

Sortie le 24 octobre

Les comédiennes

Mia, princesse rebelle

Née le 12 novembre 1982, Anne Hathaway a commencé sa carrière d'actrice à la télévision dans la "Famille Green", série diffusée sur France 2. Elle prête ici ses traits à Mia dont la sensibilité saura la guider pour effectuer les bons choix. Au moment où elle passait l'audition pour "Princesse malgré elle", Anne est subitement tombée de sa chaise. Elle a réagi avec un tel humour que les responsables du casting ont immédiatement craqué pour elle. A la sortie du film aux USA, la critique s'est littéralement emballée pour cette ravissante brunette.

Lilly, la confidente

New Yorkaise de naissance, Heather Matarazzo est née deux jours avant Anne Hathaway. Sa carrière est déjà impressionnante puisqu'elle a tourné entre autres dans "Roseanne" et "Urgences" à la télévision, puis dans "Scream 3", "Studio 54" ou encore "L'avocat du diable" au cinéma. Heather joue Lilly, la meilleure amie de Mia. Elle seule connaît la valeur de celle qui accèdera peut-être au trône. En attendant de la voir porter le diadème, Lilly est une militante écologiste très active.

Clarisse, la reine mère

Actrice largement confirmée depuis sa première prestation remarquable dans "Mary Poppins", Julie Andrews a été choisie à l'unanimité par le réalisateur et les producteurs pour le rôle de Clarisse Renaldi, grand-mère de Mia et reine de Génovie. Aucune autre comédienne n'a été auditionnée. Julie Andrews est une passionnée de théâtre et de comédies musicales. Seule, elle a écrit de nombreux livres pour enfants et continue aussi à rédiger avec sa fille, Emma Walton, une autre série de livres appelée les "Dumpy".

Lana, la tête à claques

Mandy Moore est déjà une star de la chanson mais il lui restait à faire ses preuves au cinéma. Même si son rôle est secondaire, elle est redoutable dans le rôle de la garce du lycée. De son personnage, elle dit : «Lana est le genre de personne que nous avons tous connu au lycée. Ces gens-là aiment rabaisser les autres parce qu'ils manquent de confiance en eux.» L'année prochaine, Mandy partagera la tête d'affiche avec Shane West (El Sammler dans "Once and Again") dans "A Walk To Remember" dont le titre français n'est pas encore connu.

SANDRA KARAS



folie



Notre avis

Vous allez courir ventre à terre pour voir ce film ! C'est avec bonheur que l'on retrouve l'ex-Mary Poppins (Julie Andrews), que l'on découvre la future Julia Roberts (Anne Hathaway) et que l'on rêve de gifler Mandy Moore dont ce sont les premiers pas réussis au cinéma. Le tout produit par Whitney Houston.

Vous aussi, écrivez à D.Mangas, "Pascal", 132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex. Faites-nous part de vos avis, critiques... Et envoyez-nous vos dessins !



A vos plumes !

POURQUOI LA GUERRE ?

Dire que Pokémon ou Digimon c'est nul, chacun a ses choix ! Vous avez tous vos bonnes raisons, alors pourquoi faire une guerre Pokémon contre Digimon ? Et Dragon Ball, tout le monde l'aime puisque personne ne le critique. Je voudrais bien que certains en parlent.

A., Saint-Clars de Coutoise

Tu as raison ! Alors, les copains, donnez-nous à votre tour votre avis sur cette série qui nous ravit depuis de nombreuses années



LES ANCIENS MANGAS ?

Je suis une grande fan des séries mangas. Depuis toute petite, j'adore ça. Mais à part sur les chaînes câblées, leurs diffusions sont limitées. Je trouve ça très dommage ! J'aimerais vous faire part d'une idée : la création, dans D.Mangas, d'une rubrique consacrée à d'anciens mangas (un différent chaque mois) : des illustrations du héros et de ses amis, le nom du créateur, le résumé de

Junior. Ça va beaucoup changer. Moi, je préfère quand il y a Sangoku, car sans lui les combats ne seront plus pareils.

Franck, Yvelines

DIGIMON L'EMPORTE

Tout d'abord, je tiens à vous remercier d'avoir créé une rubrique où nous pouvons enfin nous exprimer. Pour certains, entre Digimon et Pokémon, le choix est dur, mais pour moi c'est Digimon qui l'emporte. Digimon me rappelle les Chevaliers du Zodiaque et Dragon Ball Z (se battre pour sauver le monde). Chaque épisode de Digimon est différent. Ce n'est pas toujours Tai qui s'en sort avec tous les mérites, contrairement à Pokémon où

à la longue, ça devient ennuyeux, alors que dans chaque épisode de Digimon l'émotion est à son comble. Ce que j'aime tout particulièrement dans les Digimon, c'est quand un Digimon se digivolve au niveau supérieur. A chaque fois, j'en ai des frissons (imaginez ma joie quand Angemon s'est

gimon. Il suffit de réfléchir un peu et on comprend les noms. Voilà, vous connaissez maintenant mon avis sur ces deux séries.

Sabrina, Codolet

MEGA FAN DE DRAGON BALL GT

Je suis un super méga fan de Dragon Ball Z & GT et je tiens à défendre ma série préférée. Comme Julien, j'adore Fly, Ken le Survivant, Street Fighter 2V, les Chevaliers du Zodiaque, Ranma et plein d'autres encore, mais, je le répète, mes séries favorites restent encore Dragon Ball Z & GT. Ceux qui disent que c'est violent ont tort parce que, moi, j'ai aimé cette série à l'âge de cinq ans. La première fois que j'ai vu Dragon Ball, je n'ai pas trouvé ça violent. En tout cas, pour moi, Digimon et Pokémon ne font pas le poids face à Dragon Ball Z et GT. Vous ne verrez jamais des personnes de 20 ou 30 ans aimant Pokémon ou Digimon, mais Dragon Ball, oui ! Il y en a plein !

Anne-Laure, Aveizieux



l'histoire... Ça pourrait nous faire redécouvrir les séries de notre enfance.

Cécilia, Aubervilliers

DRAGON BALL GT - ART MARTIAUX

Je suis fan de Dragon Ball, Dragon Ball Z et Dragon Ball GT. Mon préféré est Dragon Ball GT et mon personnage favori est Sangoku. J'ai appris que dans 100 ans Dragon Ball changera. Ce ne sera plus Sangoku, mais le petit-fils de Pain, Sangoku

c'est Sacha, Sacha et encore Sacha. Tous les épisodes de Pokémon se ressemblent : Sacha en route pour une arène rencontre un dresseur sur son chemin (le plus souvent, c'est une fille, allez savoir pourquoi !). Ce dresseur a un problème avec ses Pokémon, Sacha décide de l'aider, mais, bien sûr, toujours plus ridicule à chaque épisode, la Team Rocket y met son grain de sel. Puis, comme toujours, Sacha remporte la victoire et tout est bien qui finit bien. Il n'y a pas d'émotion, de sentiments et,



Cécilia, Aubervilliers

enfin digivolé en MagmaAngemon !). Certes, les noms sont un peu longs, mais c'est pour mieux comprendre le niveau du Digimon. Par exemple : Mégakabutérimon, on sait que c'est un méga Di-



Alexandre, bravo pour l'enveloppe, mais D.Mangas ne veut pas dire "Docteur Mangas". Le D signifie Dorothée car, avant, le journal s'appelait "Dorothée Magazine".

multimédia

Toutes les nouveautés

Et la catastrophe survint...



Dark Cloud

Il y a très longtemps, deux continents existaient sur cette terre. A l'Est, une civilisation avancée ayant une technologie moderne ; à l'Ouest, une civilisation plus proche de la nature. Pendant des centaines d'années, ces civilisations ne s'étaient pas mélangées jusqu'au jour où une terrible catastrophe survint.

Ce jeu de rôle en 3D temps réel est fait comme un film en six épisodes. Il est tout particulièrement conseillé aux fans de Zelda. *Pour PlayStation 2*



Le seul espoir

Final Fight One

Les criminels infestent les rues, les civils ne sont plus à l'abri et vous êtes leur seul espoir... Ce petit scénario sans prétention fit fureur dans les années 90. Le principe est simple : vous avancez dans les rues de New York et vous devez taper sur tout ce qui bouge et n'est pas gentil. Ce jeu de baston peut se jouer à deux avec le câble.



Pour Game Boy Advance

Une nouvelle aventure de Link La légende de Zelda

Oracle of seasons Oracle of ages

Guidé par le sage arbre Maku, Link doit retrouver des essences de saisons dispersées dans huit donjons situés à Holodrum et Subrosia. Les différences climatiques d'une région à l'autre sont stupéfiantes et les saisons interagissent avec les décors. Une aventure tellement vaste qu'elle tient sur deux cartouches.

Pour Nintendo 64 et Game Boy Color



Digimon le CD Rom

Une collection de 10 CD Rom collectors est disponible pour PC et Mac. Les contenus sont presque les mêmes d'un CD à l'autre mais, toutefois, ils ont été personnalisés. Il y en a un pour Izzy, Joe, Matt, Mimi, Sora, TK, Tai, Kari, Davis... Vous y trouverez aussi des jeux et vous pourrez également récupérer des images et jouer à un flipper Digimon.



Resident Evil X Code Veronica

Ce volume est le dernier de la série et il dévoile presque tous les mystères de la saga. Claire part à la recherche de son frère Chris qui a mystérieusement disparu à la fin du second volet. Ce volet est aussi bon que le premier. Un jeu exceptionnel.

Pour PlayStation 2

Suite page 42

EN ATTENDANT LA PROCHAINE COUPE DU MONDE, EA SPORT EN PROFITE POUR SORTIR SA NOUVELLE VERSION DE SON TRÈS CÉLÈBRE JEU RUGBY. COMME TOUS LES AUTRES JEUX DE SPORT ADAPTÉS PAR EA SPORT (HOCKEY, BASKET, FOOTBALL, SNOW BOARD, FOOTBALL AMÉRICAIN...), LES CONCEPTEURS ONT MIS LE PAQUET DANS LES GRAPHISMES ET LA JOUABILITÉ QUI RESTE TRÈS TACTIQUE.



Chaque année, EA Sport nous donne droit à

des nouvelles versions de leurs jeux qui ont tous plus ou moins bien marché. On veut parler, bien sûr, de FIFA, NHL, NFL ou SSX. Le concepteur les améliore un peu, et rajoute seulement après le titre l'année de sortie.

L'histoire

Le mot rugby vient du nom d'une ville anglaise où ce sport est né en 1823. C'est un sport où les Français ne se débrouillent pas trop mal. EA Sport en a fait une version sur presque toutes les consoles. Mais c'est celle qu'on vous présente aujourd'hui

TIP



Pour faire une feinte à votre adversaire, appuyez sur une passe gauche puis tout de suite après sur la passe inverse. Il sera perdu et ne saura pas de quel côté aller.

d'hui qui reste de loin la plus réussie des adaptations.

Principe de jeu

Le principe du jeu est simple comme dans la réalité. Vous vous trouvez sur un terrain rectangulaire. Chaque ligne a un nom, en commençant par la ligne de vos buts. Ensuite, la ligne des 22 m, la ligne du milieu, une nouvelle ligne des 22 m et la ligne de but adverse.

