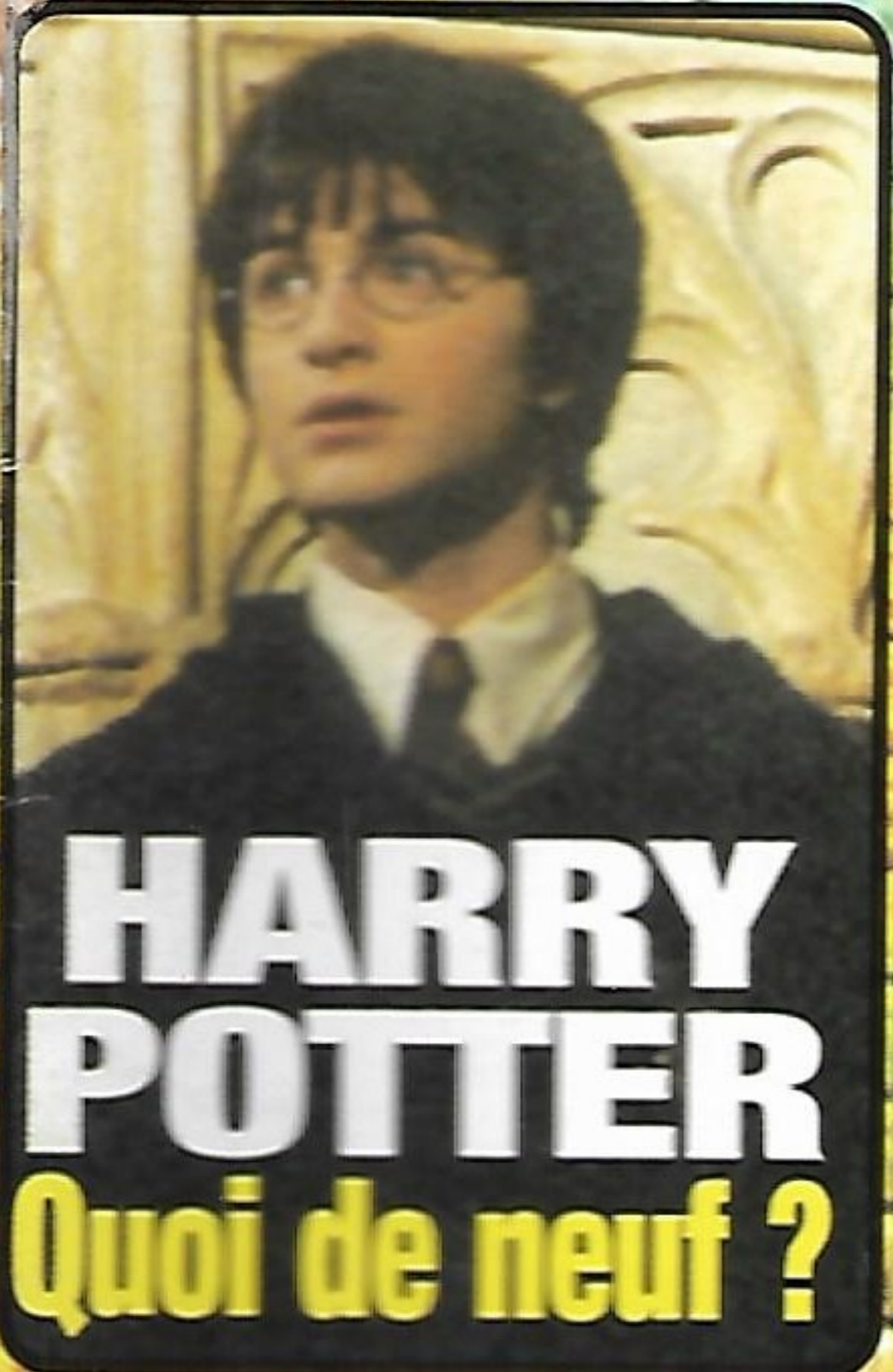


# DM ANIMAS

28 nouvelles  
cartes de  
**SAKURA**

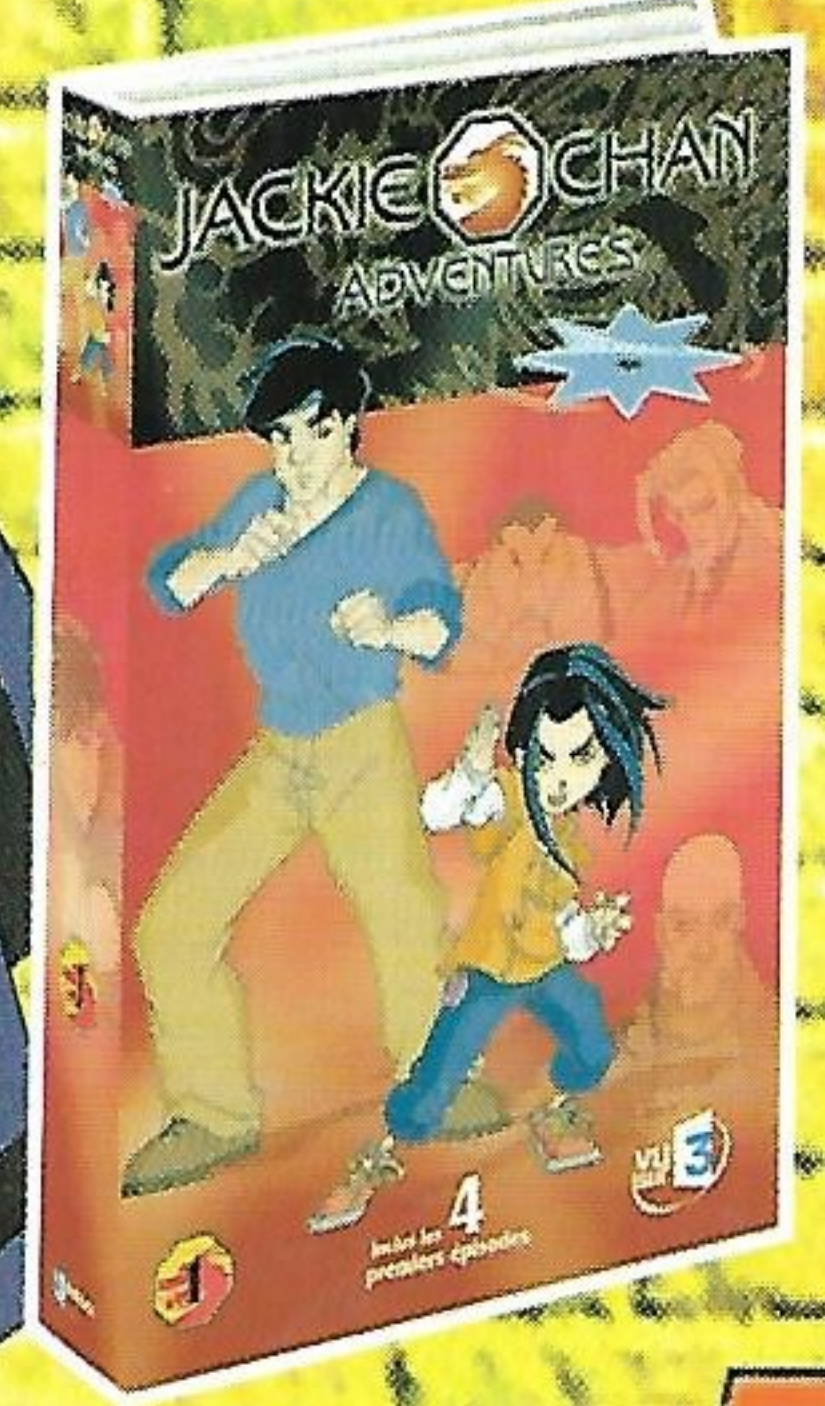


**HARRY  
POTTER**  
Quoi de neuf ?



**A gagner**  
des vidéos  
**Jackie Chan**

**Yu-Gi-Oh!**  
et le puzzle millénaire



Mensuel N° 492 Septembre 2002  
3 € DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS



**Olive &  
Tom**  
la Coupe du  
Monde 2002

**DRAGONBALL Z**



Les  
détails  
inédits

T 02918 - 492 - F: 3,00 €



## Sommaire

### MAGAZINE

- 3 Olive et Tom
- 6 Sakura
- 24 Yu-Gi-Oh!
- 27 Mutimédia
- 43 Courrier des lecteurs
- 46 Totally Spies
- 48 Digimon
- 50 Quoi de neuf
- 52 Pleins feux sur...  
Super Nanas, Harry Potter,  
Mon voisin Totoro
- 56 Dragon Ball Z
- 58 Jackie Chan

### BANDES DESSINEES

- 10 Dragon Ball GT  
Transformation providentielle
- 60 Les Chevaliers  
du Zodiaque  
L'urne d'Athéna (2)

### JEUX VIDÉO

- 28 Frogger, Enclave, Prisoner  
of War, V-Rally 3, Tekken...

### POSTERS

- 31 Dragon Ball Z



# Pour tout savoir sur vos mangas favoris

## Téléphonez au

# 0 892 688 088

0,34 €/mn

D.MANGAS N° 492 - SEPTEMBRE 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 Blaque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTES : Audrey Morant, Franck Soulier. TEXTES : Pascal Lafine. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. DEPOT LEGAL : Septembre 2002. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par 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 : Sandrine 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 : Transport Presse. Imprimé par la SNIL.

## D.MANGAS

### 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)

# OLIVE ET TOM



Voici un premier dossier sur la suite inattendue d'Olive et Tom que Yôichi Takahashi a commenc e en manga il y a quelques mois au Japon. Rapidement adapt e en s rie TV, elle bat tous les records d'audience. Mais que s'est-il pass  depuis la Coupe du Monde junior de "Captain Tsubasa Younthen"? Imaginez Tsubasa, Zidane et Rivaldo balle au pied, et vous aurez une petite id e de cette nouvelle s rie d'Olive et Tom "en route pour le Mondial 2002" !

**EN ROUTE POUR  
LA COUPE DU  
MONDE 2002 !**



Une fois arrivé en Europe, Tsubasa se rend en Allemagne pour rencontrer Wakabayashi. Pendant ce temps-là, en Italie, en plein match de la Juventus, Hyuga évolue ! Il est devenu une vraie star internationale, chose assez rare pour un joueur de la J-League (championnat japonais). L'auteur va même jusqu'à nous montrer qu'il est sur les CD, les cassettes vidéo, les boîtes de lait... !



Après ce court passage avec Hyuga, on retrouve Tsubasa qui vient d'arriver à Barcelone pour jouer dans son futur club. Les dirigeants lui font visiter le gigantesque stade de la ville et comme par hasard, à ce moment-là, un jeune garçon fait tomber son ballon. Tsubasa ne peut pas s'empêcher de réaliser un super retourné acrobatique pour épater tout le monde... Puis, après

il défie les joueurs du Barça, rien que ça !

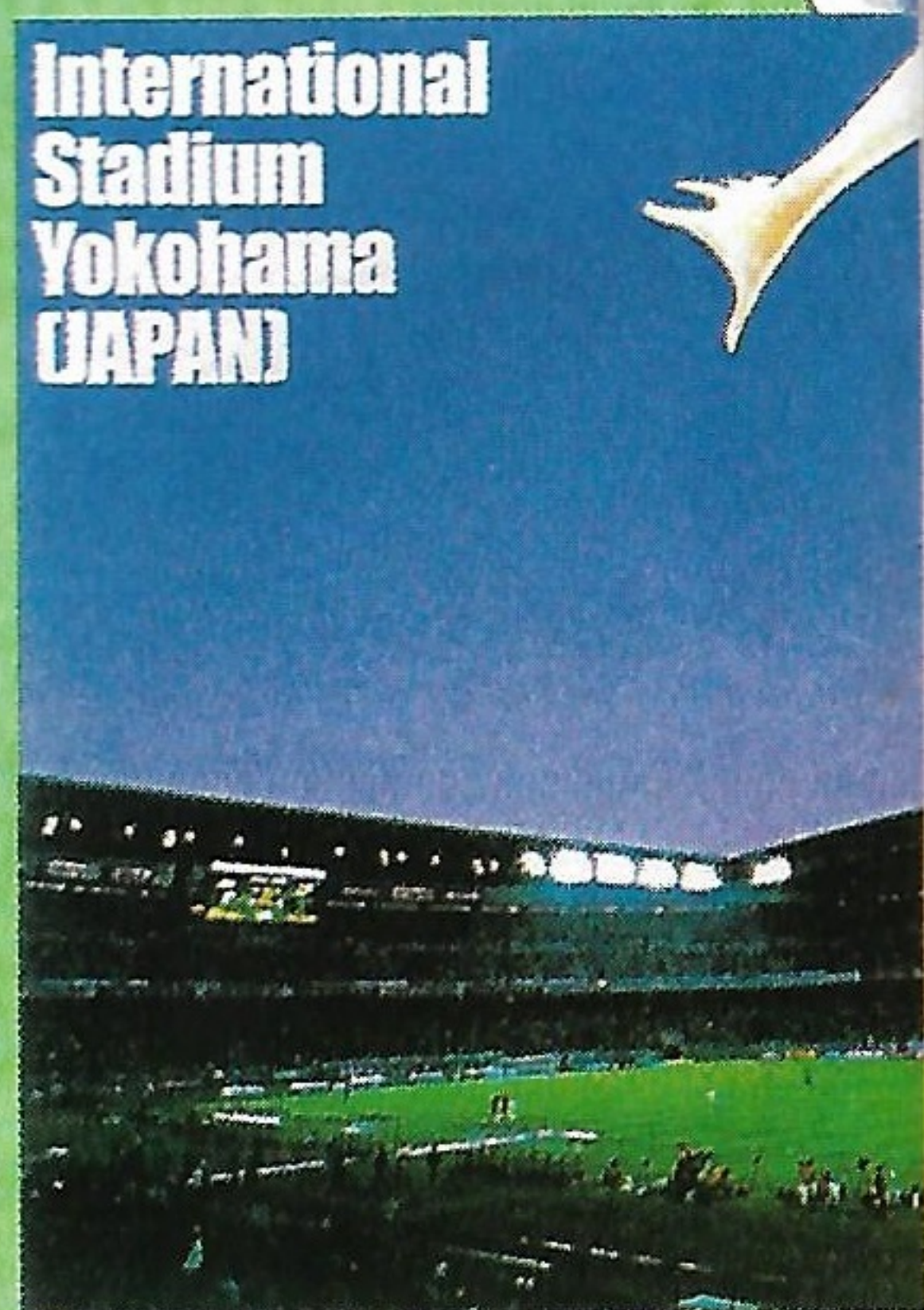
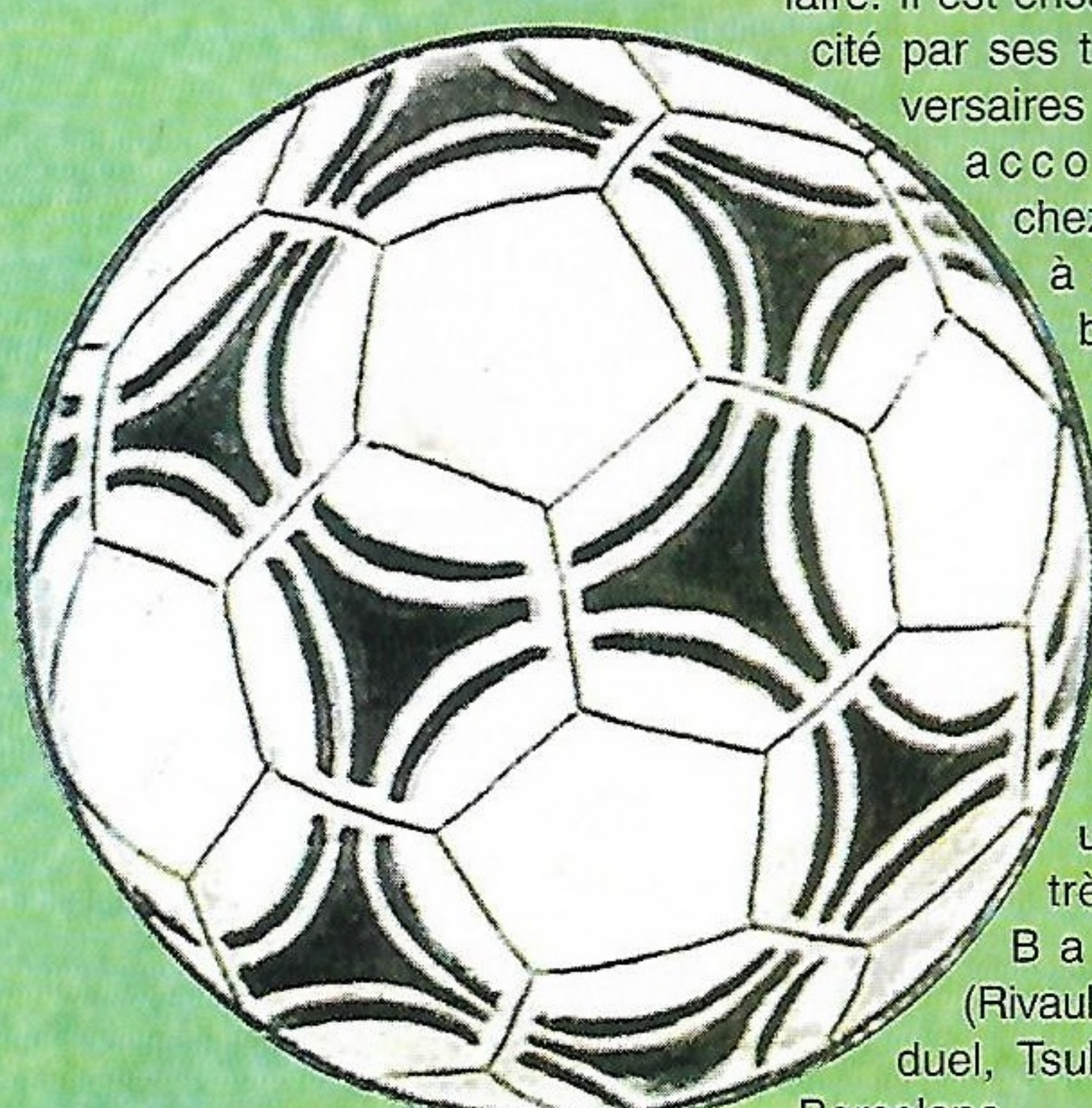


Commence alors un duel ! Tsubasa réussit à passer Fonseca, mais celui-ci utilise son Snake mark et immobilise Tsubasa. Notre héros réussit tout de même à s'échapper des bras du Portugais. Almieja arrive à toute allure sur un long tackle glissé, mais le Japonais donne tout ce qu'il a dans le ventre ! L'action ne se termine toujours pas, puisque Fonseca revient à la charge avec un tackle aérien que Tsubasa évite une nouvelle fois. Enfin, Gonzales arrive et essaie de s'emparer du ballon. Tsubasa tente alors une ultime tête plongeante et réussit à dévier la balle, mais se blesse à la tête. Enfin, il s'élance et exécute un retourné acrobatique spectaculaire. Il est ensuite félicité par ses trois adversaires et se fait

accompagner chez le médecin à cause de sa blessure à la tête. Les trois Barcelonais commencent à parler de son exploit, et l'on découvre alors qu'il y a un autre joueur très doué à Barcelone (Rivaul) ! Après son duel, Tsubasa signe à Barcelone.

