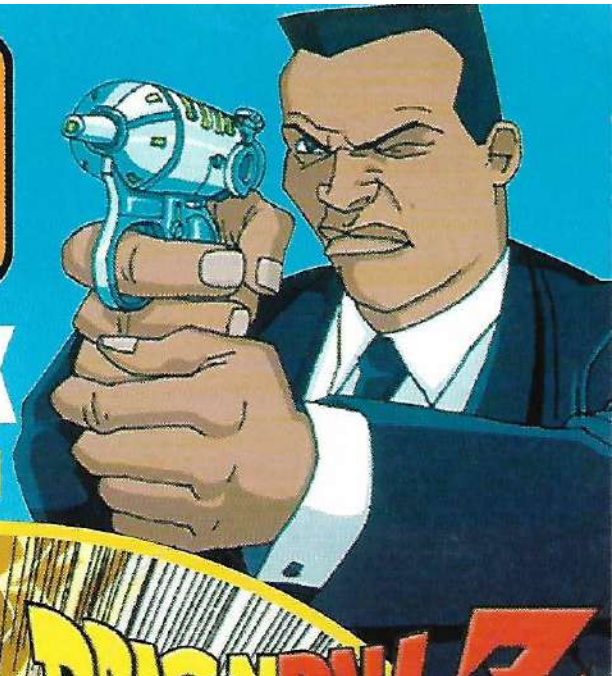


# DOMANGAS



**Jouez**  
avec Peter Pan 2  
Men in Black 2  
Le Seigneur des Anneaux  
**et gagnez**

**des centaines de cadeaux**

- DVD ● Vidéos
- T-shirts ● Livres
- Posters ● Stylos
- Magnets
- Frisbees...

**MEN IN BLACK**  
**Les agents du MIB**



**DRAGON BALL Z**

**Le Kaméhamé de la mort**



**Yu-Gi-Oh!**  
**les épisodes inédits**



**Olive & Tom**  
**Toutes les équipes**

Mensuel N° 491 AOUT 2002  
3 € DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS

T 02918 - 491 - F: 3,00 €



## Sommaire

### MAGAZINE

- 3 Yu-Gi-Oh !
- 6 Princesse Sarah
- 8 Men In Black en DA
- 24 Olive et Tom
- 27 Mutimédia
- 43 Le coin des artistes
- 44 Quoi de neuf
- 45 Grand jeu  
Le Seigneur des Anneaux
- 46 Pleins feux sur...  
Men In Black II, Peter Pan,  
Shaolin Soccer
- 50 Méli-Mélo
- 52 Tout sur les Clamp
- 54 En direct du Japon
- 56 Dragon Ball Z

### BANDES DESSINEES

- 10 Dragon Ball GT  
La stratégie de Petit Cœur
- 60 Les Chevaliers  
du Zodiaque  
L'urne d'Athéna (1)

### JEUX VIDÉO

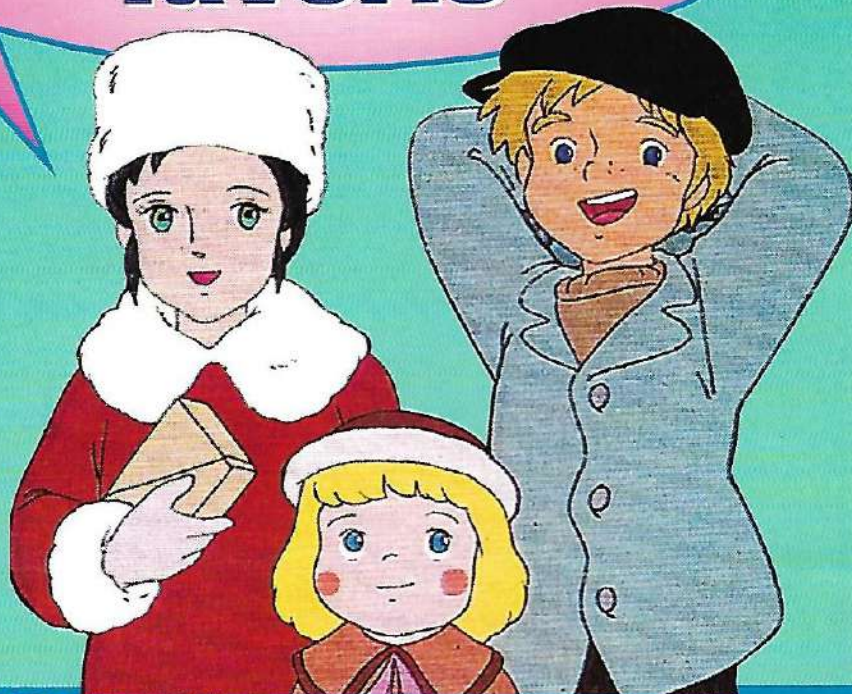
- 28 Spider-Man, Vampire Night,  
Halo, Scooby-Doo,  
Star Wars, Sonic Adventure

### POSTERS

- 31 Sakura & Yu-Gi-Oh !

D.MANGAS N° 491 - Août 2002. N° de commission  
paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707.  
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA  
REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF :  
Andrea Bureau. SR/REWRITING : Michèle  
Blacque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Ma-  
ciula. MAQUETTISTE : Franck Soulier. TEXTES :  
Pascal Lafine, Valérie Pichonaz, Nicolas Bou-  
chard. ILLUSTRATIONS : ©Nintendo Creatures, Inc.  
Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD  
Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei  
Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. DEPOT  
LEGAL : Août 2002. COMITE DE REDACTION (loi  
49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications  
destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bor-  
tot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants).  
PUBLICATION MENSUELLE EDITIONNEE par ABNET.COM  
SA au capital de 120 000 €. R.C.B. 334 323 961  
- 132 av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-  
La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc  
Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION,  
ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson  
93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : San-  
drine Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS :  
D.Mangas/DIP, 18/28, quai de La Marne 75164 Paris  
Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32  
68. Photogravure : Immeppo. Diffusion : Trans-  
port Presse. Imprimé par la SML.

# Pour tout savoir sur vos mangas favoris



Téléphonez au  
**0 892 688 088**  
0,34 €/mn



**CHEZ VOUS TOUS LES MOIS**



Chaque mois  
retrouvez les  
aventures de

**DRAGON  
BALL GT**



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

une  
économie de 8 €  
3 numéros  
gratuits

### BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS  
18/28, quai de La Marne, 75164 Paris Cedex 19  
Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai  
12 numéros au prix de 28 € au lieu de 36 €, soit une  
économie de 8 €. J'effectue mon règlement par :  
 Chèque bancaire  Chèque postal  Mandat lettre  
à l'ordre de "ABNET.COM-D.MANGAS"  
Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom .....

Prénom .....

Rue .....

Ville ..... CP .....

SIGNATURE DES PARENTS  
(Obligatoire pour les mineurs)

# YU-GI-OH!

Cette série fantastique, diffusée actuellement tous les jours sur Canal Jimmy, arrive en septembre sur M6. Lors de la diffusion de la première saison, qui correspond aux six premiers volumes du manga, certains épisodes ont été zappés. Amis lecteurs de D.Mangas, voici ce que vous avez loupé !



## Résumé du volume 1

**C**e premier tome décrit avant tout l'évolution des relations entre Yugi et ceux qui vont devenir ses amis à la suite de quelques péripéties musclées : Jônô-Uchi, Honda et Anzu dont Yugi va tomber amoureux. Après avoir réussi à achever un puzzle millénaire venant d'Égypte, Yugi voit sa vie de lycéen ordinaire transformée par l'apparition de son double. Doté de pouvoirs mystérieux, il va alors se mettre au service des plus faibles, au cours de ses prochaines aventures alliant action et réflexion.

C'est ainsi que la deuxième personnalité de Yugi, le Yu-Gi-Oh, ou Roi du Jeu, rend la justice en lançant des défis, inspirés de divers jeux, à ses adversaires. Sa première victime est Ushio, un élève du lycée rackettant ses camarades. A l'issue de cette histoire, Yugi et Jônô-Uchi deviendront amis. Yugi aura ensuite affaire à une équipe de télé véreuse cherchant à l'utiliser pour monter un faux reportage sur la violence au lycée. Yugi corrigera son responsable en lui infligeant le Jeu de la Sanc-

tion, après que celui-ci ait perdu au Jeu des Ténèbres. Viendra alors un duel contre un musicien forçant Yugi à vendre des tickets pour son concert. Incapable de garder le silence, il sera lui aussi puni par le Jeu de la Sanction.

Puis Yu-Gi-Oh se mesurera à un fugitif qui avait pris Anzu en otage dans le fast-food où elle travaille après ses cours, et où Yugi et Jônô étaient justement venus prendre un verre. Anzu tombe ainsi amoureuse de son sauveur, dont elle n'a pu entendre que la voix à cause du bandeau qui lui masquait la vue. Elle ignore donc que celui-ci n'est autre que Yugi. Malheureusement, les ennuis continuent pour Anzu qui se retrouve à la merci d'un faux prophète amoureux d'elle. Yugi l'empêche de "toucher" Anzu, et démasque l'imposteur en gagnant le défi qu'il lui avait proposé : retirer des feuilles de papier placées sous une bouteille de chloroforme sans renverser cette dernière.

Lors de la sixième bataille, Yugi est confronté à Goroh, un élève furieux que le

meilleur stand de la kermesse annuelle du lycée, qui était habituellement réservé à sa classe, ait été cette année attribué à la classe de Yugi. Goroh organise alors le sacage du stand mais Yugi, décidé à se venger, le provoque en duel à un Jeu des Ténèbres qui sera fatal à Goroh. Le manga se termine dans une atmosphère plus légère : Honda, amoureux de Ribonchan, demande à ses amis de l'aider à lui faire une déclaration. Yugi est désigné... volontaire pour écrire un mot doux à la jeune fille sur un puzzle vierge trouvé dans la boutique de son grand-père. Cependant, un prof intercepte le puzzle et lit le mot en public, déclenchant la colère de Yugi qui décomposera son visage en pièces de puzzle.

## 無料講座 2

**L**e second numéro des aventures de Yugi et de son double débute avec les mésaventures de Jônô-Uchi qui se fait voler les chaussures qu'il venait juste d'acheter par la bande Muscle Hunter dont la spécialité est de dérober les chaussures de collection. Refusant d'abandonner ses nouvelles baskets, Jônô-Uchi, accompagné de ses amis Yugi et

Honda, part à la recherche des voyous pour leur donner une correction. Ils découvrent alors que ces voleurs sont au service du vendeur auquel Jônô a acheté ses baskets : ils sont chargés de récupérer les chaussures après leur vente. Yugi propose donc au vendeur un Jeu des Ténèbres auquel ce dernier succombera à cause de sa cupidité.

A partir de la dixième bataille, des adversaires plus redoutables font leur apparition. Le premier d'entre eux est Kaiba, élève de la classe de Yugi et directeur de la Kaiba Corp. Kaiba tente d'acheter au grand-père de Yugi une carte de Magic and Wizard appelée Blue Eyes White Dragon. Mais le

grand-père de Yugi refuse de lui vendre cette carte car elle lui a été offerte par un ami plusieurs années auparavant. Si bien que le lendemain, en cours, Kaiba subtilise la carte du Dragon grâce à une photocopie. Afin de récupérer l'originale, Yugi défie Kaiba dans un combat de cartes, dont le perdant fera l'expérience de la mort. Cependant, Kaiba prend rapidement l'avantage. Yugi contre-attaque et Kaiba se voit contraint d'utiliser la carte du Dragon qui devrait être fatale à Yugi. Toutefois, la carte n'obéit pas à Kaiba : trop imprégnée de l'âme du grand-père de Yugi, elle refuse d'attaquer. Ce coup de théâtre permet ainsi à Yugi de retourner l'attaque contre Kaiba qui se retrouve enfermé dans une carte.

La bataille suivante se concentre sur le passé de



Jôno-Uchi. Ce dernier étant introuvable depuis 2 jours, ses amis partent à sa recherche. Ils le découvrent en compagnie de la bande de voyous qu'il fréquentait par le passé, et qu'il a dû rejoindre sous les menaces de son chef. Après s'être livrés à une baston dans un bar, les délinquants passent Jôno-Uchi à tabac dans un hangar. Yugi, guidé par son puzzle, part sauver son ami en plaçant une bombe à retardement dans le hangar.

Enfin, les trois dernières batailles marquent l'arrivée d'un Egyptien mystérieux du nom de Shahdi. Lors d'une exposition donnée en l'honneur de la découverte d'un tombeau égyptien par un ami de son grand-père, Yugi confie son puzzle millénaire au conservateur du musée. Mais celui-ci reçoit la visite de l'étrange Egyptien, envoyé pour procéder à la pesée de son âme grâce à sa balance de justice et à sa clé millénaire. Le conservateur est dévoré par un monstre, alors que Yugi cherche désespérément à récupérer son puzzle. Il rencontre alors l'Egyptien ; désireux de connaître celui qui avait réussi à achever le puzzle, il sonde l'âme de Yugi qui le met au défi d'en trouver la porte. L'homme y parvient mais le sol se dérobe sous ses pieds et il est contraint de sortir de l'âme de Yugi. Quelque temps plus tard, en apprenant la mort du conservateur, Yugi et son grand-père décident de rendre visite à son ami égyptologue. Hélas, ils le trouvent transformé en pantin par Shahdi. Le zombie tente alors d'étrangler Jôno-Uchi afin de pousser le double de Yugi à apparaître.



transformant Anzu en zombie. Shahdi contraint ainsi Yugi à accepter un Jeu des Ténèbres en menaçant de tuer Anzu. Yugi doit surmonter sa peur alors qu'il est confronté à des morts-vivants et un monstre, sans quoi les statuettes sur lesquelles Anzu

Yugi, ce dernier se transforme et vient à bout du monstre démoniaque.

Les deux batailles suivantes ont pour héros un camarade de classe de Yugi passionné par le héros de comics Zombire. Hanasaki possède une importante collection de produits dérivés et décide un soir de sortir revêtu du costume de son héros. Il croise un jeune garçon en train de se faire frapper par d'autres adolescents. Il lui vient en aide et parvient à faire fuir les agresseurs. Il s'avère toutefois que ceci n'était qu'une mise en scène organisée par le père même de Hanasaki : il espérait qu'ain-

si son fils prendrait plus d'assurance. Le lendemain, les voyous, qui avaient été engagés par le père de Hanasaki, font croire à l'enlèvement de Yugi afin de réclamer une rançon. Hanasaki décide donc de partir au secours de son ami et tombe dans le piège tendu par les adolescents. Yugi, averti de la situation, se charge alors de sauver Hanasaki en encerclant les voyous par des flammes. Ce volume se conclut sur une introduction au tome 4. En effet, Yugi rencontre le frère de Seto Kaiba, Mokuba Kaiba, bien décidé à venger la défaite de son frère. Mokuba et Yugi vont s'affronter lors d'une partie de Capsule Monster Chess : chacun possède 5 monstres plus ou moins puissants qui doivent combattre sur une espèce d'échiquier géant. La partie s'engage mal pour Yugi qui n'a tiré que des monstres de niveaux inférieurs à ceux de Mokuba. Malgré tout, Yugi sort vainqueur de ce duel grâce à une habile stratégie. Mokuba se voit alors enfermé dans une capsule, après avoir prévenu Yugi que Seto préparait une vengeance à l'aide d'un Death-T.

repose se briseront, la laissant tomber dans le vide. Arrive enfin le troisième et dernier duel. Il s'agit d'un Jeu de la Mort opposant Yugi à l'ancienne personnalité, Jôno-Uchi, le voyou. Yugi refuse de se battre en invoquant la foi qu'il place en son ami, et effectivement Jôno-Uchi ne peut pas porter de coup fatal à Yugi. C'est alors que les statuettes de Shahdi se brisent, ce dernier étant effrayé par la solidarité unissant les amis de Yugi. Yugi comprend donc que cette solidarité est en réalité le pouvoir décelé par son puzzle. La bataille 21 relate l'histoire d'un élève dominé par son tamagotchi qui dévore ceux des autres élèves du lycée. Mais lorsqu'il essaie de s'attaquer à celui de



## 無料講座 Résumé du livre 3

**A** lors que Jôno-Uchi est aux prises avec l'égyptologue devenu zombie, l'affrontement entre Shahdi et le double de Yugi peut enfin avoir lieu, Shahdi ayant poussé Yugi à bout en

# PRINCESSIE SARAH

**D**epuis la mort de sa mère, qui était d'origine française, Sarah vit avec son père. Ce dernier a fait fortune aux Indes en investissant dans des mines de diamants. C'est pour s'occuper à temps plein de ses affaires qu'il a exécuté volontiers le vœu de sa femme défunte : elle voulait que Sarah suive ses études dans une grande école anglaise. Son père va alors sélectionner ce qui lui semble être l'une des meilleures écoles, celle de mademoiselle Mangin. Du fait de sa grande richesse, la petite Sarah est accueillie comme une véritable princesse. Avant de repartir pour les Indes, son père l'emmène dans les magasins et lui offre la plus belle et la plus chère de toutes les poupées disponibles à Londres.