Sur chaque ligne de but ce trouve un H géant. Il faut, bien sûr, mettre le ballon ovale derrière la ligne de but adverse, en se servant uniquement des mains. Il est possible d'envoyer le ballon au-dessus de la barre transversale à l'aide uniquement du pied. Vous disposez pour cela d'une équipe de 13 joueurs et, précisons-le bien, presque tous les coups sont permis.



→ LES EQUIPES



Canada



Ecosse

Vous avez un très grand choix d'équipes car tous les pays sont représentés : Pays-Bas, Afrique du Sud, France, etc. Chaque équipe possède des atouts différents que vous pourrez comparer grâce à un tableau qui explique les caractéristiques techniques de toutes les équipes.

Le choix DMANGAS



Nouvelle-Zélande

Les plus patriotes d'entre nous choisiront la France, mais l'équipe la plus forte est celle de la Nouvelle-Zélande. C'est en tout cas celle que j'ai choisie pour débiter (oui, pour gagner vite, il faut prendre les plus forts...). Ce sont les fameux All Blacks, célèbres aussi pour leur fameuse danse maori qu'ils effectuent avant chaque match.

→ LES DIFFERENTS TOURNOIS

Il y a trois tournois différents, la Coupe du Monde, les VI Nations, le Tri-Nations. Pour tous ceux qui voudront arriver au bout de ces trois tournois, il va falloir prendre votre mal en patience car certains d'entre eux sont longs et assez durs. Avant d'entamer la Coupe du Monde, entraînez-vous sans relâche avec les petits tournois. Une fois que vous aurez trouvé la technique, plus rien ne vous arrêtera pour être enfin champion du monde.

VI Nations	
J	Pts
Canada	0
France	0
Irlande	0



Fiche technique

Éditeur : EA Sport
Genre : Sport
Participants : 1 ou 2 joueurs
Difficulté : Difficile
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation 2

→ LES STADES



Tous les plus grands stades du monde sont représentés. Vous pourrez donc jouer sur le stade de France ou sur les grands stades de villes comme Sydney, Rome, etc. Le temps qu'il fait peut aussi être choisi, mais faites attention car c'est souvent à votre désavantage. Lorsqu'il pleut, ça ralentit vos joueurs et c'est plutôt agaçant ; ou alors quand la neige les fait glisser, le ballon devient un véritable savon mouillé. Il vous faudra donc une grande maîtrise du jeu.

LE RUGBY, VIOLENCE OU SPORT ?

Sur console, on sent parfois assez bien la brutalité des joueurs. Certains plaquages à terre sont plutôt spectaculaires, tout comme la précision de vos joueurs lors d'une mêlée. Les règles montrent déjà un peu l'état d'esprit du jeu, quand on sait que, quasiment, tous les coups sont permis pour récupérer le ballon. Il y a aussi certains moments du jeu où on a l'impression de di-

riger une horde de barbares sans pitié, prêts à tout ravager pour gagner. Pendant un instant, j'ai eu la sensation de regarder "Braveheart". Rugby 2001 reste donc un jeu pour un public averti sur console. Comme ce sport l'est dans la réalité... Il y a, pour les plus calmes d'entre vous, des sports moins violents comme le catch, la boxe, le karaté... Il faut bien plaisanter !

→ LA MANIABILITE



Voici ce qui demande le plus d'entraînement pour jouer correctement à Rugby : la maniabilité. Ce n'est pas vraiment qu'elle est difficile, mais elle change sans arrêt par rapport à la situation de vos joueurs. Par exemple, le bouton X a plusieurs fonctions: il peut vous permettre de bloquer un joueur adverse (s'il a le ballon en sa possession) ou il peut ordonner à votre joueur (s'il a le ballon) d'essayer de faire une transformation, autrement dit envoyer au pied le ballon entre les deux poteaux.

→ LEUR AVIS

Babour

Le rugby n'est pas mon sport favori, aussi bien à la télé que dans un stade ou même sur console. Mais j'ai pris du plaisir à jouer (même si je n'ai rien compris à la manip').

Pascal

Comme tous les jeux EA Sport, ce titre est fantastique et super réussi. Une merveille, surtout quand on sait combien le rugby est compliqué. Dommage que les commentaires "cassent le crâne" !

DMANAGAS Notes

● **Maniabilité** → 13/20

Prenez votre mal en patience car il faut du temps pour la prise en main

● **Durée de vie** → 16/20

Gagner les différents tournois prend du temps

● **Animation** → 15/20

Les animations sont assez réelles, pas trop de ralentissements

● **Graphisme** → 14/20

Un peu moyen comparé à la capacité de la machine

● **Intérêt** → 16/20

Les fans de rugby ne seront pas déçus, on retrouve facilement l'ambiance du stade

LE GRAND SQUARESOFT NOUS SORT UNE NOUVEAUTÉ ! RIEN À VOIR AVEC FINAL FANTASY, THE BOUNCER EST EN FAIT UN JEU DE BASTON DE RUE EN 3D, DONT LE DÉROULEMENT SE PASSE DANS UN UNIVERS FUTURISTE. MALGRÉ DE TRÈS BEAUX GRAPHISMES ET DE TERRIBLES SCÈNES CINÉMATOGRAPHIQUES (PARFOIS INTERMINABLES), THE BOUNCER NE RESTERA MALHEUREUSEMENT PAS DANS LES ANNALES, À CAUSE DE L'ENNUI QUE PROCURE LE JEU.



Je sais ce que vous vous dites sûrement : Squaresoft, baston, graphiquement terrible, scénario futuriste, tout pour faire un hit ! Détrompez-vous, The Bouncer est un jeu où l'on passe son temps à regarder des scènes cinématographiques qui durent des heures et des heures (heureusement qu'il y a une option "les zappers"). Entre chacune de ces scènes se trouve un combat durant deux secondes, et que même un nouveau-né pourrait passer sans problème.

L'histoire

Le bar Fate se trouve dans

une artère malfamée de la Magacorporation Dog Street. Elle est gardée par trois guerriers qui la protègent des clients indésirables. L'aventure commence le jour où Dominique, une jeune orpheline devenue la mascotte du bar, est enlevée par les forces spéciales de Mikado Corp. Nos trois amis décident de partir à sa rescousse.

Principe de jeu

Le jeu est composé essentiellement de scènes cinématographiques, entrecoupées de petites séquences de combat en 3D, dans lesquelles vous affrontez

quelques gardes ici et là, avec de temps en temps des boss. Je ne sais pas si on peut appeler ça des boss vu qu'ils sont à peine plus forts que les gardes. Vous pouvez par vos actes établir plusieurs possibilités dans votre trajet. Il y a trois personnages en tout dans le jeu. On peut intervertir chacun d'entre eux avant

chaque scène d'action. Les deux autres persos vous aident à combattre l'ennemi pour rendre la tâche plus facile (comme si le jeu n'était pas déjà assez simple). Il est possible de cumuler des points, cela permet d'avoir des attaques supplémentaires ou rajoute de la force ou même de l'énergie à vos persos.

TIP



Terminez le jeu pour débloquent de nouveaux personnages.

- **Changer de vêtements:** À l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncés les boutons L1, L2 ou R2, et choisissez un personnage

- **Séquences cachées:** Terminez le jeu avec Slon pour avoir des séquences vidéos bonus.

→ LES PERSONNAGES



Slon



Volt

Il y a trois personnages dans Bouncer : Slon le héros, Volt le bourrin de service, Kou le deuxième héros du jeu, un peu comme le Ken de Street Fighter. On peut changer de perso avant chaque scène de combat, mais on vous conseille de garder tout le temps le même pour le maîtriser complètement, et aussi pour avoir un maximum de points afin de l'améliorer.

Le choix MANGAS



Kou

Kou est le perso que l'on a choisi pour son excellente maniabilité. Il possède aussi d'innombrables coups très utiles pour vous débarrasser une bonne fois pour toutes de vos ennemis. Il est aussi très efficace lors d'une embuscade grâce à sa rapidité. Pas le temps pour eux de vous coincer dans un coin !

POUR TOUS CEUX D'ENTRE VOUS QUI N'ONT PAS EU LA CHANCE D'ALLER EN TUNISIE CET ÉTÉ S'INITIER AU QUAD, SONY A PENSÉ À VOUS EN SORTANT UN JEU DE QUAD SUR CONSOLE. LES PURISTES VOUS DIRONT QUE NOUS SOMMES ICI BIEN LOIN DES SENSATIONS QUE QUE L'ON PEUT ÉPROUVER EN PLEIN DÉSERT, SUR DES GRANDES DUNES. MAIS BON, IL EST PLUS FACILE DE FAIRE CE SPORT CHEZ SOI ; EN PLUS, C'EST MOINS DANGEREUX.



TIP



POUR AVOIR TOUS LES CIRCUITS ET TOUTES LES MOTOS : faites une pause au cours du jeu, puis L1, L1, L1, R1, R1, R1, X. L'écran se mettra à trembler pour vous indiquer que ça a marché.

POUR AVOIR DE NOUVEAUX VÉHICULES :

Le Quad ATV1000cc terminez le jeu en mode Pro-career.
La Moto Honda CR500 terminez le jeu 4 fois en mode Pro-career avec Ravage Eagle.

→ Avant toute chose, savez-vous ce qu'est un Quad ? C'est tout simplement une énorme moto avec quatre roues motrices. C'est un tout terrain qui est surtout utilisé afin de faire des courses et des randonnées dans le désert. ATV Offroad nous surprend tout d'abord par sa rapide prise en main et son originalité. Il contient aussi quelques points faibles non négligeables qui l'empêchent d'être un hit. Cela ne l'empêchera pas d'être apprécié de

quelque aficionados.

L'histoire
En simulation 2 et 4 roues, on a eu droit à presque tout. La formule 1 avec F1 Grand Prix, le rallye avec Colin Macray, la moto avec Moto Racer... Jusqu'à ce jour, il n'y avait pas de jeu de référence pour le Quad sur console, participer à des épreuves sensationnelles comme l'enduro ou le country cross. Toutes les compétitions qui ont trait au Quad de près ou de loin sont présentes. Vous pouvez choisir près de vingt décors différents. En mode multi-joueurs, vous pour-

rez affronter jusqu'à quatre amis en même temps.

Principe de jeu
Il est possible de faire des courses où le but est, bien sûr, d'arriver premier. On peut aussi pratiquer le

mode compétition freestyle où l'on doit faire des figures dans un terrain immense. N'oubliez pas le mode entraînement pour vous familiariser avec votre engin qui demande un contrôle particulier.

→ CHOIX DU PERSONNAGE VÉHICULE



Perso



Quad

Le choix du personnage n'est pas important car c'est surtout la couleur de la tenue qui change entre les différents persos à choisir (à noter qu'on peut choisir entre un pilote garçon ou fille). En revanche, le choix du Quad est très important car ils ont tous différentes qualités expliquées par un tableau.

Le choix D.M. MANGAS



Meilleur quad

On vous conseille de choisir le Quad Ravage Eagle. C'est le plus simple à diriger, sans toutefois perdre les principaux intérêts. La vitesse, la maniabilité, le freinage... tout ce qu'il faut pour gagner.

→ LES FIGURES



Cordova



Double can can

Dans le mode, vous devez faire des figures avec votre Quad. Pour cela, il faut prendre un maximum d'éléments avant une bosse pour faire un saut spectaculaire. Une fois dans les airs, à l'aide de la manette faites bouger votre personnage afin d'effectuer une figure. Plus la figure est belle et dangereuse, plus ça vous rapportera de points.