Alors que Wakabayashi fait tranquillement son jogging, il se fait interpeller par le Kaiser, Schneider ! Celui-ci nous apprend que lui et son équipe (le Bayern de Munich) ont gagné la précédente Bundesliga. Mais là, Wakabayashi explique que ce n'est pas un problème et que, malgré cela, il battra

quand même l'Allemand. L'ex-coéquipier de S.G.G.K. rétorque en vantant les avantages de son club (en précisant notamment que deux des joueurs qui ont blessé le portier nippon, Shô et Levine, y sont présents). Wakabayashi, pas impressionné pour un sou, dit "je te battra quand même". Et après cela, Schneider repart au volant de sa Porsche. On a ensuite un court passage où l'on voit Tsubasa entraîné spécialement par ses amis afin d'améliorer son équilibre.



International Stadium Yokohama (JAPAN)



Hyuga, de nouveau au Japon, contemple sa maison en compagnie de sa famille. Il se souvient alors qu'il l'a payée grâce à l'argent qu'il a récolté en vendant les nombreux produits dérivés à son image (livres, cassettes, CD...). Il se rend ensuite à l'aéroport de Tokyo pour prendre un avion en direction de l'Italie afin de rejoindre son nouveau club. Le Tigre est soudain interpellé par ses ex-coéquipiers (Sorimachi, Sawada et Wakashimazu). Sawada lui donne alors un paquet dont on ignore le contenu. Il se dirige ensuite vers son avion, escorté par trois gardes du corps, et on peut voir une véritable foule venue spécialement pour apercevoir le Nippon mais... Dans toute cette foule, Hyuga ne remarque qu'une seule personne qui n'est autre que Maki, la joueuse de softball qui lui a promis de mettre au point son Raiju shoot. Celle-ci lui remet une

figurine le représentant avec le maillot de la Juventus qu'il garde avec lui. Il s'envole ensuite en direction de Turin... Ensuite, on assiste à un court passage d'entraînement de Wakabayashi où celui-ci se déchaîne comme à son habitude en faisant des super arrêts pour stopper les shoots qu'on lui met. Enfin, l'histoire nous ramène en Espagne où Tsubasa est arrivé en avance pour son premier entraînement à Barcelone. Il est soudain rejoint par Rivaldo...



Rivaldo s'agrippe alors au grillage et s'envole littéralement au-dessus pour finalement retomber pile en face de Tsubasa. Celui-ci est énormément impressionné par le saut du Brésilien. Alors qu'une véritable marée de journalistes attend à l'extérieur du stade l'ouverture au public afin de pouvoir voir les débuts du Nippon, les autres titulaires de l'équipe de Barcelone commencent à arriver petit à petit. Ceux-ci s'interrogent sur le cas Tsubasa... Nous voyons ensuite Tsubasa et Rivaldo qui se font des passes tranquillement. Soudain, Tsubasa, se souvenant d'une ancienne conversation téléphonique avec Roberto, décide de stopper la balle. Le capitaine japonais aimerait tester ses capacités en affrontant Rivaldo dans un duel à un contre un. Nous apercevons ensuite l'entraîneur du Barça, le Hollandais Ericks Van Saal. Les portes du stade s'ouvrent et les journalistes et les joueurs rentrent dans le stade. Et à la stupeur de



Le Stade de France (FRANCE)

tous, ils découvrent un Tsubasa vaincu, qui n'a plus la force de se lever, à côté d'un Rivaldo triomphant avec la balle au pied.



Ainsi commence le périple de Tsubasa au Portugal, où il va jouer une saison avant de pouvoir rejoindre tous ses anciens amis japonais sous le maillot national.

- **Le mois prochain, vous retrouverez la présentation de tous les anciens joueurs que vous connaissez et évoluant dans des équipes européennes telles que le PSG, le Barça, la Juventus !**
- **Vous y trouverez même notre Zizou national !**



# Les cartes de **SAKURA**

Il y a quelques mois, vous avez pu découvrir dans D.Mangas toutes les cartes version Clow et leur utilité. Cette fois, nous vous proposons de découvrir les cartes version Sakura. La principale différence visuelle est que celles de Clow sont marron, alors que celles de Sakura sont roses. Voici, en détail, les autres particularités de ces dernières.

**L**a dernière carte de Clow a enfin été capturée, et c'est à ce moment-là que Sakura et Lionel, nos deux chasseurs de cartes, se retrouvent face au puissant Yué. Lionel est le premier à l'affronter, mais il est vite en difficulté et, finalement, il perd toutes ses cartes ! C'est au tour de Sakura, mais voilà qu'elle refuse de se battre parce que Yué et Matthieu ne font qu'un... Finalement, elle réussit à convaincre le Juge qu'elle sait parfaitement utiliser ses cartes : elle devient ainsi le nou-

veau maître des cartes de Clow et Yué la récompense en lui donnant une nouvelle clé magique. En plus, le livre de Clow s'est aussi transformé : il est devenu rose, le dessin d'une étoile avec des ailes est apparu et le nom de Sakura y est gravé...

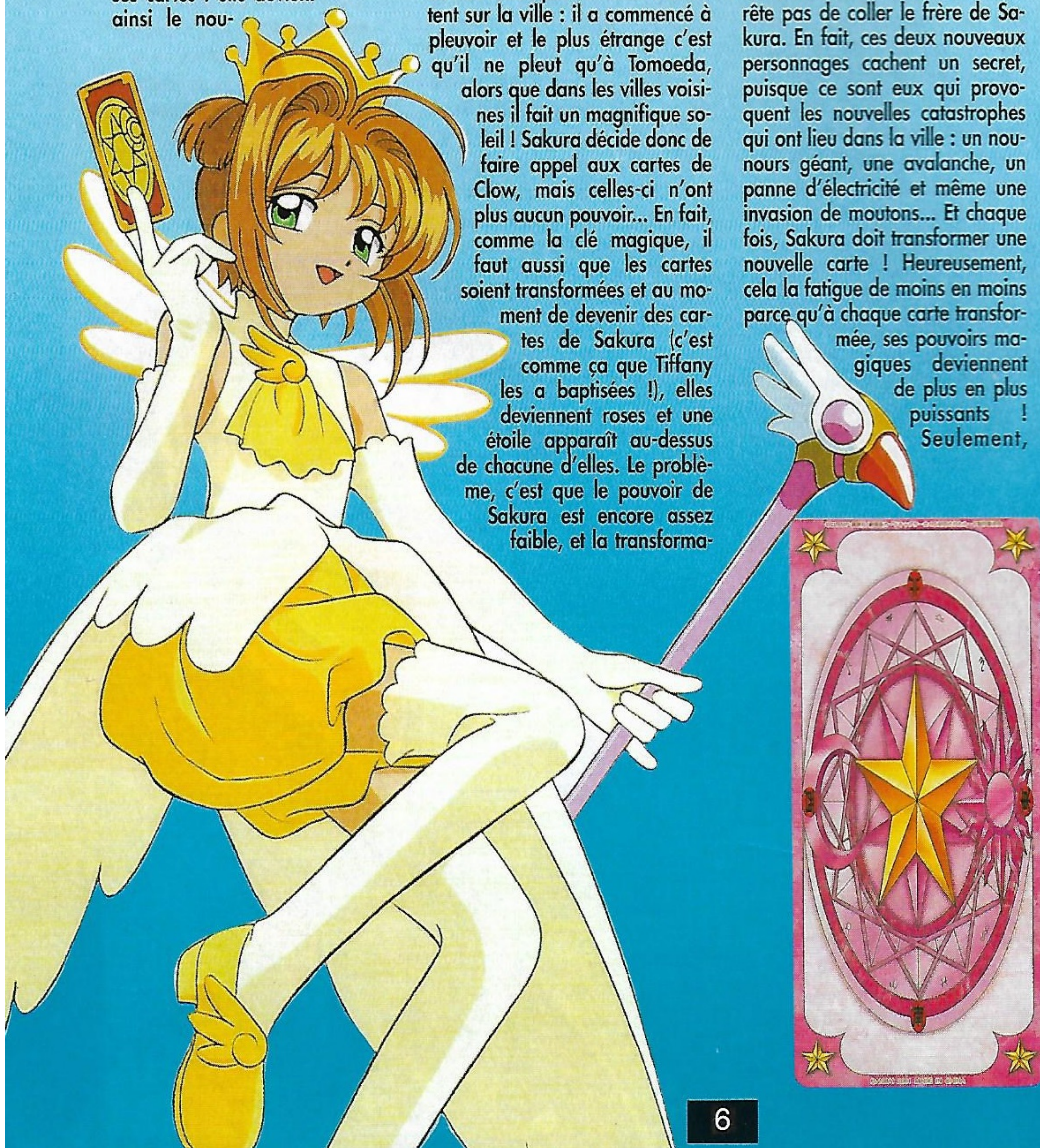
Toutes les cartes de Clow appartiennent maintenant à Sakura, et la ville de Tomoeda ne court plus aucun danger. Mais les aventures de notre petite amie ne sont pas terminées pour autant ! En effet, de nouveaux phénomènes s'abattent sur la ville : il a commencé à pleuvoir et le plus étrange c'est qu'il ne pleut qu'à Tomoeda, alors que dans les villes voisines il fait un magnifique soleil ! Sakura décide donc de faire appel aux cartes de Clow, mais celles-ci n'ont plus aucun pouvoir... En fait, comme la clé magique, il faut aussi que les cartes soient transformées et au moment de devenir des cartes de Sakura (c'est comme ça que Tiffany les a baptisées !), elles deviennent roses et une étoile apparaît au-dessus de chacune d'elles. Le problème, c'est que le pouvoir de Sakura est encore assez faible, et la transforma-

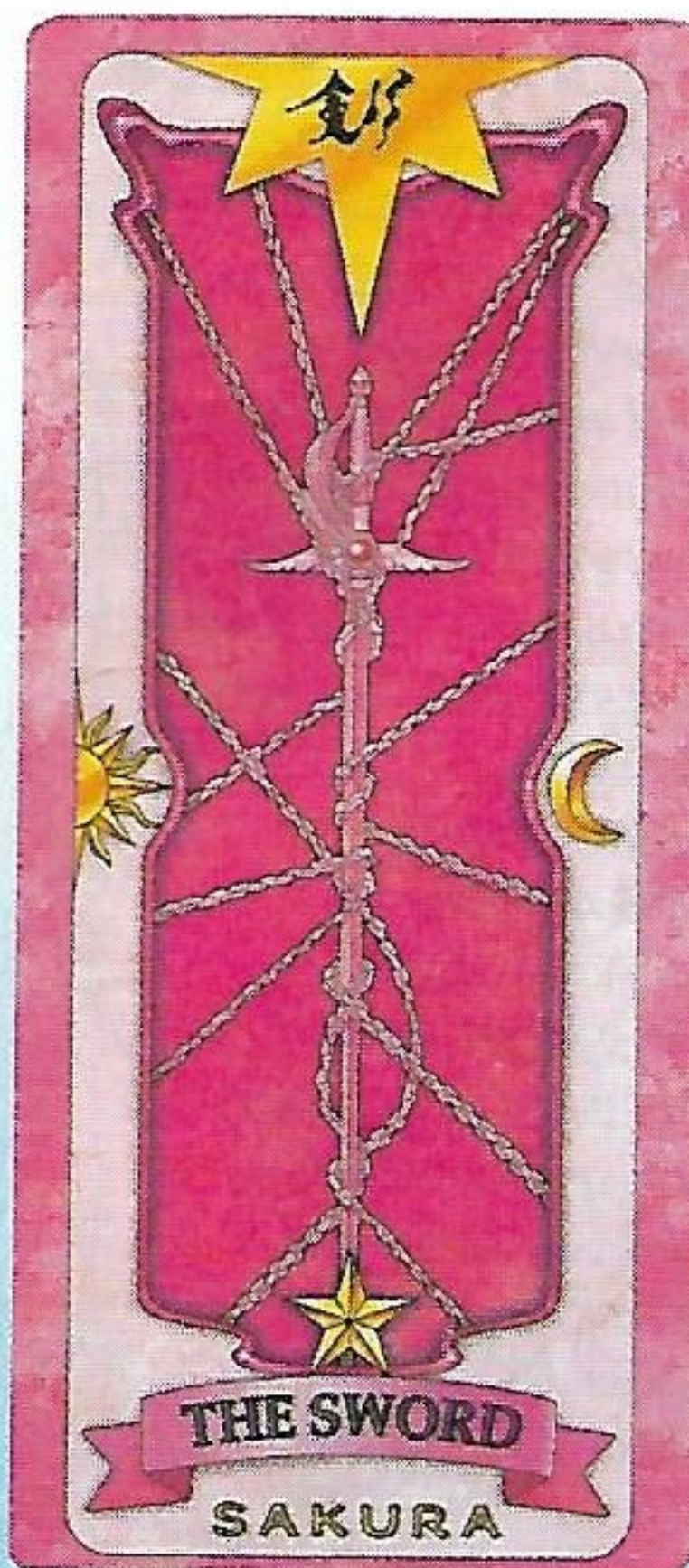
tion des cartes de Clow en cartes de Sakura lui demande beaucoup d'énergie. Donc, lorsqu'elle transforme la carte du Feu pour faire cesser la pluie, elle s'évanouit de fatigue et dort pendant deux jours sans se réveiller.

A l'école, un nouveau est arrivé dans la classe de Sakura. Il s'appelle Anthony et dès le début, il se montre très gentil avec elle (il lui offre une fleur), ce qui rend Lionel très jaloux. Dans la classe de Thomas et Matthieu, une nouvelle élève est aussi arrivée et elle n'arrête pas de coller le frère de Sakura. En fait, ces deux nouveaux personnages cachent un secret, puisque ce sont eux qui provoquent les nouvelles catastrophes qui ont lieu dans la ville : un nouours géant, une avalanche, un panne d'électricité et même une invasion de moutons... Et chaque fois, Sakura doit transformer une nouvelle carte ! Heureusement, cela la fatigue de moins en moins parce qu'à chaque carte transformée, ses pouvoirs magiques deviennent de plus en plus puissants ! Seulement,

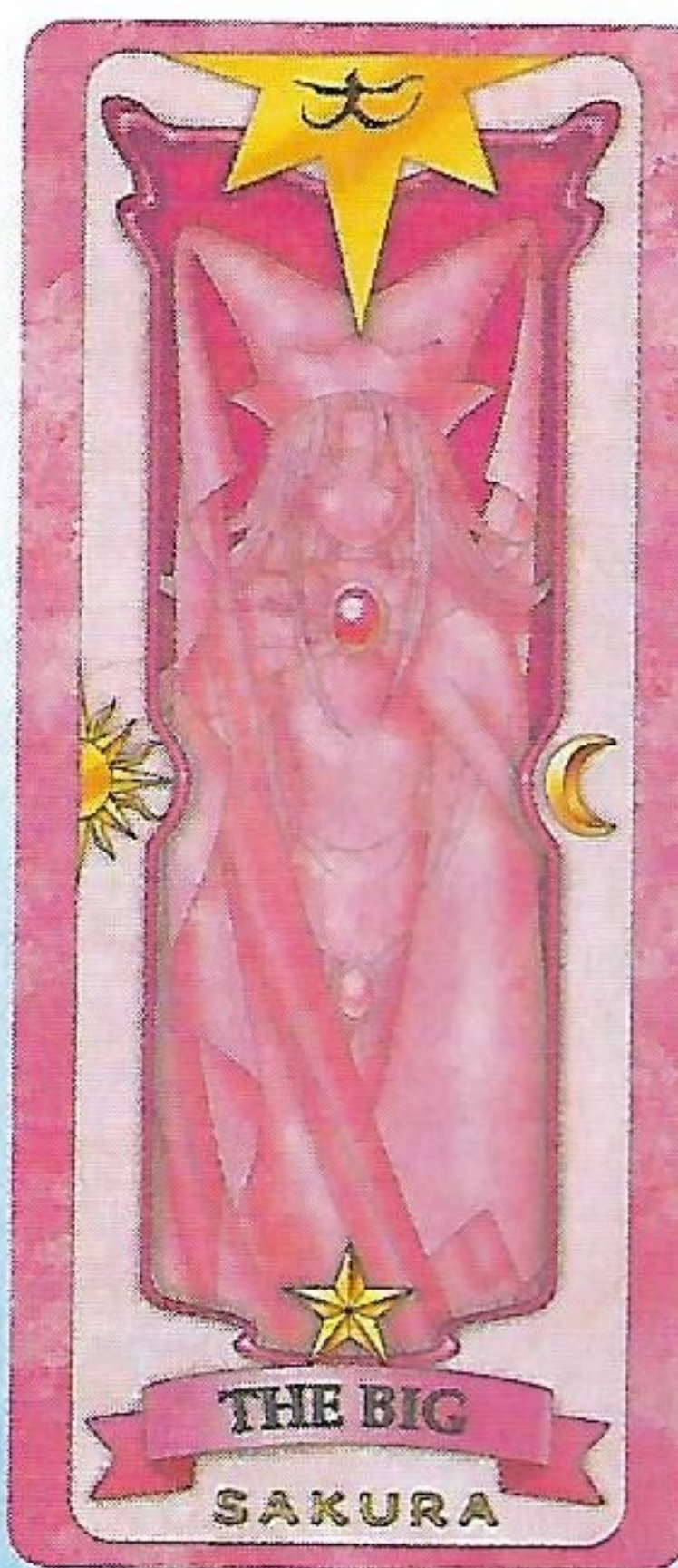
ils ne sont pas assez forts pour Yué dont la vie dépend de la puissance magique de son nouveau maître. C'est ainsi que l'on remarque que Matthieu a de plus en plus de mal à rester réveillé et que Yué est de moins en moins puissant (il perd même ses ailes) ! Thomas, qui s'en est rendu compte, décide alors de donner sa force magique à son ami pour lui permettre de protéger sa petite sœur... Là, vous vous demandez sûrement d'où viennent les pouvoirs de Sakura et de son frère, parce que dans le dessin animé rien n'est dit à ce sujet ! En fait, la réponse est dans le manga : au moment de mourir, Clow Reed s'est réincarné dans deux corps pour diviser ses pouvoirs : celui d'Anthony et celui du père de Sakura, mais seul Anthony a gardé les pouvoirs et les souvenirs de Clow ; et pour rencontrer Sakura, il a utilisé sa magie afin de ne pas vieillir, ce qui lui a permis de rencontrer Sakura...