## LA PRINCESSIE DIAMANT

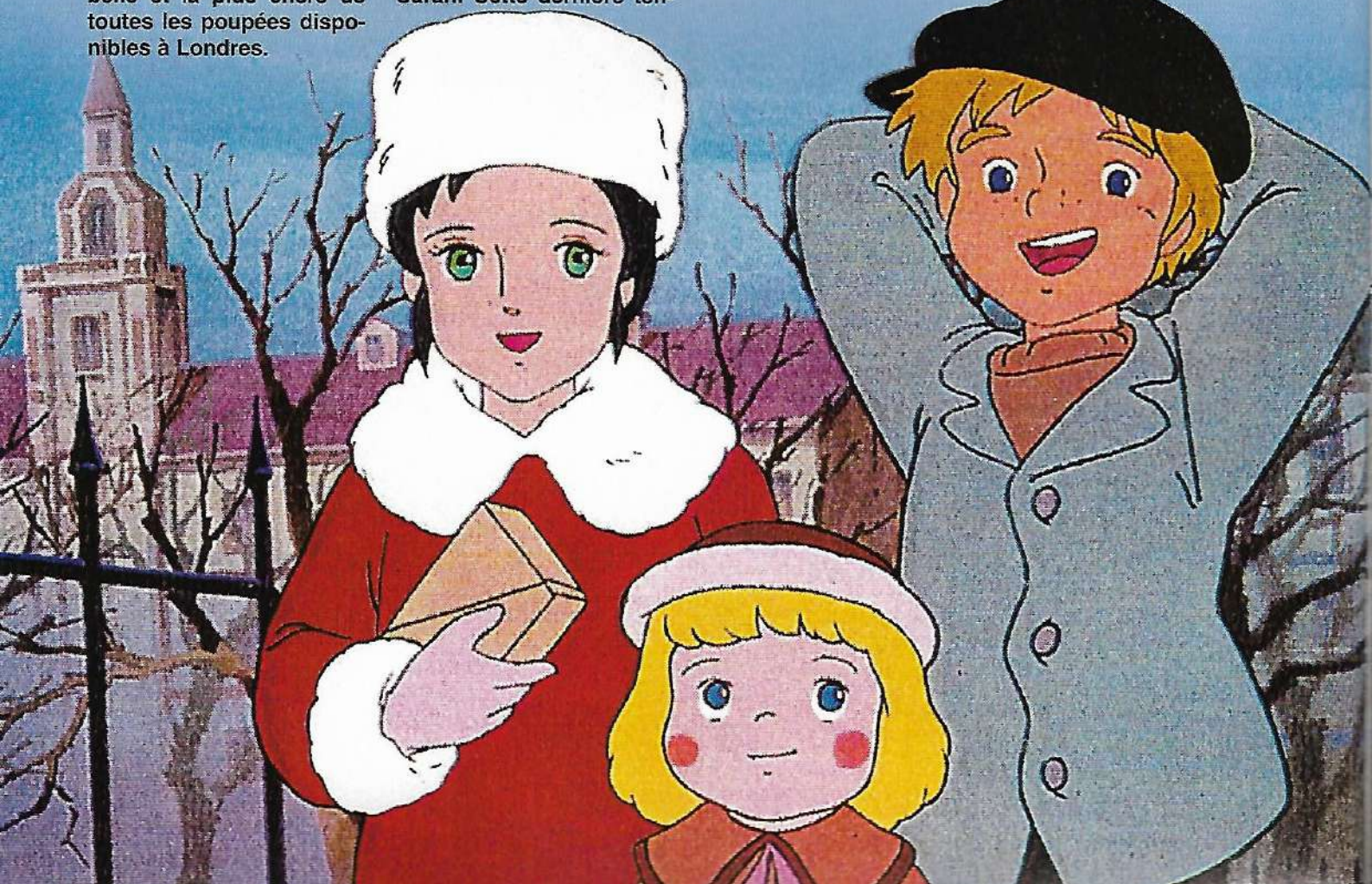
Dès son arrivée, Sarah se lie d'amitié avec Marguerite, le souffre-douleur de la fière Lavinia Herbert. Cette dernière et ses deux amies vont prendre Sarah en grippe à cause de cela. Avant l'arrivée de notre petite princesse, Lavinia était la fille la plus riche et la plus admirée de l'école. En peu de temps, Sarah se fait remarquer par toutes les élèves. Elle est non seulement cultivée et bien éduquée, mais surtout douée dans toutes les matières. Sarah va aider Marguerite qui a du mal à apprendre ses leçons. La petite Lottie, âgée de quatre ans, est la plus jeune pensionnaire de l'école. Elle souffre de l'absence de sa mère et va aussi trouver du réconfort auprès de Sarah. Cette dernière ten-

tera aussi d'apaiser le dur quotidien de Becky, une nouvelle servante engagée au pensionnat. Elle a le même âge que Sarah et se voit confier les travaux les plus pénibles. Sarah reçoit des nouvelles de son père qui a investi presque toute sa fortune dans de nouvelles mines qui fera d'eux des gens encore plus riches. Sarah est alors appelée de façon sarcastique par Lavinia "la princesse diamant"... Tout se passe pour le mieux. Sarah est prise comme exemple et une grande fête est organisée pour son anniversaire.

## ELLE EST RUINÉE

Malheureusement, un jour Sarah apprend qu'une inondation a enseveli les

nouvelles mines que son père avait achetées en investissant toute sa fortune. Il a péri en tentant de les sauver de la destruction. Sarah se retrouve orpheline et, en plus, elle est ruinée. Mademoiselle Mangin la somme de quitter le collège sur le champ. Sarah n'a nulle part où aller car elle ne connaît personne à Londres. Mademoiselle Mangin en profite pour proposer à Sarah un choix : elle s'en va ou elle accepte de devenir servante et d'assumer les plus durs travaux de l'école aux côtés de Becky. Une nouvelle vie commence pour la petite Sarah qui, dès les premiers jours, subit les brimades et les moqueries de Lavinia Herbert.



# SARAH

Cette série mythique de Nippon Animation, tirée du célèbre roman de Frances Hodgson Burnett, compte 46 épisodes. L'histoire a été adaptée deux fois au cinéma : la première en 1939 dans une version où Sarah était incarnée par Shirley Temple ; la seconde date de 1995 et est sortie sous le titre de "La petite Princesse".

## SES AMIES FILLES

Malgré tout, certaines amies lui sont restées fidèles et la soutiennent dans cette dure épreuve. Peter l'aide aussi de son mieux en faisant les courses à sa place. Le calvaire de Sarah empire quand Mademoiselle Mangin lui ordonne de ne plus parler aux pensionnaires. La petite Lottie perd

ses repaires et ne comprend pas pourquoi Sarah refuse de lui parler. Sarah est logée dans une mansarde où elle n'a pour seul ami qu'une petite souris du nom de Mel. Sarah est surprise par Marie la cuisinière qui s'empresse de dire à mademoiselle Mangin que Sarah a trop de nourriture et qu'elle en donne à

une souris. Notre petite princesse est une fois de plus punie et sa ration quotidienne est réduite. Sarah, affamée et épuisée, maigrit de jour en jour. Elle change tant qu'un jeune garçon la prend pour une mendicante et lui donne une pièce.

Sarah ne peut plus retenir ses larmes. Tant de souffrances la pousse à vouloir à tout prix savoir ce qui est vraiment arrivé à son père. Elle confie alors à un marin une lettre qu'elle a écrite à l'intention de la police de Bombay.



## SARAH

Sarah est une petite fille de douze ans. Elle maîtrise parfaitement la langue française qu'elle a apprise avec sa mère. Elle ne se plaint et ne pleure presque jamais. C'est une fille courageuse qui prend beaucoup sur elle. Elle accepte les épreuves fièrement. Du fait de sa richesse et de sa noblesse d'esprit,

elle attire la haine de beaucoup. Sous couvert de sa bonté de cœur, mademoiselle Mangin cherche à la faire souffrir.



## BECKY

Becky est une gentille petite fille de la campagne engagée à la pension en qualité de servante. Attachée, au départ, au service de Sarah, elle lui restera fidèle même après qu'elle ait tout perdu. Becky est comme Sarah et ne se plaint jamais. Née pauvre, elle sait rester à sa place. Du fait de

la gentillesse de Sarah à son égard, elle va mettre un point d'honneur à l'aider à supporter sa peine.

## PETER

Peter, âgé de onze ans, a été engagé afin de servir de cocher à Sarah. Étant donné qu'elle était très riche, un petit poney avait été mis à sa disposition. Peter était chargé de s'en occuper. Il est amoureux de Sarah. Aussi, quand elle a eu des problèmes, Peter était toujours là pour elle. Il l'a aidé à faire les courses et l'a même hébergé une fois chez lui.



## Mlle MANGIN

C'est la directrice de l'école. Son éblouissement est toute sa vie. Elle l'utilise, entre autres, pour être bien vue et donner une belle image d'elle. Elle tient la pension de main de maître. Elle est égoïste et intransigeante. Elle ne supporte aucun écart et pense être quelqu'un de très noble et bon. Du fait de la richesse et de la gentillesse innée de Sarah, elle va la prendre en grippe et tout faire pour la faire souffrir.



## LOTTIE

Lottie est une gentille petite fille limite pleurnicheuse. Elle prend toujours la défense de Sarah qu'elle considère comme sa maman. Lottie prendra très mal le fait que Sarah ne lui parle plus. Sarah ne pourra rien faire pour aider la petite fille, qu'elle aime beaucoup, après que la méchante mademoiselle Mangin lui ait interdit d'avoir des relations personnelles avec les pensionnaires.

## MARGUERITE

Marguerite est la première amie que Sarah s'est faite en arrivant à la pension. Elle s'entend très bien avec elle, ce qui attire la jalousie de la méchante Lavinia. Cette dernière et ses deux amies l'ont prise en grippe et ne cessent de les ennuyer. Même après que Sarah ait tout perdu, Marguerite restera son amie. C'est une fille très gentille, parfois un peu simple, et elle a du mal à se concentrer sur la lecture.



## AMELIA

Amelia est la sœur de mademoiselle Mangin, la directrice du pensionnat. C'est une femme qui a choisi de s'effacer au profit de sa grande sœur. Elle est d'ailleurs tout le contraire de cette dernière. Elle est plutôt du genre gentil et généreux. Elle aime beaucoup Sarah et supporte très mal ce que cette dernière subit. Elle finira par se rebeller contre sa sœur pour prendre la défense de Sarah.

## LAVINIA

Lavinia, qui était la fille la plus fortunée de l'école, a été frustrée par l'arrivée de Sarah car elle était plus riche qu'elle. Aussi, quand Sarah est devenue servante, elle s'est vengée en traitant Sarah comme une moins que rien.



# MEN IN BLACK

Alors que le deuxième volet sort en salles, vous pouvez suivre la série télé Men In Black sur M6. C'est l'adaptation en dessin animé du premier film, mais les personnages sont sensiblement différents. Par exemple, J n'est pas le meilleur agent comme dans le second film, mais plutôt le pitre de service, et la série est surtout axée sur ses gaffes.

## Les MIB au quotidien

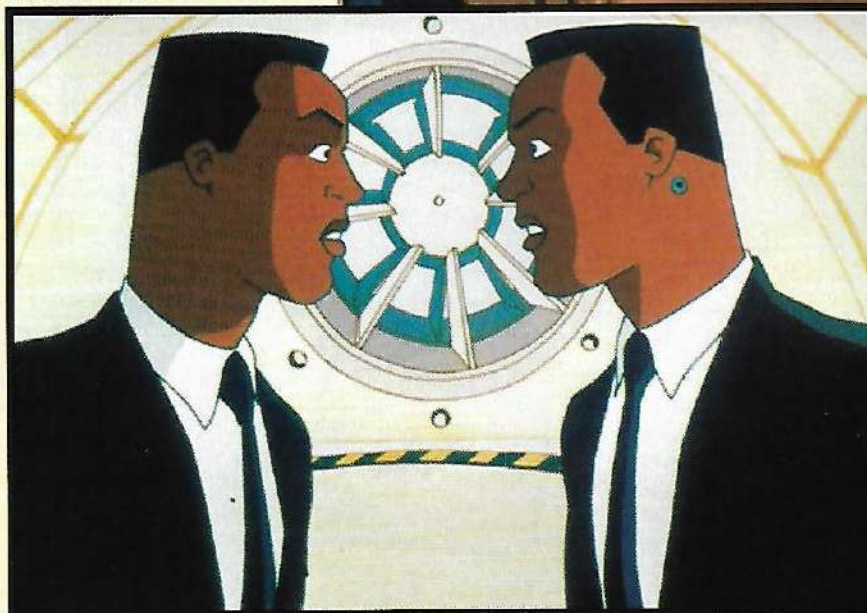
A l'issue d'une séance de recrutement organisée par Z, le chef du MIB, un jeune policier, James D. Edwards, est choisi parmi plusieurs militaires et agents de haut grade. Il accepte de perdre son identité et la vie qu'il menait avant. Il devient désormais l'agent J et est pris en main par K, le meilleur agent que le MIB ait connu. Ce dernier va alors lui apprendre tout ce qu'il doit savoir pour protéger la Terre.

Dans le film-pilote, un terroriste venant de l'espace, et animé des plus viles intentions, atterrit en pleine campagne et prend l'apparence d'Edgar, un fermier du coin. Il se rend à New York et assassine un monarque archilien se dissimulant sous l'apparence de Rosenberg, paisible bijoutier juif toujours flanqué de son chat Orion. J et K se retrouvent à la morgue où l'autopsie est pratiquée sur Rosenberg par Laurel Weaver. Mais le minuscule souverain, qui vit encore à l'intérieur de la dépouille du bijoutier, les avertit, avant de mourir, du danger qui menace la Terre.

L'alien ennemi doit mettre la main sur un petit globe représentant la galaxie et fixé au collier du chat de Rosenberg. Tandis qu'il s'apprête à quitter la Terre, J et K abattent son engin. Edgar prend son apparence véritable : un répugnant cafard géant. J, K et Laurel sortent vainqueurs de l'épreuve. Laurel rentre au MIB sous le nom de L et devient quelque temps la coéquipière de J. Mais le temps passe et K, qui était à la retraite, reprend du service aux côtés de J. L est alors affectée auprès d'un autre agent

qui s'avère être un extraterrestre antipathique et prétentieux. Ensemble, ils vont vivre de grandes aventures et mener des enquêtes aussi bizarres que délirantes.

Nos amis vont découvrir que beaucoup de personnes sont des extraterrestres. Le flot constant d'immigrants est étroitement surveillé depuis New York. Deux bases secrètes ont été créées : la première sert de zone de douane et régule ce flot d'arrivants. La seconde est située à proximité de New York sous un stade de base-ball. Elles sont toutes deux dirigées par l'agent Z et ses "hommes en noir". Ils délivrent des permis de séjour, des cartes de travail et chassent les hors-la-loi. Chaque agent du MIB a tout abandonné pour embrasser cette carrière. L'agent K a dû quitter sa fiancée et entrer dans l'anonymat.





# LES AGENTS DU MIB

## Nom de code : K



Il est présent depuis la création du MIB en 1961. Il a donc tout vécu et n'ignore rien au sujet des aliens. Il parle plusieurs langues et connaît pas mal de formes de combat. Il est très très fort et est craint par beaucoup d'extraterrestres. Vétéran du MIB et coéquipier de J, il est dévoué, courageux mais manque d'humour. Avant d'être un agent, il vivait avec sa femme et travaillait dans une petite ville comme employé des postes. Il rêvait de découvertes et avait toujours la tête dans les étoiles. Sa femme avait du mal à s'entendre avec lui à cause de cela. Il a disparu du jour au lendemain sans laisser de traces.

## Nom de code : J



C'est un ancien policier de la ville de New York. C'est grâce à sa perspicacité et son efficacité qu'il a été découvert par l'agent K. Il a été sélectionné parmi les meilleurs agents de divers départements. Il met beaucoup de bonne volonté dans son travail. Mais il est flambeur, beau parleur, parfois un tantinet inconscient et a une fâcheuse tendance à déclencher des catastrophes. Il a une curiosité prononcée pour les aliens et leur prodigieuse artillerie. A l'inverse de K, il a le sens de l'humour en toutes circonstances. Il a un faible pour l'agent L, mais cette dernière ne lui laisse aucune ouverture.

## Nom de code : L



Ancien médecin légiste de la morgue de New York, elle a été découverte par K et J alors qu'elle examinait un extraterrestre du nom de Rosenberg qui avait été assassiné. C'est parce qu'elle s'est montrée très efficace dans l'arrestation de l'assassin que K et J lui ont proposé une place au MIB. Sa fonction comme agent de terrain est surtout scientifique, car est elle très brillante et dynamique. Elle veut devenir un agent à part entière. Brune dans le film, Laurel, alias L, est devenue blonde dans la série télé.

## Nom de code : Z

Il a beaucoup d'expérience et une grande connaissance des aliens, de leurs langues et de leurs techniques de communication diverses comme la télépathie. Il est, avec K, l'un des plus anciens membres du MIB. D'ailleurs, c'est un membre fondateur. Sa fonction principale est d'être le cerveau du MIB. Il dirige toutes les opérations depuis le Centre de Commandement. En liaison permanente avec les agents, il centralise toutes les informations sur les aliens. Il a un sens aigu des responsabilités et est facilement irritable. Il aime bien s'amuser aux dépens de J, et c'est un dragueur invétéré.

## Les MIB, késako ?

En 1947, à l'époque des événements de Roswell, les différents gouvernements se sont rendu compte qu'un grand nombre d'extraterrestres, venus d'un peu partout, transitaient par la Terre. Certains, très dangereux, n'hésitaient pas se dissimuler sous l'apparence d'êtres humains ou d'animaux. Le gouvernement des Etats-Unis et ceux d'autres pays ont détaché une équipe de professionnels dont la mission était de réguler le passage des aliens sur Terre. Ils devaient non seulement jouer les douaniers, mais aussi protéger la planète d'éventuels agresseurs. Bénéficiant du plus important budget de l'armée, leur existence devait rester la plus secrète possible afin que les populations puissent dormir en paix. Les MIB vérifiaient que ces extraterrestres,

pas toujours inoffensifs, respectaient nos lois et observaient nos us et coutumes.

Continuant à travailler inlassablement dans l'ombre pour protéger la Terre contre tout ce que l'univers compte d'êtres belliqueux, les Men In Black disposent de gadgets dernier cri et d'armes aussi puissantes qu'hallucinantes. Leur outil le plus important est le "neurolaser" rendant amnésique celui recevant le flash lumineux. L'agence MIB peut ainsi effacer de la mémoire des gens des événements locaux ou autres.

# DRAGON BALL GT

## LA STRATÉGIE DE PETIT CŒUR

RÉSUMÉ : SANGOKU EST TOUJOURS COINCÉ EN ENFER ! NOTRE HÉRO N'EST PAS SORTI D'AFFAIRE POUR AUTANT CAR IL N'A TOUJOURS PAS LA CLÉ DE LA PORTE DE L'ENFER ! SUR TERRE LES DEUX C17 ONT FUSIONNÉ... ET C'EST TRÈS IMPRESSIONNANT !



SI J'AI BIEN COMPRIS CE QUI C'EST  
PASSÉ TOUT À L'HEURE, MYO ET  
GÉLOT ONT OUVERT LE SAS QUI  
SÉPARE LES DEUX MONDES EN  
DEMANDANT AUX DEUX C17 D'UNIR  
LEURS FORCES !



J'AI PAS TOUT COMPRIS !  
VOUS ALLEZ FUSIONNER  
PAR TÉLÉPATHIE ?



ON VA REPRENDRE LE MÊME  
PROCÉDÉ ET OUVRIR UNE  
BRÈCHE DANS LA BARRIÈRE QUI  
SÉPARE LES DEUX MONDES !



TOUT JUSTE ! NOS  
CERVEAU VONT FAIRE  
UN TRANSFERT ! TU  
ES PRÊT ?

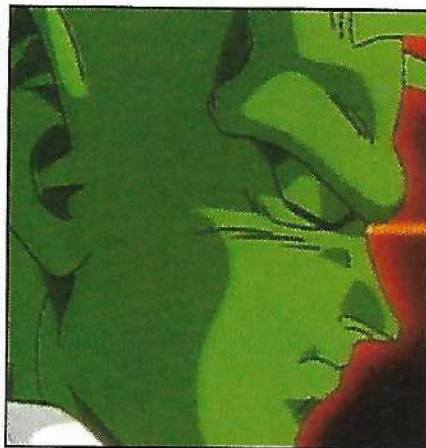
TU PEUX COMPTER  
SUR MON AIDE ! JE ME  
METS EN POSITION !



CONCENTRE-TOI  
L'IMPORTANT EST  
D'ÊTRE SYNCHRO  
ET D'Y ALLER  
DOUCEMENT !



COMPRIS !!



IL FAUT REFAIRE UN ESSAI  
ÇA DOIT MARCHER !



1,2,3...