JEU PEUT-ETRE UN PEU TROP REALISTE

Il y a deux catégories valables pour les jeux dits "de sport".

Première catégorie : les jeux ultra réalistes qu'on appelle jeux de simulation. Ils doivent être graphiquement excellents car ils sont censés représenter la réalité. La maniabilité est souvent dure car la réalité est plus complexe que sur console.

Deuxième catégorie : les jeux de sport surréalistes. Ces jeux où l'on peut exécuter des gestes im-

possibles. Par exemple, on utilise des turbos, on peut faire des sauts invraisemblables, atteindre des vitesses vertigineuses, des missiles sortent de votre voiture pour détruire ou retarder vos adversaires, etc., etc. ATV Offroad fait partie de la première catégorie, mais à cause de ce réalisme le jeu devient rapidement plat et ennuyeux. Quelques options pourraient peut-être rajouter plus d'intérêt à ce jeu

→ MODE D'ENTRAINEMENT

Le mode entraînement vous initie à l'utilisation de votre Quad. Etant donné la difficulté à manœuvrer votre véhicule, le mode entraînement justifie totalement sa présence.



→ LEUR AVIS

Babour

Ce qui manque surtout pour moi, c'est le côté marrant de Mario Kart. Le seul truc drôle dans ATV Off Road, ce sont les chutes très spectaculaires que fait votre pilote.

Pascal

C'est dommage qu'ils aient sorti le jeu avant qu'il soit achevé. Car l'idée est bonne et la surface de jeu est immense.

Fiche technique

Éditeur : Sony

Genre : Cours de quad

Participants : 1 ou 4 joueurs

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory card

Machine : PlayStation 2

→ LES DÉCORS

Les décors sont souvent vides. On a l'impression de jouer devant



un public inexistant. De temps en temps, il y a un arbre ou un buisson ici et là. Dans le mode freestyle, où vous devez faire des figures, le niveau est immense, mais toujours vide. On se trouve au milieu de



nulle part sur un terrain avec des buttes, mais aussi des cactus et un train (on se demande d'ailleurs à quoi ils servent).

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 15/20

Rien de très compliqué

● **Durée de vie** → 16/20

Durée de vie limitée sauf en mode deux joueurs

● **Animation** → 14/20

On a plus l'impression de jouer à la PlayStation 1

● **Graphisme** → 13/20

Et on se demande même si ça ne serait pas plus beau sur Play 1

● **Intérêt** → 16/20

Quad ne casse pas des briques, mais peut-être que certains aiment.

Courses de vitesse

Mario Kart Super Circuit

L'un des jeux les plus mythiques de la console Super Nintendo débarque sur la Game Boy Advance. Dans cette course folle, vous pourrez affronter trois autres candidats en utilisant le câble link avec une seule cartouche. Vous aurez la possibilité de vous affronter dans des courses de vitesse ou dans un duel sans pitié sur circuit fermé.



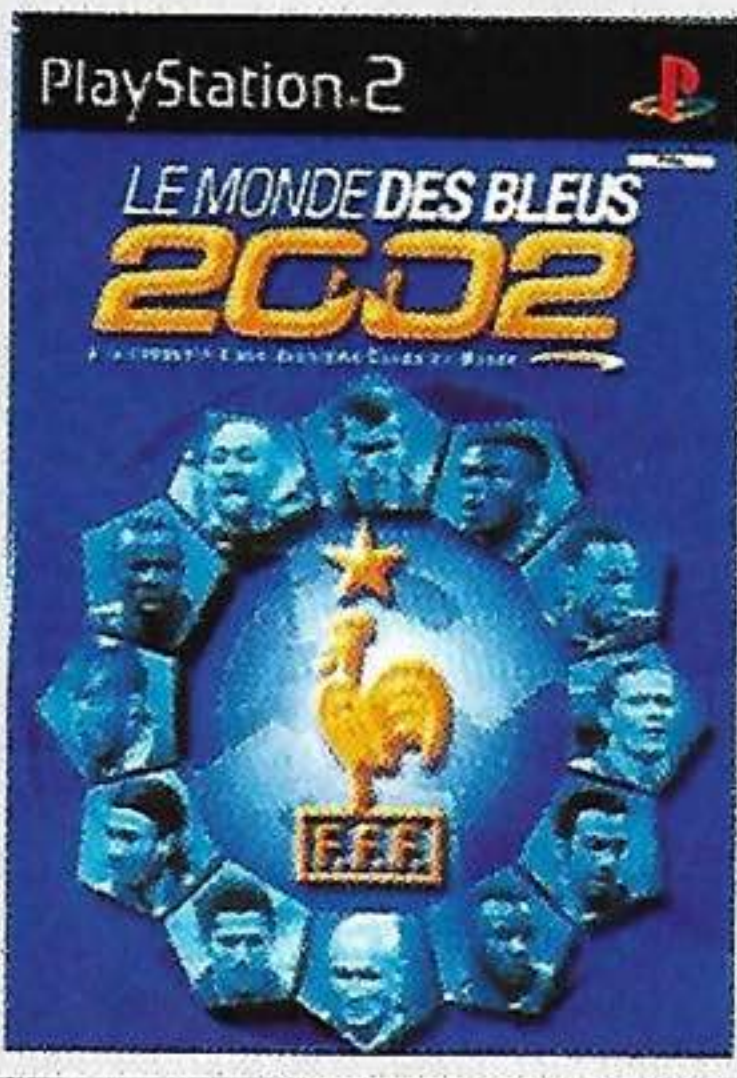
Pour Game Boy Advance



Le monde des Bleus 2002

Ce jeu officiel risque d'être l'un des meilleurs avec Fifa. Plus de 300 footballeurs existant sont présents et jouent sur des commentaires de Thierry Roland et Jean-Michel Larqué. La jouabilité est exemplaire, l'animation des joueurs est fluide et détaillée. Les tribunes sont animées grâce aux chants des supporters, des fumigènes... La pelouse va même jusqu'à se dégrader à mesure que les footballeurs jouent

Pour PlayStation 2

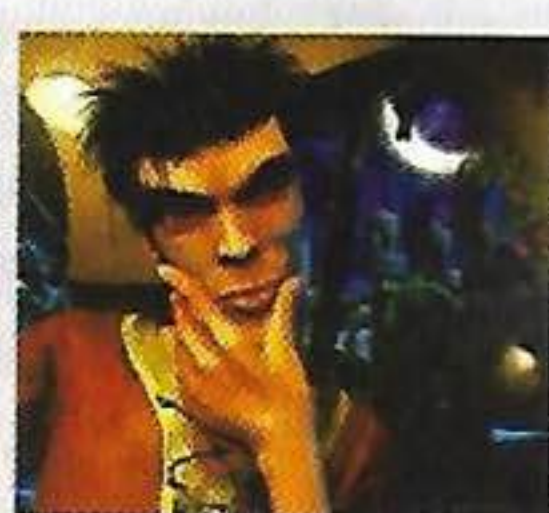
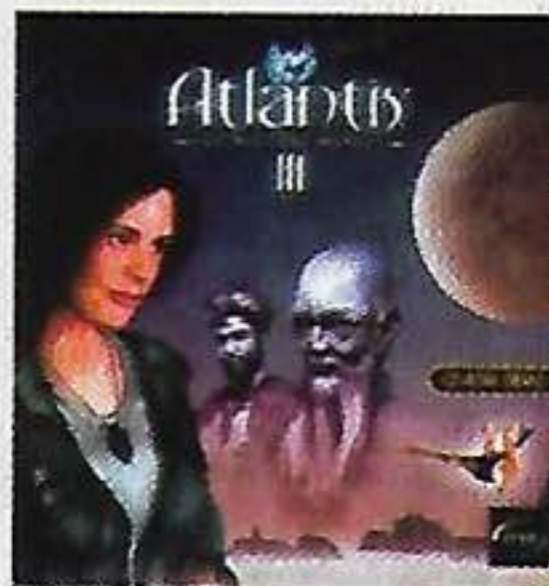


Les Atlantes existent-ils ?

Atlantis le nouveau monde III

Des palais des Mille et une Nuits au désert du Hoggar, du Livre des Morts Egyptiens aux plaines glacées de l'Ere Paléolithique, laissez-vous guider par la belle héroïne d'Atlantis.

Pour PC et PlayStation 2



Reconstituer l'ADN des dinosaures Jurassic Park 3 The DNA Factor

Ce jeu vous est proposé à l'occasion de la sortie du film Jurassic Park 3. Vous êtes envoyé sur l'île de Isla Sorna où s'est crashé un avion contenant des cellules d'ADN permettant de créer des dinosaures. Votre mission est de les récupérer afin de reconstituer la chaîne complète ADN des dinosaures.

Pour Game Boy Advance

Les meilleurs sites



<http://www.digiworld.ca.tc/> DigiWorld 2001

Encore plus beau, encore plus complet. Un maximum de résumés de tous les épisodes des trois premières séries Digimon, des explications, un guide des fusions, des mini-jeux... C'est pour l'instant l'un des cinq sites les plus intéressants que j'ai pu visiter sur Digimon. Il est aussi très interactif car vous pouvez non seulement communiquer avec ceux qui le font mais, en plus, il est remis à jour très souvent. Vous pouvez même télécharger le dernier épisode de la seconde saison.



<http://digimonplus.free.fr/imagesaison2.htm> Digimon Plus

Site Digimon avec des résumés complets des saisons 1 et 2, épisode par épisode. En prime : présentation de tous les Digimon de A à Z, quelques fonds d'écran, des sauveurs d'écran, etc. Bref, un site hyper illustré et très pro sur Digimon.



A vos plumes!

A PROPOS DE LA BD DE DBGT

Je suis un grand fan de DBGT, et cela fait quelques mois que je suis les épisodes en BD grâce à D.Mangas. Mais j'ai été déçu car dans le numéro de sep-



Tom V., Belgique

tembre, ce n'est pas la suite de celui d'août qui a été publiée. En août, Sangoku est sur la planète du Doyen ; Oub a fusionné avec Boubou et est devenu l'Ultra. L'épisode s'est terminé quand l'Ultra est allé se battre contre Baby. Dans l'épisode de septembre, Ultra Oub a disparu et Sangoku se métamorphose en Gorille Super Guerrier. J'aimerais savoir dans quelles circonstances Sangoku s'est transformé finalement en Gorille Super Guerrier.

Benoît de Paris

Effectivement, un épisode a "sauté" ! Mille excuses à tous les fans de DBGT ! Pour répondre à tes questions : Oub a lancé sur Baby une attaque qui aurait dû le transformer en gâteau. Mais Baby a retourné l'attaque contre notre héros qui s'est donc métamorphosé en gâteau. Et Oub l'a avalé ! Pain, quant à elle, a montré à Sangoku Gorille une photo qui a servi de catalyseur afin qu'il se transforme en Super Guerrier 4.

FAN DE VISION D'ESCAFLOWNE

Salut Pascal ! Je t'écris car j'en ai assez d'entendre parler des Digimon et des Pokémon tout le temps. Alors voilà, mon manga préféré c'est Vision d'Escaflowne car j'aime beaucoup les paysages, les dessins et l'originalité du scénario. Cette série est extraordinairement fascinante. Je ne peux pas me passer de mon épisode quotidien. Et toi, qu'en penses-tu ?