**LA CARTE SANS NOM :** Anthony, retourné en Angleterre, appelle Sakura pour lui dire de faire attention à la dernière carte cachée dans le livre de Sakura. Et effectivement, les cartes de Sakura disparaissent une à une, enlevées par cette carte sans nom ! En fait, cette carte plus puissante que toutes les autres réunies accuse Sakura de lui avoir volé ses amies, et alors qu'elle tente de l'attaquer pour se venger, les autres cartes se retournent contre elle pour protéger Sakura ! La carte comprend enfin qu'on ne peut pas forcer les gens à être ses amis, mais qu'il faut mériter leur amitié : elle accepte alors de se changer en carte de Sakura pour devenir Hope, la carte de l'Espoir !

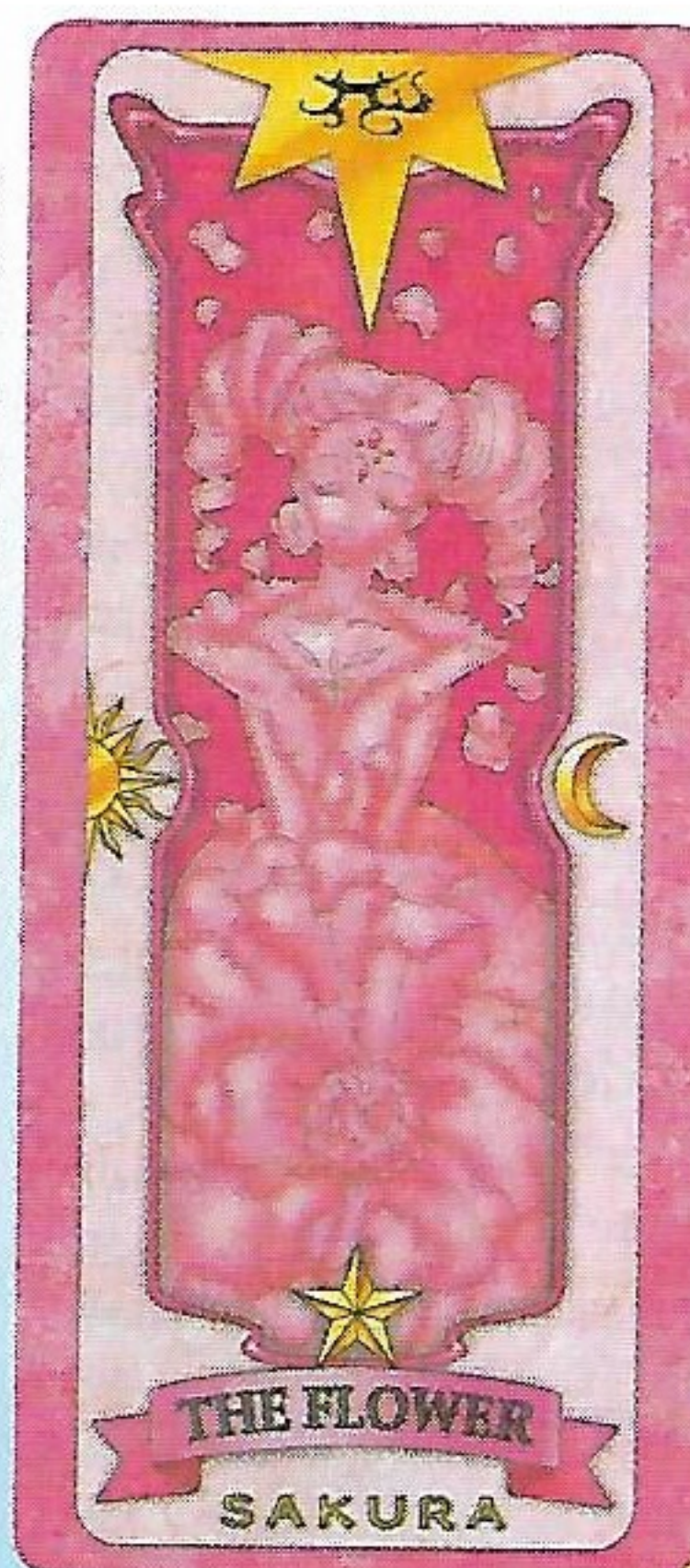




**SWORD**, la carte de l'Épée : Lionel est contrôlé par des fils invisibles et attaque Sakura. Celle-ci transforme alors la carte de l'Épée pour briser tous les fils qui manipulent Lionel comme une marionnette... Dans le même épisode, on apprend qu'Anthony est la cause de tous les nouveaux événements qui s'abattent sur la ville et qu'il est en fait la réincarnation de Clow Reed.



**BIG**, la carte de la Grandeur : Sakura est aspirée par le livre d'Alice au Pays des merveilles ; elle retrouve alors tous ses amis dans la peau des personnages du Pays des merveilles. Elle utilise Big pour grandir après avoir bu du thé magique.

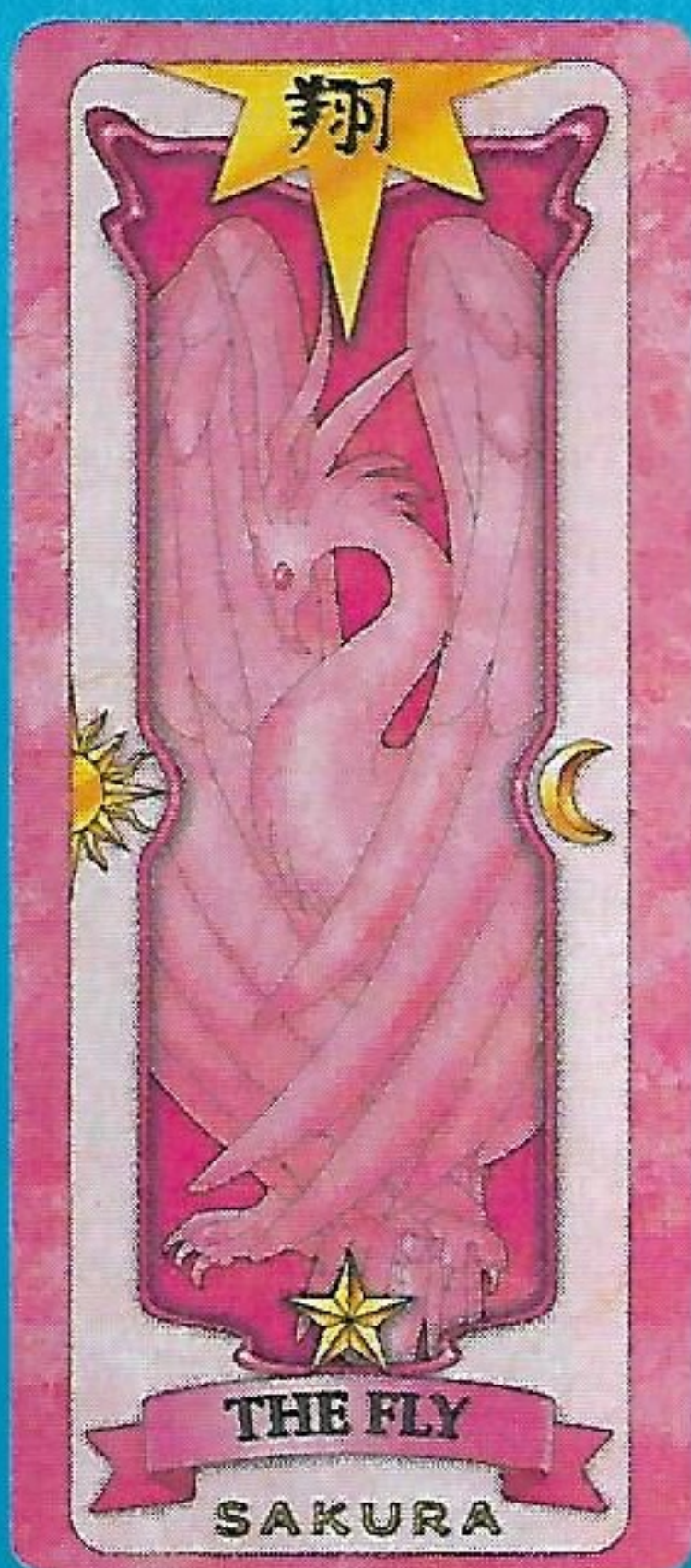
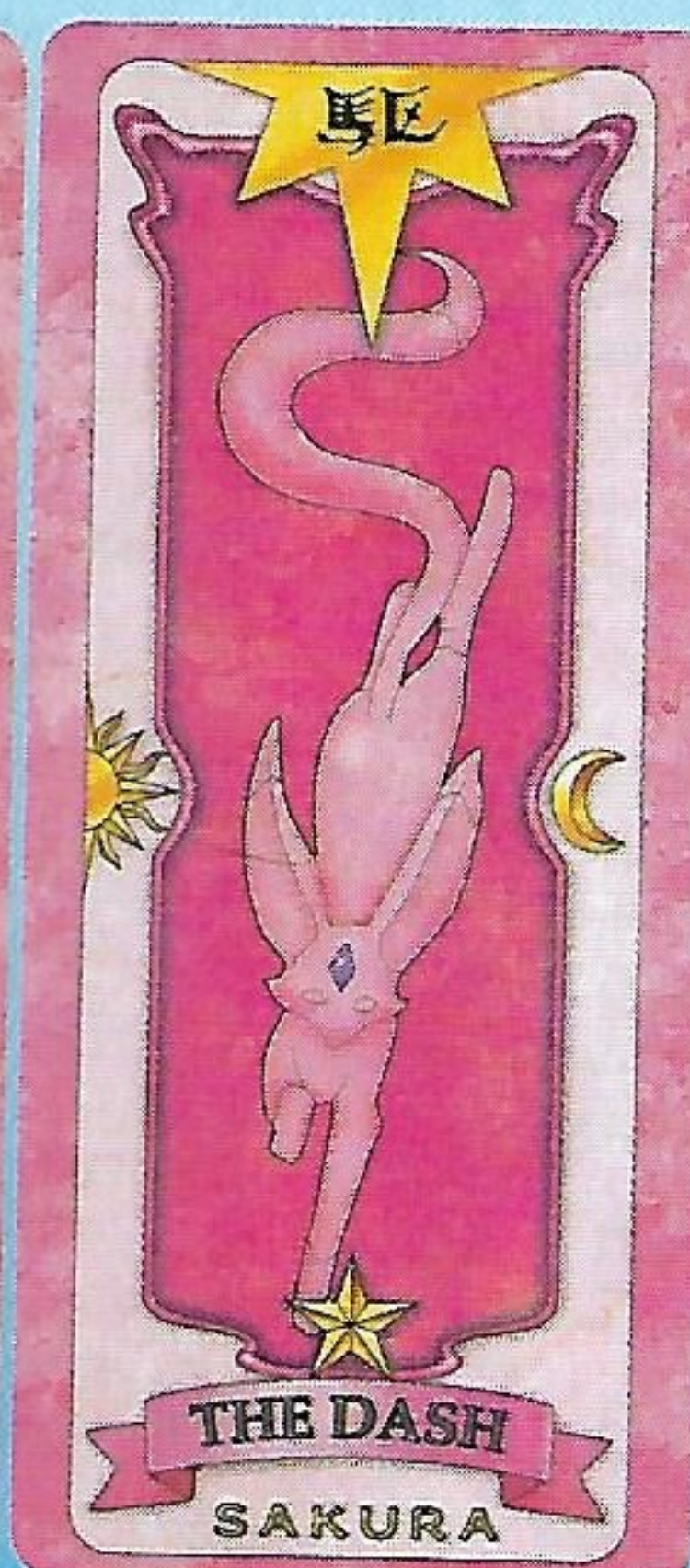
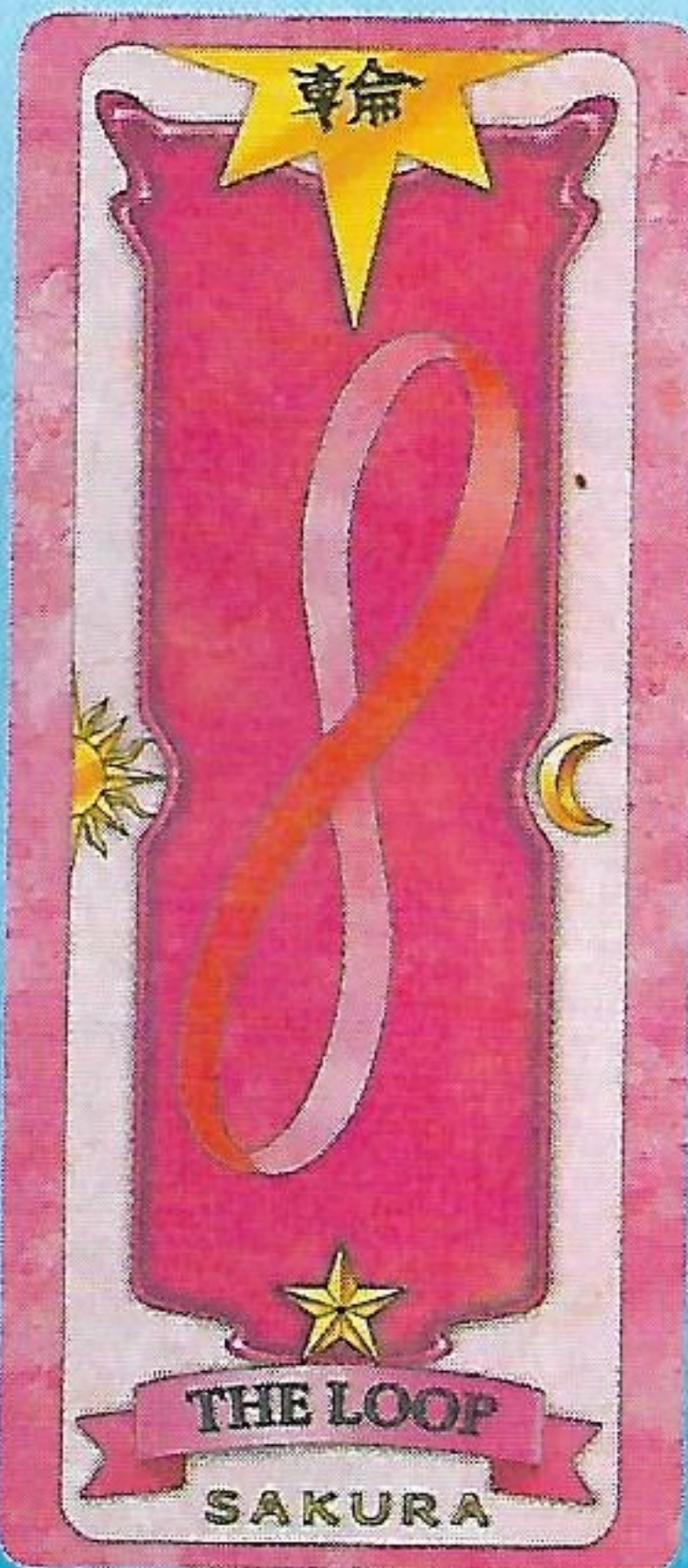


**FLOWER**, la carte des Fleurs : C'est l'anniversaire du grand-père de Sakura. Pour fêter cet événement, Sakura utilise Flower pour offrir un bouquet à son grand-père et Thomas lui offre une copie du morceau de piano que leur mère adorait.



**LOOP**, la carte de la Boucle, **WINDY**, la carte du Vent, et **DASH**, la carte de la Vitesse :

Sakura tente d'accélérer les choses en transformant plusieurs cartes de Clow en cartes de Sakura, mais son énergie n'est pas suffisante et Dash s'enfuit comme un animal terrorisé... Pour la rattraper, elle change Loop pour éviter que Dash ne s'enfuit trop loin. Mais c'est finalement grâce à Windy que notre carte se calme pour finir blottie entre les bras de Sakura.

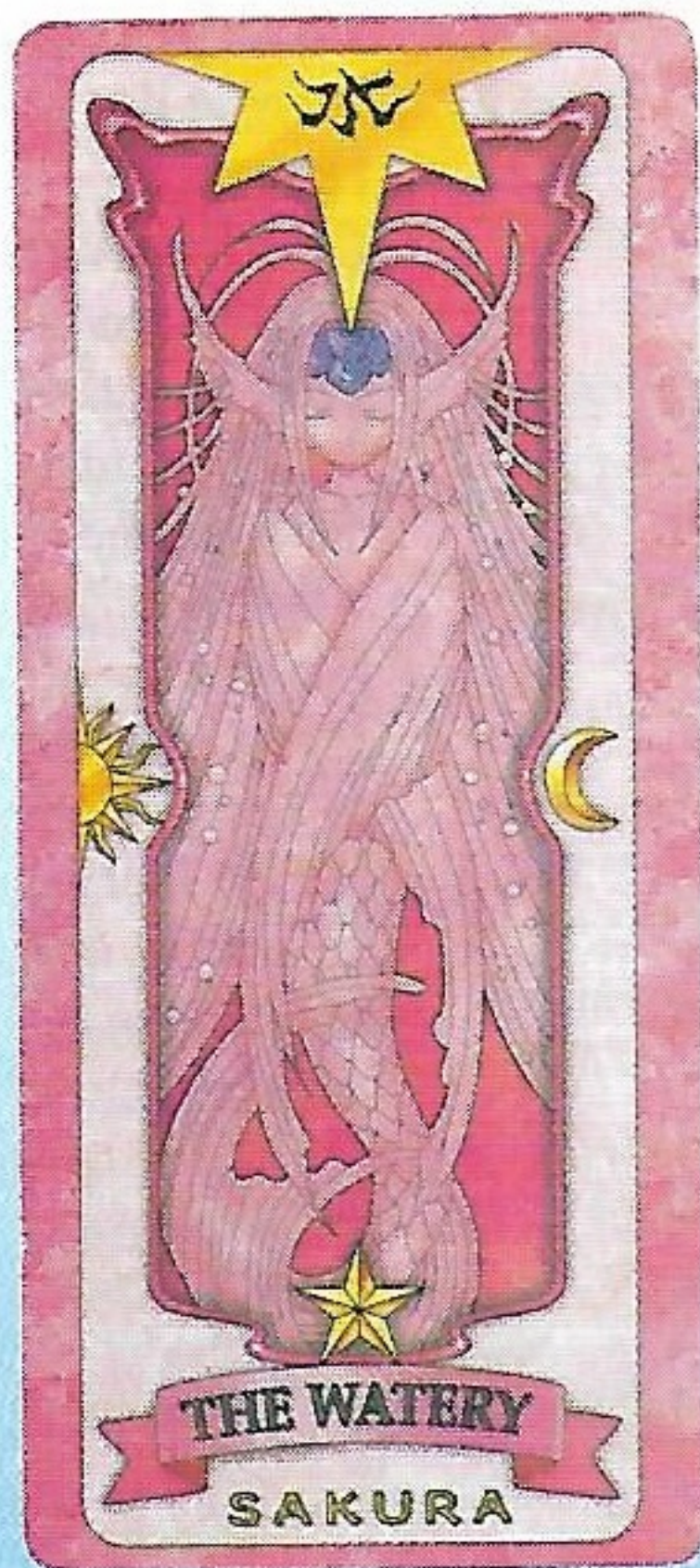


**FLY**, la carte du Vol et **JUMP**, la carte du Saut :

L'ours en peluche que Sakura a fabriqué pour Matthieu est devenu géant et menace de détruire toute la ville. Le pire, c'est que Yué perd ses ailes en voulant sauver notre amie. Après avoir transformé Jump, Sakura change Fly. Pour pouvoir ramener l'ourson à sa taille normale, il suffirait qu'elle tranche son oreille avec la carte de l'Épée mais pour cela, il faudrait encore qu'elle puisse s'envoler jusque là-bas ; il lui faudrait donc pouvoir utiliser deux cartes de Sakura en même temps ! En principe, lorsque Sakura utilise la carte du Vol, elle se sert de sa clé magique comme d'un balai de sorcière, mais elle ne peut alors pas utiliser une autre carte en même temps ! Elle demande donc à sa carte de se manifester autrement, de façon à ce qu'elle puisse aussi se servir de Sword. C'est à ce moment-là que des ailes viennent s'accrocher au dos de Sakura qui s'envole alors jusqu'à l'oreille de son ours et la tranche avec Sword. Ensuite, nos amis trouvent une feuille de papier sur laquelle est dessiné le symbole de Clow Reed.