ENCORE RATÉ ! JE SAIS QUE C'EST DUR MAIS IL FAUT CONTINUER !



C'EST COMME NOTRE FUSION ! C'EST SPECTACULAIRE MAIS ÇA FONCTIONNE UNE FOIS SUR CINQUANTE !



JE COMMENCE À AVOIR UNE DE CES FAIMS ! IL N'Y AURAIT PAS QUELQUE CHOSE À MANGER ICI ?



OH HISSE !



EH ! VOUS NE SAURIEZ PAS OÙ SE TROUVE LA CANTINE ?



ALLEZ !!

PENDANT CE TEMPS SUR TERRE LA BATAILLE SE POURSUIT !

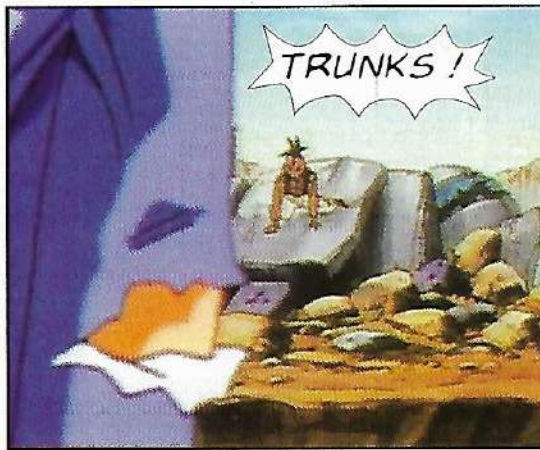


ATTENDS UN PEU SALE BRUTE !



MAIS !!

GOULPS !!



TRUNKS !



TU VEUX JOUER TOI AUSSI ?

NON LOIN DE LÀ...



AH AH AH !



OOOH !!

TRÈS JOLI, CE NOUVEAU C17 EST RAPIDE EN ATTAQUE ET PUISSANT EN DÉFENSE !



ARRÊTES DE SOURIRE COMME ÇA !



ÇA S'ANNONCE MAL QU'EST-CE QUE TU ATTENDS POUR DESCENDRE GRAND-PÈRE ?



IL EST IMPRESSIONNANT !



PETIT CŒUR, METS LE TURBO LES DERNIÈRES NOUVELLES DE LA TERRE NE SONT PAS TRÈS BONNES !



SILENCE ! JE ME CONCENTRE !



ALLEZ DENDÉ CONCENTRE-TOI !



C'EST IMPOSSIBLE ! ENCORE RATÉ !



TRAIN EXPRESS POUR L'ENFER VEUILLEZ SORTIR VOS BILLETS !

IL Y A LA QUEUE DEVANT LA PORTE DE L'AUTRE MONDE...



IL N'EN FONT VRAIMENT QU'À LEUR TÊTE...



TU NE T'EN TIRERAS PAS COMME ÇA, TU VAS TROP LOIN !



YAAAAA !



IL T'EN A FALLU DU TEMPS POUR TE METTRE EN COLÈRE !



POURQUOI TU DIS ÇA ?



TU M'ÉNERVES AVEC TON PETIT SOURIRE EN COIN !



COUCOU ! PAR ICI !



BZZZZ !



BAOUM !



ALLEZ ! VAS-Y LÈVE-TOI ! C'EST PAS LE MOMENT DE FLANCHER, TU DOIS Y RETOURNER !



EXCUSEZ-MOI DE VOUS DÉRANGER ! C'EST BIEN VOUS QUI AVEZ DEMANDÉ À MANGER ? C'EST PRÊT !

MERCI, JE M'EN DOUTAIS MAIS JE M'Y PRENDS COMMENT ?

HUM ! ÇA SENT BON !



YOUPI ! J'AI UNE DE CES FAIMS !



QUOI !!

ON SE TAIT ! VOUS NE VOYEZ PAS QUE JE TRAVAILLE !



DU CALME, C'EST TOUT DE MÊME PAS MA FAUTE S'IL Y A DES CRÂNES CHANTEURS DANS MA SOUPE !

JE NE FERAI PLUS DE BRUIT ! CONTINUE C'EST PROMIS !



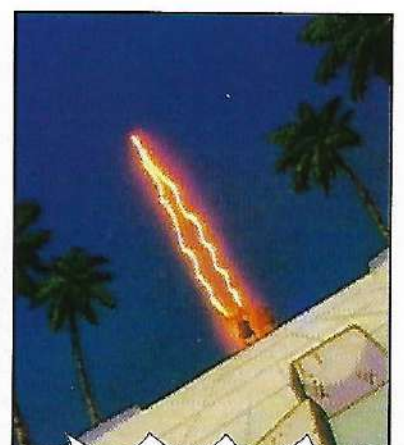
PETIT CŒUR, JE COMMENCE À COMPRENDRE COMMENT ÇA MARCHE ! ON REPREND ?



ALLEZ !!



1,2,3...



AH AH AH !!



JE CONNAIS UNE SORTE DE PETITE RENGAINE QUI POURRAIT VOUS AIDER À SYNCHRONISER VOS TRANFERTS D'ONDES.



MAIS C'EST COMPLÈTEMENT DÉBILE !







UN TROU SE FORME ALORS ENTRE LES DEUX MONDES !



MAINTENANT C'EST À TOI  
DE JOUER !



JE SAIS !!!



POURQUOI TU NE  
M'ACCOMPAGNERAIS  
PAS ?



ÇA SERAIT AVEC PLAISIR.  
MAIS JE NE SAIS PAS SI TU  
AS REMARQUÉ MAIS JE NE  
PEUX PAS BOUGER !



POURQUOI ?



SI JE BOUGE, LE SAS SE  
REFERME ET JE NE SAIS SI  
J'AURAI LA FORCE DE TOUT  
RECOMMENCER DEPUIS LE  
DÉBUT !



JE SAVAIS QU'EN QUIT-  
TANT LE PARADIS ON NE  
ME LAISSERAIT PAS Y  
RETOURNER !



MAIS ALORS  
TU VAS RESTER  
COINCÉ EN ENFER !



DÉPÊCHE TOI  
DE SAUTER SANGOKU !  
C'EST TRÈS FATIGANT !



JE TE REVAUDRAI ÇA  
UN JOUR, JE TE LE  
PROMETS !



SAUTE !



PETIT CŒUR JE VAIS LÂCHER !  
DIS-LUI DE DESCENDRE VITE !



FICHE LE CAMP JE  
T'EN SUPLIE



À LA PROCHAINE  
VIEUX FRÈRE !



MERCI DENDÉ !

TU NE VAS PAS RES-  
TER TOUT SEUL ICI ?



MA PLACE EST ICI !  
IL Y A DU LAISSER-  
ALLER ! JE VAIS  
FAIRE UN PEU DE  
MÉNAGE !



BING BANG !

IL NE TIENDRA PAS  
ENCORE TRÈS  
LONGTEMPS ! JE  
VAIS Y ALLER !



FRANCHEMENT JE  
PENSAIS QUE  
VÉGÉTA LUI  
CAUSERAIT PLUS  
DE PROBLÈMES !



LÂCHE-MOI  
GRAND-PÈRE !



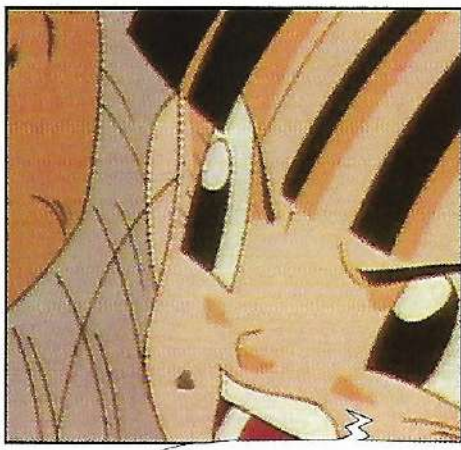
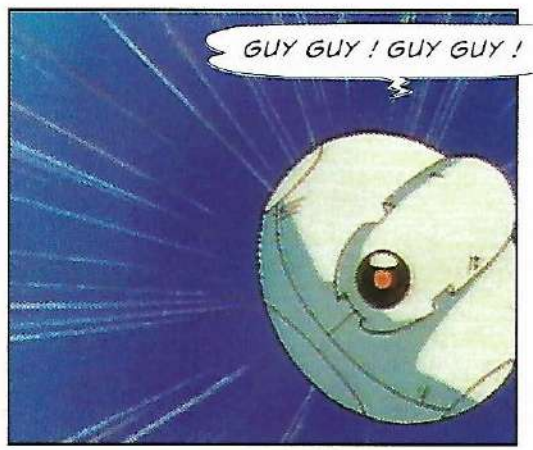
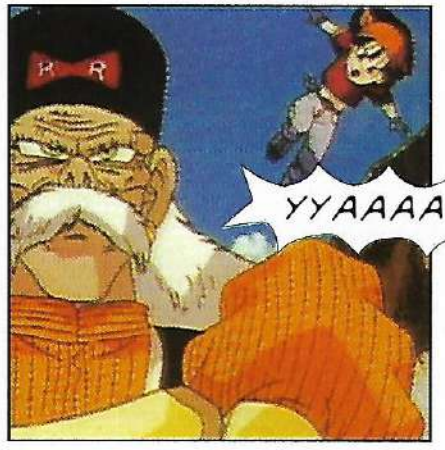
NE DIS PAS DE  
BÉTISES ! SI TU Y  
VAS TU VAS TE  
RETROUVER À  
L'HÔPITAL !



ALLEZ PETIT DONNE-LUI LE  
COUP DE GRÂCE...



JE SUIS HUMILIÉ !  
JE VAIS ALLER  
RETROUVER  
SANGOKU !



DITES-LUI DE LAISSER VÉGÉTA TRANQUILLE !



ARRÊTE IMBÉCILE ! JE SUIS TON CRÉATEUR !



C17, TU NE VAS PAS ME TRAHIR UNE DEUXIÈME FOIS ? TU NE PEUX PAS ME FAIRE ÇA ?



C17 EST À MOI...

JE NE SAIS PAS CE QUE VOUS LUI AVEZ FAIT MAIS IL VOUS EN VEUT !





NON !!



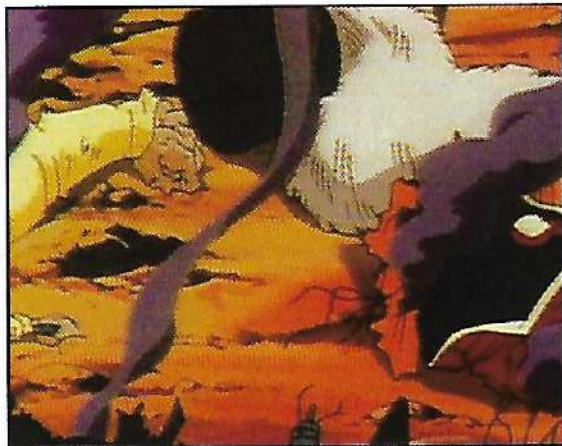
NOON !!



OOHHH !!



BAOUM !!



PAIN EST-CE QUE ÇA VA ?  
RÉPOND -MOI !

ET POURTANT JE LE  
SAVAIS ! MAIS POUR-  
QUOI TU N'EN FAIT  
QU'À TA TÊTE ?



OUÏN !!



LES TERRIENS SONT VRAIMENT  
DES ADVERSAIRES  
PITOYABLES !



JE PROPOSE QUE L'ON NET-  
TOIE CETTE PLANÈTE ! JE  
PEUX PROFESSEUR MYO ?



ICI, NOUS PERDONS NOTRE  
TEMPS ! DÉPÊCHONS-NOUS !

VAS-Y, LE DOCTEUR GÉLOT  
N'EST PLUS DANS NOS PATTES  
ET SANGOKU N'EST PAS PRÊT DE  
BOULVERSER NOS PLANS !



AH ! TOUJOURS  
SANGOKU !



ET MOI ALORS  
JE SUIS LÀ !



JE SUIS LE MEILLEUR  
SAYAN PAUVRES  
IMBÉCILES...



TU TE FAIS VIEUX VÉGÉTA !



AAHH !!



C'EST TOI SANGOKU ?  
MAIS D'OÙ TU VIENS ?



OH ! MAIS QUELLE SURPRISE ?  
ÇA PAS DÛ ÊTRE FACILE  
DE SORTIR !



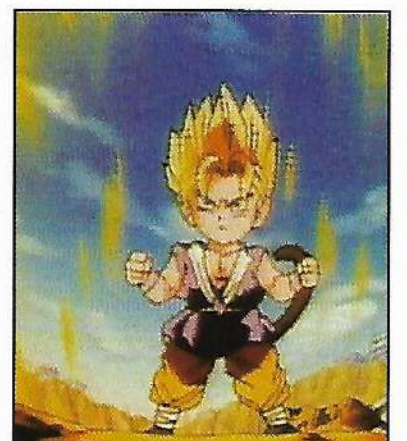
CELL ET FREEZER ONT  
BEAUCOUP PERDU DEPUIS  
QU'ILS SONT EN ENFER !



GRÂCE À CETTE BELLE  
MACHINE À TUER, TU VAS  
TE RETROUVER D'OÙ TU  
VIENS DANS 5 MINUTES !



ON VA VOIR CE QUE TU AS  
DANS LE VENTRE C17 !



# olive et Tom

## les équipes inédites

Cette super série, programmée par France 5 et la chaîne Mangas, réalise de très bons résultats d'audience et a conquis de nombreux nouveaux fans. Aussi, nous nous sentions obligés de compléter le dossier du précédent D.Mangas. Dans ce numéro, nous vous présentons donc toutes les équipes inédites évoluant dans Olive & Tom, et nous avons respecté les noms originaux, tels qu'ils seront publiés en édition papier en français, par J'ai Lu, dans Captain Tsubasa International.



### L'ÉQUIPE D'OUZBÉKISTAN

C'est le premier match de la coupe d'Asie des Nations. Ce sera aussi le dernier car la série télé Captain Tsubasa J s'arrête juste après. L'équipe de l'Ouzbékistan est donc la première équipe qu'affronte le Japon. Un seul joueur sort du lot ; il s'agit de Zangief qui tient dans l'équipe les postes de capitaine et d'attaquant. Toute l'équipe repose sur ses épaules ; c'est une force de la nature, mais le Japon n'aura pas trop de mal face à son équipe.

**Le joueur mythique : Zangief**



### L'ÉQUIPE DE THAÏLANDE

Le point fort de cette équipe repose surtout sur la technique "Sepataкуро Shot" de trois frères : Faran, Chana et Sarkun Konsawatt. Il s'agit d'un sport thaïlandais, mélange de volley-ball et de football. Depuis leur plus jeune âge, ils ont été initiés à ce sport par leur père. Grâce à cela, durant les matchs de foot ils ont un jeu aérien qui désoriente les équipes adverses. L'équipe est menée par Bunnaku, un grand pratiquant de kickboxing, qui tient à la fois le poste de capitaine et celui de libero. Il utilise ce sport de combat pour être un très bon défenseur. C'est un personnage assez brutal qui utilise sa force pour bloquer ses adversaires. L'équipe de Thaïlande apparaît pour la première fois lors des éliminatoires de la Coupe d'Asie des Nations. C'est une équipe très forte qui donnera beaucoup de mal à nos amis.

**Quelques joueurs mythiques : Faran Konsawatt, Chana Konsawatt, Sarkun Konsawatt, Shinpurasatt Bunnaku**







## L'ÉQUIPE DE CHINE

Ô Chûmei, Hi Shô et Go Shûjin apparaissent pour la première fois dans la série J lors du premier match. Ils étaient dans les gradins afin d'observer et d'analyser le jeu de l'équipe du Japon. Ces trois joueurs sont les personnages les plus forts de l'équipe de Chine. Ô Chûmei tient le poste de milieu de terrain ; c'est un technicien hors pair que l'on surnomme "la machine à centrer". Hi Shô est attaquant ; il mesure plus de 2 m et est notamment redouté pour son coup de tête hyper puissant. Go Shûjin est le capitaine de l'équipe et un super défenseur. Malgré tout, ces trois joueurs ne sont rien face à Shunkô Shô qui tient le poste d'attaquant : quand il utilise son attaque "Reverse Dragon Shot", personne ne peut rien contre lui.

**Les joueurs mythiques : Ô Chûmei, Hi Shô, Go Shûjin, Shunkô Shô**



## L'ÉQUIPE D'URUGUAY

Ramon Victorino, surnommé "le léopard noir", est le capitaine de cette équipe. Ses points forts sont sa rapidité et sa maîtrise du ballon. C'est lui qui a emmené son équipe jusqu'aux demi-finales du Tournoi international des moins de dix-sept ans. Il va aussi prendre la direction de l'équipe pour le Mondial des jeunes. Hélas, son équipe va très vite s'incliner face au Brésil. Dégoûté, Ramon quitte son pays pour aller s'entraîner en participant au championnat allemand, dans l'équipe du Werder de Brême. Ryôma Hino, l'attaquant, apparaît lors de l'arrivée de l'équipe du Real Japan 7. Il possède une double nationalité (japonaise/uruguayenne), mais il a choisi de jouer pour l'Uruguay afin de pouvoir défier Hyûga et prouver au monde qu'il est bien le meilleur joueur. Juste avant le Mondial, il a mis au point le "Tornado Shoot", un nouveau tir, pour concurrencer le "Raijû Shoot" de Hyûga. On le surnomme "la bombe du football".

**Les joueurs mythiques : Ramon Victorino, Ryôma Hino**



## L'ÉQUIPE D'ARGENTINE

C'est dans cette équipe que l'on trouve Juan Dias. Surnommé, le "prodige du football", il porte le numéro 10 et c'est aussi le capitaine. Il a terminé meilleur buteur du Tournoi international des moins de dix-sept ans avec 9 buts en deux matches. C'est à l'heure actuelle l'un des meilleurs joueurs de l'Amé-



rique du Sud, voire du monde, dans la catégorie des moins de 20 ans. Il maîtrise presque toutes les techniques de foot et, si on en croit les rumeurs, il est bien plus fort que Tsubasa. En plus de maîtriser les techniques spéciales, il y ajoute sa touche personnelle en frappant la balle du talon. Avec son partenaire Pascal, ils forment le "tandem d'or". Leur entraîneur, Barbas, est un ami de Roberto.

**Les joueurs mythiques : Juan Dias, Alan Pascal, Barbas**

## L'ÉQUIPE DU BRÉSIL



Carlos Santana est le meilleur joueur de l'équipe du Brésil. C'est le capitaine de l'équipe de Flamengo. Depuis tout petit, il reçoit un entraînement hallucinant afin de faire de lui une machine à jouer au foot. A cause de cela, on le surnomme "le cyborg footballeur". Malgré sa grande technique et son savoir-faire incroyable, Carlos n'aime pas particulièrement le football. Il est juste doué pour ce sport, et c'est pour ça qu'il a choisi cette voie. Il maîtrise beaucoup de techniques, dont "le coup du sombréro". La seconde star de cette équipe est Roberto

Hongo, l'ancien numéro 10 de l'équipe du Brésil. Il aurait pu devenir le meilleur joueur du continent, mais lors d'une confrontation contre l'équipe de l'Argentine,

il a été contraint de quitter le terrain et de mettre fin à sa carrière car, suite à un accident, il a perdu un œil. Dégoûté, mais ne voulant pas abandonner le monde du football, il quitte le Brésil et se rend au Japon où il va prendre en main le jeune Tsubasa (Olivier) pour l'entraîner et en faire le joueur que l'on connaît. Il va lui enseigner un grand nombre de techniques qui ont fait la réputation de l'équipe du Brésil.