Géraldine, 14 ans.

Moi aussi j'aime beaucoup la série Escaflowne. Et c'est bien dommage qu'il y ait si peu d'épisodes. En revanche, il existe un film qui, j'espère, sortira en jour en français.

SANGOKU EN MARIE

J'ai remarqué une faute, ou du moins un oubli, dans le numéro 480 de septembre. En ce qui concerne les costumes de Sangoku, vous avez oublié sa tenue de mariage et la fusion entre San-

goku et Végéta, Gogéta. D'autre part, je voudrais savoir si ce serait possible de recevoir une photographie de toute l'équipe de D.Mangas. Vous êtes le seul magazine à parler de DBZ et GT, alors je vous en remercie beaucoup.

Karen, l'une de vos plus grandes fans

Effectivement, Karen, tu as tout à fait raison et je reconnais mon oubli. En ce qui concerne la photo de l'équipe de D.Mangas, je vais en discuter avec tous les membres. S'ils sont d'accord, on en fera une que l'on publiera dans le magazine.



Nakya

DIGIMANIAC

Comme beaucoup d'entre vous, je suis plus Digimaniac que Pokémaniac car Digimon a un scénario un peu plus fouillé et un peu plus sombre que Pokémon dont les épisodes se ressemblent

comme deux gouttes d'eau : tout va bien, la Team Rocket arrive, Sacha la bat et tout revient dans l'ordre. Alors que dans Digimon, les épisodes peuvent se terminer très mal pour les Digisauveurs. Ce qui laisse encore plus de suspense. Pour finir, je suis totalement accord avec Pascal et je voudrais rajouter que la série Digimon est beaucoup plus proche de la réalité car elle parle de sujets d'actualité tels que Internet, le virtuel...

Folk'n, Yvelines



Goku 4, Nancy

POKÉMON

OU

DIGIMON

DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

Salut à tous !

Je reçois de plus en plus de courrier de votre part et j'en suis très heureux. Vous avez été nombreux à m'écrire pour dire quels étaient vos Digimon et Pokémon favoris. Mais cela ne suffit pas pour établir un vrai classement. J'en souhaiterais encore beaucoup plus ! Et ainsi, dans le prochain numéro, je ferai une grande page pour vous donner tous les résultats de vos votes et déterminer qui, entre Digimon et Pokémon, est la série favorite des lecteurs de D.Mangas. C'est maintenant à vous de défendre votre série ! Alors, inscrivez le nom de votre préférée sur le bulletin ci-dessous et envoyez-le moi vite !

Pascal

BULLETTIN-REPONSE

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

Nom de votre favori

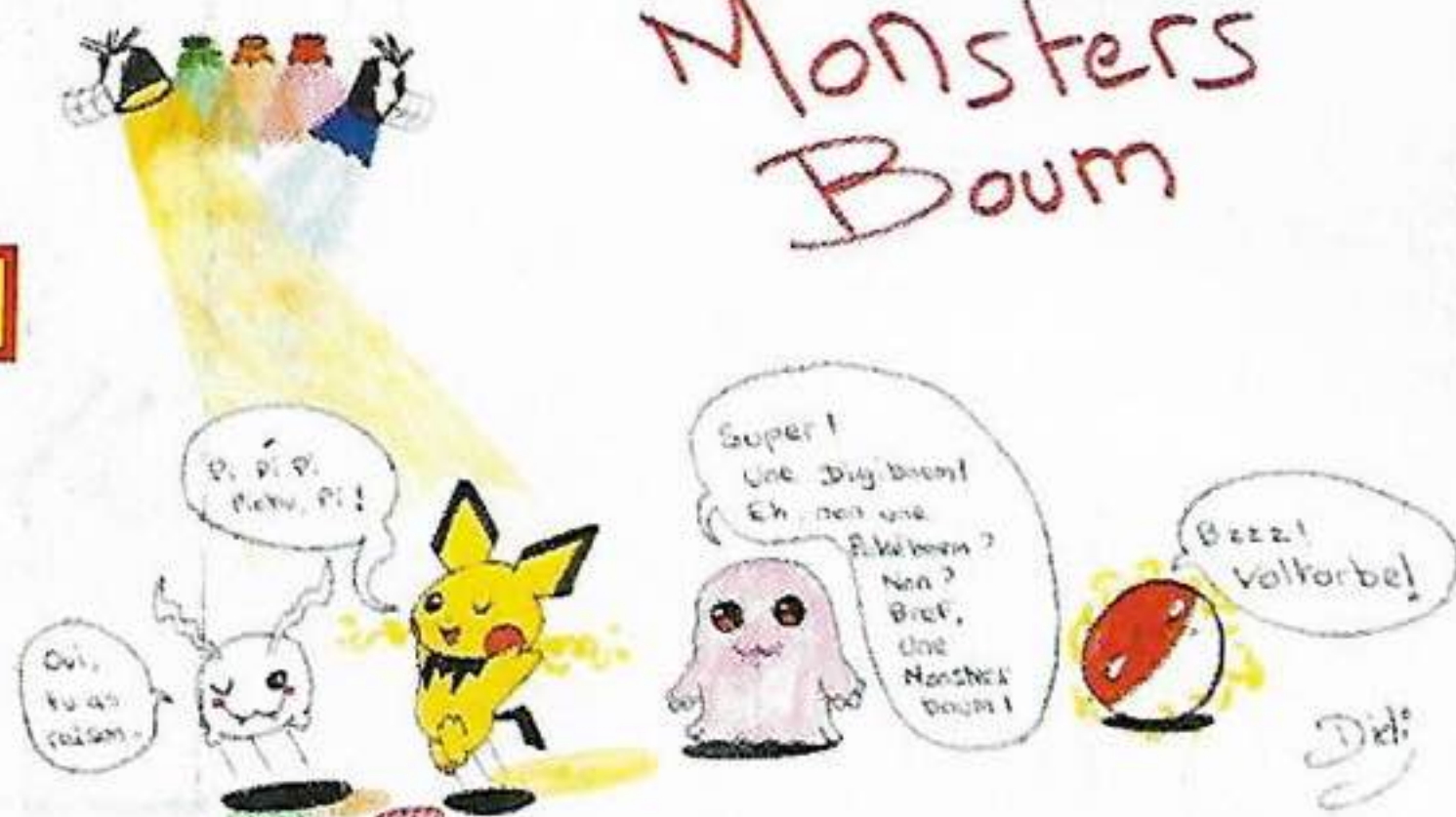
Nom : Prénom :

Adresse :

CP Ville :

Monsters Baum

Didi



LA TRIBU SAKURA

Vous suivez la série "Sakura, chasseuse de cartes" tous les mercredis sur M6 à 13h30. Nous vous présentons tous ses amis qui l'accompagnent.

Sakura

Sakura Kinomoto

Agée de dix ans, Sakura est née un 1^{er} avril. Depuis la mort de sa mère, elle vit avec son père et son frère. Elle suit des études au collège Toméda et fait partie du club de majorettes. Sa meilleure amie s'appelle Tiffany. Ses matières préférées sont le sport et la musique. En revanche, elle déteste les mathématiques.



Kéro

Cerbérous

Son vrai nom est Kéroberos, mais il se traduit aussi par Cerbérous. Kéro est, à l'origine, le gardien chargé de protéger le livre de Clowride. Il n'avait pas du tout cet aspect de peluche : il ressemblait à un tigre capable de lancer des attaques magiques. Pour retrouver son aspect normal, il doit maintenant aider Sakura à retrouver les cartes et rétablir l'équilibre. Son passe-temps favori : les jeux vidéo.

Stéphanie

Meiling Li

Tout comme Lionel, elle vient de Chine. Elle est amoureuse de ce dernier et prend très à cœur la mission qu'il a de récupérer les cartes de Clow. Elle est souvent en concurrence avec Sakura. Stéphanie est très douée pour les arts martiaux, ce qui la rend parfois supérieure à notre héroïne.

Mathieu Tournier

Yukito Tsukishiro

Mathieu vit seul chez ses grands-parents qui sont toujours en voyage. C'est le meilleur ami de Thomas. Avec le temps, il va découvrir que tous ses souvenirs ont été créés, en réalité, par Clow.





Katia Moreau

Kaho Mizuki

Katia est une prêtresse amoureuse de Clow. Avant, elle sortait avec Thomas, le grand frère de Sakura.



Thomas Gauthier

Touya Kinomoto

Thomas est le grand frère de Sakura. Il est au lycée et fait partie du club de foot. On le voit souvent avec son meilleur ami Mathieu dont Sakura est amoureuse. Thomas taquine souvent sa petite sœur, mais il l'aime beaucoup. Pendant son temps libre, il fait de petits boulots afin de gagner un peu d'argent. Tout comme Sakura, Thomas possède aussi des pouvoirs extrasensoriels lui permettant de communiquer, entre autres, avec sa défunte mère. Il est né un 29 février et ses scolaires préférées sont la physique et la chimie.



Tiffany

Tomoyo Daidouji

Tiffany, la meilleure amie de Sakura, est née un 3 septembre. Elle suit partout la chasseuse de cartes et filme toutes ses aventures avec son Caméscope. Issue d'une famille très aisée, c'est grâce à la fortune de ses parents que Tiffany achète et fait confectionner un grand nombre de costumes afin que Sakura en porte un différent à chaque épisode. Ses matières préférées sont la musique et la grammaire.



Ivan

Takashi Yamazaki

Ivan est aussi un ami de Sakura. Sa particularité est de souvent raconter des craques. Il est très amoureux de Sandrine.

Lionel

Shaolan Li

Lionel est originaire de Hong Kong. Il est venu au Japon afin de capturer les cartes de Clow. C'est un descendant du magicien Clowride, le créateur des cartes. Dans les premiers épisodes, il était souvent en concurrence avec Sakura pour la capture des cartes. Mais petit à petit, avec le temps, il finira par tomber amoureux de cette dernière et acceptera de voir en elle la nouvelle maîtresse des cartes. Lionel est un garçon timide et sensible possédant une très grande maîtrise des arts martiaux. Il est né un 13 juillet et ses matières préférées sont le sport et les mathématiques.



Nathalie Gauthier

Nadeshiko Kinomoto

Nathalie, la mère de Sakura, s'est mariée avec Dominique à l'âge de 16 ans. Ses parents étaient totalement contre ce mariage. Elle a donc coupé tous les ponts avec eux et est devenue mannequin pour subvenir à ses besoins. Elle est morte 5 ou 6 ans plus tard, laissant Dominique seul avec leurs deux enfants.



Dominique Gauthier

Fujitaka Kinomoto

Le père de Sakura et Thomas est professeur d'archéologie à la faculté. Il tente tant bien que mal de s'occuper de ses deux enfants. Tous les trois se relaient régulièrement pour s'occuper de la cuisine, du ménage et des tâches quotidiennes.



Sandrine

Chiharu Mihara

Sandrine est également une amie de Sakura faisant partie de son groupe. Elle est amoureuse d'Ivan qu'elle connaît depuis leur petite enfance. A chaque fois que ce dernier raconte une histoire à dormir debout, elle est toujours là pour le reprendre et le remettre sur le droit chemin.

Nadine

Naoko Yanagisama

Nadine est aussi une amie de Sakura et elle fait partie de son groupe. Ce qu'elle aime par-dessus tout, c'est les histoires d'horreur et surtout raconter des récits de fantômes.