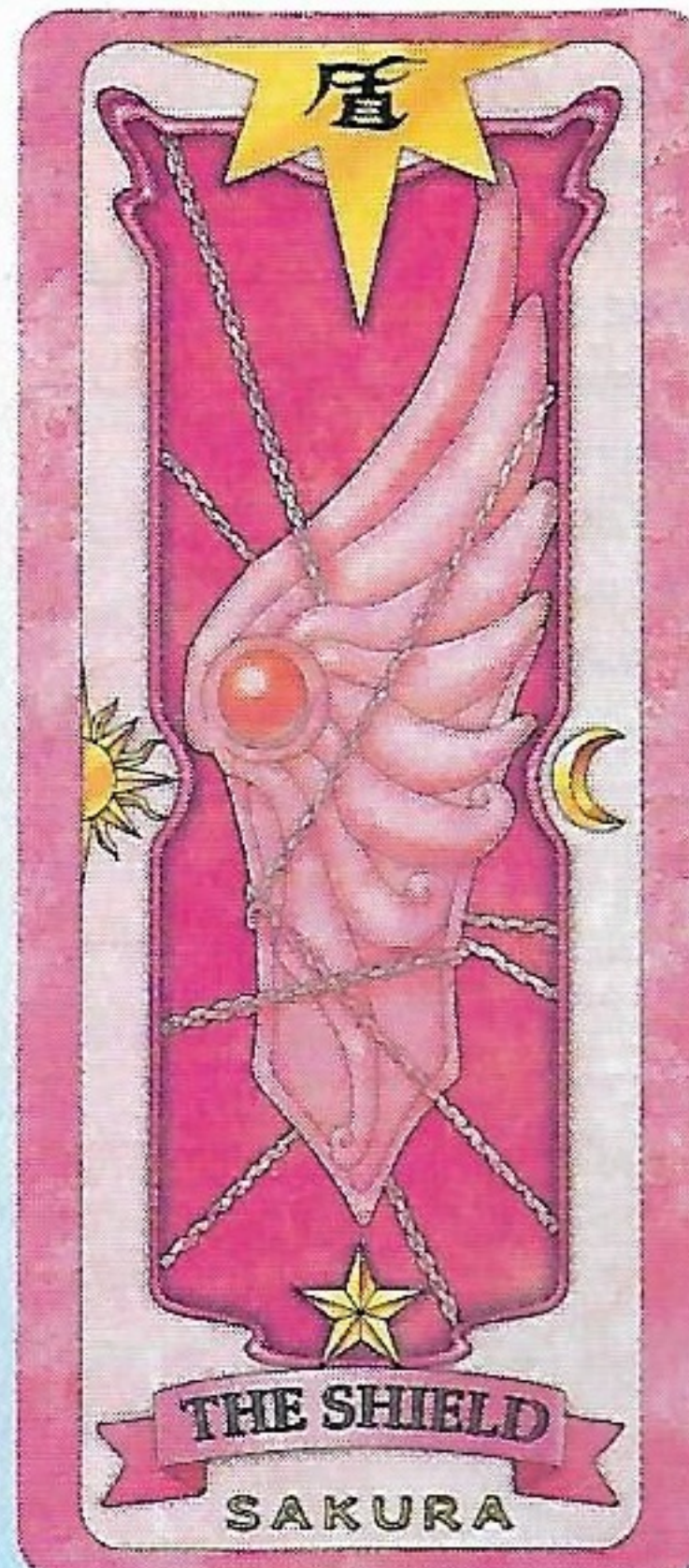
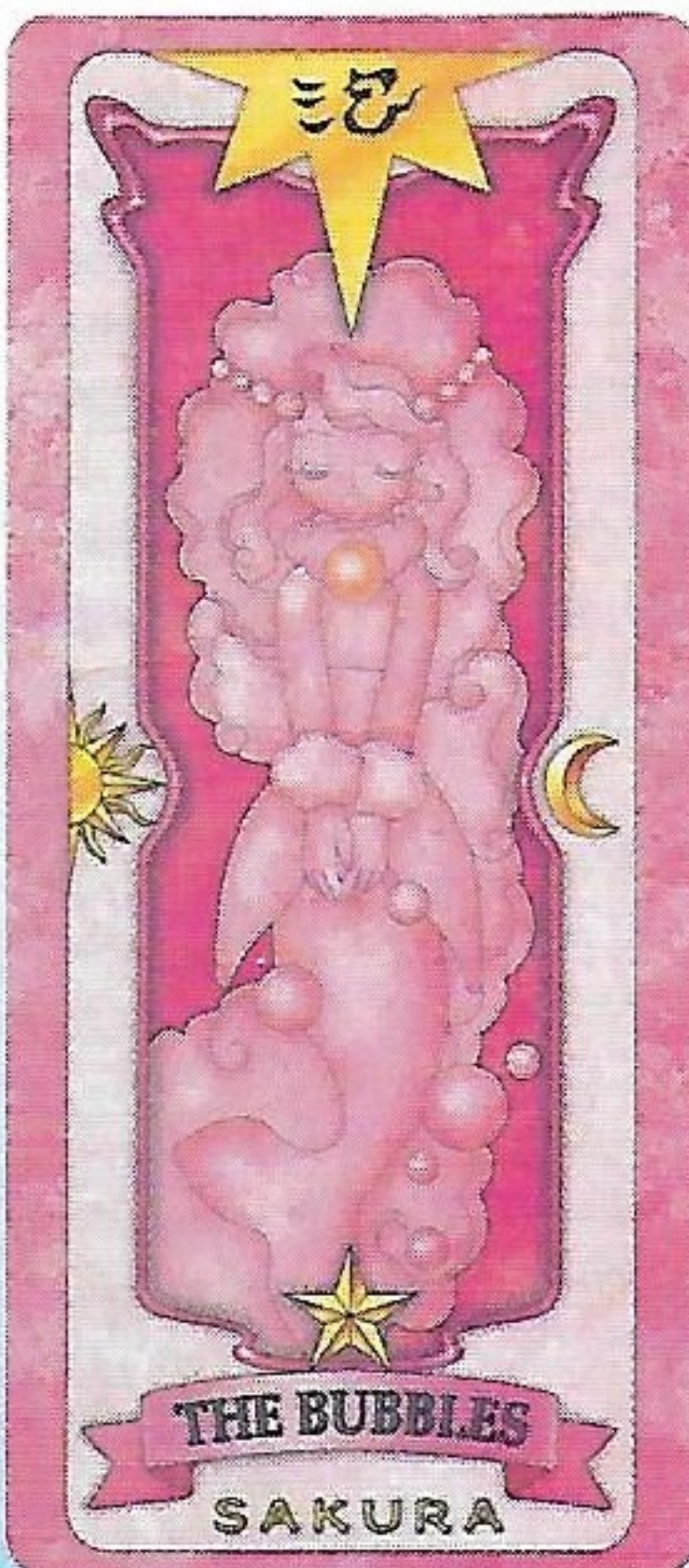
**ERASE**, la carte de l'Effacement :

Sakura tombe dans un trou très profond et doit faire face à une invasion de moutons qui ressemblent en tous points à ceux de son livre d'images. Elle utilise alors Erase pour les faire disparaître.



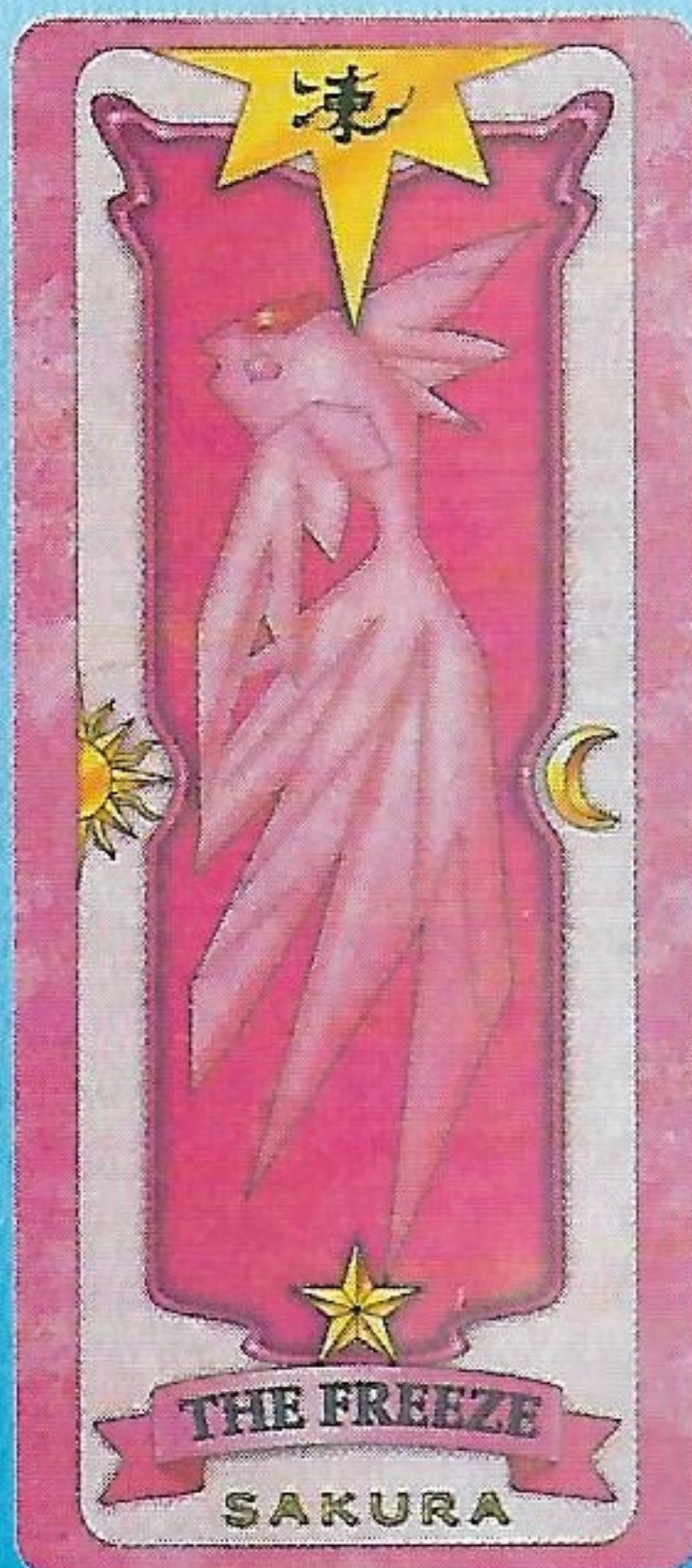
**WATERY,**  
la carte de  
l'Eau :

Le cours de natation tourne à la panique ! D'énormes vagues se forment et emportent une des copines de Sakura... Elle utilise alors Watery pour maîtriser ce déferlement d'eau et protéger son amie.



**BUBBLES,** la carte des Bulles, et  
**SHIELD,** la carte du Bouclier :

Yué ne peut plus redevenir Matthieu et Kérobéros est coincé sous sa forme de tigre gigantesque ! En plus, Kérobéros est encore plus maladroit sous cette forme, ce qui fait qu'il se retrouve recouvert de poudre à laver ! Heureusement, Clow Reed avait spécialement créé une carte pour laver Kéro, Sakura transforme donc Bubbles en carte de Sakura... Plus tard, elle se rend compte qu'un champ magique entoure nos deux amis, ce qui les empêche de reprendre leur forme originale. Sakura se sert alors de Shield pour les protéger de cette magie



**FREEZE,**  
la carte du  
Gel :

Les statues de pingouins du parc Tomeda se mettent à bouger alors que Stéphanie est revenue de Hong Kong ! Pour les arrêter, Sakura utilise Freeze pour les geler...



**MIRROR,** la carte du Miroir, et  
**MIST,** la carte du Brouillard :

Sakura et Thomas se donnent rendez-vous après les cours pour aller acheter un cadeau d'anniversaire pour leur père. Mais dans le parc, les barrières se mettent à attaquer les gens, et Sakura doit s'y rendre ! Donc, pour ne pas inquiéter son frère, elle demande à Mirror d'accompagner Thomas à sa place... Elle court ensuite avec Lionel dans le parc et fait fondre les barrières de fer avec Mist. Pendant ce temps, Thomas s'est rendu compte de la supercherie et, pour remercier Mirror de protéger sa sœur, il lui offre des rubans. A son retour, Sakura fait écouter une musique qu'elle a composée avec l'aide d'Anthony pour remercier les cartes de leur aide, et Mirror lui transmet un message de la part de toutes les cartes : elles feront de leur mieux pour aider et protéger Sakura.



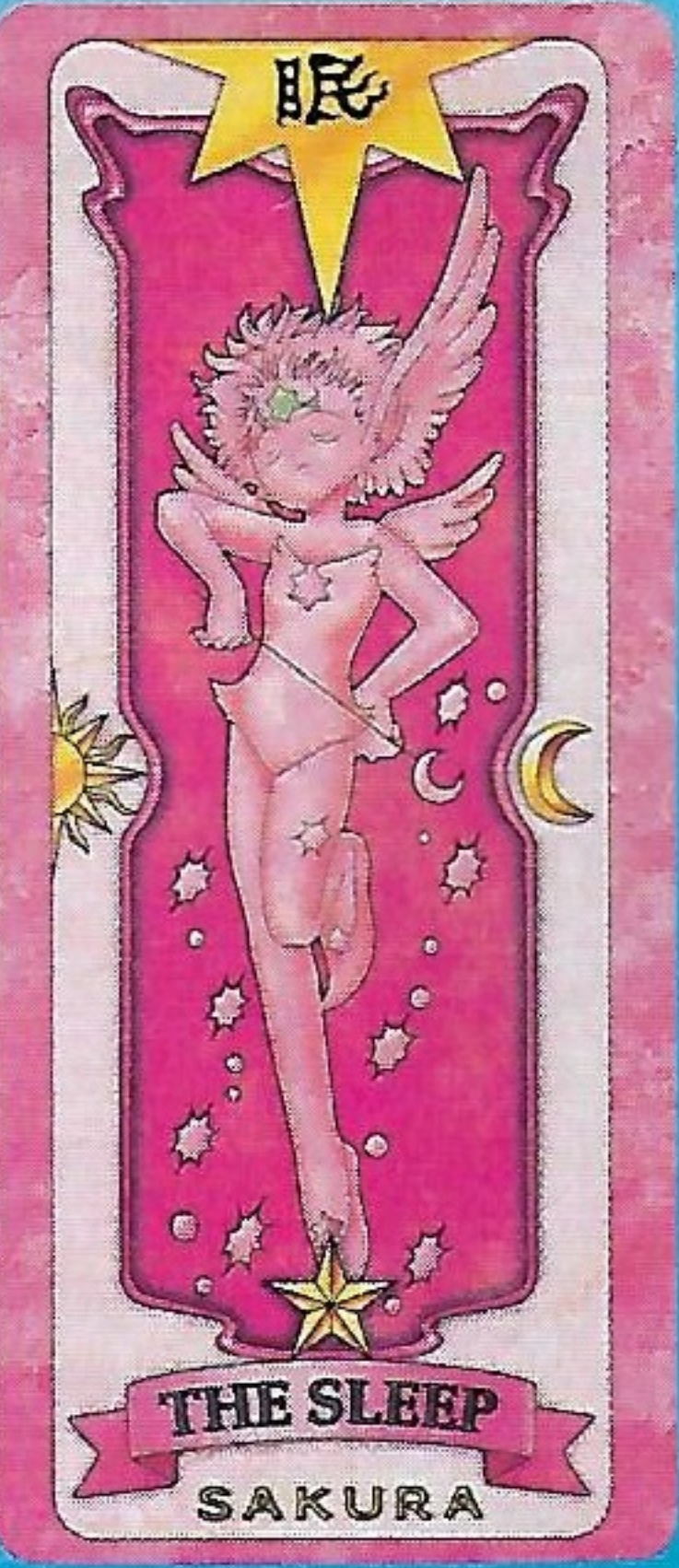
**SHADOW,**  
la carte  
de l'ombre :

Une étrange énergie se manifeste à l'école, et pour en avoir le cœur net, Sakura, Lionel et Tiffany se rendent de nuit à l'école. C'est alors que toutes les pièces changent de place et finalement, Tiffany se retrouve prisonnière d'une salle. Pour la retrouver, Sakura utilise Shadow sur les conseils de Lionel.