**Les joueurs mythiques : Carlos Santana, Roberto Hongo**

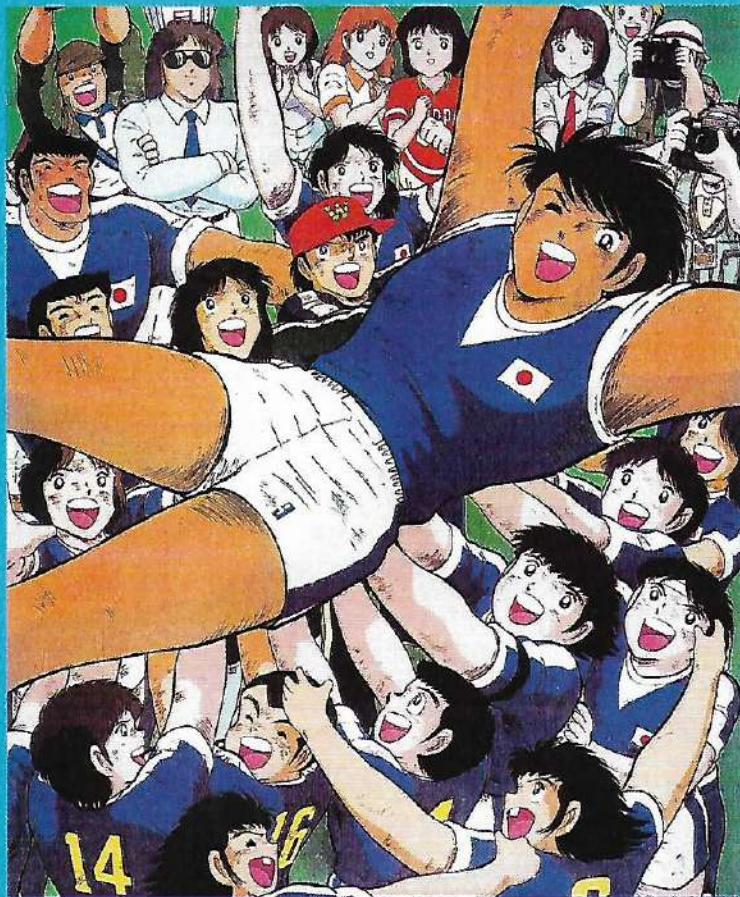
## L'ÉQUIPE D'ARABIE SAOUDITE



Cette équipe, qui semble très forte, apparaît dans la série Captain Tsubasa J en la personne de son capitaine Mark Owairan. Il s'était installé dans les tribunes afin d'analyser la technique de jeu de l'équipe japonaise. Ce garçon est célèbre dans le milieu du foot, mais c'est aussi un personnage illustre dans son pays puisqu'il est prince. Dans l'équipe d'Arabie Saoudite des moins de vingt ans, il tient à la fois le poste de capitaine et celui de libéro. Pour son grand talent sur le terrain, il sera élu meilleur défenseur de la Coupe d'Asie des Nations. On sait qu'à lui seul il a réussi à qualifier son équipe pour la Coupe du Monde des moins de vingt ans.

**Le joueur mythique : Mark Owairan**





## EQUIPE DE NANKATSU

- Entraîneur : Tadashi Shiroyama  
 Capitaine : Tsubasa Ohzora/Olivier Atton
1. Genzo Wakabayashi/Thomas Price (gardien)
  2. Takeshi Kishida (défenseur)
  4. Masao Nakayama (défenseur)
  5. Hanji Urabe (milieu)
  6. Shingo Takasugi (libéro)
  7. Hajime Taki (ailier)
  8. Mamoru Izawa (milieu)
  9. Teppei Kisugi (attaquant)
  10. Tsubasa Ohzora/Olivier Atton (avant-centre)
  - 11 Taro Misaki/Ben Becker (milieu)
  14. Ryo Ishizaki/Bruce Herper (défenseur)



## L'ÉQUIPE DE FRANCE



C'est lors du Tournoi international des moins de dix-sept ans que l'on a l'occasion de découvrir les deux joueurs qui sont les piliers de l'équipe de France. D'une part, le capitaine Eru Shido Pierre, également capitaine des Girondins de Bordeaux ; milieu de terrain et meneur de jeu, il possède une technique remarquable. D'autre part, nous avons l'attaquant Louis Napoléon, redoutable avant-centre, mais aussi connu pour son caractère teigneux et ses cartons rouges..

**Les joueurs mythiques :** Eru Shido Pierre, Louis Napoléon.

## L'ÉQUIPE DES PAYS-BAS



C'est dans l'un des films que nous voyons les joueurs des Pays-Bas en action. Un seul n'y était pas présent : le capitaine Bryan Cruiffort. Les Pays-Bas possèdent quasiment l'équipe la plus forte de la planète. Leur jeu s'appuie sur une défense très solide du libéro Leon Dikk et sur le gardien Hans Dolman. L'attaque de cette équipe est tout aussi redoutable. Elle est menée par Caesar et Rensenbrink. Le capitaine et remplaçant, Ruud Clisman, centralise toutes les balles et les fait circuler très rapidement de l'arrière vers l'avant. Etant donné que c'est lui qui est là le plus souvent, l'équipe du Japon ne sait rien de Bryan Cruiffort, le vrai capitaine. Mais on n'ignore pas qu'il est très fort parce qu'il a marqué un but à Wakabayashi (Thomas Price). Ce que l'on peut dire des joueurs de l'équipe des Pays-Bas, c'est qu'ils ont un jeu très collectif.

**Les joueurs mythiques :** Hans Dolman, Leon Dikk, Bryan Cruiffort, Ruud Clisman, Gert Caesar, Jom Rensenbrink



## L'ÉQUIPE D'ALLEMAGNE



Après les Pays-Bas, c'est la meilleure équipe d'Europe. Sa solidité, elle la tient de son capitaine et attaquant Karl-Heinz Schneider, surnommé "le Kaiser". Il doit sa réputation à son redoutable tir de feu. Le milieu récupérateur, Herman Kalz, est d'une efficacité remarquable. Mais la force de l'équipe vient surtout de trois joueurs du Werder de Brême : l'attaquant Margnus pour son superbe jeu de tête, le meneur de jeu Schester et le défenseur et gardien Müller qui est le second meilleur goal d'Europe après Fernandez.

**Les joueurs mythiques :** Manfred Margnus, Karl-Heinz Schneider, Herman Kalz, Franz Schester, Dieter Müller.

## L'ÉQUIPE D'ITALIE



Le joueur italien le plus marquant est le gardien Gino Fernandez. Il apparaît lors du Tournoi international de Paris. Il est connu pour être le meilleur gardien d'Europe. Il joue d'abord dans l'équipe Primavera, puis plus tard à l'Inter de Milan. Mais il n'est le seul à tirer la couverture à lui. Matteo Carlo et Franco sont des attaquants formidables. Et il ne faut pas oublier Calimero qui est aussi à l'Inter de Milan ; c'est grâce à lui que Shingo a pu intégrer l'équipe et faire ses preuves.

**Les joueurs mythiques :** Carlo Matteo, Franco, Gino Fernandez, Carimero

**RENDEZ-VOUS  
 LE MOIS PROCHAIN  
 POUR UNE PRÉSENTATION  
 ULTRA-DÉTAILLÉE DE LA SUITE  
 TANT ATTENDUE : ROAD TO  
 WORLD CUP 2002, AVEC OLIVIER  
 ATTON ET ZIZOU !!!**



# multimédia

Toutes les nouveautés

## Plusieurs jeux vidéo Yu-Gi-Oh! sortent aux USA et arrivent à la fin de l'année en France

### Yu-Gi-Oh! Duelists Of The Roses

Vous incarnez Yugi dans ce jeu où la tactique est très importante. Le principe : vous participez à des duels face aux différents adversaires de la série - comme, entre autres, Kaiba. Ce jeu de stratégie se joue sur un planisphère où vous pouvez visualiser tous les protagonistes, soit plus de six personnages au total, avec, en prime, des animations 3D.

Pour PlayStation 2

### Yu-Gi-Oh! The Immortal Duelist Soul

Ce jeu vous propose de jouer à des jeux de cartes comme dans la série télé.

Il regroupe plus de 800 cartes basées sur les véritables trading cards officielles, et permet ainsi d'apprendre les règles rapidement avant d'affronter d'autres joueurs dans des parties passionnantes par l'intermédiaire du câble link. Vous pouvez même vous échanger les cartes.

Pour Game Boy Advance

### Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters

Ce jeu est l'adaptation d'un jeu de société et d'un jeu de plateau qui compte parmi les nombreux produits dérivés dédiés à Yu-Gi-Oh!. Le soft s'éloigne donc légèrement du concept des duels de cartes pour se



tourner davantage du côté de la stratégie. Le jeu propose une vaste campagne solo qui se compose d'une succession de tournois que devra livrer Yugi face à plus de 80 personnages issus du DA. On retrouvera également une centaine de monstres tout droit sortis de cartes prestigieuses comme le Dragon Blanc aux Yeux Bleus ou le Magicien des Ténèbres. Des duels seront également possibles à 2 joueurs en link, mais l'essentiel du jeu consiste tout de même à traverser et créer son propre donjon. Ce jeu devrait sortir en Europe au mois d'août prochain.  
Pour Game Boy Advance



### Devenir un maître du kendo Kengo 2

Kengo est l'un des premiers jeux sortis pour la console PS2. Ce jeu de baston avait pour but de vous pousser à affronter des ennemis au sabre afin de devenir le maître de kendo dans le Japon médiéval. Vous aviez trois samourais ayant chacun une histoire servant de prétexte à la mise en place d'une aventure.

Pour PlayStation 2



### Patience ! pas avant 2003

### Metal Gear Solid 2 Plus

Metal Gear Pro Skater Substance ne sortira pas avant 2003. En fait, il ne s'agit pas de la suite, mais de la reprise du second jeu avec des options en plus et, surtout, la possibilité de jouer le jeu entier avec Snake.

Pour PlayStation 2

Suite page 42

A L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM, UN NOUVEAU JEU SPIDER-MAN DÉBARQUE SUR TOUTES LES CONSOLES. IL Y A DÉJÀ EU DE NOMBREUX JEUX SUR L'HOMME-ARAIGNÉE, MAIS CELUI-CI EST, ET DE LOIN, LE MEILLEUR. SES CONCEPTEURS NE SE SONT PAS CONTENTÉS DE PRENDRE LE SCÉNARIO DU FILM. ILS ONT INNOVÉ EN RAJOUTANT DE NOUVEAUX BOSS TIRÉS DIRECTEMENT DE LA BANDE DESSINÉE DU GROUPE MARVEL COMICS.



Fiche technique

Éditeur : Activision  
 Genre : Plates-formes 3D  
 Participant : 1 joueur  
 Difficulté : Tous publics  
 Sauvegarde : Memory Card  
 Machine : PlayStation 2, GameCube, Xbox

## → BALADE EN VILLE



## PRESENTATION DE L'HISTOIRE

**P**eter Parker, un lycéen, voit sa vie changer le jour où il est piqué par une araignée génétiquement modifiée. Depuis, il possède toutes les aptitudes d'une araignée. Après que son oncle, Ben, ait été assassiné, Peter

s'est juré d'utiliser tous ses pouvoirs pour défendre la justice. Le principe du jeu suit l'histoire du film. Et le but principal est d'arrêter le Bouffon vert qui apparaît à plusieurs reprises dans certains niveaux.

Le truc le plus formidable dans le jeu, c'est de se balader avec



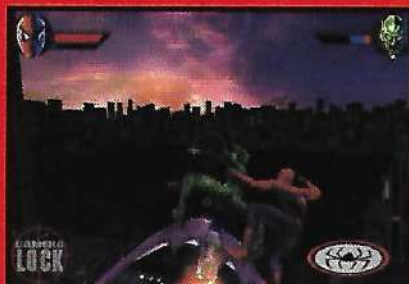
Spider-Man entre les gratte-ciel, de sauter d'immeuble en immeuble en vous accrochant à la toile de l'araignée. Cette partie est très soignée et, du coup, les combats dans les airs sont spectaculaires. Quand vous vous battez contre Le Bouffon vert ou le Vautour, vous en prenez plein les yeux, surtout face à la maniabilité.



## → LES POUVOIRS DE L'ARAIGNÉE



Vous pouvez effectuer tout ce que peut faire une araignée : marcher au plafond et sur les murs, faire des bonds vertigineux, etc. En plus, votre sixième sens vous prévient du danger. Vous pouvez aussi tisser et lancer des toiles d'araignée.



Vous avez plusieurs méchants, dont le Bouffon, qui vous lance, entre autres, des douilles explosives. Il y a aussi le Vautour qui vous fonce dessus, l'Homme-scorpion qui vous pique avec sa queue et Electro qui vous lance de l'électricité.

## → LEUR AVIS

### Pascal

A souligner : enfin un jeu américain bien fait et sans bug ! Et pour un jeu tiré d'une licence de film, il est fantastique.

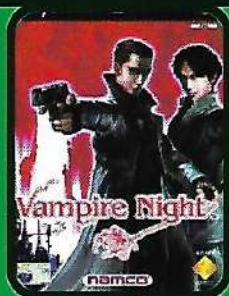
### Babour

Spider-Man est, après Batman, mon héros préféré. Donc, j'ai trouvé le jeu fantastique parce que l'on peut tout y faire.

## D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
Très bien. Seul problème : les changements de vue.
- **Durée de vie** → 16/20  
Mise à part la difficulté, vous y jouez une fois et c'est bon.
- **Animation** → 17/20  
Franchement, elle est très bien faite.
- **Graphisme** → 16/20  
Correct, mais pas digne d'un jeu GameCube.
- **Intérêt** → 17/20  
Spider-Man n'est pas indispensable, mais il faut l'avoir quand même dans sa ludothèque.

C'EST LE PREMIER JEU DE NAMECO ET WOW ENTERTAINMENT POUR LA CONSOLE PS2. C'EST À EUX QUE L'ON DOIT DÉJÀ LA SÉRIE DES HOUSE OF THE DEAD. VAMPIRES, ZOMBIES ET LYCANTHROPES SONT MIS À PROFIT UNE FOIS DE PLUS, MAIS CETTE FOIS DANS UN JEU AYANT ENCORE PLUS D'AMBIANCE. IL SE JOUE AVEC LE G-CON 45 ET LE G-CON 2, LES FAMEUX PISTOLETS AVEC LESQUELS ON TIRE SUR L'ÉCRAN.

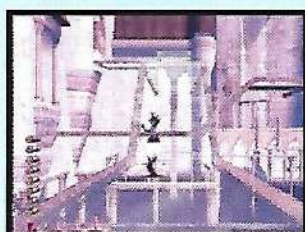


Fiche technique

Éditeur : WOW NAMECO  
Genre : Tir  
Participants : 1 ou 2 joueurs  
Difficulté : Tous publics  
Sauvegarde : Memory Card  
Machine : PlayStation 2

### → COMMENT JOUER

#### PRESENTATION DE L'HISTOIRE



Les morts-vivants et autres créatures occultes se sont réveillés et détruisent tout ce qui vit. Vous incarnez deux frères chasseurs de vampires, et dont la mission est de mettre fin aux agissements du terrible Maître des Ténèbres. Votre quête va vous conduire à son immense et fan-

tasmagorique palais dont chaque étage renferme un Boss différent. Vampire Night est un peu fait comme House of the Death. Votre trajet est semi-linéaire et, au cours de votre voyage, vous pouvez changer votre parcours par des actions précises.

Il se joue comme Time Crisis. Vous prenez le pistolet vendu avec le jeu ou séparément, et vous le pointez sur l'écran. Il suffit ensuite de tirer sur tout ce qui bouge. Il y a également des phases d'esquive et surtout des moments où vous devez sauver des otages. Mais à la différence de la plupart des jeux du même genre, vous devez tirer à des endroits bien précis pour pouvoir éliminer certains monstres.



### → UNE GRANDE AVENTURE



Il n'y a que six niveaux et vous pouvez finir le jeu, si vous êtes fort, en 30 minutes. Time Crisis II intégrait des courtes missions en parallèle, alors que Vampire Night se contente de quelques niveaux d'entraînement à refaire 3 fois pour obtenir tous les objets magiques.



Utilisez les bonus en terminant des niveaux ou en les trouvant dans le décor durant l'aventure, et profitez ainsi d'options (la vie supplémentaire, des armes plus meurtrières...).

### → LEUR AVIS

#### Pascal

J'aime ce genre de jeu car c'est un excellent déstressant qui ne demande qu'une seule aptitude : tirer sur l'écran. Un bon jeu, comme Time Crisis.

#### Babour

C'est sympa ; malheureusement, c'est un peu du par cœur. On y joue une fois et on connaît tout le jeu. Dommage qu'ils n'innovent jamais dans ce genre de jeu.

### D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20  
Il suffit de tirer sur l'écran sans trop réfléchir.
- **Durée de vie** → 14/20  
Très courte, comme tout les jeux de tir. En général, on le finit la première fois.
- **Animation** → 15/20  
Pas terrible, mais ce n'est pas important.
- **Graphisme** → 15/20  
Limité, comme l'animation, mais c'est pas grave : vise le monstre et tire !
- **Intérêt** → 17/20  
Tirer sur l'écran comme un bourrin et ne pas réfléchir, c'est bon, ça défoule !

## D. MANGAS Jeux vidéo

LORSQUE MICROSOFT ANNONCE LA SORTIE D'UNE CONSOLE, ON S'ATTEND À VOIR DES TONNES DE JEUX DE STRATÉGIE COMME SUR PC. MAIS POUR SON LANCEMENT, C'EST UN JEU À LA DOOM QUI EST LÀ POUR DONNER LE TON. TRÈS BONNE IDÉE, CAR LORSQUE VOUS VOUS PLONGEZ DANS HALO, IL EST IMPOSSIBLE DE RÉSISTER À L'ENVIE DE JOUER.



Fiche technique

**Éditeur :** Microsoft  
**Genre :** Doom  
**Participants :** 1 à 4 joueurs  
**Sauvegarde :** Memory Card  
**Machine :** Xbox

### → PRESENTATION DE L'HISTOIRE



**T**out commence par une attaque extraterrestre contre un vaisseau de l'armée des humains. Fuir est la seule solution pour survivre. Une partie des soldats se retrouve sur une



planète en forme d'anneau qui s'appelle Halo. Votre mission est de trouver le secret de cette planète mystérieuse, tout en tuant tous les monstres que vous trouverez sur votre chemin.