Sonia

Rika Sasaki

Sonia fait aussi partie du groupe d'amis de Sakura. Sous ses apparences de petite fille sage, elle est amoureuse de l'un de ces professeurs, Monsieur Terada. C'est quelqu'un de très mature.

Episode 6

Durant la nuit qui a suivi le premier combat contre Sangoku, Yamcha va espionner nos amis et apprendre l'existence des boules de cristal. Le lendemain, il affronte à nouveau Sangoku qui, cette fois, a toutes ses forces et Yamcha perd une dent pendant le combat. Le petit groupe reprend la route, suivi en cachette par Yamcha bien décidé à récupérer les boules de cristal afin de demander au Dragon de lui faire perdre sa timidité.

Episode 7

Le petit groupe arrive devant une montagne en feu sur laquelle se trouve l'une des boules. Guymaho demande à Sangoku d'aller chercher sa petite-fille Chichi. Cette dernière est aux prises avec un T-Rex qu'elle réussit à découper grâce à la lame qu'elle a sur son chapeau. Elle s'en prend ensuite à Yamcha qui l'assomme. Sangoku, qui la retrouve inconsciente, la réveille et passe pour son sauveur.



Episode 8

Sangoku et Chichi partent sur le nuage magique afin de ramener Tortue Géniale. Ce dernier va alors concentrer tous ses pouvoirs et doubler sa masse musculaire afin de lancer un rayon d'énergie assez puissant pour éteindre le feu d'un seul coup. Sangoku, impressionné par la puissance du Kaméhamé, tente d'en faire de même. Tortue Géniale, impressionné par les capacités du jeune garçon, lui propose de le rejoindre plus tard sur son île afin d'y suivre un entraînement.

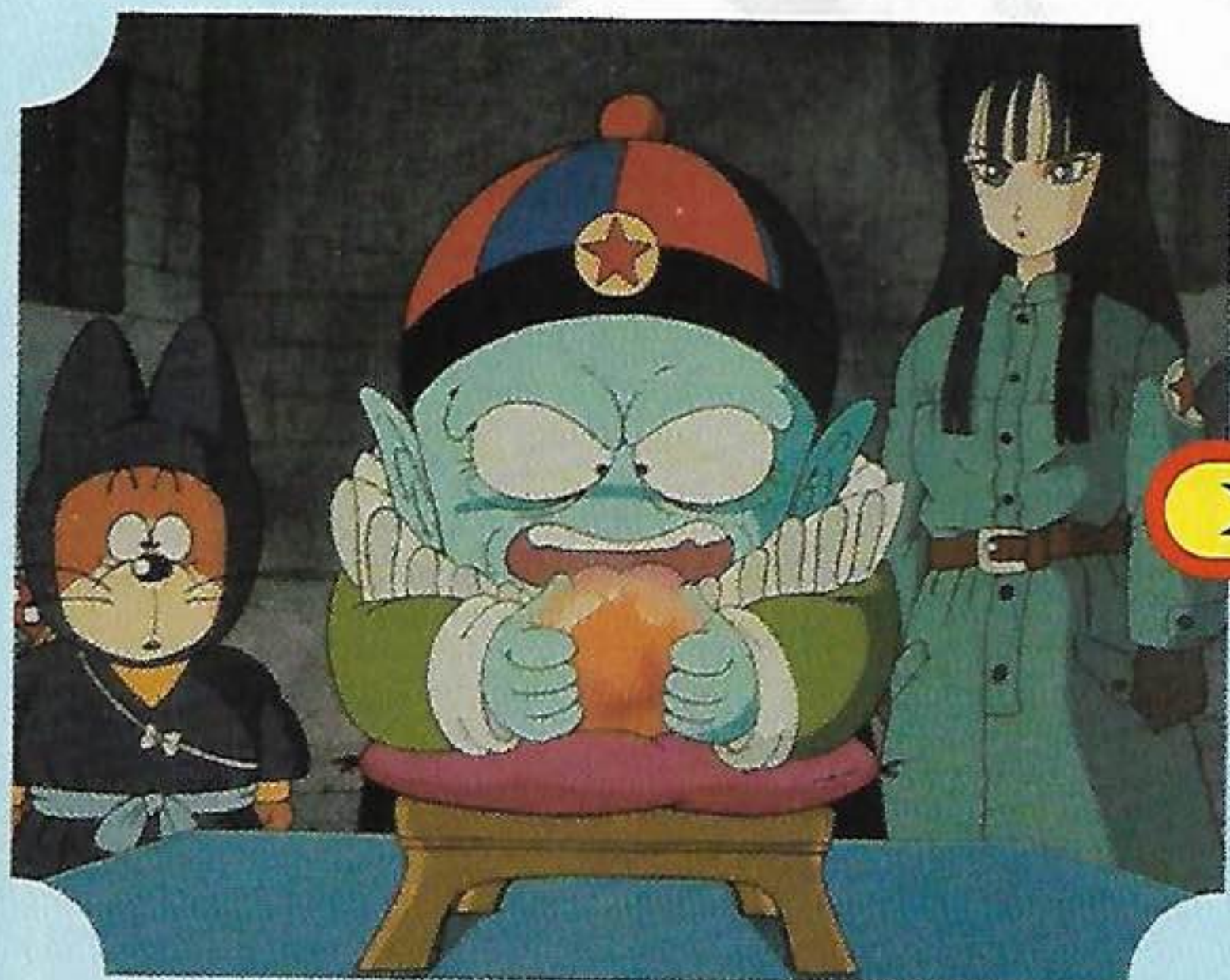
Episode 9

Le petit groupe au grand complet arrive dans une ville terrorisée par un lapin qui transforme en carotte tout ce qui refuse de lui obéir. Sangoku affronte d'abord les hommes de main du seigneur lapin. Il va ensuite se retrouver face à ce dernier qu'il ne peut toucher au risque d'être lui-même transformé en carotte. Sangoku va utiliser son bâton magique afin de lui donner un coup qui va le projeter sur la lune.



Episode 10

Ils ont enfin réussi à réunir les sept boules de cristal, mais ne sont toutefois pas au bout de leurs peines. Ils vont devoir affronter le roi Pilaf et ses deux acolytes, Mai et Shall. Ce dernier désire lui aussi récupérer les boules afin de demander au Dragon de l'aider à être respecté. Il va enfermer Sangoku, Bulma, Oolong et Plume dans son palais afin de demander tranquillement un vœu au Dragon. Mais nos amis n'ont pas dit leur dernier mot.





Episode 11

De grands moments de suspense. Le Dragon Shéron apparaît pour la première fois. Afin de contrecarrer les plans du roi Pilaf, Oolong va s'échapper et faire un vœu au Dragon. D'une nature très peu intelligente, il formule un vœu à la hauteur de ses capacités intellectuelles : il demande au dragon de lui offrir une petite culotte ! Le Dragon disparaît alors en se séparant en sept boules qui se disperseront aux quatre coins de la planète.



Episode 12



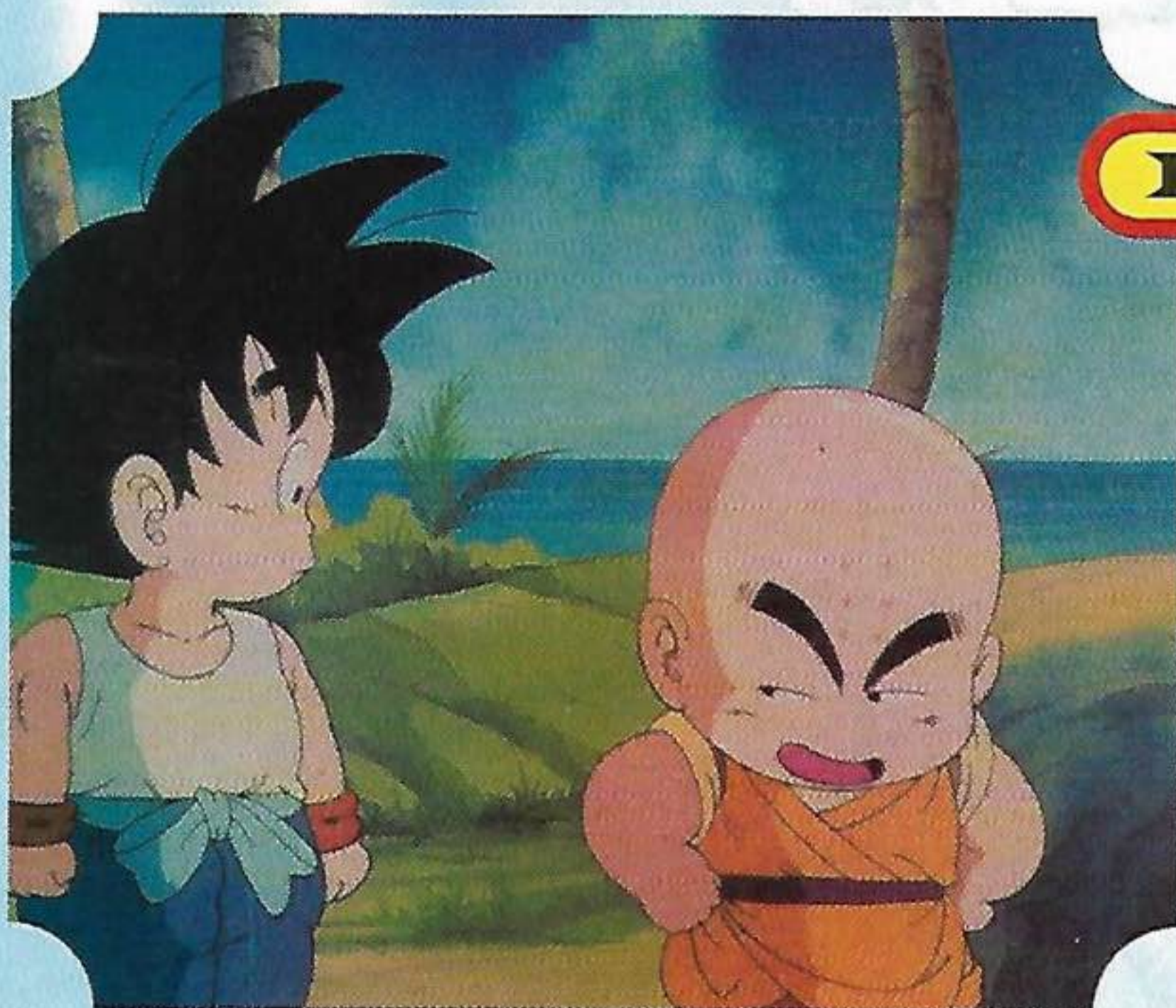
Nos amis sont toujours prisonniers du roi Pilaf. C'est alors que Sangoku se met à fixer la pleine lune, ce qui aura pour cause de le transformer en un immense gorille qui détruira le château du roi. Les autres se retrouvent maintenant libres et doivent trouver comment faire pour que Sangoku récupère son apparence d'enfant. Plume se transforme alors en une paire de ciseaux avec laquelle il coupe la queue de Sangoku.

Episode 13

Fin de la première saga. Sangoku redevient un enfant après que Plume lui ait coupé la queue et nos amis se séparent en se donnant rendez-vous dans un an, date à laquelle les boules de cristal pourront être à nouveau réunies. Sangoku se souvient alors de la proposition que lui avait faite Tortue Géniale et décide de se rendre sur l'île de Kamé afin d'y suivre un entraînement qui fera de lui un vrai combattant, comme son grand-père défunt.