**DREAM,**  
la carte du  
Rêve :

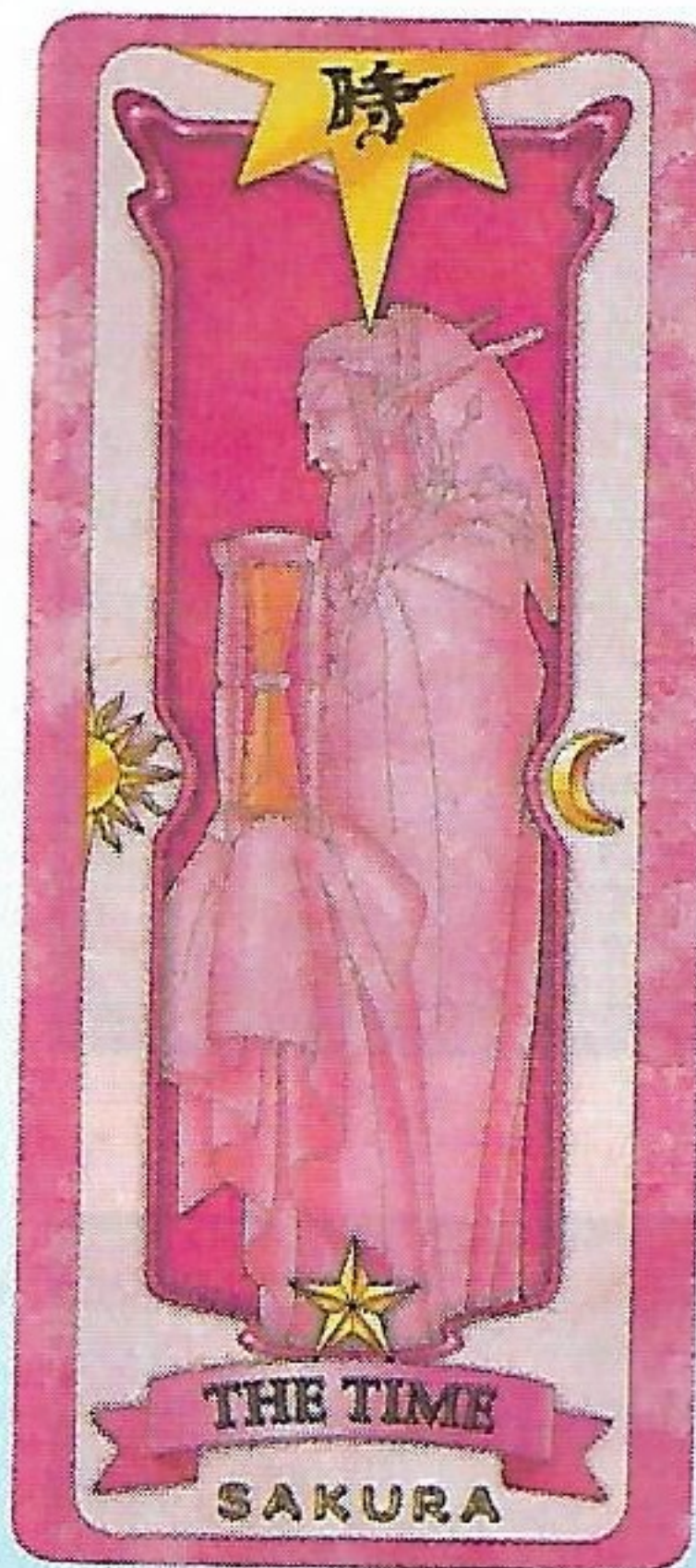
Pendant son sommeil, Sakura transforme inconsciemment cette carte... Dream lui fait alors voir en rêve la silhouette d'une personne que Sakura semble connaître...



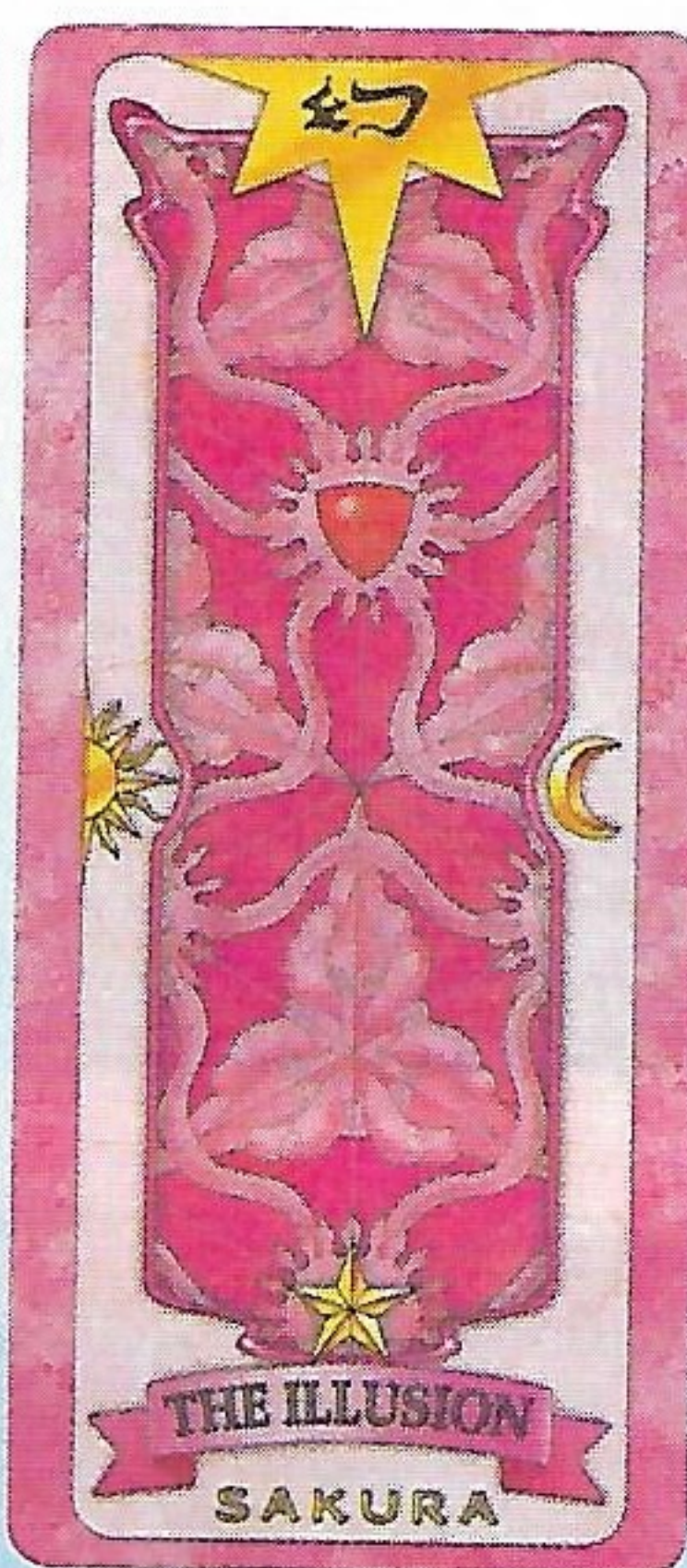
**SLEEP,** la carte du  
Sommeil :

C'est la fête de l'école et Kéro est installé dans un coin de la cour avec plein de sucreries. Il rencontre Suppi, la créature d'Anthony, et lui enfonce de force des gâteaux dans la gorge. A ce moment-là, Suppi devient complètement fou et part à la recherche de plus de bonbons. Il dévaste tout sur son passage. Sakura utilise alors Sleep pour endormir tout le monde et réparer les bêtises de Suppi. Pauvre Kéro, tout le monde croit que c'est lui le responsable.

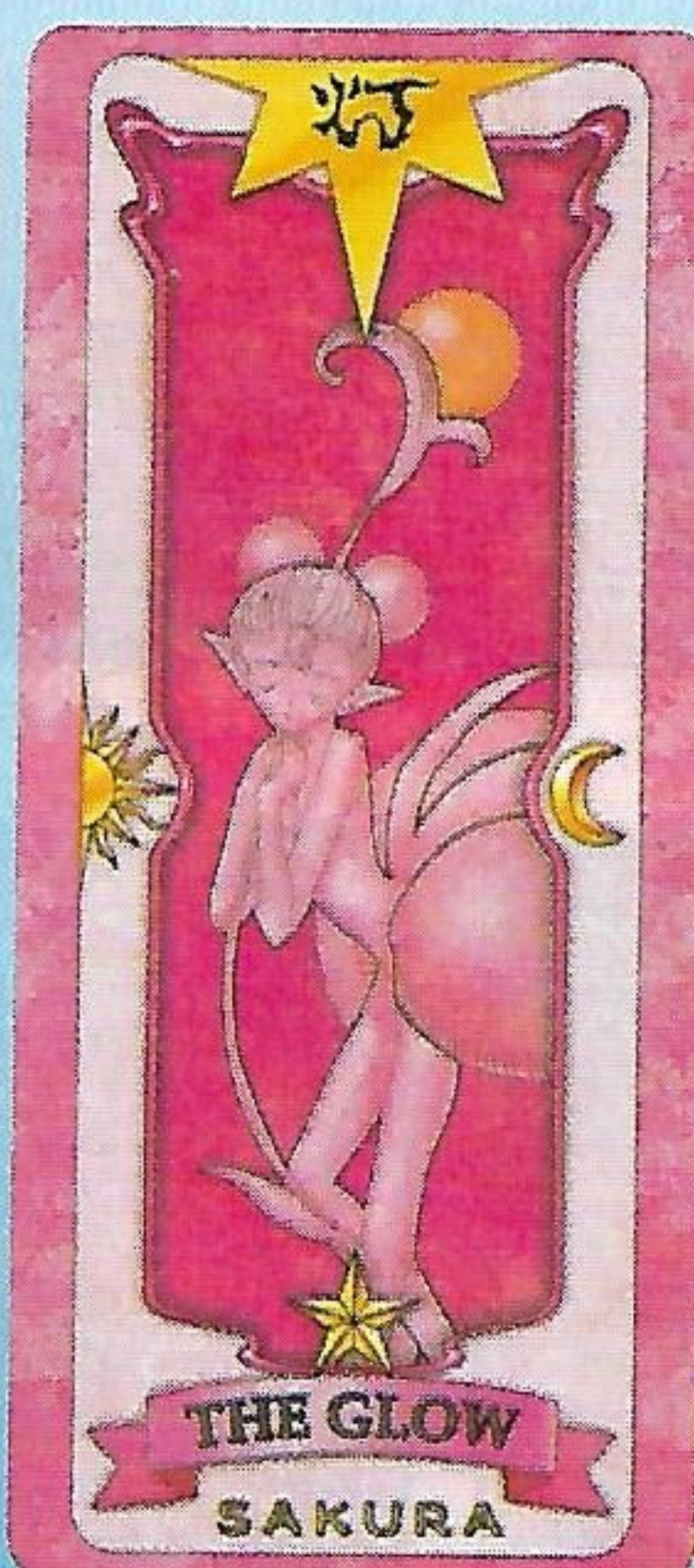
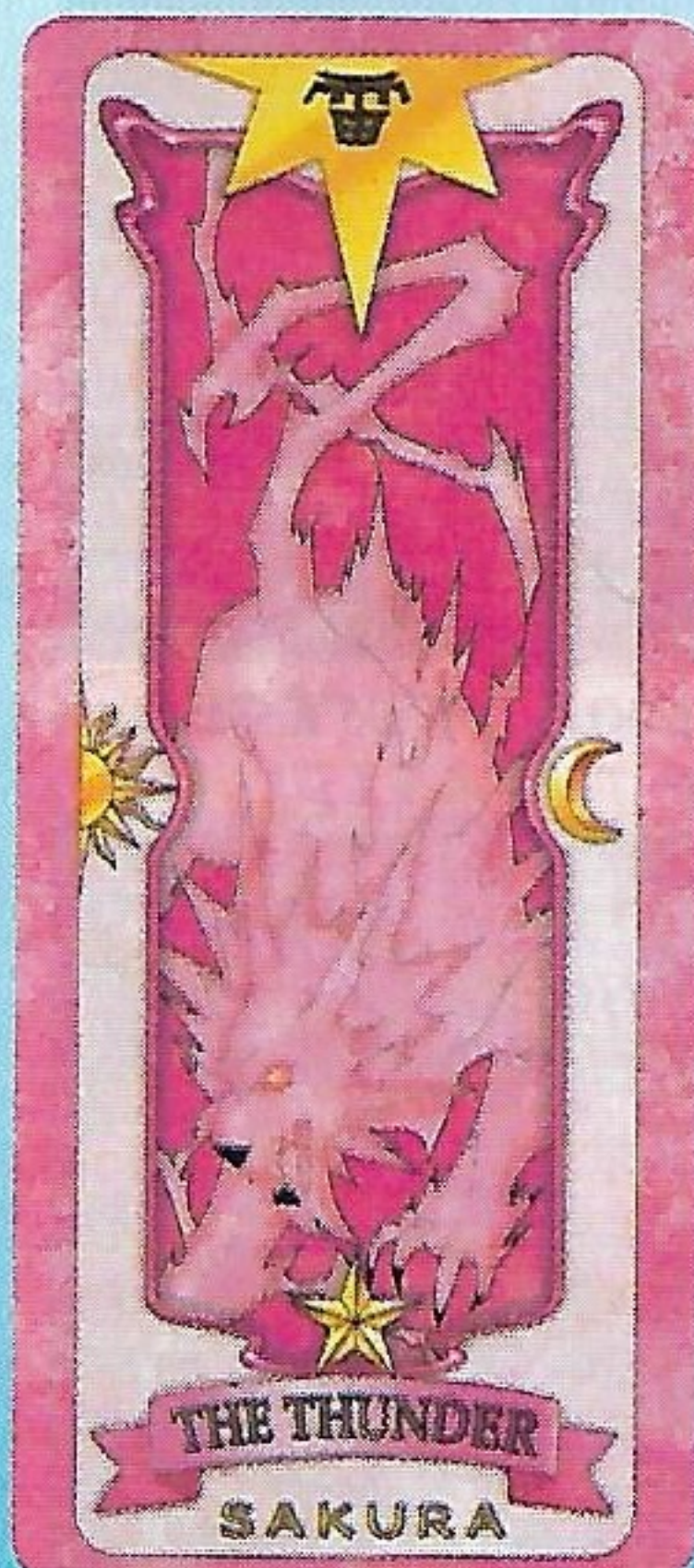




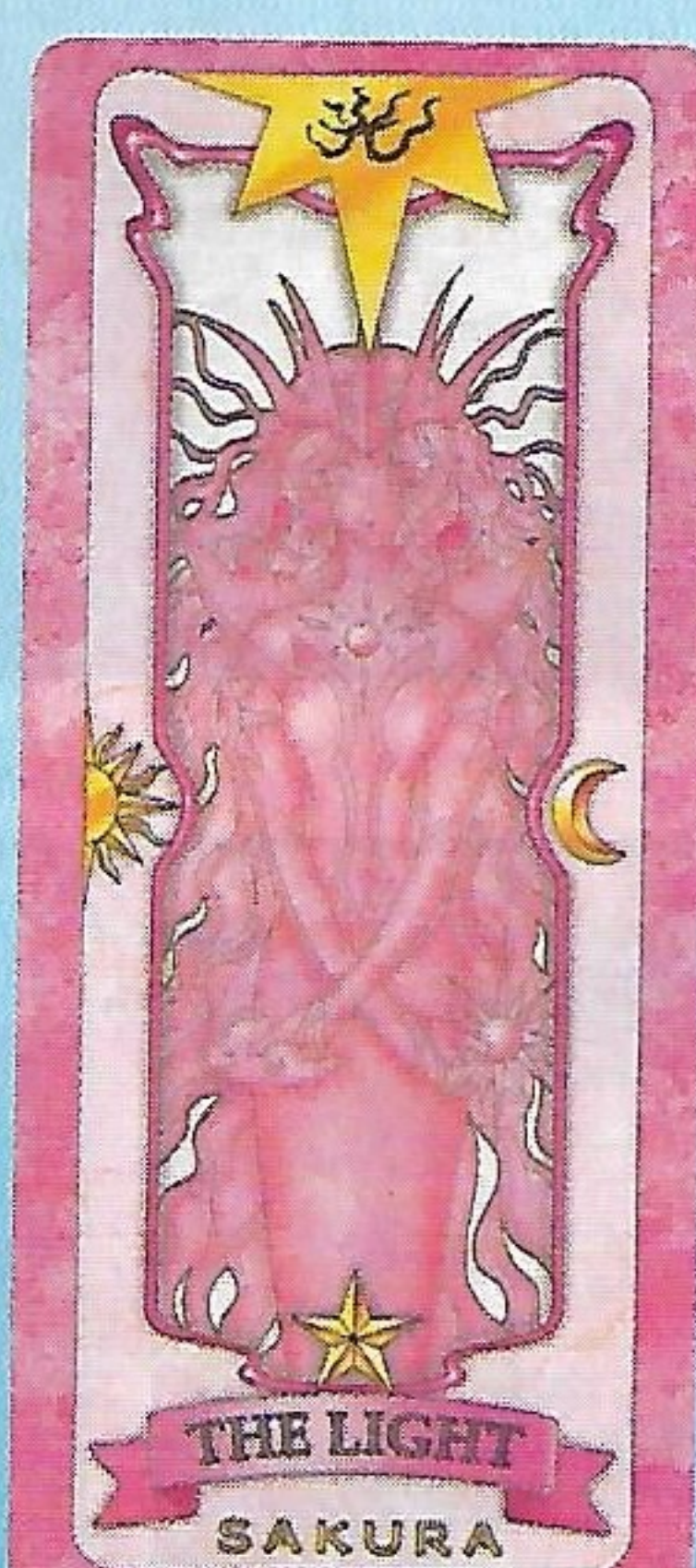
**TIME**, la carte du Temps :  
Sakura part en classe de neige, et alors qu'elle skiait avec Anthony, une avalanche se déclenche, ce qui les empêche de redescendre vers le chalet... Sakura utilise alors la carte du Temps pour qu'Anthony n'ait pas connaissance de ses pouvoirs