### → LES ARMES

Pour éliminer vos ennemis, vous ne disposez pas de beaucoup d'armes. En plus, on ne

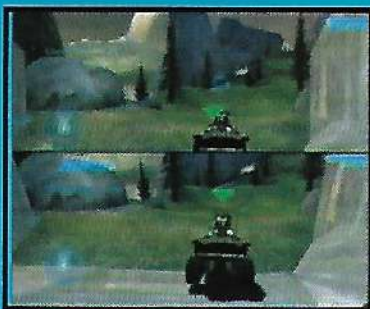


peut que posséder deux armes à la fois. Mais cela ne constitue pas un point faible, car ça rend le jeu plus réaliste. Il y en a marre des jeux dans lesquels les armes



super bourrin font la taille de votre personnage ! Des grenades sont également à votre disposition.

### → LES VEHICULES



Pour vous déplacer, des véhicules sont mis à votre disposition. Une jeep munie d'une mitrailleuse ou un tank sont vos propres moyens de transport ; certains vaisseaux extraterrestres sont aussi utilisables.



Contrairement aux autres jeux de ce type, il est possible de faire le mode campagne avec un copain. Une nouveauté qui fait de Halo un jeu plus que bien à deux.

### → LEUR AVIS

#### Babour

Pas vu mieux à ce jour en matière de Doom ! Seul, c'est terrible, mais à deux, c'est encore mieux, surtout en mode campagne !

#### Pascal

Le scénario, la musique et les graphismes font de Halo un jeu terrible. Enfin un jeu qui permet de se défouler en tirant sur tout plein de monstres super moches !

### D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20  
Si vous êtes un habitué de ce genre de jeu, vous n'aurez aucun problème.
- **Durée de vie** → 17/20  
Le jeu ne se termine pas si facilement. Donc, préparez-vous vous à y passer un peu de temps.
- **Animation** → 17/20  
Magnifique, surtout celle de votre personnage !
- **Graphisme** → 18/20  
Aucun reproche à faire, tout est très bien réalisé !
- **Intérêt** → 20/20  
Le jeu indispensable de la Xbox.

# D. MANGAS Jeux vidéo

COMME POUR CHAQUE FILM STAR WARS, UNE RIBAMBELLE DE JEUX VONT ÊTRE ADAPTÉS DE L'ÉPISODE 2. C'EST LA GAME BOY ADVANCE QUI S'Y EST COLLÉE EN PREMIER !

Fiche technique

**Éditeur :** THQ  
**Genre :** Plates-formes  
**Participants :** 1 joueur  
**Difficulté :** Moyenne  
**Sauvegarde :** Memory Card  
**Machine :** Game Boy Advance



Le jeu a plusieurs types de niveaux : tout d'abord ceux de plates-formes où vous dirigez un Jedi, puis ceux des vaisseaux représentant les courses-poursuites du film.



Pour les parties du jeu de plates-formes, vous dirigez un Jedi. Selon les niveaux, vous dirigerez soit Obi Wan, Anakin ou Mace Windu. Comme le jeu reprend l'histoire du film, est-il normal de ne pas pouvoir contrôler Obi Wan lors d'un passage où c'est Anakin qui intervient ?

Lorsque quelque chose vous semble impossible, faites appel à la Force. Elle peut vous permettre de faire des sauts immenses pour atteindre des plates-formes surélevées.



## → AVIS

### Babour

Trop dur. En plus, à chaque fois que l'on perd, on recommence le niveau depuis le début. De quoi vous mettre la rage ! Même en étant fan des films, c'est une torture de jouer à un jeu aussi mal géré.

## → Notes

- **Maniabilité** → 14/20  
Pas terrible à cause des bugs.
- **Animation** → 17/20  
C'est le plus gros point fort du jeu.
- **Graphisme** → 15/20  
Tous les décors sont relativement bien faits.
- **Intérêt** → 14/20  
Comme pour l'épisode précédent, l'adaptation est gâchée à cause du niveau de jeu trop élevé. C'est dommage, car les graphismes du jeu sont plutôt sympas.

# D. MANGAS Jeux vidéo

AVEC L'ADAPTATION AU CINÉ DU DESSIN ANIMÉ, ON AURAIT PU CROIRE QUE LE JEU REPRENDRAIT LE SCÉNARIO DU FILM. PAS DU TOUT, LE JEU EST TOUT SIMPLEMENT TIRÉ DE LA SÉRIE ANIMÉE CRÉÉE EN 1969.

Fiche technique

**Éditeur :** THQ  
**Genre :** Action, aventure  
**Participant :** 1 joueur  
**Difficulté :** Facile  
**Sauvegarde :** Cartouche  
**Machine :** Game Boy Advance



Comme dans le DA, le jeu est conçu sous forme d'enquête. Vous devrez rassembler assez de preuves pour trouver qui a libéré le Phantom Virus.



Dans une université, un jeune scientifique invente un jeu ayant comme héros Scooby-Doo. Mais en construisant ce jeu, il crée un virus qui apparaît sous forme de fantôme pour faire régner la panique dans l'université. Une enquête commence pour découvrir où se cache le Virus, ainsi que pour trouver la personne qui l'a libéré.

Pour accéder à un niveau, il vous faut d'abord trouver le CD contenant un jeu. Une fois le CD inséré dans l'ordinateur, une machine vous permettra d'entrer à l'intérieur du jeu pour détruire le Virus.



## → AVIS

### Babour

Scooby-Doo est un petit jeu aussi drôle que la série. Dommage qu'il soit très facile à finir ! Pour les plus jeunes d'entre vous, ce jeu pourrait vous permettre de bien vous amuser pendant les vacances.

## → Notes

- **Maniabilité** → 14/20  
La manip change d'un niveau à l'autre, mais elle reste relativement simple.
- **Animation** → 16/20  
On est loin du dessin animé, mais pour une console portable, c'est déjà très bien.
- **Graphisme** → 15/20  
Le jeu est en couleurs avec de beaux décors.
- **Intérêt** → 15/20  
Scooby-Doo est jeu sympathique.



IL Y A 10 ANS, SEGA FAISAIT UN TABAC AVEC SA CONSOLE MEGADRIVE GRÂCE À SON HÉROS, SONIC. ENTRE CE DERNIER ET MARIO, LA MASCOTTE DE NINTENDO, UNE TRÈS LONGUE GUERRE A EU LIEU À TRAVERS DE MULTIPLES JEUX. LE TEMPS A PASSÉ ET LES ENNEMIS DE JADIS SONT AUJOURD'HUI DES ALLIÉS. POUR LA PREMIÈRE FOIS, LE HÉRISSON BLEU DÉBARQUE SUR UNE CONSOLE DE NINTENDO. LE JEU EST SENSIBLEMENT LE MÊME QUE CELUI PARU SUR LA DREAMCAST, MAIS QUEL BONHEUR !

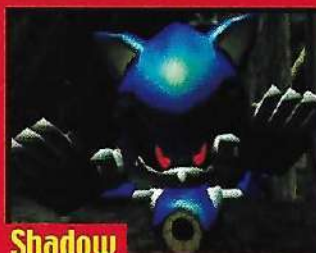
→ Le Dr Robotnik, scientifique fou de son état, s'est emparé d'une arme redoutable et menace de détruire la planète si le pouvoir ne lui est pas cédé. Comme dans ses précédentes aventures, Sonic est accompagné de ses deux copains, Tails et Knuckles. L'équipe des vilains se voit renforcée de deux nouveaux membres, à savoir Rouge, une ravissante mais fourbe petite chauve-souris, et surtout Shadow, une espèce de Sonic version méchante. Dans cette aventure, il est possible de finir le jeu en choi-

sissant d'incarner l'équipe du Bien comme celle du Mal. Et donc, pour la première fois, vous pouvez contrôler Robotnik ainsi que ses comparses. En effet, si les personnages gentils ont tous leur double dans le camp adverse (Shadow, par exemple, se joue exactement comme Sonic, et ainsi de suite), les différents niveaux traversés selon l'équipe choisie sont complètement différents. Jusqu'à présent, les joueurs se plaignaient de la répétitivité des divers épisodes de Sonic. Il est vrai que parcourir les niveaux en fonçant tête baissée pouvait avoir un côté

frustrant. Les développeurs, conscients de ce problème, ont apporté de nouveaux éléments. Les protagonistes se remplacent successivement au fil des niveaux. Vous pourrez du coup contrôler tous les personnages.



### → LES MODES DE JEUX



Shadow



Sonic

Quand vous jouez avec Sonic et Shadow, vous avez droit à une phase surtout axée sur le jeu de plateformes et d'action ultra-rapide. Avec Knuckles et Rouge, les séquences du jeu sont plus axées sur la recherche et la réflexion. Quant à Tails et au Dr Robotnik, vous avez droit avec eux à un jeu de tir du style du Shoot-them-up Panzer Dragoon. Vous êtes dans un véhicule et vous tirez sur ce qui vient en face de vous.

### LA VERSION GAME BOY ADVANCE



Si vous possédez Sonic Advance sur GBA, vous pourrez vous servir du câble link pour transférer des personnages vers la portable afin de les élever comme des Tamagotchi. Sonic version GBA est comme le premier Sonic sur Megadrive : beau et très rapide.



## → LE SONIC PLUS



Une course de karts est incluse dans le jeu. Pour y accéder, vous devez la débloquer en parcourant une bonne partie du jeu. Vous avez droit aussi à un mode deux joueurs et à différentes options comme le mode multijoueurs via internet. Mais ce sera pour plus tard. Patience ! Comme pour le précédent Sonic, les vues de caméra sont très "chiantes", mais ici, heureusement, vous pouvez les modifier vous-même.



## → LEUR AVIS

### Pascal

Je suis un fan de la première heure de Sonic. J'ai essayé tous les jeux. Le premier volet de Sonic Adventure n'était pas génial, mais cette fois les concepteurs se sont rattrapés.

### Babour

Sonic Adventure Battle 2 n'est pas si mal, mais un peu trop rapide pour moi qui suis un fan incondicional de Mario. Vive Mario !

Fiche technique

Éditeur : SEGA

Genre : Plate-forme/aventure

Participants : Multijoueurs

Difficulté : Normale

Sauvegarde : Memory Card

Machine : GameCube



## MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Le jeu est plus facile sur GameCube car les caméras sont moins gênantes que dans la version Dreamcast.

● **Durée de vie** → 17/20

Le mode solo est très prenant mais pas très long. Le jeu est tout de même très varié et vous pousse à rejouer.

● **Animation** → 19/20

Hyper rapide, survolté, surboosté... Bref, c'est hyper fluide et très beau.

● **Graphisme** → 17/20

Il a été grandement amélioré depuis la version Dreamcast.

● **Intérêt** → 18/20

La compatibilité GBA relance encore un peu plus l'intérêt de ce jeu qui est le meilleur Sonic.



## Accusé d'être un pollueur

### ● Mario Sunshine

A chaque fois qu'une nouvelle console Nintendo sort sur le marché, un jeu Mario l'accompagne. Cette fois, Nintendo a voulu innover un maximum en sortant son Mario plus tard et en changeant totalement le principe. Mario et sa petite copine Peach partent en vacances sur une île tropicale. Peu de temps après leur arrivée, Mario découvre qu'il est accusé d'un crime qu'il n'a pas commis. Les habitants affirment que c'est lui qui a pollué leur île. Mario, bien décidé à laver son honneur, part à la recherche du coupable.



## La première histoire de Link

### ● Zelda

The Legend of Zelda : The Legend Reborn, c'est le titre officiel du prochain Zelda. Le sujet se déroulera avant Ocarina of time ; du coup, ce jeu raconte la toute première histoire de Link. Il n'a pas été fait dans le but d'être une suite, mais un renouveau pour une nouvelle génération. Du coup, tout est différent, que ce soit le graphisme ou l'animation qui fait penser à un Disney.

## Fox au secours d'un monde préhistorique

### ● StarFox

Ce jeu d'aventure, qui jusqu'à présent vous permettait d'incarner le pilote StarFox dans des combats d'avions, change du tout au tout. Cette fois, vous aurez droit à un jeu d'aventure dans lequel Fox va directement interagir. Ce nouveau volet se déroule huit ans après la défaite d'Adross. Cette fois, Fox et ses amis doivent délivrer un monde préhistorique du joug d'un tyran.



## Du genre Resident Evil Onimusha 2

Le premier volet sorti pour PS2 et Xbox avait cartonné, et cette seconde mouture est très attendue. L'histoire se déroule en 1573, soit 13 ans après la disparition de Samanosuke, le héros du premier opus. Vous êtes Juubei Yagyu. Votre village a été détruit par Nobunaga, et vous partez vous venger. Ce jeu en 3D, du genre Resident Evil mais version samouraï, est fantastique si vous aimez le genre réaliste avec enquêtes.

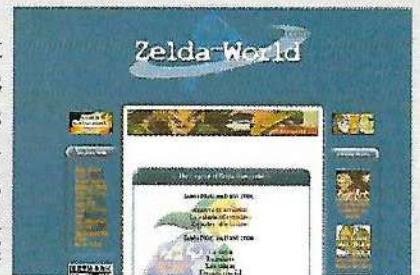
Pour PlayStation 2

## Les meilleurs sites @

### Zelda World

<http://www.zelda-world.com/>

Ce site, entièrement consacré à Zelda, est hyper fourni. Il est partagé en plusieurs parties : les divers jeux Zelda, les produits dérivés, les divers articles et l'interactivité. Sur ce site, un grand nombre de choses ont été collectées. Vous trouverez aussi beaucoup d'images et une quantité d'autres sites parlant de Zelda. Vous y trouverez même les références des CD de bandes originales (téléchargeables). Il y a également des explications sur le monde de Zelda et une chronologie. Enfin, tous les jeux liés de près ou de loin à Zelda ont été répertoriés.



### Le collectionneur Bio Hazard Resident Evil

<http://templebh.z.perso.maniasy.com/>

Ce site est réservé aux fans de la série Resident Evil. Il réunit tout ce qui peut exister et encore, c'est un euphémisme, car il y a des produits dérivés inimaginables, des bandes dessinées, les armes, les costumes des personnages, les différents jeux... Ceux qui ont fait ce site ont dû passer des heures et des heures à collecter autant d'informations ! En plus, il donne accès à un autre site qui répertorie tout par jeux. Vous n'imaginerez jamais tout qui a été fait pour cette série !



# Le coin des artistes



Yann (Drôme)



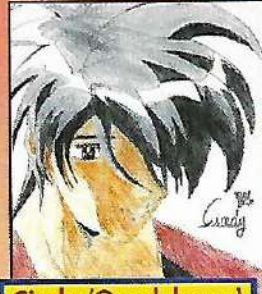
Aurélie (Réunion)



Souraya (Sarcelles)



Angela (Suisse)



Cindy (Guadeloupe)



Yohan (Alès)



Jieqiong (Aubervilliers)



Elodie (Descartes)



Emeline (Rognac)



Julien (Mezeriat)



Yohann (Le Havre)



Tam (Ste Geneviève)



Thomas (Bascardels)



Anh Mai (Courbevoie)



Marie (Alsace)



Marine (St-René d'Oléron)



Louison (Guadeloupe)

**DVD**  
**VIDEOS**  
**CD**  
**MANGAS**

# QUOI DE NEUF ?

**CD**  
**MANGAS**  
**DVD**  
**VIDEOS**

Découvrez les nouveautés d'août

## MANGAS

Tonkam éditons

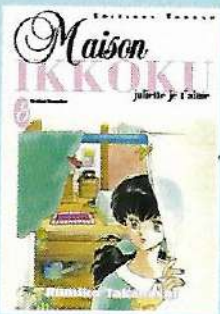
### ● Collège fou fou - Kimengumi (11)

Les élèves du Collège fou fou fou sont arrivés à la fin de leurs études. Etant donné que la BD a du succès et que l'auteur ne veut pas l'arrêter en si bon chemin, il voyage donc dans le temps et revient un an en arrière. C'est le début de l'année et de nouveaux élèves arrivent dans l'établissement. L'une des filles tombe amoureuse de Rei et décide d'évincer Laura qu'elle considère comme sa rivale.



### ● Juliette je l'aime - Maison Ikkoku (8)

Godai (Hugo) travaille au jardin d'enfants. Mais son contrat s'achève et il va bosser dans un cabaret. De son côté, Itaka (François) a été présenté à une fille de bonne famille. Il décide dans le même temps de soigner son aversion envers les chiens.



### ● Inu Yasha (tome 51)

C'est la dernière série de Rumiko Takahashi, l'auteur de Juliette je t'aime. Afin de sauver une jolie jeune fille prénommée Nazuna, Inu-Yasha et Kagome se rendent dans un temple isolé au beau milieu des montagnes. Confronté alors à des monstres-araignées, Inu-Yasha prend subitement une apparence humaine !



### ● Lady Oscar (tome 11)

France, printemps 1770. L'archiduchesse Marie-Antoinette, fille de l'empereur François I<sup>er</sup> de Habsbourg et de l'impératrice Marie-Thérèse d'Autriche, se marie à 14 ans avec un Bourbon, le futur Louis XVI.



La dauphine est protégée à tout instant par le capitaine de la garde royale, Oscar François de Jarjayes, qui n'est autre que... la fille (travestie en garçon) d'une respectable famille de soldats. Un jour, alors que Marie-Antoinette se rend à un bal masqué à l'opéra, elle y fait la rencontre d'un gentilhomme suédois, Axel de Fersen, et en tombe amoureuse. La dauphine, Axel et Oscar ont tous trois 18 ans et leur rencontre va, à jamais, bouleverser le cours de leur existence.

### ● Détective Conan (tome 32)

Le mystère des meurtres qui ont lieu au château d'Osaka sous la pluie s'épaissit : les incendies criminels ne visent, en effet, que la famille Hideyoshi... En outre, qu'en est-il du secret qu'aurait laissé Hideyoshi ? A tout cela s'ajoute encore une énigme : quel rapport ont ces événements avec l'enquête menée il y a 13 ans par le père d'Heiji, Heizō ? Une étrange affaire qui traverse le temps ! Conan et Heiji sont sur la piste !



## DVD

### ● Coffret El Hazard 2 (L'Intégrale)

Miz Mishtal et M. Fujisawa ont finalement réussi à se marier, et une nouvelle grande prêtresse de l'eau du nom de Kwaool Tawf est attendue. Mais sa venue se fait attendre et met en danger le voyage de noces. Ce coffret contient l'intégralité de la série, plus une présentation des personnages, trois génériques sans crédits et des extraits de la BO.



### ● Coffret Ulysse 31 (L'Intégrale)

C'est parce qu'Ulysse a terrassé le Cyclope pour sauver son fils Télémaque que Zeus l'a condamné à errer, avec son équipage, dans un espace inconnu jusqu'au royaume d'Hadès. L'intégralité de la série (26 épisodes) racontant les aventures d'Ulysse version XXI<sup>e</sup> siècle.