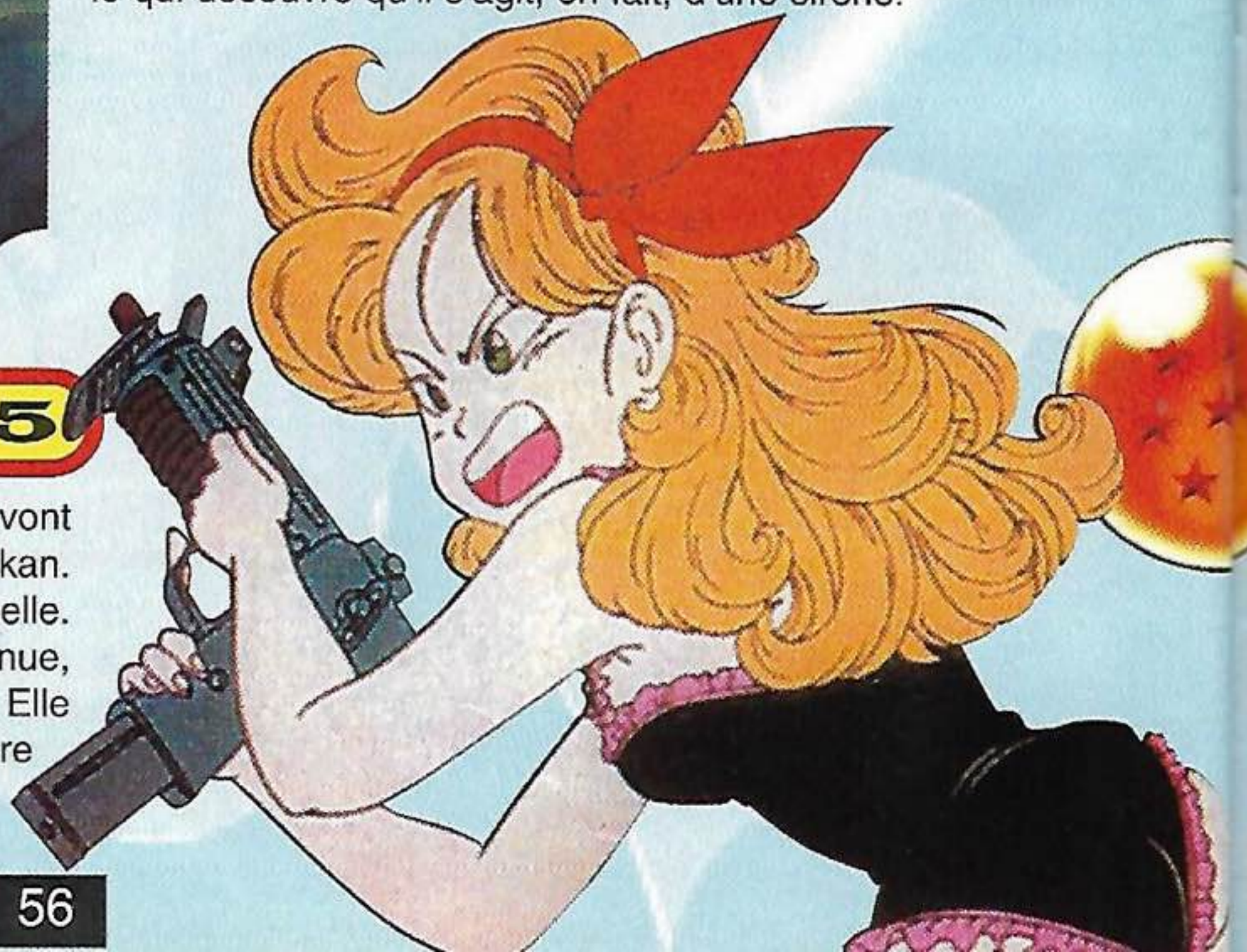
Episode 14



A son arrivée sur l'île, Sangoku s'aperçoit qu'il n'est pas seul à vouloir devenir un élève de Tortue Géniale. Il fait la connaissance de Krillin, un jeune prêtre venu lui aussi pour la même raison. Tortue Géniale accepte d'accéder à leur demande, à condition qu'ils lui trouvent une jeune femme qui serait d'accord pour rester avec lui le temps de leur entraînement. Persuadés d'en avoir trouvé une, ils la ramènent à Tortue Géniale qui découvre qu'il s'agit, en fait, d'une sirène.

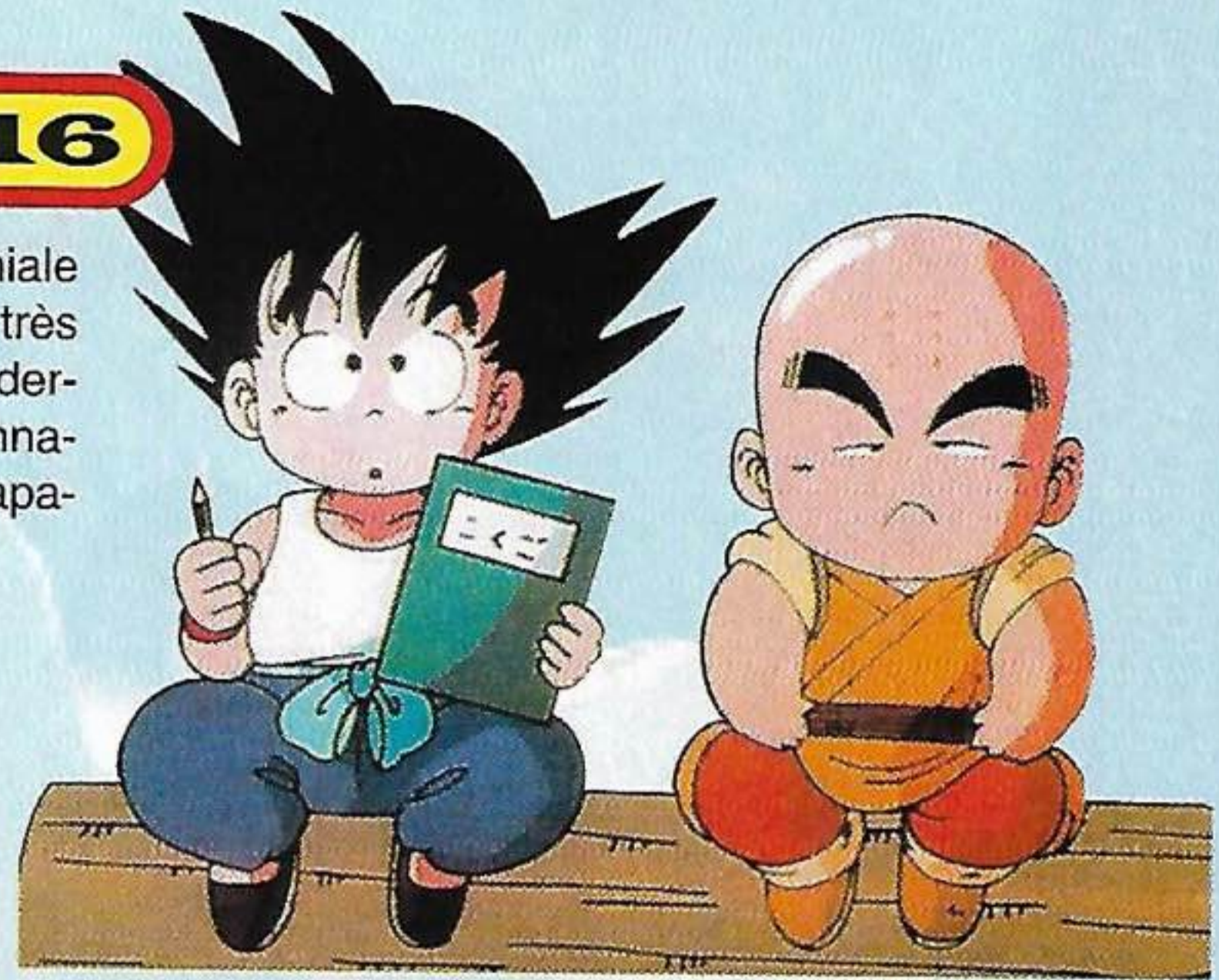
Episode 15

Toujours à la recherche d'une femme, Sangoku et Krillin vont sauver une jeune fille du nom de Lunch des griffes de Seikan. Ils la ramènent sur l'île car elle paraît très douce et très belle. Mais, en réalité, elle a un petit problème : quand elle éternue, Lunch change de personnalité et devient une vraie furie. Elle change du tout au tout et se transforme en criminelle qui tire à bout portant sur tout ce qui bouge.



Episode 16

L'île de Kamé étant trop petite pour un entraînement intensif, Tortue Géniale déménage en leur compagnie sur une île des alentours. Un entraînement très dur commence alors pour Sangoku et Krillin. La première épreuve de ce dernier débute par hasard, quand il tombe nez à nez avec un étrange personnage nommé Dent de Sabre. Tortue Géniale va ensuite leur donner une carapace de tortue afin de rendre leurs efforts encore plus pénibles.