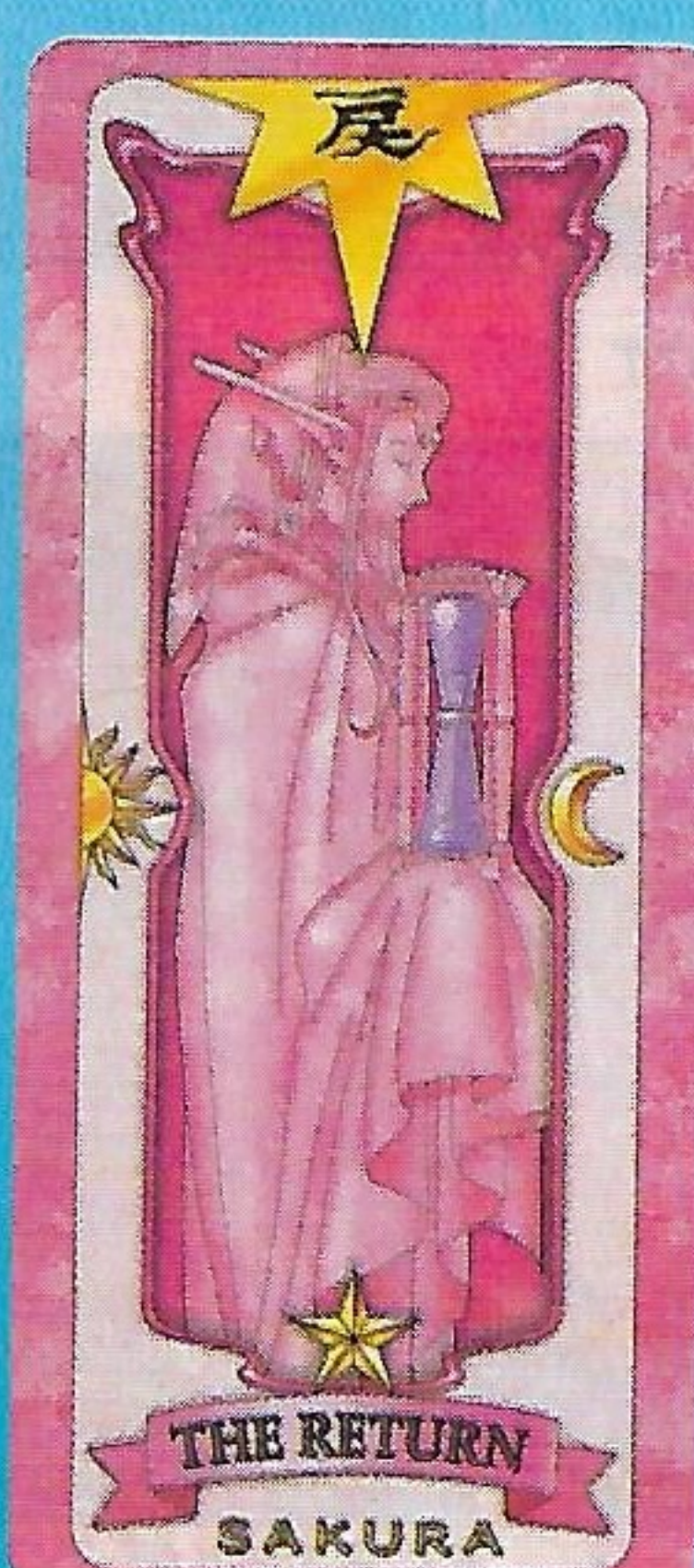
**MAZE**, la carte du Labyrinthe, et **ILLUSION**, la carte de l'Illusion :  
Sakura a enfin décidé d'avouer ses sentiments à Mathieu pendant la fête du lycée. Mais une fois dans la "maison des étoiles", elle ressent les pouvoirs de Clow Reed et part à sa recherche avec Yué. Pour empêcher Clow de sortir, elle libère Maze et Illusion. Là, elle découvre enfin qu'Anthony et Clow Reed ne font qu'un, mais celui-ci lui efface la mémoire.



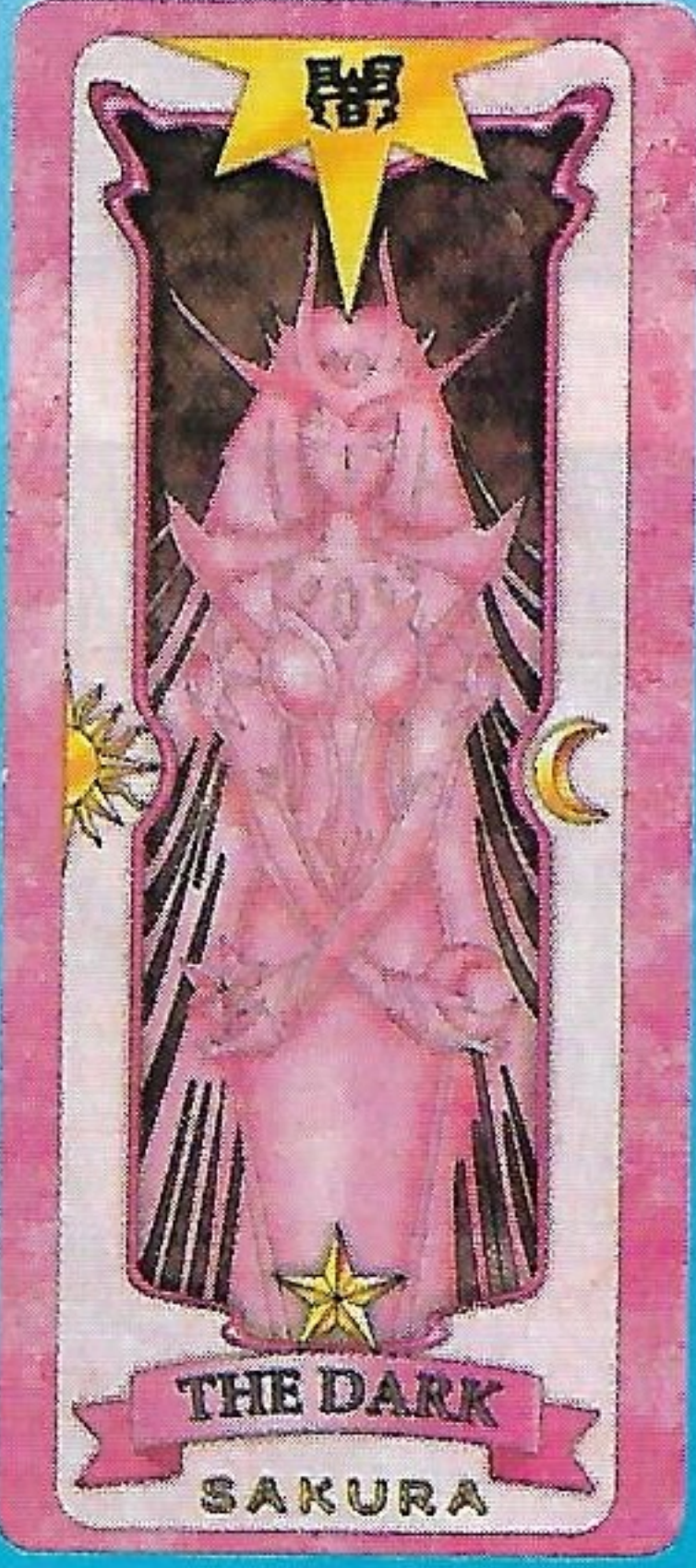
**THUNDER**, la carte du Tonnerre, et **GLOW**, la carte de la Lueur :  
Pendant la fête de la ville, Sakura, Lionel et Tiffany prient au bord du lac. C'est alors que la statue d'un cheval les attaque. Sakura libère Thunder pour s'en débarrasser, mais cet incident a coupé l'électricité et afin de ne pas gâcher la fête, elle utilise la carte Glow pour émettre une douce lumière.



**LIGHT**, la carte de la Lumière, et **DARK**, la carte de la Nuit :  
Anthony fait tomber la nuit sur Tomoeda, ce qui plonge tous les habitants dans un profond sommeil, sauf ceux qui comme Sakura et Lionel possèdent des pouvoirs magiques... Mais les pouvoirs de Lionel ne sont pas assez puissants et il commence à perdre ses forces. Sakura doit agir rapidement si elle ne veut pas perdre tous ses amis ! Elle essaie alors de transformer Light pour ramener la lumière, mais celle-ci résiste. En fait, comme elle est liée à Dark, les deux cartes doivent être changées en même temps, et étant donné la puissance de ces cartes, Sakura a bien du mal ! Kéro et Yué fusionnent alors avec la baguette de Sakura, mais c'est encore insuffisant et ce n'est qu'avec les dernières forces de Lionel que Sakura pourra libérer les deux cartes et ainsi rétablir la lumière. A ce moment-là, Clow réalise son rêve de ne plus être le sorcier le plus puissant du monde...



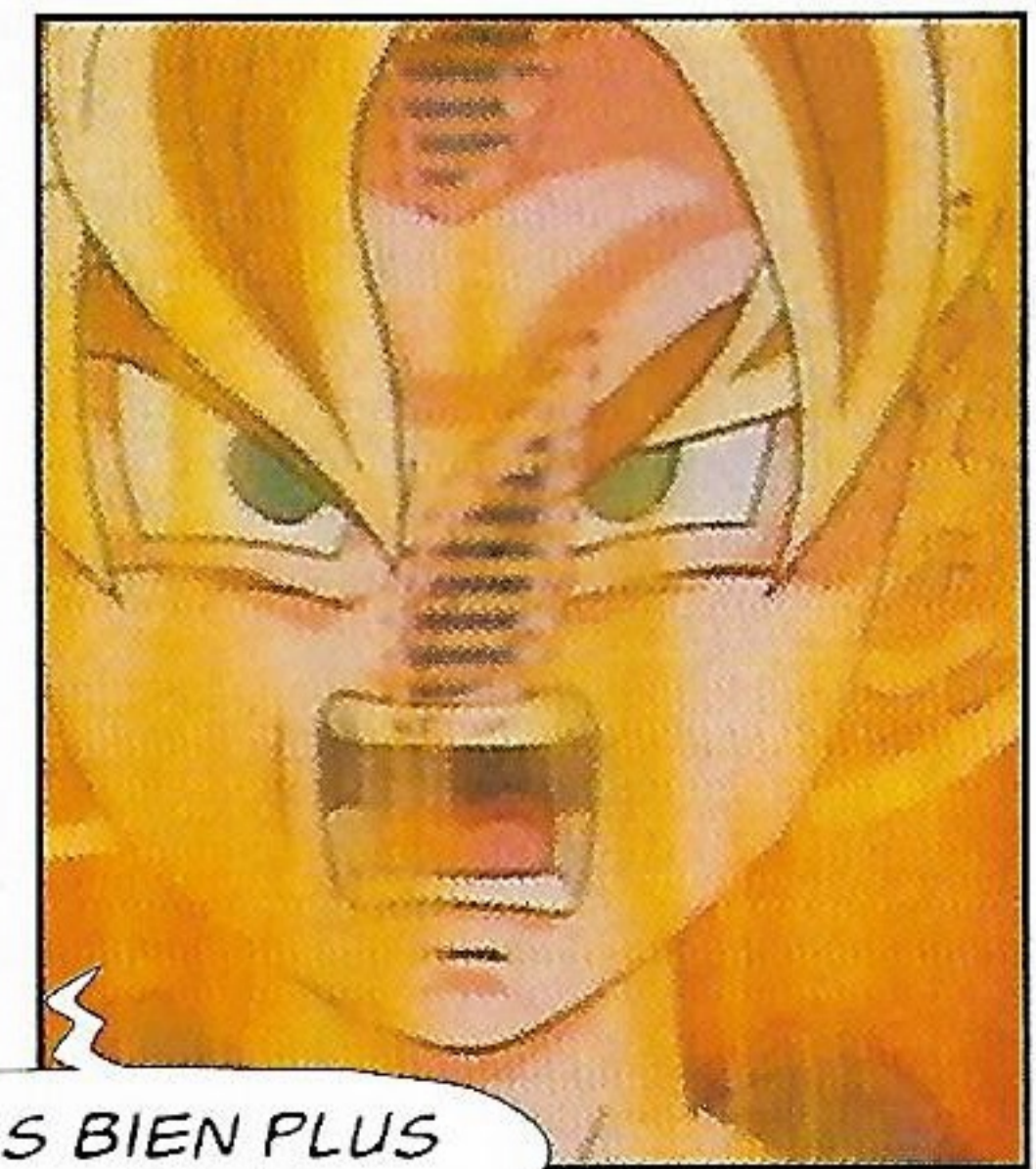
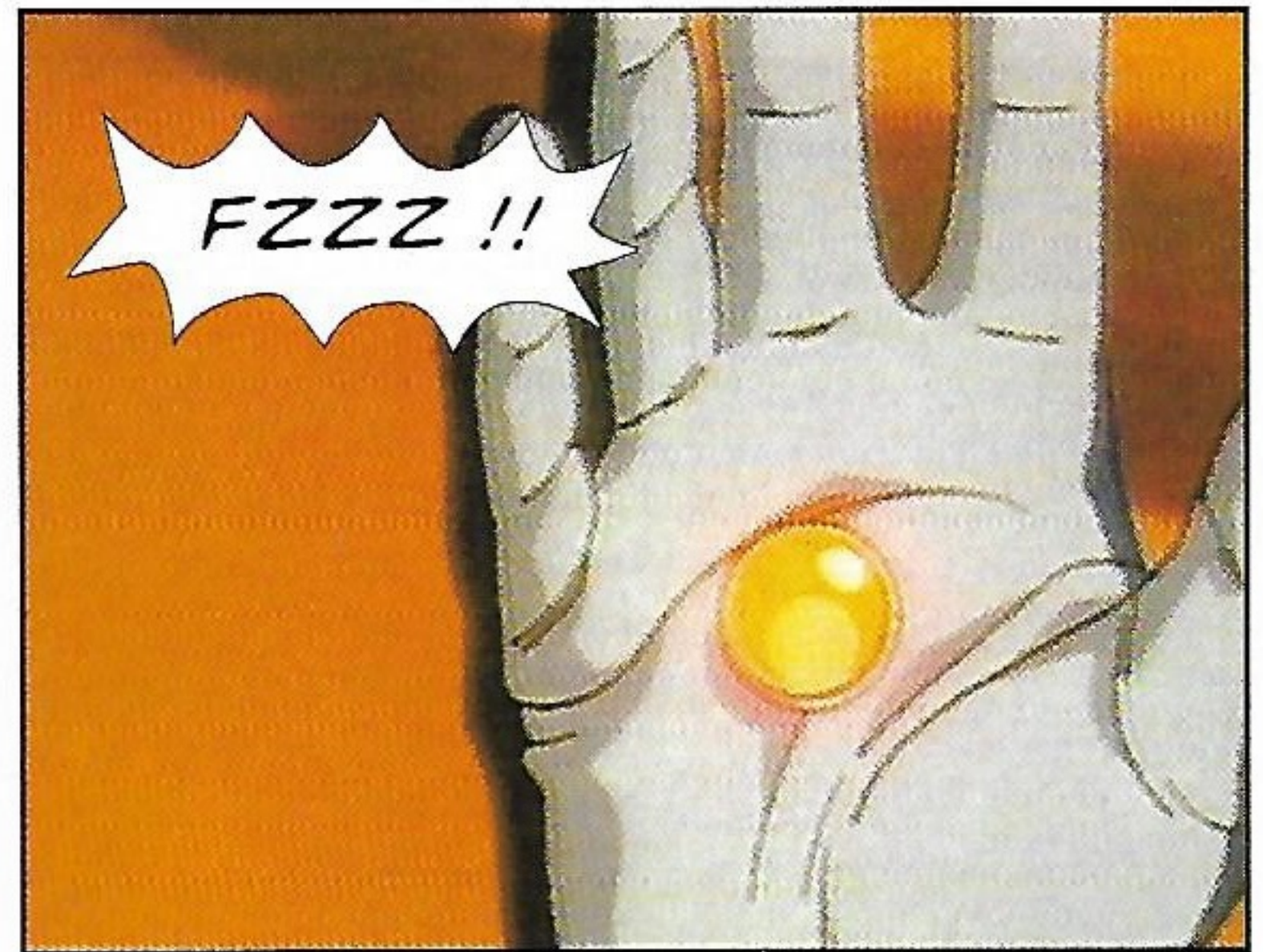
**SNOW**, la carte de la Neige, et **RETURN**, la carte du Retour :  
Des bonhommes de neige miniatures attaquent Sakura et pour contre-attaquer, elle utilise Snow qui ensevelit ces mauvais garnements. Enfin, pour comprendre le mystère de Clow, Kéro propose à Sakura de retourner dans le passé grâce à Return... Cette aventure lui permet de rencontrer Clow Reed qui se montre particulièrement énigmatique, surtout qu'il arrive à voir Sakura alors que Return devrait la rendre invisible... et alors qu'elle revient dans le présent, Anthony lui annonce être Clow Reed et avoir provoqué tous ces tests.