### ● Coffret Love Hina (L'Intégrale)

Keitarō Urashima a déjà raté par deux fois le concours d'entrée à la prestigieuse université de Tokyo. Il avait pourtant fait la promesse, il y a 15 ans, d'y retrouver la fille dont il était amoureux. Mis à la porte par ses parents, il n'a d'autre solution que de prendre la succession de sa grand-mère dans la pension pour filles qu'elle lui a léguée. Ce coffret contient l'intégralité de la série, une interview, des extraits de la BO, des croquis.



## VIDEO

### ● Chronique de la guerre de Lodoss

Le jeune guerrier Pam, l'elfe Deedit, le voleur Woodchuck, le magicien Slayne, le prêtre Eto et le nain Ghim doivent comprendre les troubles ressentis sur l'île de Lodoss. Vers le fort de Valis, les aventuriers tombent sur Karla, la sorcière grise. Alors que la confrontation ultime entre les armées des ténèbres et celles de la lumière va avoir lieu, nos héros retrouvent le vieux sage, Wort. Le sort de l'île repose sur le duel des titans Fawn et Beld, maintenant devenus rois, à condition que la sorcière grise ne s'en mêle pas...



**Grand  
jeu**

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU



**En VHS  
et DVD le  
7 août**

## A gagner

- 5 DVD ● 5 VHS
- 30 affichettes
- 5 boîtes de jeux
- 10 posters
- 10 cartes postales
- 5 trilogies Pocket
- 5 livres Making of

Pour gagner l'un de ces fabuleux cadeaux, répondez à la question ci-dessous et renvoyez votre bulletin-réponse le plus tôt possible. Les 75 premières bonnes réponses seront récompensées.

## QUESTION

**De qui, les Chevaliers Noirs, sont-ils les serviteurs ?**

Découpez et envoyez le bon ci-dessous à : D.Mangas, "Grand jeu Le Seigneur des Anneaux" 132, avenue du Pdt Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex



NEW LINE CINEMA  
© 2002 NEW LINE PRODUCTIONS, INC. TOUTES DROITS RÉSERVÉS.



## BULLETIN-REPONSE

**Réponse :** .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

**PLEINS  
FEUX** SUR...

# MIB

Les hommes en noir, qui protègent secrètement la Terre, sont de retour ! La suite de leurs aventures cartonne depuis début juillet aux USA. Et ce second opus, qui réunit de nouveau Will Smith et Tommy Lee Jones, envahira bientôt les écrans français !

## L'HISTOIRE

Cinq années se sont écoulées depuis les tragiques événements qui ont secoué la vie des New-Yorkais. L'agent J (Will Smith) poursuit sa mission : protéger la Terre de toutes sortes d'invasions extraterrestres. Il dort peu et passe son temps sur le terrain. Il ne s'est jamais remis de la retraite anticipée de l'agent K (Tommy Lee Jones). Jay, qui travaille secrètement au quartier général des Men In Black, n'a toujours pas trouvé de partenaire avec qui faire équipe. D'ailleurs, au MIB, il est craint, car avec lui il faut filer droit...

Un jour, un vaisseau spatial s'écrase en plein cœur de Central Park. L'extraterrestre qui en surgit passe très très vite de la taille d'une larve de 10 centimètres à celle d'un top-model (incarné par la magnifique Lara Flynn Boyle de la série *The Practice*). Serleena Xath, puisque tel est son nom, part à la recherche de Scrad et Charlie qui, jadis, avaient été envoyés sur Terre afin de trouver "la lumière de Zartha". Elle se retrouve chez Mitch, un extraterrestre de Zarthan, propriétaire d'une pizzeria. Sous les yeux médusés de Rita, une employée, il est assassiné. L'agent J se rend sur les lieux pour enquêter.

Il découvre qu'il y a quelques années une habitante de Zarthan s'était rendue sur Terre afin d'y cacher cette lumière. C'est alors que Serleena est ap-

parue pour la voler. Les Men in Black, dirigés par K, ont réussi à déjouer ses plans et à sauver la Terre. Il est le seul à savoir ce qu'est devenue la lumière. Le problème, c'est que K ne fait plus partie du MIB. Non seulement sa mémoire a été effacée, mais en plus il est devenu employé de la poste dans une petite ville. J décide de le retrouver afin de lui "restaurer" la mémoire et stopper Serleena



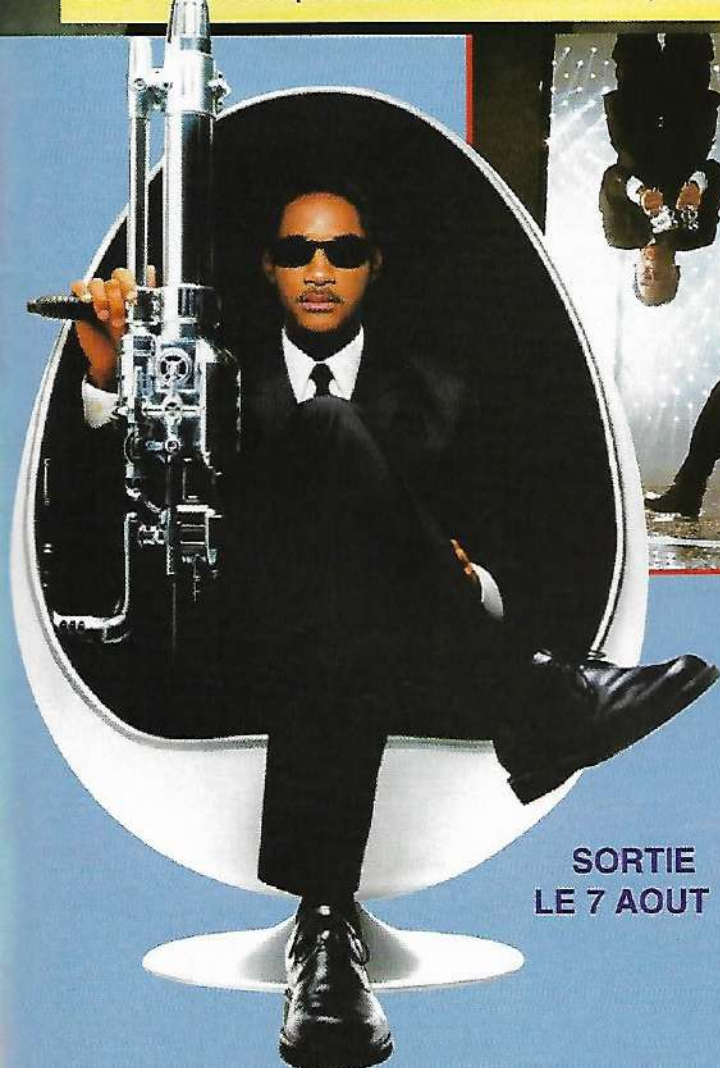


## L'AVIS DE PASCAL

J'ai été voir le film en projection presse avec un ami, et on en a deux avis différents. En discutant avec d'autres journalistes de la presse pour ados, tout s'est encore plus embrouillé. Moralité : on aime ou on déteste. Personnellement, j'ai trouvé MIIB marrant, dans la continuité du premier. Le réalisateur s'est lâché et a été jusqu'au bout de ses idées. Mon copain pense que ce second volet est sympa, sans plus. Il trouve que le premier était un film comique qui se prenait au sérieux, alors que le deuxième est un film sérieux où l'on a essayé de mettre des scènes comiques. La nuance est très fine, et c'est

pour cela qu'il est impossible de donner un avis tranché sur Men In Black 2. Une chose est sûre : si vous allez le voir, vous ne le regretterez pas ! Même si vous le trouvez moins bien que le premier...

P.S. : Je ne peux m'empêcher de vous le dire : Michael Jackson joue un petit rôle dans Men In Black 2. Il incarne un homme qui ne cesse d'appeler l'agent Z pour devenir membre du MIB. Et comme dans le premier film, Will Smith chante le générique dont le titre à succès est «Black Suits Comin'».

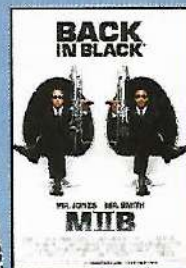


**SORTIE  
LE 7 AOÛT**



## A GAGNER

- 20 T-shirts
- 20 porte-badges
- 20 stylos



Pour gagner l'un des cadeaux envoyez vite le bulletin-réponse ci-dessous. Les 60 premières bonnes réponses seront récompensées.

**Question**  
Quel acteur joue J ?

## BULLETIN-REPONSE

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

### RÉPONSE

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

CP : .....

Ville : .....

# PLEINS FEUX

Fans de Olive et Tom, ce film vous ravira. Vous en aviez rêvé, le cinéma de Hong Kong l'a fait pour vous ! A partir du 21 août, précipitez-vous dans les

salles afin de savourer ce petit bijou : le football sauce Shaolin. Toutes les règles du cinéma de kung-fu à la Jackie Chan sont mises au service du foot. Excellent !

SORTIE LE 21 AOUT

## L'HISTOIRE

Fung était le meilleur joueur espoir. Surnommé "le pied d'or", il était devenu une légende vivante. Mais un jour, il s'est laissé corrompre par Hung, un autre joueur, qui l'a payé pour rater un but et faire perdre son équipe. Le public, furieux, s'est alors vengé en lui brisant une jambe. Ce jour-là, Fung a perdu sa fierté et, surtout, toutes ses chances de carrière. Brisé, il s'est alors mis au service de Hung comme homme à tout faire. Les années ont passé jusqu'au jour où Hung, propriétaire de la Team Evil, lui a avoué la terrible vérité. Non seulement il l'a soudoyé pour perdre, mais en plus il a payé

les hommes qui lui ont brisé la jambe afin qu'il ne puisse plus jamais jouer sur un terrain. Fung, dégoûté, erre dans les rues jusqu'à ce qu'il tombe sur Sing, un ancien moine Shaolin très doué pour les arts martiaux et reconverti en éboueur. En voyant Sing dépouiller une bande de voyous avec un simple ballon de foot, Fung décide de monter une équipe autour de lui. Ils vont alors recruter un à un tous les anciens élèves Shaolin qui faisaient partie du groupe de Sing. Ensemble, ils vont s'inscrire au championnat de foot et tenter d'arriver en finale afin d'affronter l'équipe de Hung, la Team Evil.

## L'AVIS DE PASCAL

Franchement, si vous aimez les films de Hong Kong et les films-délires, Shaolin Soccer ne vous décevra pas. Non seulement on rit de bout en bout, mais en plus les effets spéciaux et les trucages tiennent debout. Tous les trucs tirés par les cheveux que vous voyez dans Olive et Tom sont appliqués dans ce film. Le ballon qui se transforme en tigre ou qui laisse une marque dans le sol tant il a de la vitesse... même l'imagination la plus fertile ne peut pas se représenter jusqu'où les réalisateurs sont allés ! Si une équipe réelle jouait comme ça, elle serait la meilleure de l'univers. Fous de foot, fans d'Olive et Tom et aussi les autres, offrez-vous ce moment de détente et de franche rigolade !



# SHAOLIN SOCCER



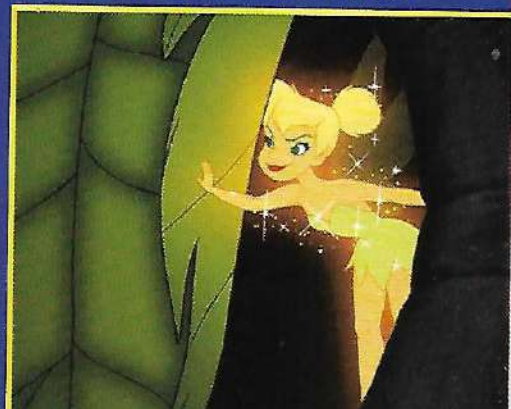
SORTIE  
LE 14 AOUT



## L'HISTOIRE du premier

Peter Pan, un jeune garçon, vit dans le Pays imaginaire, une île lointaine. Il est le chef des Garçons perdus. Ce sont des orphelins qui, comme lui, ne veulent jamais grandir. A la recherche d'une mère, Peter vole parfois jusqu'à Londres où habite la famille Darling qui a trois enfants : Wendy, John et Michael. En écoutant à la fenêtre, il entend Wendy raconter une histoire à ses jeunes frères. La gouvernante, Nana, tente d'attraper Peter, mais ne réussit qu'à lui arracher son ombre. Plus tard, Peter pénètre dans la nurserie pour récupérer son ombre, aidé par son amie, la fée Clochette. Il est surpris par Wendy qui lui propose de lui recoudre son ombre. Wendy tombe sous le charme de Peter, au grand désarroi de Clochette. Wendy et ses frères partent alors avec Peter vers le Pays imaginaire.

Disponible en cassette et en DVD.







# PETER \* PAN 2

## RETOUR AU PAYS \* IMAGINAIRE

Ce deuxième volet, qui a été en grande partie réalisé en Australie, était prévu à l'origine pour une exploitation vidéo comme ce fut le cas pour toutes les autres suites des films des Studios Disney. Finalement, Disney a décidé de l'exploiter dans les salles de cinéma.

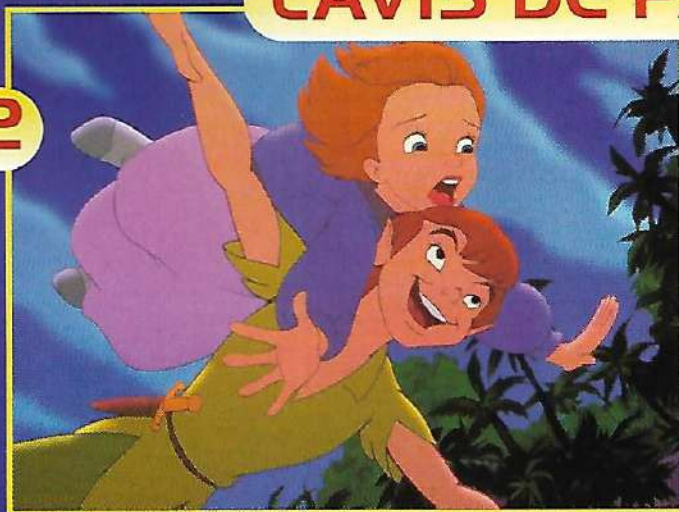
### PETER PAN 2

Ce second film raconte, en fait, la revanche du Capitaine Crochet, et le sujet ressemble beaucoup au film Hook de Steven Spielberg. Afin de piéger Peter Pan, le terrible Capitaine Crochet kidnappe Jane, la fille de Wendy qui, dans son enfance, a vécu de merveilleuses aventures en compagnie de Peter.



En suivant la seconde étoile sur la droite jusqu'au petit matin, on arrive au Pays imaginaire, là où vivent Peter Pan et ses amis, ainsi que le Capitaine Crochet et sa bande de pirates... Jane, la fille de Wendy, ne croit pas du tout

à cette histoire. Moderne et pragmatique, elle pense que les contes de fées ne sont que des sornettes. Elle est d'ailleurs excédée de constater que son petit frère, Danny, puisse y croire. Surtout que la Seconde Guerre mondiale est proche, et que nous ne sommes plus à l'ère des histoires à dormir debout. Mais un soir, Jane se fait enlever par Crochet qui la conduit au Pays imaginaire. Après avoir été sauvée par Peter Pan, notre jeune amie est bien obligée de croire aux histoires que lui racontait sa mère. Et elle entrevoit très vite les avantages de cette situation : en restant avec Peter au Pays imaginaire, elle demeurerait éternellement jeune et pourrait s'amuser tous les jours ! Malheureusement, le capitaine Crochet n'est pas de cet avis et rumine sa vengeance...



### L'AVIS DE PASCAL

Toutes les suites des films de Disney sont, en général, très moyennes. Jusqu'à présent, la seule potable était Le roi Lion. Mais ce second volet des aventures du garçon qui ne voulait pas grandir est à la hauteur du premier. Que l'on aime ou pas, on ne peut pas rester indifférent. Personnellement, Peter

Pan est l'un des Disney que j'aime le moins. Pourtant, je reconnais que, pour une suite, ce film tient la route. La qualité est bonne, les dessins sont à la hauteur du premier opus et il plaira aussi à vos parents. Vous pouvez aller le voir sans crainte d'être déçus si vous avez aimé le premier. Le seul bémol est sa durée qui n'excède pas 60 minutes. C'est bien trop court, et vous risquez de rester sur votre faim.

### A GAGNER



- 10 magnets
- 10 trousseaux
- 10 frisbees
- 10 T-shirts



#### Question

Qui est le bras droit du Capitaine Crochet ?

Pour gagner l'un des cadeaux, envoyez vite le bulletin-réponse ci-dessous. Les 40 premières bonnes réponses seront récompensées.



### BULLETIN-REPOSE

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

#### RÉPONSE

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

CP : .....

Ville : .....

# MELI MELO

Des nouveautés pour tous les goûts et de toutes les couleurs... Faites votre choix !

## Bientôt la rentrée

### NOTEZ ET SCOTCHEZ !

Des mini-dévidoirs de ruban adhésif prédécoupé qui peuvent se glisser partout. Des Post-it de toutes les formes qui s'utilisent aussi bien à l'école qu'à la maison Scotch et Post-it. Grands magasins et papeteries.



### FANS DE MICKEY

Pour la rentrée scolaire vous trouverez des cartables, des trousse, des cahiers



et d'autres accessoires à l'effigie de vos héros favoris. Dans tous les Disney Stores.



### COULEURS ACIDULEES

Ils sont transparents ces stylos-bille rétractables à encre bleue. Bleus, jaunes, verts et roses, ils égayeront trousse et pots à crayons. Reynolds. Grands magasins et papeteries.

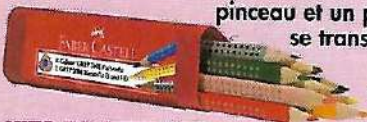
### ECRITURE DE REVE

Plumes et rollers de petite taille à glisser partout : Rollcart, un roller avec cartouche d'encre, effaçable, Up Stripe, rétractable pour les inconditionnels de la plume Styphen. Grands magasins et papeteries.



### NOUVEAUX CRAYONS DE COULEUR

Des crayons triangulaires ornés de petits plots anti-dérapants. 24 couleurs différentes. En plus, avec un pinceau et un peu d'eau, les dessins se transforment en aquarelles. Faber-Castell. Grands magasins et papeteries.



### KITS DE RENTREE

Il y en a pour tous les goûts et tous les âges. Trousses en jean délavé avec une petite licorne, en fausse fourrure rose fluo ou version campus américain. Claire's. Grands magasins et papeteries.



## Pour les jours de pluie

### LES NOUVEAUX ENVAHISSEURS

4 insectes : le B.I.O.-prédateur, le B.I.O.-écraseur, le B.I.O.-destructeur et le B.I.O.-accélérateur qui sont révolutionnaires et dotés d'une nouvelle forme d'intelligence artificielle. Ils sont programmés pour survivre, évoluer et atteindre le stade final B.I.O. Bugs distribué par Meccano. Grands magasins et magasins spécialisés.



### SWITCH

C'est une combinaison de cartes et de dés. Un jeu familial rapide avec des retournements de situation étonnants. Goliath. Grands magasins et magasins spécialisés.