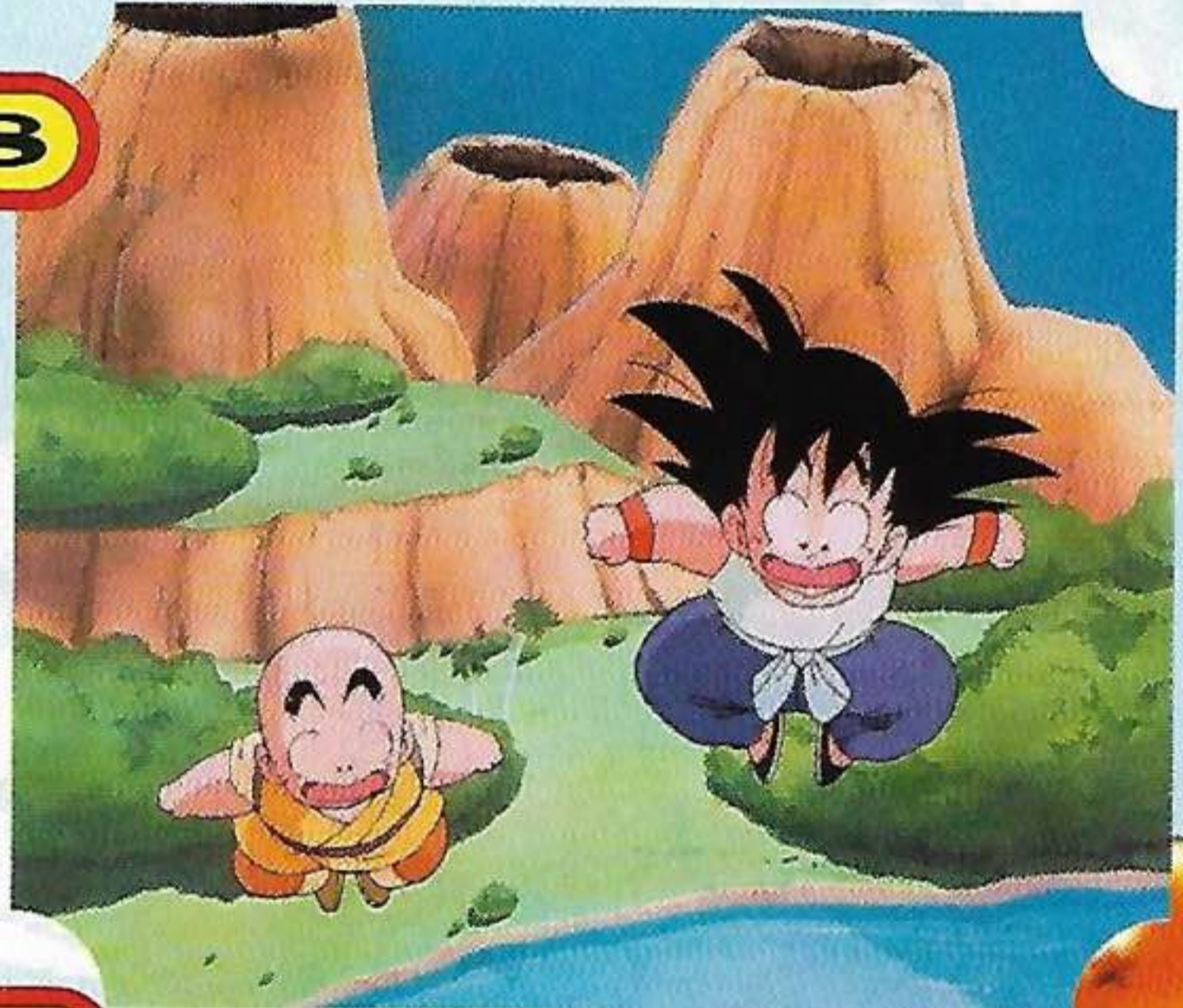


Episode 17

L'entraînement a enfin commencé sérieusement. Tortue Géniale leur confie la distribution du lait sur l'île ; ils doivent fournir tous les habitants, quel que soit l'endroit où ils habitent. Ils vont devoir ensuite rechercher un petit caillou que Tortue Géniale a lancé dans la forêt. Sangoku est le premier à le retrouver, mais Krillin va user d'un subterfuge afin de le lui voler et de remporter le combat.

Episode 18

Cette fois, nos deux compères doivent bêcher les champs pour les paysans du coin. Le soir venu, Sangoku réveille Lunch accidentellement. A cause de son mauvais caractère, Lunch est toujours sous l'emprise du sommeil. Elle va sortir une mitrailleuse et tirer sur Sangoku qui, même s'il ne craint pas les balles, en souffre terriblement. L'entraînement s'achève enfin et nos amis peuvent se rendre au tournoi des arts martiaux.



Episode 19

Tortue Géniale se rend avec Killin et Sangoku au 21^e tournoi des arts martiaux. Il leur offre un bel uniforme de son école avant de les inscrire à ce tournoi. Craignant que la force acquise durant l'entraînement leur monte à la tête, Tortue Géniale décide de s'inscrire aussi au tournoi, sous l'identité de Jakie Choun. Sangoku est le premier à se battre en affrontant Ootoko. Le combat ne dure pas très longtemps car Sangoku réussit à pousser son adversaire hors du ring.

Episode 20

Le 21^e tournoi des arts martiaux bat son plein. Sangoku a réussi à vaincre facilement son premier adversaire. C'est maintenant au tour de Krillin d'affronter Orinjis, l'un des moines du temple dont il est originaire. Orinjis et plusieurs autres moines avaient l'habitude de s'en prendre à Krillin qui était leur souffre-douleur. C'est pour cette raison que ce dernier est venu s'entraîner auprès de Tortue Géniale. En dépit de son appréhension, Krillin réussit à battre son adversaire en un seul coup de pied !



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

Comet-san

La série live originale, commencée en 1964, racontait les aventures d'une fille venue de l'espace. La série est aussi réapparue en 1978. Maintenant, pour la troisième fois, Comet-san revient, mais en série animée. Comet-san est une princesse d'Harmonica Hoshiguni (le Pays Etoilé). Elle est censée se marier pour consolider une union politique. Mais le prince de Tambourine, Hoshiguni, doit choisir entre elle et une princesse de Castanet Hoshiguni. Ce mariage de stratégie permettra à la famille de l'éluë d'entrer dans la famille royale de Tambourine et d'accéder à une force politique puissante. Cependant, Comet-san ne veut pas épouser un prince qu'elle n'a jamais rencontré, aussi songe-t-elle à s'enfuir. Le seul problème est que le prince de Tambourine s'est enfui le premier. Après avoir entendu des rumeurs selon lesquelles il serait parti pour la Terre, les ministres d'Harmonica envoient Comet pour le retrouver. Elle est heureuse d'y aller car elle a entendu beaucoup de choses à propos de la Terre et a toujours rêvé de s'y rendre.



COMET VA RÉALISER SON RÊVE



Fruits Basket



Une famille dont les membres se transforment en animaux

Ce récit, tiré d'une bande dessinée pour filles, narre les aventures de six adolescents de seize ans, trois garçons et trois filles. La particularité de cette série, c'est qu'elle met en scène une ado faisant partie d'une famille dont les membres ont le pouvoir de se transformer en animaux. L'un de ses frères se métamorphose en chat, un autre en souris et le troisième en chien. Les quiproquos et les histoires d'amour s'enchaînent.



I MY ME STRAWBERRY EGG

Ce nouveau dessin animé met en scène Amaru Hibiki, une enseignante d'un nouveau genre. Elle a de la répartie, elle est dynamique et plaît à tous ses élèves. Elle enseigne dans une école pour filles. Son histoire commence le jour où elle fait la connaissance de "A", un adolescent déguisé en fille. Pour pimenter le tout, vient s'ajouter Fukio, une mystérieuse jeune fille qui semble entretenir une très étrange relation avec elle.



Amaru, une drôle d'enseignante

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



Denno Bôken-ki Web Diver

Cette nouvelle série (les cyber aventures d'un surfeur sur le web) se déroule en 2001, alors que le monde entier est relié par un réseau d'ordinateurs. Les enfants de ce monde sont devenus des "plongeurs web", transformant leur conscience en données numériques et adorant jouer dans un cyber parc appelé la Porte Magique. Cependant, un mystérieux virus informatique apparaît et commence à détruire la Porte Magique de l'intérieur. Les chevaliers web, initialement programmés pour protéger les enfants, ont malheureusement été altérés par le virus et s'attaquent aux plongeurs web. Le seul chevalier web ayant échappé à ce lavage de cerveau est Gladion, qui cherche l'aide du plongeur web Kaito Yuki. En effet, lorsqu'un plongeur web et un chevalier web parviennent à se synchroniser, ils ont accès à un pouvoir illimité. La puissance combinée de Kaito et Gladion suffira-t-elle à sauver la Porte Magique ?

Les cyber aventures
d'un surfeur sur le web



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

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



En regardant
tous les jours
la chaîne télé
Mangas

Gagnez avec Lyshees

un lot comprenant un album, une planche de tattoos et de bonbons, une montre, un rouge à lèvres bonbon et une grosse bague en bonbons

et des abonnements de
6 mois au magazine



Pour cela, composez vite le

08 36 68 38 88

2,21 F/mn

Disponible sur
CANALSATELLITE



et sur le câble

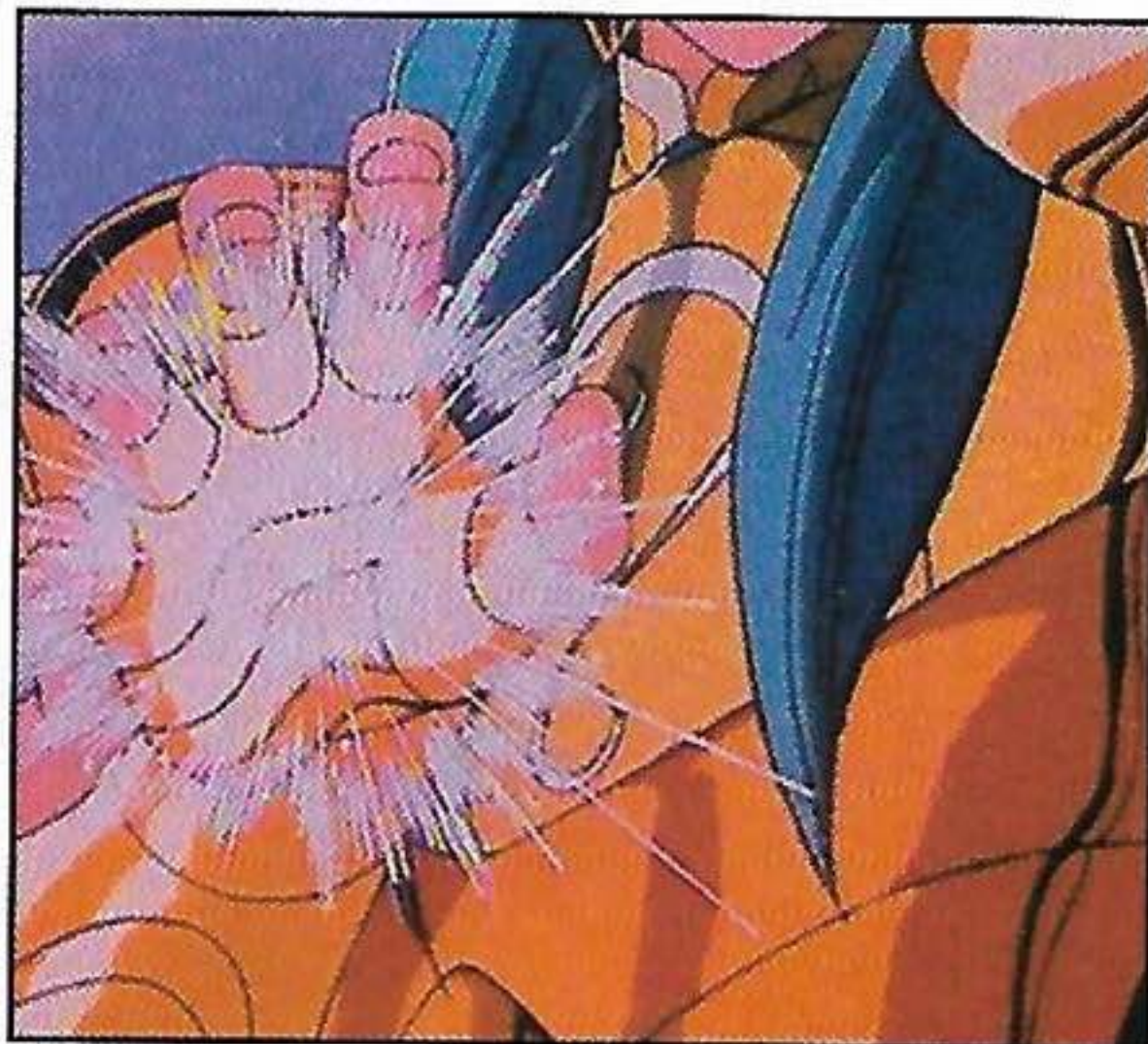


LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le piège des 7 piliers (2)

Résumé : Signus n'est pas vraiment sûr d'avoir retrouvé son professeur ! Celui-ci va devoir lui prouver son identité ! Les autres Chevaliers continuent leur chemin !





PAR QUEL PRODIGE...



JE NE SUIS PAS
TON ENNEMI !
TU AS TORT
D'INSISTER !