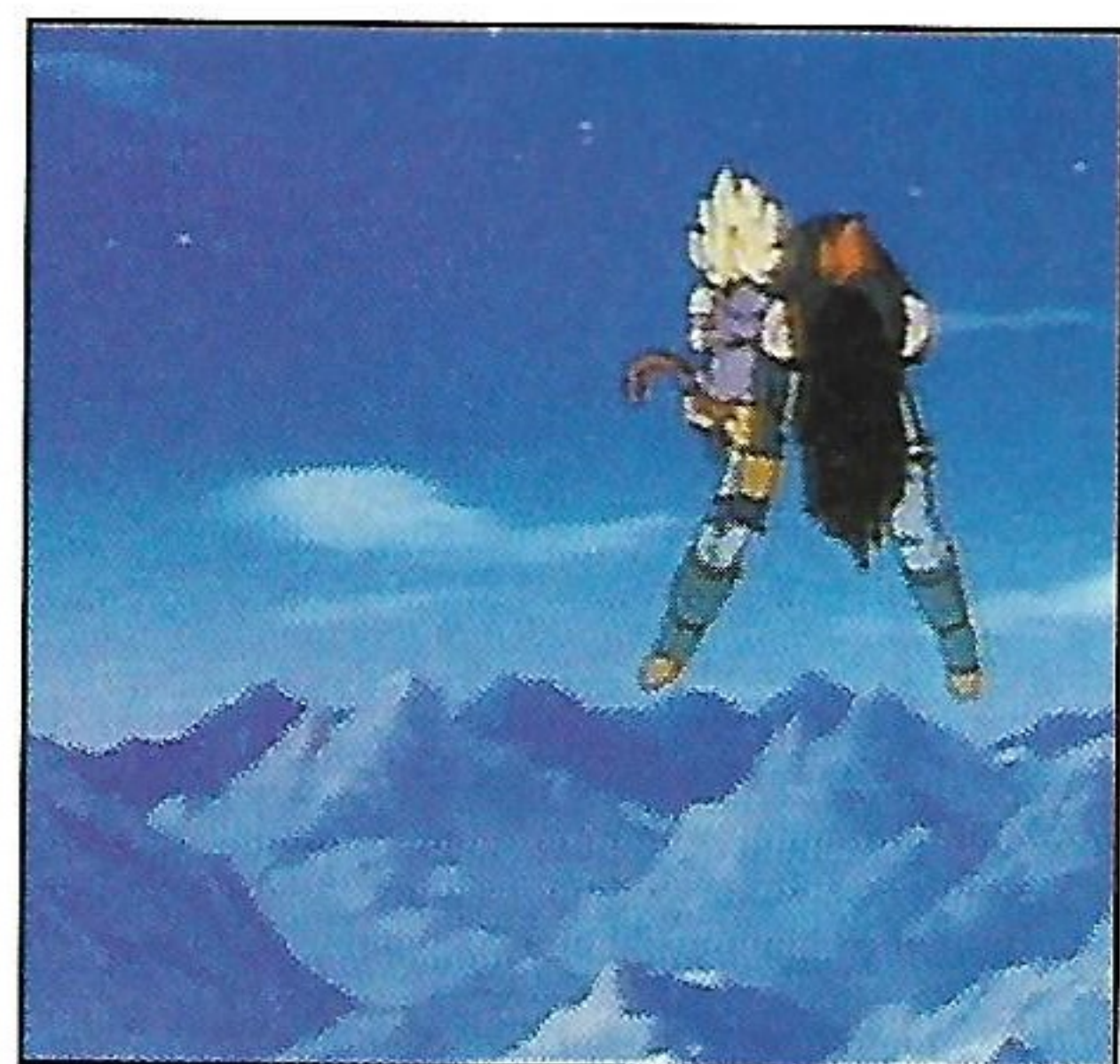
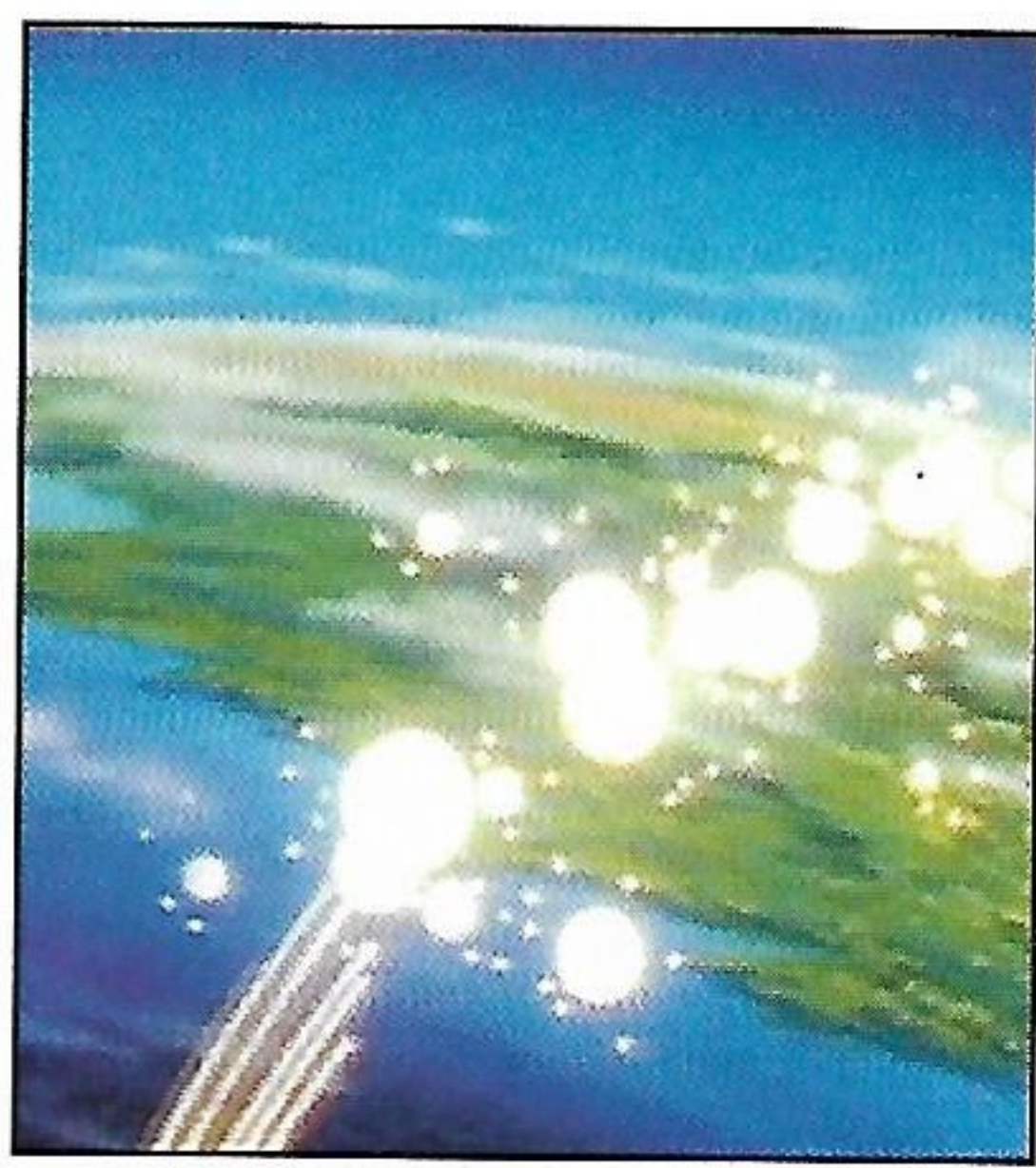
# DRAGON BALL GT

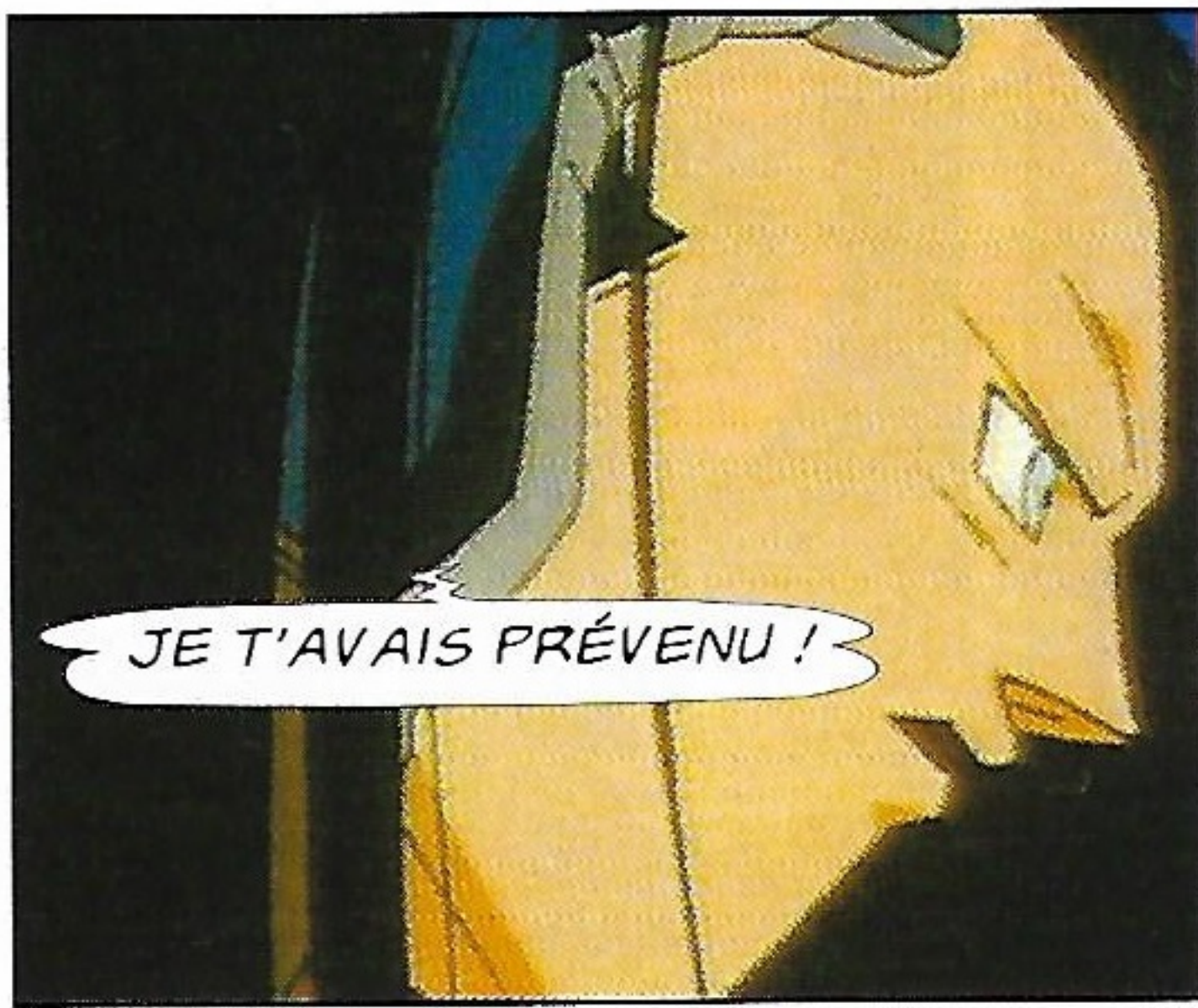
UNE TRANSFORMATION PROVIDENTIELLE

RÉSUMÉ : C'EST PETIT CŒUR QUI EST VENU À LA RESCousse DE SANGOKU POUR LE FAIRE SORTIR DE L'ENFER AVEC L'AIDE DE DENDÉ ! ILS ONT RÉUSSI À OUVRIR UNE BRÈCHE QUI SÉPARAIT LES DEUX MONDES ! SUR TERRE, PERSONNE NE SEMBLE CAPABLE DE BATTRE C17...



TU T'ÉGARES ! TU VAS TE RETROUVER EN ENFER !

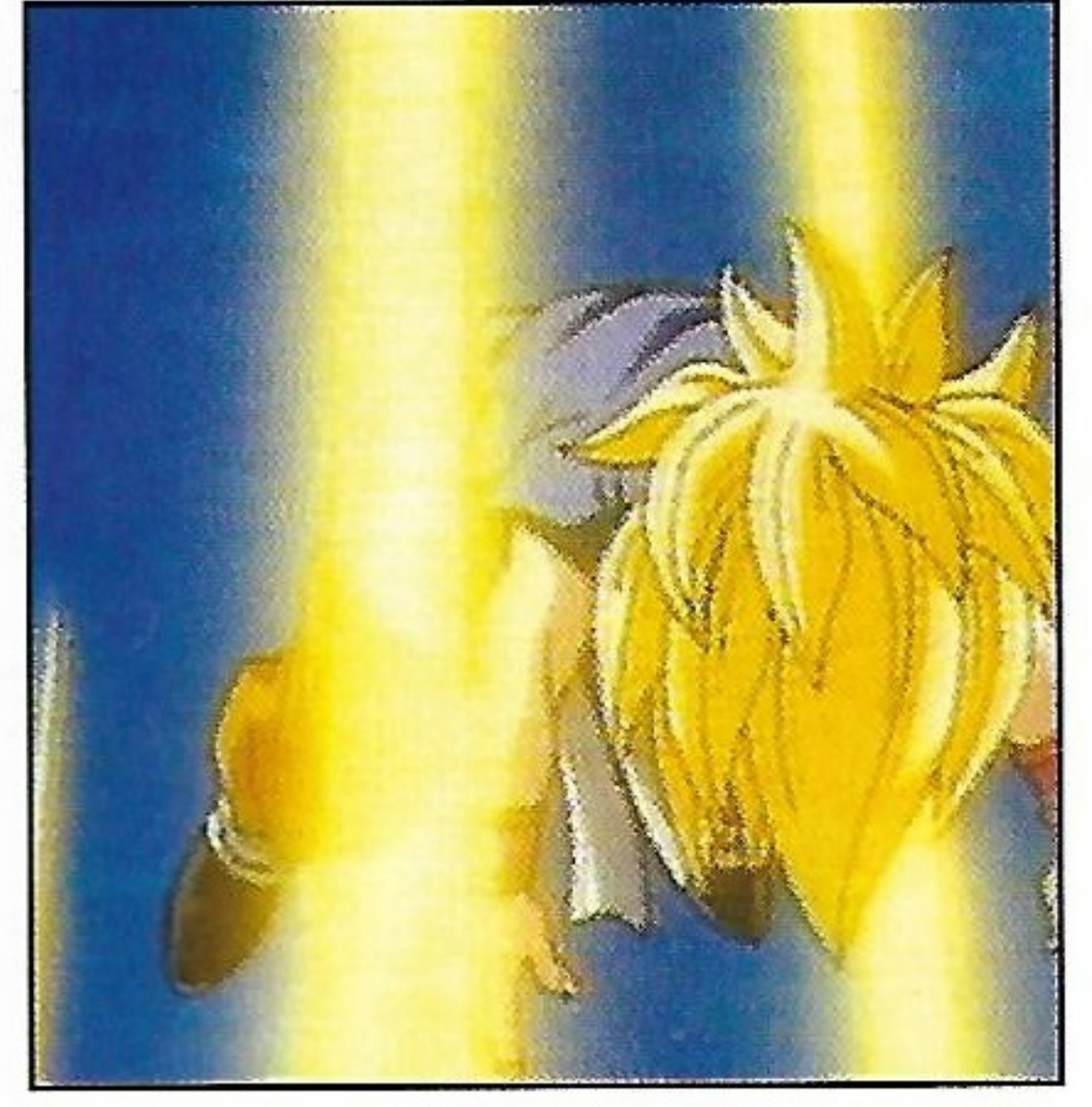




JE T'AVAIS PRÉVENU !



YAAA !!



MAGNIFIQUE EXCELLENT TRAVAIL ! JE SUIS FIER DE TOI C17 ! ÇA N'A PAS TRÂINÉ ! AAAAHHH !!



IL NE BOUGE PLUS. CETTE FOIS JE CROIS QU'ON EST TRANQUILLES !



JE VAIS LES DÉCEVOIR...

JE SUIS SINCÈREMENT DÉSOLÉ MAIS LE COMBAT EST LOIN D'ÊTRE TERMINÉ !

JE T'AI BIEN EU ! TOUT CELA FAIT PARTI D'UNE TACTIQUE ET TU N'Y A VU QUE DU FEU !



YAAA !!



PRÊT??



BZZZ !!



BZZZ !!



C'EST IMPOSSIBLE ! IL N'A MÊME PAS UNE SEULE ÉGRATIGNURE !



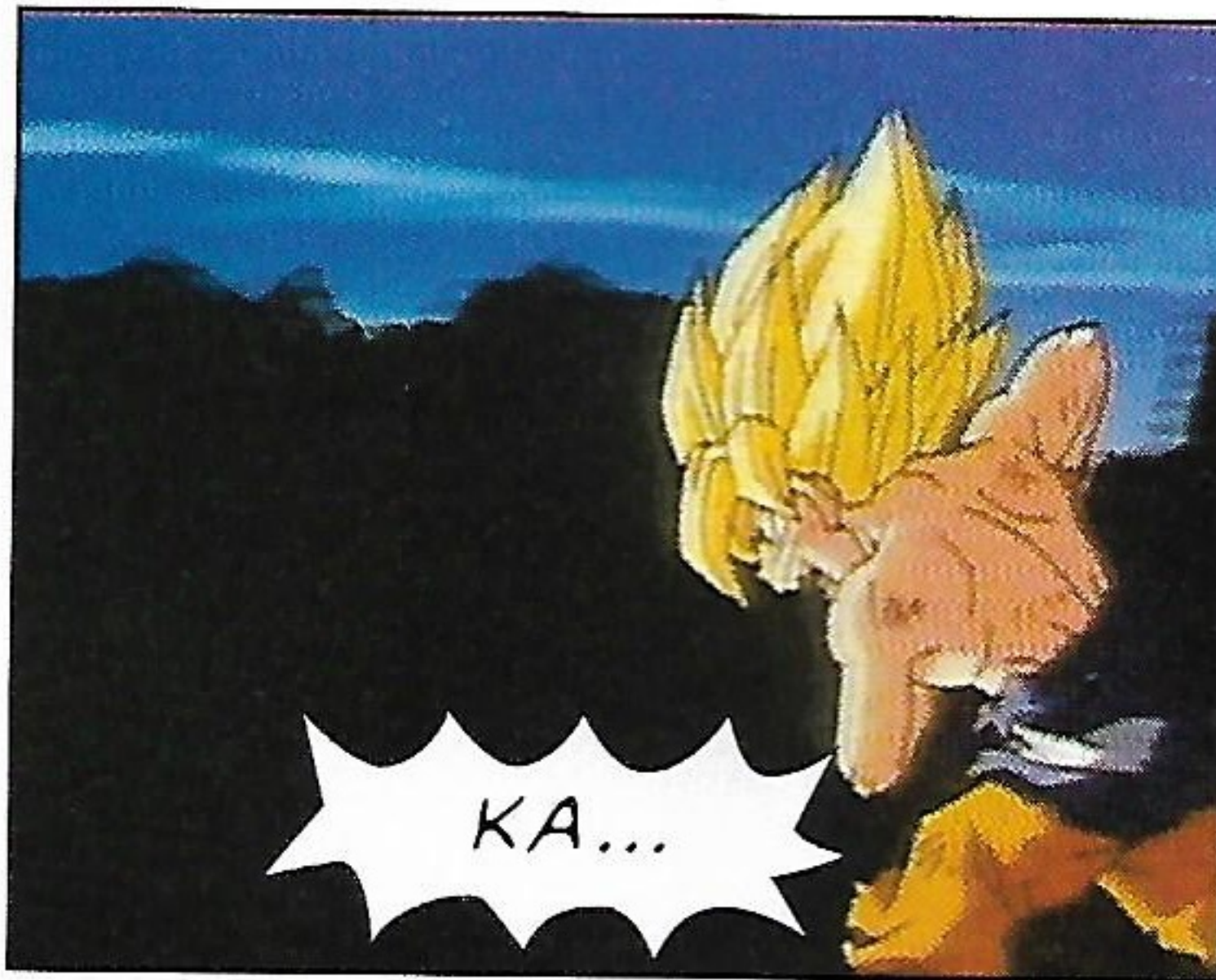
IL DOIT AVOIR UNE SORTE DE GILET PAR BALLES ULTRA SOPHISTIQUÉ !



TU REFUSES DE TE RENDRE À L'ÉVIDENCE ! C17 EST TROP FORT !



IL Y A FORCÉMENT UN TRUC !



KA...



MÉ...



AAA...



MÉ...



AAA...