### FINAL FANTASY

Avis aux collectionneurs ! Retrouvez Yuna, Seymour et Tidus, les trois héros de Final Fantasy, en figurines de 15 cm. Elles sont impressionnantes de réalisme, articulées et ultra-détaillées. Bandai. Grands magasins et magasins spécialisés.



## Gourmand ou paresseux

### LA VACHE FOLLE

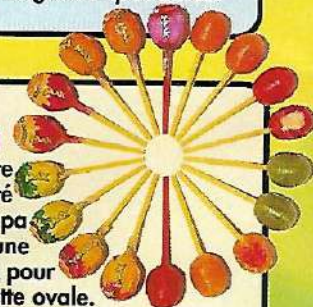
Mukamata, la plus folle des vaches, décline sa drôle de silhouette dans une gamme de produits. Avec ce réveil, finis les réveils grincheux !

Cadoon's. Magasins spécialisés.



### MAX GUM

Dernière nouveauté de Chupa Chups : une taille max pour une sucette ovale. 2 versions : Max Chew fourrée d'un bonbon et Max Gum avec un bubble-gum à l'intérieur. Chupa Chups. Grands magasins et magasins spécialisés.



## En balade

### TALKIE-WALKIE

Le MT 700 de Cobra permet une réception allant jusqu'à 3 km. Il détecte votre voix et permet de parler mains libres. Fonctionne sur pile ou batteries rechargeables vendues avec les appareils. Cobra. Magasins Decathlon, Fnac, Boulanger, Videlec...



### UNE PETITE SOIF

Une gourde pratique et fonctionnelle.

10 coloris différents. Les cyclistes et autres amateurs de sport pourront adapter un bouchon leur permettant de boire pendant l'effort sans utiliser leur main. SIGG. Magasins spécialisés.



### UN MINI GHETTO BLASTER

Le Boombox est un ghetto blaster de poche (8 cm sur 6,5). Grâce aux hit-clips de 21 stars qui proposent les remix de leurs tubes, vous pourrez partager votre musique avec vos copains Tiger. Grands magasins et magasins spécialisés.



### CLIC-CLAC, PHOTOGRAPHIEZ ET COLLEZ !

I-Zone, avec son format pocket, est l'accessoire de toutes les tribus qui développe les mini-photos instantanées que l'on colle partout. Polaroid. Grands magasins et magasins spécialisés.





# Fais le plein de digicadeaux!



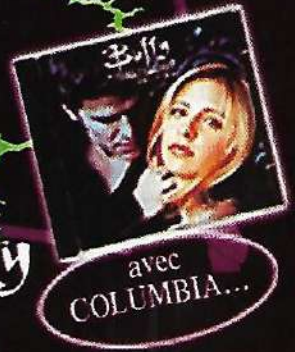
*Gagne des peluches,  
des figurines, des jeux vidéo...  
en jouant par téléphone!*

## 08 92 700 886

# Buffy

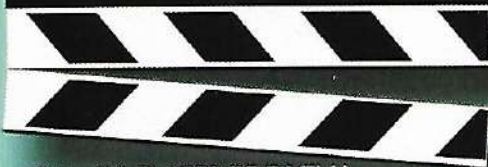
contre les vampires  
the Album

Retrouve Buffy  
sur le



## 08 92 700 825

# GAGNEZ UN AN DE CINEMA\*



\*Soit : 52 PLACES DE CINEMA

## La ligne du cinéma

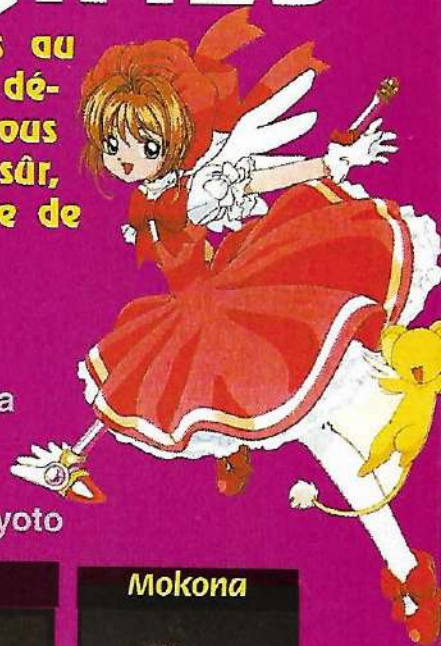
## 08 92 696 896

Toutes les news,  
les potins des coulisses,  
les projets de tournage ...

# Tout tout tout sur les créatrices de Sakura !

## 4 DRÔLES DE DAMES

Les Clamp sont un groupe de femmes très connues au Japon pour leurs multiples succès. En attendant de découvrir leurs autres productions en dessin animé, vous pouvez vous procurer leurs œuvres en BD et, bien sûr, continuer de suivre les aventures de Sakura chasseuse de cartes sur M6.



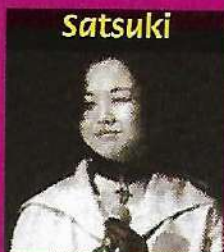
### Il était une fois...

...des amies qui avaient décidé d'associer leurs talents afin de créer un studio de bandes dessinées. Sakura est la plus connue de leurs séries en France, mais il y en a bien d'autres. La plupart de leurs BD sont disponibles en VF. Avant de vous parler de leurs œuvres, voici une petite présentation de ses "drôles de dames".

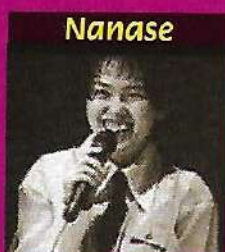
Mokona Apapa, Mick Nekoi et Satsuki Igarashi se sont connues au lycée. Elles étaient membres du club d'astronomie. Nanase Ohkawa et Tamayo Akiyama étudiaient dans un autre lycée. C'est un ami de Satsuki Igarashi qui les a présentées aux autres. Elles formaient un club fermé qui a compté jusqu'à 12 membres. Elles rêvaient de dessiner et passaient leur temps à admirer des œuvres comme Phénix d'Osamu Tezuka (Astro) et Lady Oscar. Elles ont débuté dans la bande dessinée avec Seiden, un manga de 60 pages, édité en 46 pages après retouches dans le journal South. Depuis, elles sont devenues des hyper-stars vendant des milliers et des milliers de mangas. Aujourd'hui, le groupe Clamp s'est réduit et ne compte plus que quatre membres. La seule à avoir réussi une carrière solo est Tamayo Akiyama à qui l'on doit Hyper Run, Secret Chaser et Cluster qui sont disponibles en version française dans n'importe quelle librairie de BD ou, par exemple, à la Fnac. Quant aux quatre Clamp restantes, elles vivent dans le même appartement. Le salon leur sert d'atelier et chacune a sa propre chambre (Nekoi a dessiné sur la porte de chacune le portrait de son occupante).

### LE QUATUOR ACTUEL

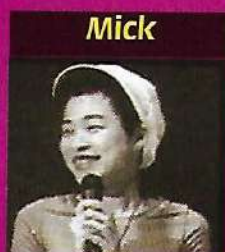
- OHKAWA Nanase, née un 2 mai à Osaka
- APAPA Mokona, née un 16 juin à Kyoto
- NEKOI Mick, née un 21 janvier à Kyoto
- IGARASHI Satsuki, née un 8 février à Kyoto



Satsuki



Nanase



Mick



Mokona

Il y a deux dessinatrices : Mokona Apapa et Mick Nekoi.

➤ Mokona est la dessinatrice principale et elle trouve bien souvent les idées. Elle se dessine plutôt sérieuse et en lapin. Elle a dessiné, entre autres, X, Duclion, RG Veda, Tokyo Babylon, Clamp School Detectives, Angelic Layer...

➤ Mick, quant à elle, était assistante de Mokona avant d'être dessinatrice. Elle se dessine sous la forme d'un chat (d'où "nekoï" qui signifie chat en japonais) et s'est chargée de Wish, Suki Dakara Suki, Watashi no Sukina Hito, Card Captor Sakura (Sakura chasseuse de cartes), etc. Elle préfère un public très jeune et possède donc un graphisme plus enfantin. Côté illustrations, elle se charge aussi de la mise en couleurs. Son inspiration est très "art déco" et on y retrouve le style Mucha où tout est fait en un seul bloc avec une multitude de fleurs et de dessins.

### Petite présentation des œuvres des Clamp que vous devez absolument découvrir, sachant qu'elles existent en VF

#### Seiden RG Veda

Il y a longtemps, à l'époque où les dieux vivaient en harmonie avec les humains, Taishakuten, un méchant général assoiffé de pouvoir, tua l'Empereur du Ciel et prit sa place. Les temps obscurs commencèrent. Jusqu'à ce qu'une personne courageuse finisse par remettre en cause le pouvoir du tyran...



## Tokyo Babylon

Le jeune Subaru, 13<sup>e</sup> chef de la famille Suméragi, rencontre un jour Seishiro, le chef du clan Sakurazaku. Ce dernier fait partie d'une famille d'assassins, utilisateurs du Yin et du Yang. Subaru est exactement l'opposé de Seishiro. Alors que le premier protège le Japon spirituellement, le second est chargé de l'éliminer. Les deux familles sont condamnées à s'affronter pour l'éternité. Un matin de printemps, Seishiro rencontre Subaru et décide de l'épargner. Il lui fait la promesse de ne le tuer que s'il ne parvient pas à l'aimer. Pour le reconnaître, il lui trace un pentacle sur la main et lui laisse un an de sursis. La grand-mère de Subaru éloigne alors celui-ci et l'oblige à porter constamment des gants. Mais la destinée est une chose que l'homme ne peut pas contrôler. Quelques années plus tard, les deux garçons se retrouvent...

## Angelic Layer

Cette série, diffusée actuellement en dessin animé au Japon, ressemble un peu à Sakura. Il est très probable qu'elle soit prochainement diffusée en France. Les Angelic Layers fonctionnent selon le même principe que les Tamagotchis. C'est un nouveau jeu qui consiste à élever une poupée mécanique depuis l'œuf jusqu'à sa maturité. Une fois que l'Ange a atteint cette dernière, on doit la faire se battre contre d'autres poupées. Misaki, l'héroïne de cette histoire, est une collégienne de la campagne. Elle déménage pour venir vivre à Tokyo chez sa jeune tante. Elle va découvrir avec enthousiasme ce nouveau jouet d'une haute technologie et adopter une Angelic Layer.



## Gakuen Tokkei Dukalion

(Dukalion, garnison spéciale de l'école) Dukalion, défenseur de la justice, lutte pour préserver la paix dans l'école Clamp, tandis que l'agent secret Imonoyama Shotengai est prêt à tout pour semer la zizanie et conquérir le monde. Ce récit relate l'histoire d'amour très compliquée de Sukiyabashi, le fils d'Imonoyama et d'Erie, un membre de la famille de Dukalion.



## X

Le meilleur titre des Clamp... Une série télé en dessin animé a commencé récemment au Japon. Kamui est rentré à Tokyo. A son retour, toutes les personnes ayant un rapport avec la fin du monde se rassemblent dans la capitale japonaise. La fin du monde, dans cette BD, signifie l'anéantissement de la planète par les Dragons de la Terre.

## Fushigi no kuni no Miyuki-chan

Une parodie d'Alice au Pays des Merveilles, mais en beaucoup plus cauchemardesque. Miyuki voit sa petite vie tranquille complètement perturbée le jour où elle se retrouve dans un monde merveilleux habité par des femmes étranges.

## Magic Knight Rayhearth

Une sorte de Sailor Moon conçue par les Clamp. La version dessin animé sera sûrement diffusée en France un jour. L'histoire : trois jeunes filles se retrouvent dans un monde étrange avec pour mission de secourir une princesse... amoureuse de son kidnappeur !

## Saki, Dakara Saki

Un soir, une lycéenne du nom de Hinata tombe sur un jeune homme nouvellement installé dans la maison voisine. Elle craque pour lui. Le coup de foudre ! Le lendemain, en arrivant au lycée, une grande surprise l'attend : elle découvre que ce voisin est un nouveau professeur.

## Chobit

Chobit est actuellement diffusé en dessin animé au Japon. Pour en savoir plus sur l'histoire créée en BD par les Clamp, reportez-vous vite à notre rubrique "En direct du Japon" page 54 !

## Clamp détective

Dans une ville-école, trois garçons, membres du comité des élèves de l'école Clamp Gakuen, ont décidé de devenir détectives afin d'aider les femmes en difficulté. Le trio est constitué de très beaux garçons ayant chacun une personnalité propre.

## Card Captor Sakura

Pas besoin de vous présenter la série la plus connue en France des studios Clamp, puisque vous savez tout - ou presque - sur l'adorable Sakura, chasseuse de cartes. N'est-ce pas ?

## Shiramesho

La légende dit que Shirahime (princesse ou dame blanche) est la déesse de la neige. Un flocon est en fait l'une de ses larmes.

## Shin Shunkoh-den

Cette BD conte les aventures de Chunya Shukan, jeune guerrière magicienne qui voyage à travers la Corée pour aider les innocents. Elle fait la connaissance d'un noble et beau jeune homme qui l'accompagnera dans toutes ses aventures mystiques.



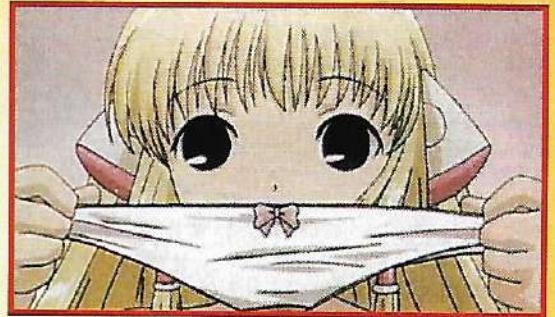
# EN DIRECT DU JAPON

## Les nouvelles séries japonaises

# Chobit



**C**hobit est une série basée sur une bande dessinée originale créée par le groupe Clamp à qui l'on doit, entre autres, Sakura chasseuse de cartes. Cette série nous présente Hideki Motosuwa, un étudiant de 19 ans. Il vit tout seul dans un petit appartement à Tokyo. Hideki s'occupe activement de ses examens d'entrée à l'université. C'est pour lui une lutte permanente. Malheureusement, il ne reçoit pas beaucoup d'aide de sa famille et ne peut donc rien acheter. Ce qu'il voudrait par-dessus tout, c'est un "Persocon". Il s'agit d'un ordinateur individuel qui a la forme d'un être humain. Etant donné sa situation actuelle, il n'a aucune chance de pouvoir se le payer. Un soir, en rentrant chez lui, Hideki trouve un "Persocon" qui a été jeté dans une petite décharge d'ordures. Il le ramène chez lui et découvre qu'il s'agit en fait d'une jolie adolescente qui a l'air



en parfait état. Il tente de l'allumer et découvre que l'OS (le système d'exploitation des Mac) de ce "Persocon" est protégé (en fait, il n'existe pas). Mais il finira par l'allumer et lui donnera le nom de Chii. Bien que très intelligente, Chii ignore tout de la vie humaine. Minoru, un ami d'Hideki, lui explique que, même si elles ont des apparences humaines, ces machines restent des ordinateurs qui exécutent les ordres. Mais Hideki va découvrir que Chii est une Chobit, une nouvelle race d'ordinateurs capable de volonté. Il va alors tout lui apprendre et des liens ambigus vont se créer entre eux.

## Tennis no Ohjisama

**C**ette série est tirée d'un manga de Takeshi Konomi très populaire et qui paraît dans le Shonen Jump. Il met en scène Ryoma Ichizen, un lycéen qui arrive dans un nouvel établissement possédant une équipe de tennis très populaire. Il va alors se retrouver face à l'un des membres, très prétentieux, qui va le provoquer dans un match afin de le ridiculiser en public. Mais Takeshi, malgré son jeune âge, va étonner tout le monde en montrant son immense talent de joueur.



## Satoshi et Arumi

**L**es parents de Satoshi et Arumi tiennent un bain public dans un quartier populaire d'Osaka. Un jour, ils apprennent qu'un projet de rénovation va les obliger à déménager. Juste avant que cela ne se produise, ils découvrent que le quartier est protégé par différentes créatures mystiques. C'est durant des problèmes liés à ces événements que le grand-père d'Arumi casse le symbole du dieu Phénix. Satoshi et Arumi sont alors projetés dans un monde formé de milliers de dimensions parallèles. Ils se retrouvent dans le même quartier, tout semble identique et pourtant ça ne l'est pas. Les personnages changent d'une dimension à l'autre. Cette série ressemble beaucoup à Slider sur la 6. C'est une parodie avant tout.



# Hack//sign

Un nouveau jeu en réseau fait fureur ; il s'appelle The World. Tsukasa est un garçon timide qui a très peu d'amis. Il passe son temps sur ce jeu virtuel qu'il trouve plus fascinant que la réalité. Un jour, Tsukasa découvre qu'il ne peut plus se déconnecter du jeu. Pire, il semblerait que son vrai corps d'humain soit dans la machine. Il joue définitivement un rôle de magicien et ressent les bruits et les odeurs. Il va alors chercher à comprendre ce qui s'est passé et pourquoi il fait maintenant partie intégrante du jeu. Il va être aidé dans ses recherches par la curieuse lycéenne Mimil et la vieille romancière Béa. Mais une ombre plane sur le trio : Subaru, un chevalier, s'intéresse à Tsukasa et cherche lui aussi à comprendre.



En regardant tous les jours la chaîne

Gagnez 10 collections de

8 volumes de Talulu le magicien  
10 volumes de un collège fou, fou, fou

et des abonnements de 6 mois au magazine

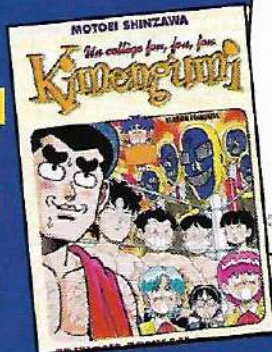
Pour cela, composez vite le

0 892 688 088 \*

\*0,34 €/mn

**MANGAS**  
LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

**MANGAS**



Disponible sur  
**CANALSATELLITE**

**TPS**

et sur le câble

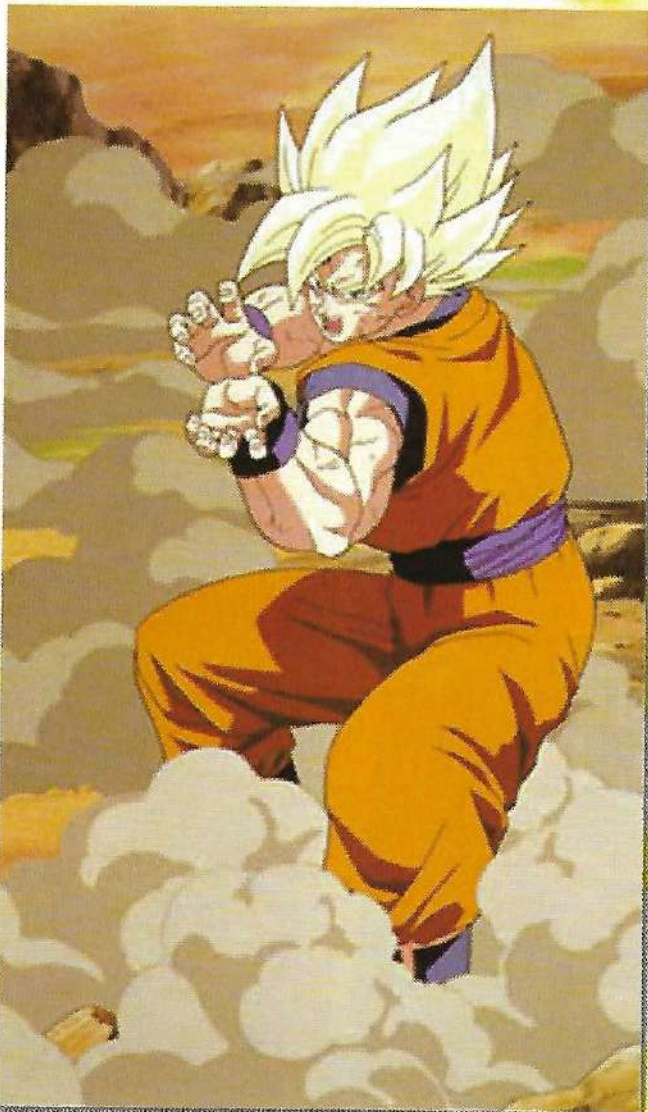
# Tout sur le

DRAGON BALL

DRAGON BALL Z

DRAGON BALL GT

Il s'agit de la super technique de Dragon Ball. Elle est connue de tous les fans. C'est Tortue Géniale qui l'a fait apparaître pour la première fois et lui a donné son nom. Depuis, elle est utilisée par les amis de Sangoku et reste omniprésente durant toute la série.