PUISQU'IL FAUT
TE CONVAINCRE,
JE RELÈVERAI TON DÉFI !



BONNE DÉCISION !

QU'ESSAIES-TU DE ME FAIRE
CROIRE ! MÊME SI TU
LE VOULAIS, TU N'AURAS PAS
LA FORCE DE CAMUS !



JE VAIS TE FAIRE REGRETTER
SUR LE CHAMP D'AVOIR EU
L'IMPUDENCE DE PRENDRE
CETTE APPARENCE !



QUE LES FORCES
DU TONNERRE
TE FOUDROYENT !



NON... JE DOIS RÊVER !
C'EST UN MIRACLE !



MAIS... IL A ARRÊTÉ
MA FOUDRE
AVEC SES MAINS !



TU SAIS TRÈS
BIEN QUE CE
QUE JE VIENS
DE FAIRE, SEUL
TON PROFESSEUR
LE PEUT !



OUVRE GRANDS TES YEUX
ET REGARDE BIEN !
N'EST-CE PAS MOI
TON PROFESSEUR ?



OH ! C'EST BIEN LUI !



APRÈS, ÇA SERA
INDISCUTABLE !



OOH !!



YOGA ! RÉPONDS-MOI !
TU N'AS RIEN DE CASSÉ ?



ALORS, JE NE RÊVE PAS !
TU ES VIVANT !
C'EST BIEN TOI !
ÇA ME FAIT
TELLEMENT PLAISIR !

PENDANT CE TEMPS...



SHYRIU !



SHYRIU !



OH ! C'EST TOI ! NE
T'INQUIÈTE PAS POUR MOI !
ÇA VA !



IL FAUT DÉTRUIRE LE PILIER
QUI SOUTIENT
L'OCÉAN INDIEN TOUT DE SUITE !



NON LOIN DE LÀ...

BON SANG ! JE ME DEMANDE
POURQUOI JE N'ARRIVE PAS
À TROUVER CE PILIER
DE L'ATLANTIQUE NORD !



AH ! ÇA Y EST
JE L'AI TROUVÉ ! IL EST LÀ
CE FAMEUX PILIER !



ALORS, J'EN DÉDUIS QUE
TU N'ES PAS MARINE !



C'EST VRAI !
CE N'EST PAS
MOI !



J'AI EMPRUNTÉ SON NOM ET
SON APPARENCE !
JE SUIS QUELQU'UN D'AUTRE
QUE TU CONNAIS BIEN !



QUI ES-TU À LA FIN ?



MON VÉRITABLE NOM
EST SEIKA !



C'EST LE NOM
DE MA SŒUR !
COMMENT OSES-TU ?



OH ! MAIS TU ES
MA SŒUR !
C'EST IMPOSSIBLE !



VIENS DANS MES
BRAS PÉGASE !



C'EST MA SŒUR,
C'EST ELLE ! ELLE A
TOUJOURS ÉTÉ UNE MÈRE
POUR MOI !



JE TE RETROUVE ENFIN !
JE SUIS SI HEUREUX !



SSSSSSSSSS !

DE RETOUR À SHYRIU !



AU TRAVAIL ! IL FAUT QUE
JE DÉTRUISE CE PILIER GÉANT
SANS TARDER !

L'ARMURE D'OR APPARAÎT !





MAIS POURQUOI !
TU N'ES PLUS AVEUGLE !
REGARDE-MOI !
REGARDE-MOI !

AIDE-MOI ! DIS-MOI
OÙ SE TROUVE
EXACTEMENT
LE PILIER !



CONTENTE-TOI DE ME DIRE
OÙ EST LE PILIER !



IL EST LÀ, DEVANT !



QUE TOUTES
LES FORCES
ME VIENNENT EN AIDE !



CRAC !



FSZSSSS !!



ENTENDANT
UN ÉNORME BAROUF...

TROIS PILIERS SONT DÉTRUITS !
JE VAIS ALLER M'OCCUPER
DE CELUI DE L'ATLANTIQUE SUD !



ALLEZ COURAGE,
ENCORE QUATRE !



J'AI DÛ ME PERDRE !
JE NE TROUVE PAS CE
PILIER !



DE PLUS MES CHÂÎNES
ME SIGNALENT QUE
JE DOIS AVOIR
DES ENNEMIS AUTOUR
DE MOI !



YOGA !



DVD
VIDEOS
CD
MANGAS

QUOI DE NEUF ?

CD
MANGAS
DVD
VIDEOS

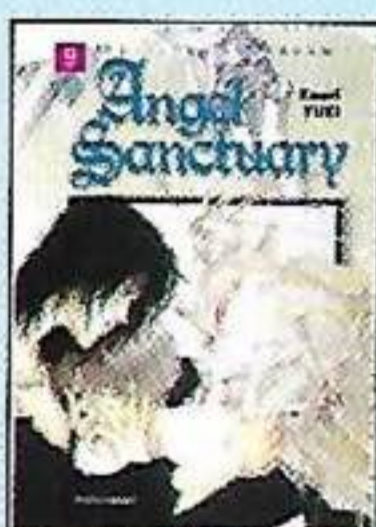
Découvrez les nouveautés d'octobre

MANGAS

Tonkam Editions

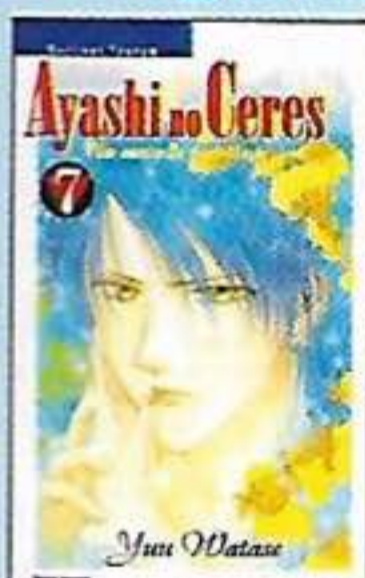
● Angel Sanctuary (9)

Le destin de Setsuna est, pour l'heure, d'occuper le corps d'Alexiel. Il s'en acquitte consciencieusement et se concentre sur les disparitions se produisant dans son entourage. Bavar est devenu la cible d'un traître inattendu...



● Ayashi no Ceres (7)

Aya est bien décidée à se donner à Toya. Mais tout le monde ne semble pas de cet avis. Chidori vient mettre son grain de sel, pour le bien de son amie. Uei, lui, veut tuer Toya. Les réactions plutôt radicales du jeune amnésique vont un peu refroidir les ardeurs de sa belle.



● I's (11)

Une fois de plus, Ichitaka va péter les plombs. Il va même jusqu'à embrasser Izumi pour oublier qu'il s'est fait jeter par Iori... Le 17 854^e quiproquo de la série va finalement être levé. Iori va redevenir sa petite amie. Une histoire d'amour qui tient toutes ses promesses.



Editions Génération Comics

● Nadesico (2)

Après avoir été gravement endommagé, le Nadesico a été contraint de se poser sur la base Mars afin d'y subir quelques réparations. Durant la convalescence de Yurica, le commandement du vaisseau est confié à Ruri qui s'avère être un bien meilleur capitaine. Un manga très humoristique reprenant un scénario classique qui a fait ses preuves.



● Kamikaze (3)

Un groupe de guerriers possédant de grands pouvoirs arrive à Tokyo afin de trouver la Fille de l'Eau. Elle s'avère être une lycéenne du nom de Misao Mitkogami. Mais un intrépide guerrier, armé d'un sabre, va leur faire face grâce à ses étranges pouvoirs. Un manga plutôt rapide à lire mais avec un scénario très accrocheur.



Manga Player Editions

● GTO (6)

Onizuka est un ancien loser devenu professeur pour draguer les jolies lycéennes. Mais il va vite changer d'attitude pour s'occuper d'une jeunesse sans motivation. Dans ce volume, Onizuka est contraint de se soumettre aux pires tortures physiques afin de réaliser un exploit contre sa nature.



● J'aime ce que j'aime (11)

Hinata Asahi, une lycéenne ingénue, voit sa vie changer le jour où un bel homme, qui se trouve être son nouveau professeur, s'installe près de chez elle. Petit à petit, et sans s'en rendre compte, ils vont s'éprendre l'un de l'autre. Mais ce prof n'est pas vraiment ce qu'il semble être...



DVD

● Cobra (vol. 1)

Cobra, l'aventurier armé d'un canon à rayon Delta dans le bras, lutte contre les pirates de l'espace. Un grand nombre d'épisodes a été concentré sur ce DVD.



● Gunnm

Un seul volume contenant deux épisodes de cette animation tirée d'un célèbre manga. La Terre est divisée en deux parties : les riches vivent dans une cité volante du nom de Zalem et les pauvres errent parmi les décombres sur ce qui reste de la planète. Pour survivre, ils sont contraints de remplacer la plupart de leurs organes par des éléments mécaniques.



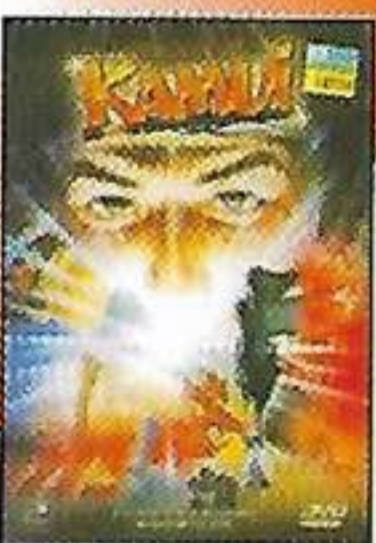
● Ken, le film

Le long-métrage de Ken, édité en DVD, reprend toute la première saga dans une nouvelle version : l'affrontement titanesque entre Raoh et Ken dans un monde dévasté par une guerre atomique.



● Kamui, le film

Kamui rentre chez lui et voit un homme s'enfuir par la fenêtre après avoir assassiné ses parents. C'est alors qu'arrivent les villageois qui, voyant les deux victimes, sont persuadés que Kamui en est l'assassin. Il décide alors de s'enfuir et part à la recherche du véritable coupable. Ce titre de plus de deux heures a eu un succès énorme au Japon.



VIDEOS

● Dragon Ball GT (vol. 1)

Les premiers épisodes de la série ont été réunis dans ce coffret. Après être redevenu enfant, Sangoku part à travers l'espace à la recherche des boules de cristal. Il est accompagné de Pain, sa petite-fille, et de Trunks, le fils de Bulma. Ils vont vivre de grandes aventures et rencontrer l'étrange professeur Myu.



● Juliette je t'aime (3)

Ce 3^e et dernier coffret contient les derniers épisodes de la série. Après avoir achevé ses études, Hugo trouve un travail et demande sa main à Juliette. De nombreux quiproquos vous feront palpiter jusqu'au bout.



Sortie le 25 septembre 2001

17 tracks mixées par

DJ ALCHEMIC STORM



Paradise **IBIZA**
Volume 02



Fiftyfive Rec.
www.fiftyfive.com

18-25
18-25.com

www.djcenter.com

funradio

EMI MUSIC FRANCE

Conga Squad
Player Boys
Bel Amour
DJ Mass & Paul Cari
Negrocan
Nascimento
DJ Lima y Evanz-D



DJ Sonic
Cevin Fisher
Raven Maize
Three Drives
Harry Choo Choo
Romero
MistraLE

Paradise