# Kaméhamé

## Kamé = Tortue

Cette technique apparaît dans les premiers épisodes de la série. Elle est utilisée par Tortue Géniale pour éteindre le feu éternel qui consumait la montagne sur laquelle se trouvait le palais de Guymaho. Ce qu'il faut savoir avant tout, c'est que Kamé signifie Tortue. En japonais, Tortue Géniale s'appelle Kamé Senin. Comme il a développé cette technique, il lui a donné son nom. Le Kaméhamé permet de libérer toute l'énergie vitale concentrée en un point. Sa puissance dépend de l'énergie de celui qui l'exécute et de ses facultés à la contrôler. Sangoku n'a pas eu de mal à maîtriser cette technique, car sa nature de Super Guerrier lui a conféré un pouvoir d'apprentissage très impressionnant. De plus, le temps qu'il a passé avec son grand-père lui a permis d'apprendre à contrôler son énergie.

## Le Kaméhamé de Sangoten

Il est utilisé par Sangoten lors du 25<sup>e</sup> tournoi des arts martiaux. Il a fait sortir le fameux rayon d'énergie de ses mains afin de contrecarrer Trunks qui en faisait autant. Il a d'ailleurs utilisé cette technique contre Trunks, alors qu'il ne la contrôlait pas. Du coup, ça s'est assez mal passé puisqu'il a détruit une partie du temple des arts martiaux.



## Le Kaméhamé d'origine

Quand Tortue Géniale l'utilise pour la première fois à l'écran, il est obligé d'augmenter sa masse musculaire afin de la contrôler. L'énergie qui est sortie de sa main était si puissante qu'elle a fait disparaître le feu qui entourait la montagne. En le voyant exécuter le Kaméhamé, Sangoku, qui était encore petit, a tenté d'en faire autant. Il a alors fait jaillir une rafale d'énergie de ses mains et causé l'explosion d'une voiture. Avec le temps, le Kaméhamé va se perfectionner. Dans le film *Le retour de Broly*, Sangoku exécute un Kaméhamé en associant son énergie à celle de Sangohan et Sangoten.

Le Kaméhamé est exécuté principalement par Tortue Géniale, Sangoku, Sangohan, Sangoten, Yamcha, Krillin, Ten Chin Han, Cell et Bou. Théoriquement, le vieux Sangohan, Guymahô, le père de Chichi et Bidel peuvent aussi l'exécuter. Sangoku va aussi trouver des variantes. Par exemple, lors de son combat contre Cell, il utilise la technique du déplacement instantané pour se téléporter devant Cell et lui lancer un Kaméhamé à bout portant.

## Le Kaméhamé de défense

C'est aussi Sangoku qui a eu l'idée de cette technique. En fait, il a découvert que le Kaméhamé était un rayon destructeur très puissant et que le seul moyen de l'arrêter était de le contrer avec une force équivalente. C'est ainsi que Sangoku, lors de son combat contre Jackie Chun, a eu l'idée de créer un Kaméhamé pour arrêter celui de son adversaire. Les deux énergies s'annulent. Toutefois, étant donné que la puissance du Kaméhamé varie en fonction de la personne, si l'une des deux est plus forte que l'autre, elle peut augmenter la puissance de son rayon jusqu'à submerger celui de l'adversaire.

## Le Kaméhamé avec les pieds

C'est Sangoku qui invente cette technique, une variation du Kaméhamé d'origine. Au lieu de sortir l'énergie par l'intermédiaire de ses mains, il la fait jaillir de ses pieds. Il a utilisé cette technique parce qu'à l'époque il n'avait pas appris à voler. Lors de son combat contre Piccolo (Petit Cœur), il a aussi usé de cette technique, ainsi que pendant son combat contre Ten Chin Han.

## Le maxi Kaméhamé

Étant donné que le Kaméhamé est une énergie physique qui se transforme en énergie électrique, il est possible d'augmenter sa puissance à mesure que le corps se perfectionne ou se transforme. Tortue Géniale a eu l'idée, plutôt que de s'améliorer, d'augmenter sa masse musculaire afin de lancer une énergie très puissante. Ainsi, il réussira à faire exploser la lune alors qu'il était

déguisé en Jackie Chun. Sangoku, lui, va utiliser le Kaméhamé à sa puissance maximum. À la différence de Tortue Géniale qui augmentait sa masse musculaire, Sangoku s'est beaucoup entraîné avec le seigneur Kaïoh dans le monde céleste. Il est devenu si puissant qu'après cela notre héros a réussi à repousser, sans aucun mal, la plus forte attaque de Petit Cœur.



## Le Kaméhamé de contre-attaque

C'est Ten Chin Han qui a créé cette technique. Étant donné que le Kaméhamé est une énergie qui sort du corps, Ten Chin a eu l'idée de contrôler celle que lance une personne comme si c'était la sienne. Lors du 22<sup>e</sup> tournoi des arts martiaux, alors que Ten Chin se battait contre Yamcha, ce dernier lui a envoyé une rafale d'énergie. Ten Chin a attendu la dernière seconde et, juste avant d'être touché, il en a pris le contrôle par télékinésie et l'a faite sienne.

## Le Kaméhamé contrôlé

C'est une technique très particulière, car seuls les gens très entraînés peuvent la maîtriser. Même Tortue Géniale, qui a pourtant créé le Kaméhamé, a du mal à la contrôler. Elle consiste à diriger l'énergie et à en faire ce que l'on désire. Lors de son combat contre Freezer, Sangoku a créé un Kaméhamé sous l'eau, mais il ne l'a pas lancé de suite sur Freezer ; il l'a laissé sous l'eau sous forme de boule d'énergie, puis il est remonté à la surface et a, ensuite, demandé au Kaméhamé de

se lancer sur Freezer. Grâce à cela, il a détourné l'attention de l'ennemi, lui faisant croire que Sangoku était encore sous l'eau. Il a ainsi pu se placer près de son adversaire.

En maintenant l'énergie du Kaméhamé dans la main, on peut aussi le diriger dans la direction que l'on désire. Sangoku va l'utiliser, entre autres, face au démon Piccolo. Il va ordonner au Kaméhamé d'attaquer son ennemi en faisant le tour de son corps pour le frapper dans le dos.



## Les variantes

Nos amis vont faire beaucoup de variantes. Sangoku, lors de son voyage pour Namec, va créer le Kaméhamé multiple. Pendant qu'il est dans le vaisseau qui le conduit sur cette planète, il lance sur lui-même plusieurs Kaméhamé de suite, avec la même boule d'énergie de départ qui sort de sa main. Seuls les guerriers super entraînés peuvent faire une telle chose.

Krillin, lui, va concentrer l'énergie du Kaméhamé en une boule d'énergie qu'il va aplatir pour en faire un disque d'énergie. Donc, une fois qu'il a transformé son énergie vitale en un disque très puissant, il place sa main au-dessus de sa tête, bras tendu, le fait ensuite tourner très rapidement et le lance sur la cible choisie. Il l'utilise contre Nappa et, par la suite, Sangoku va reprendre cette technique pour découper Freezer.

# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## L'urne d'Athéna (1)

Résumé : Pour sauver la princesse Athéna qui tente d'empêcher la destruction totale de la planète, Seiyar et ses compagnes combattent les généraux des mers de Poséidon !



OH MON DIEU !  
POURVU QUE...

JE DOIS DÉTRUIRE  
LE PILIER DE  
L'ATLANTIQUE SUD !  
LE SORT D'ATHÉNA  
DÉPEND DE MOI !



SHUN !



RELÈVE-TOI !  
ALLEZ COURAGE !



C'EST POUR  
ÇA QUE  
JE SUIS VENU !



DÉSOLÉ DE TE DÉCEVOIR  
MAIS QUE TU PORTES UNE  
ARMURE DE BRONZE OU  
D'OR NE CHANGERA RIEN !  
MES POUVOIRS DÉFIENT  
L'IMAGINATION DES  
MORTELS !



C'EST LE CHEVALIER D'OR  
LUI-MÊME QUI M'A ENVOYÉ  
SON ARMURE ! IL A  
CONFIANCE EN MOI IL SAIT  
QUE JE L'UTILISERAI POUR...



... UNE CAUSE  
JUSTE ET QUE  
COMME LUI JE SUIS  
PRÊT À SACRIFIER  
MA VIE POUR CELLE  
D'ATHÉNA !



JE SUIS  
INVINCIBLE !



BIENTÔT TES RÊVES DE CONQUÊTES DISPARAÎTRONT À JAMAIS SOUS LES DÉBRIS DE TON TEMPLE !





SI TU CONTINUES À M'ATTAQUER, TU COURS À TA PROPRE PERTE !





ALLONS POURQUOI REFUSES-TU D'ADMETTRE LA VÉRITÉ ? TU ES POURTANT BIEN PLACÉ POUR LE SAVOIR !



TU REGRETTAS TES PAROLES !



QUE L'EXPLOSION GALAXIQUE T'ANÉANTISSE !



OH NON ! CE N'EST PAS POSSIBLE, IL A BLOQUÉ MON ATTAQUE !



FSZSSSS !!

JE TE L'AI DIT ! TU N'ES PAS AUSSI FORT QUE TON FRÈRE !



PAUVRE IDIOT !



MAIS QU'EST-CE QUE TU M'AS FAIT ?



TOUT A COMMENCER IL Y A 13 ANS QUAND J'ÉTAIS AU SANCTUAIRE D'ATHÉNA...



J'AI PRIS LE CONTRÔLE DE TON ESPRIT ! TU VAS ME DIRE POURQUOI TU REDOUTES TANT DE RÉVEILLER LE VRAI POSÉIDON !



JE RÉPUGNE À FRAPPER MON PROPRE FRÈRE MAIS APRÈS CE QUE TU VIENS DE DIRE, JE N'ÉPROUVE QUE DU DÉGOÛT ENVERS TOI !



CESSE DE JOUER LES  
VERTUEUX AÏROS NE  
POURRA PAS LA  
PROTÉGER CONTRE NOUS  
DEUX !

PERSONNE NE SAIT QUE  
NOUS SOMMES JUMEAUX !  
NOUS ALLONS LES  
ÉLIMINER UN PAR UN ET  
RÉGNER !

CANON, JE NE PEUX PAS  
CROIRE QUE TU ME PROPOSES  
D'ASSASSINER ATHÉNA QUI  
NOUS EST ENFIN REVENUE  
APRÈS 200 ANS D'ABSENCE !

TAIS-TOI ! JE NE VEUX  
PLUS ENTENDRE UN  
SEUL MOT !

ESSAIE D'ÊTRE  
HONNÊTE !

COMMENT ÇA ?

JE SAIS QUE TU AS LA  
RÉPUTATION D'ÊTRE  
JUSTE ET BON ET TOUT LE  
MONDE T'ADMIRE !

MAIS TU NE RÉUSSIRAS  
JAMAIS À ME TROMPER !

POUR TOUS NOUS SOMMES  
AUSSI DIFFÉRENTS QUE LE  
BIEN ET LE MAL !

NON, TU FAIS ERREUR !

JE SAIS QU'AU FOND DE TON  
CŒUR SOMMEILLE LA MÊME  
SOIF DE POUVOIR ET QUE LE  
MAL TE POSSÈDE COMME MOI !

TU ES UN LOUP DÉGUIsé  
EN AGNEAU !  
AAAAAAHHHH !!



LA VÉRITÉ EST DONC SI DURE À VOIR EN FACE !

TU L'AURAS VOULU !



LA COLÈRE ET LA HAINE T'EMPORTENT ! TU LAISSES ENFIN VOIR TON VÉRITABLE VISAGE !



TU ES ALLÉ TROP LOIN ! JE VAIS T'ENFERMER MOI-MÊME AU CAPSUNIUM !



LAISSE-MOI SORTIR ! TU NE PEUX PAS ME FAIRE ÇA ! TU NE VAS PAS ME CONDAMNER À MORT !



JE NE FAIS QUE MON DEVOIR DE CHEVALIER !



TU RESTERAS ENFERMÉ ICI JUSQU'À LA FIN DE TES JOURS À MOINS QUE LES DIEUX N'EN DÉCIDENT AUTREMENT !



NOUS SOMMES FRÈRES DE SANG ET RIEN NE POURRA CHANGER NOTRE DESTIN !



NOUS SOMMES IDENTIQUES. LE MAL EST EN MOI ET AUSSI EN TOI !



LE MONDE DOIT ÊTRE GOUVERNÉ PAR LA FORCE ! CEUX QUI LA POSSÈDENT SONT APPELÉS À DEVENIR LES MAÎTRES DE L'UNIVERS !



TAIS-TOI !



TU VOIS, LE MAL COMMENCE À T'ENVAHIR... AAAAAHHH !!!



# Tonkam VPC

La boutique du manga



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

## Manga Bandes dessinées

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

### Calcul le magicien 3 volumes sortis



4,90 € le volume. Qté... X 4,90€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Imaginez qu'un enfant magicien devienne votre ami. D'être et fou rire garantis.

### Vagabond 8 volumes sortis



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

### I's 15 volumes sortis



4,90€ le volume. Qté... X 4,90€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Ishitaka est amoureux de la plus belle fille du lycée. Aujourd'hui il peut devenir son ami...

### Bouddha 8 volumes sortis



8,40€ le volume. Qté... X 8,40€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Toute l'histoire de Siddhartha le futur Bouddha racontée par l'auteur du Roi Léo et Astro

### Collège fou fou 10 volumes sortis



9 € le volume. Quantité... X 9€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Un ancien fouyou devenu prof arrive dans un lycée dit sensible.

### Fushigi Yugi 18 volumes sortis



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

### Ayashi no Ceres 14 volumes sortis



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

### Angel Sanctuary 12 vol. sortis



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

### Vidéo girl luxe 3 volumes sortis



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

### Tough Dur à cuir 13 vol. sortis



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

### Cyber Weapon 2 10 volumes sortis



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

### L'histoire des 3 Adolf 4 vol sortis



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

### DNA 5 volumes sortis



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

### Sous un rayon de soleil 3 vol. sortis



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

### Hyper Run 2 volumes sortis



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



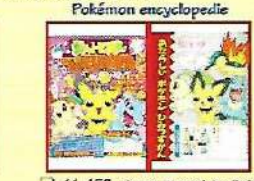
The art of *Le Voyage de Chihiro*  
 44,20€ Illustrations  
 décors croquis photos du film *Le Voyage de Chihiro*.

## Livres d'illustrations

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



45€ Illustrations du jeu PS2 *Metal Gear Solid 2*



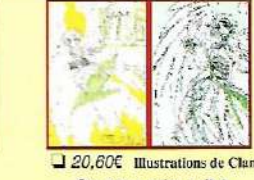
11,45€ Guide illustré des Pokémon



14,50€ Guide de la 2<sup>e</sup> série



9,90€ Guide de la 3<sup>e</sup> série



20,60€ Illustrations de Clamp



15,25€ Guide de la 2<sup>e</sup> série



30,50€ Série de l'auteur de *Ranma*



19,05€ Illustrations du manga *Sakura*



19,05€ Illustrations du DA *Cheerio 2 Sakura*



30,50€ Illustrations de manga



30,50€ Illustrations de manga



29€ Illustrations série TV



8,40€ le volume. Qté... X 8,40€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Recueil d'histoires



9€ le volume. Qté... X 9€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Un ange cherche son aimé



4,90€ le volume. Qté... X 4,90€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Nicky Larson au féminin



4,90€ le volume. Qté... X 4,90€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Recueil d'histoires



9€ le volume. Qté... X 9€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Recueil sur l'amour par l'auteur de *Sakura*



9,90€ le volume. Qté... X 9,90€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Recueil d'histoires fantastiques tirées par l'auteur de *Vidéo girl M*



17,45€ le volume. Qté... X 17,45€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Avec un pays des mirages, revue et corrigée par l'auteur de *Sakura*



4,90€ le volume. Qté... X 4,90€ = .....  
 Numéros désirés : .....  
 Un garçon résistent à la vie capes plusieurs années d'hypermation

## Comment commander ?

1/ Cochez les titres que vous souhaitez commander. Pour les bandes dessinées, inscrire les numéros que vous désirez acheter et n'oubliez pas de rajouter le prix pour chaque numéro.

2/ Sélectionnez votre mode de paiement :  Carte Bleue  Chèque  Mandat

N° C.B (16 chiffres) : ..... / ..... / ..... EXPIRE LE : ..... / ..... / .....

Nom du porteur de la carte : .....

Vous pouvez aussi commander par téléphone, ou vous renseigner sur la disponibilité des produits au 01 48 18 13 92 les mardi, mercredi & vendredi de 10h à 12h.

3/ Calculez votre montant :  
 Additionnez le total de tous les produits désirés en euros : .....  
 (Envol en colissimo recommandé)

Rajoutez + 8,40€ de port (par tranche de 1 à 10 articles) : .....

4/ Inscrivez votre adresse de livraison :

NOM : ..... PRÉNOM : ..... ÂGE : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TÉL. FIXE (obligatoire pour tout règlement par CB) : .....

Envoyez cette publicité à : PUB Tonkam / D. Manga  
 132 avenue du président Wilson BP 95 / 93210 Saint-Denis-La Plaine



Illustration Nikonieda

# MANGAS LA CHAÎNE DE VOS HÉROS PRÉFÉRÉS

[www.mangas.fr](http://www.mangas.fr)



UNE CHAÎNE



DISPONIBLE SUR



CANAL SATELLITE

ET LE CÂBLÉ