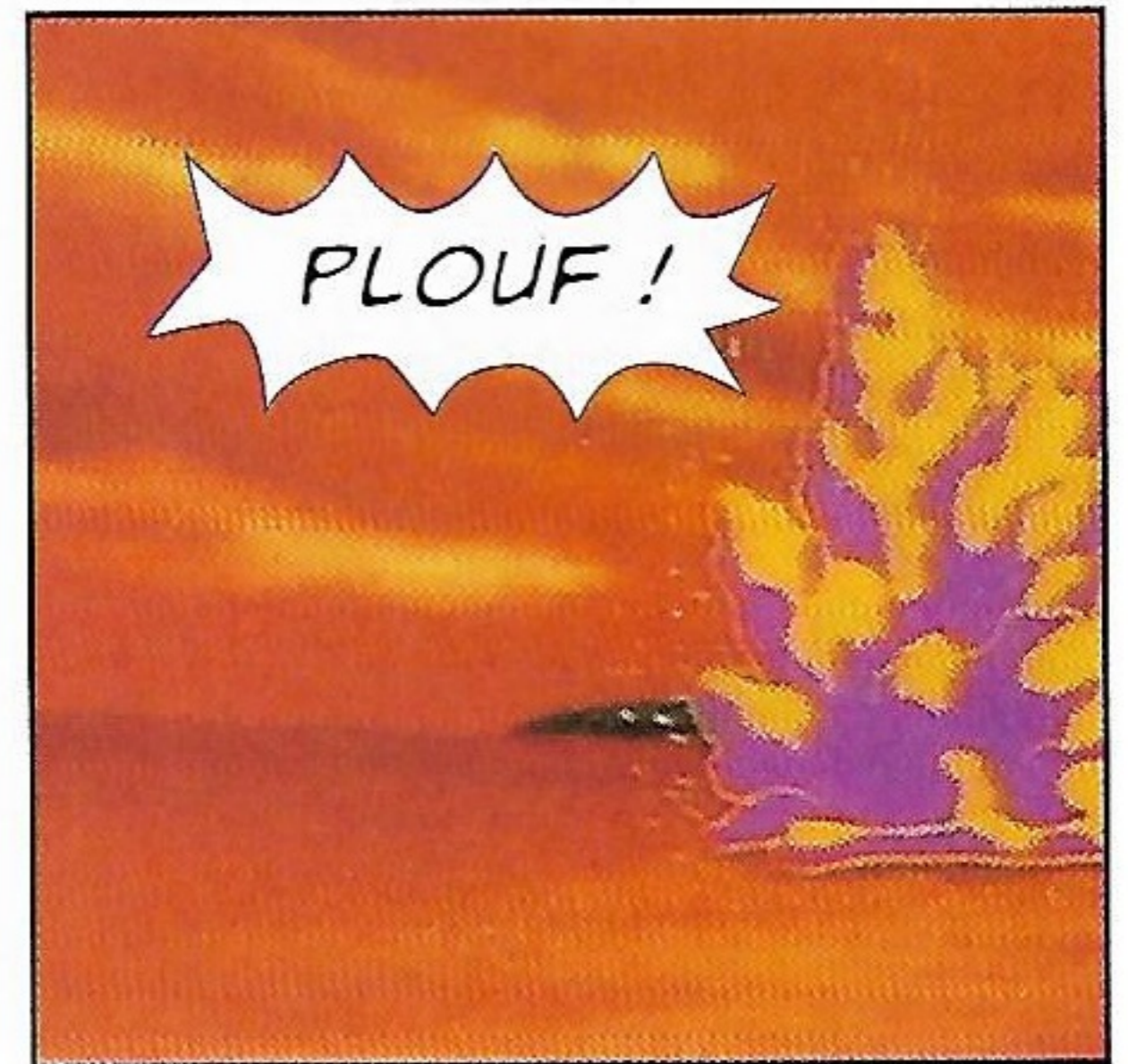
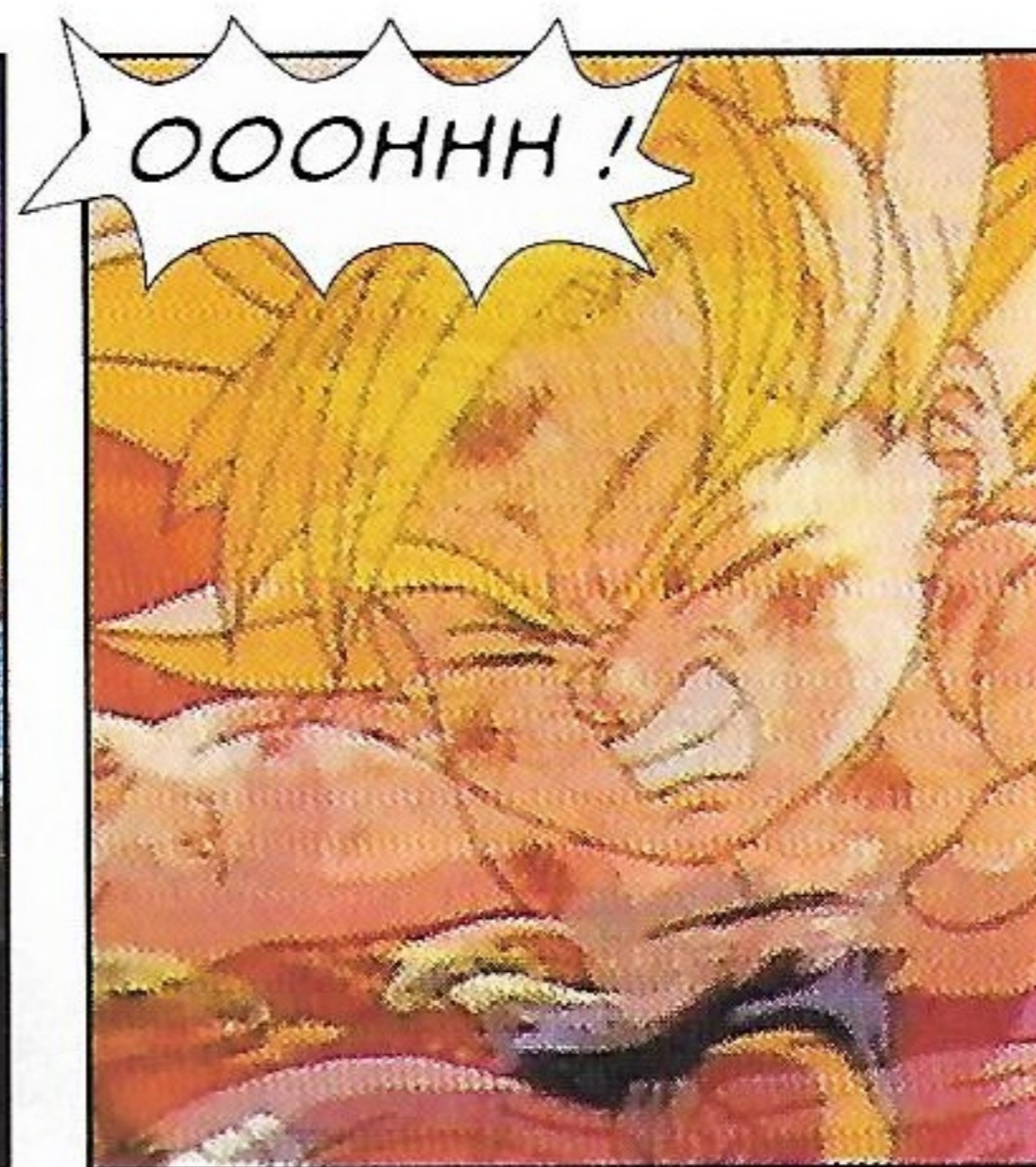
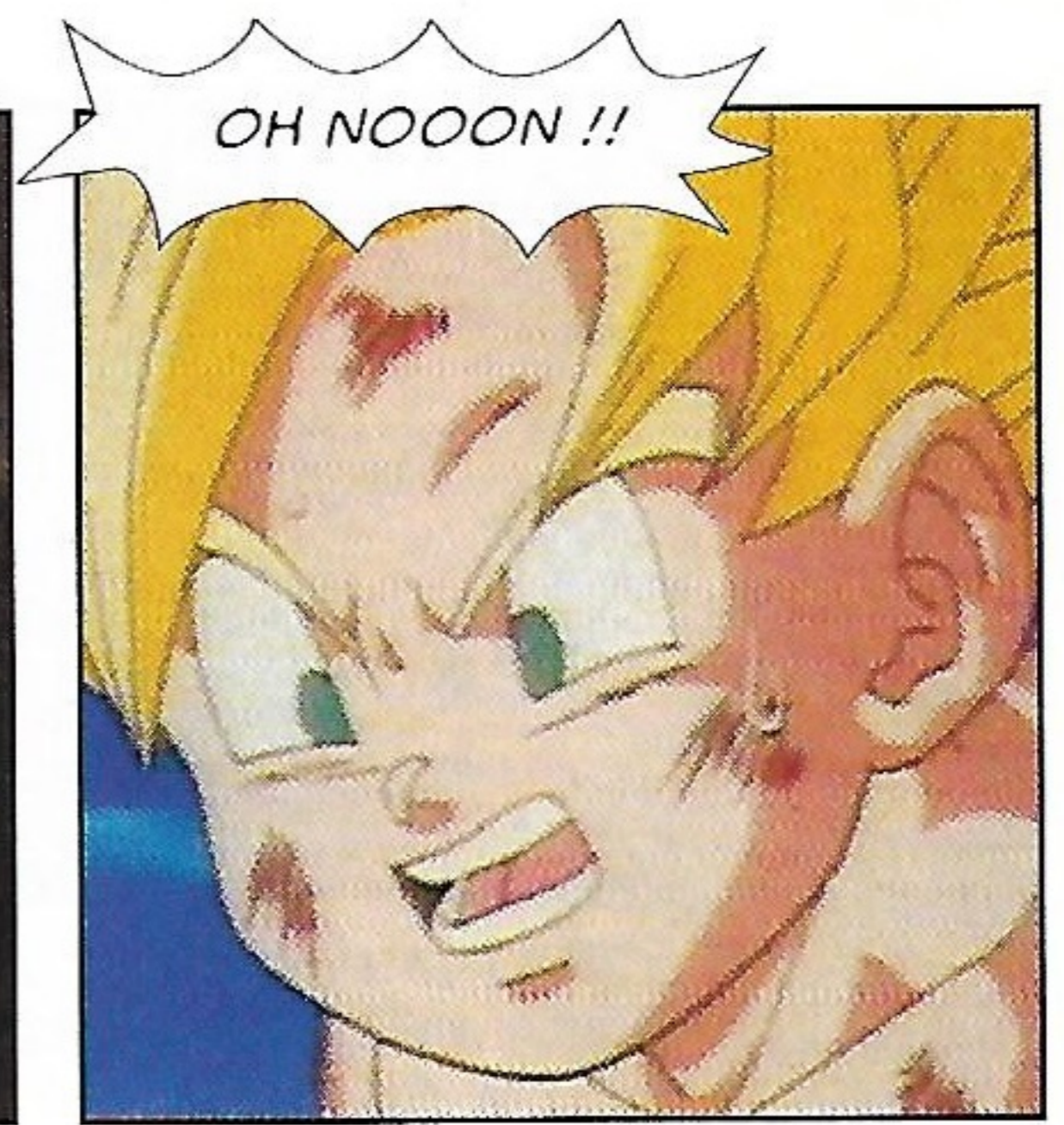
OOOOHH !



YAAAA !!

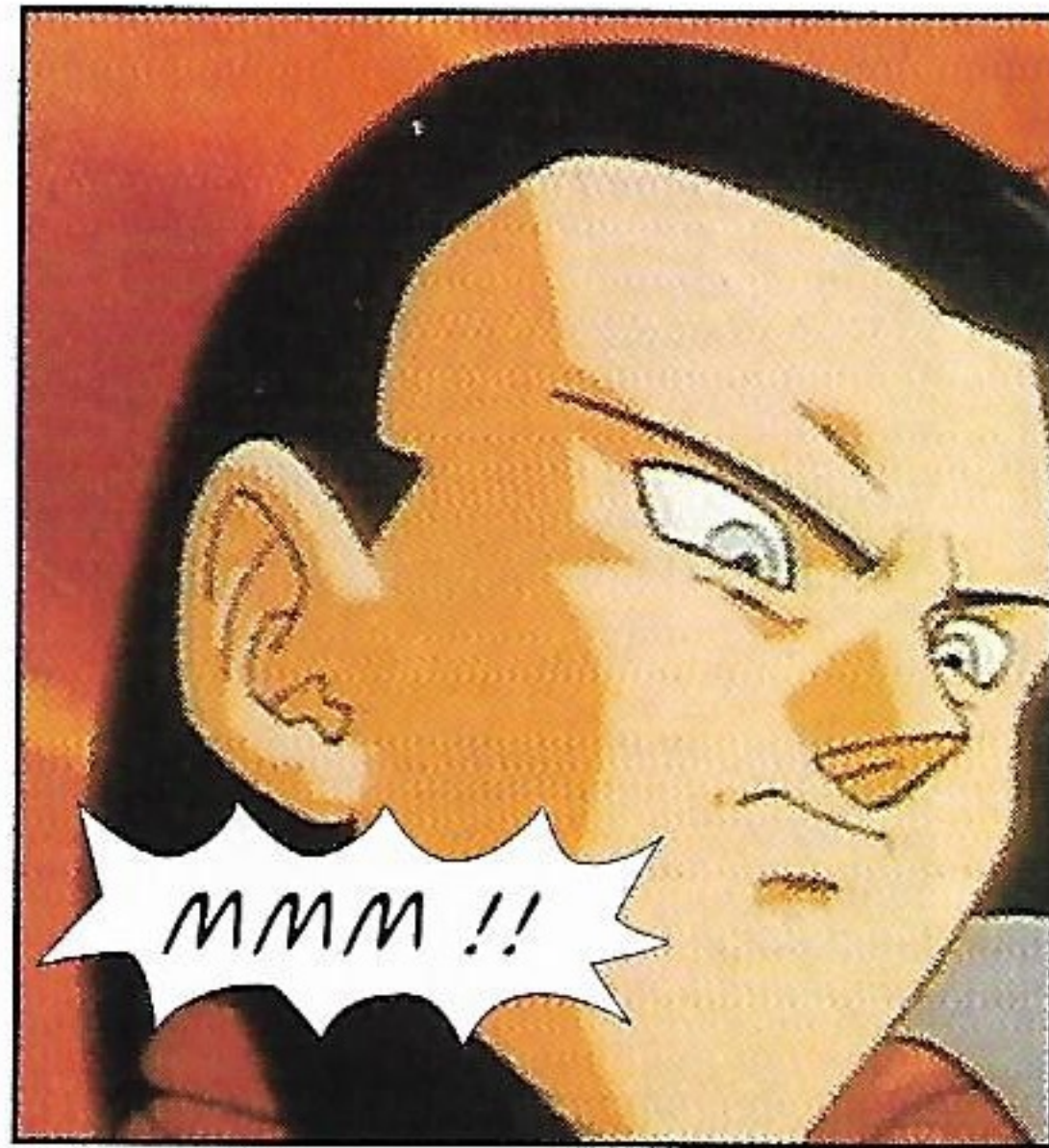


ET ON RIGOLE MOINS MAINTENANT NON ? T'AS PAS AUTRE CHOSE À ME MONTRER ?





SANGOKU OÙ ES-TU?



MMM !!



FSSS !!



PSSS !!



YAAAA !!



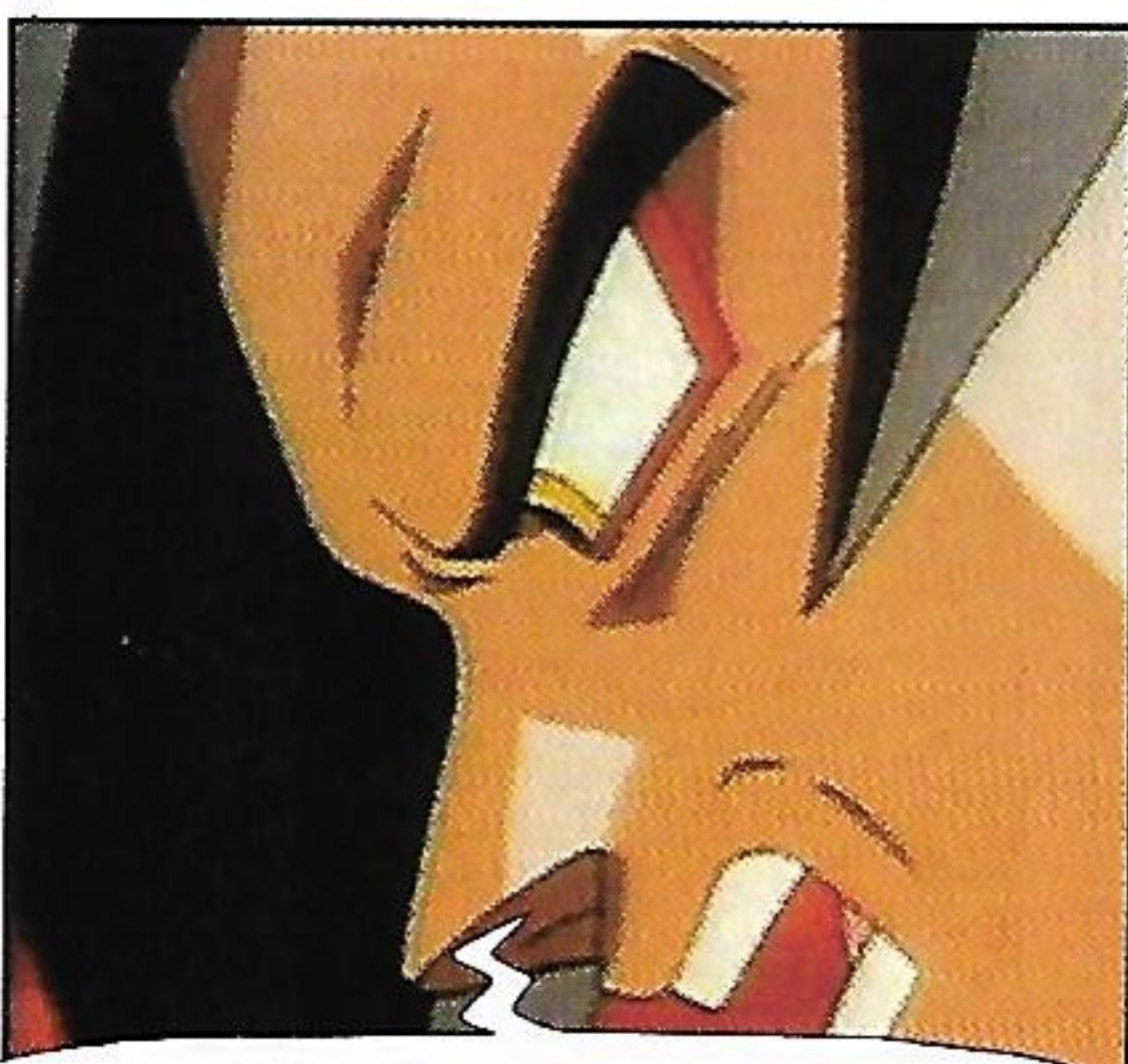
YAAAA !!



QUELLE SURPRISE...



MOI AUSSI J'AI PLUS D'UN TOUR DANS MON SAC!



VOUS NE POUVIEZ PAS SAVOIR QUE J'ALLAIS ME TRANSFORMER!



ALORS !!

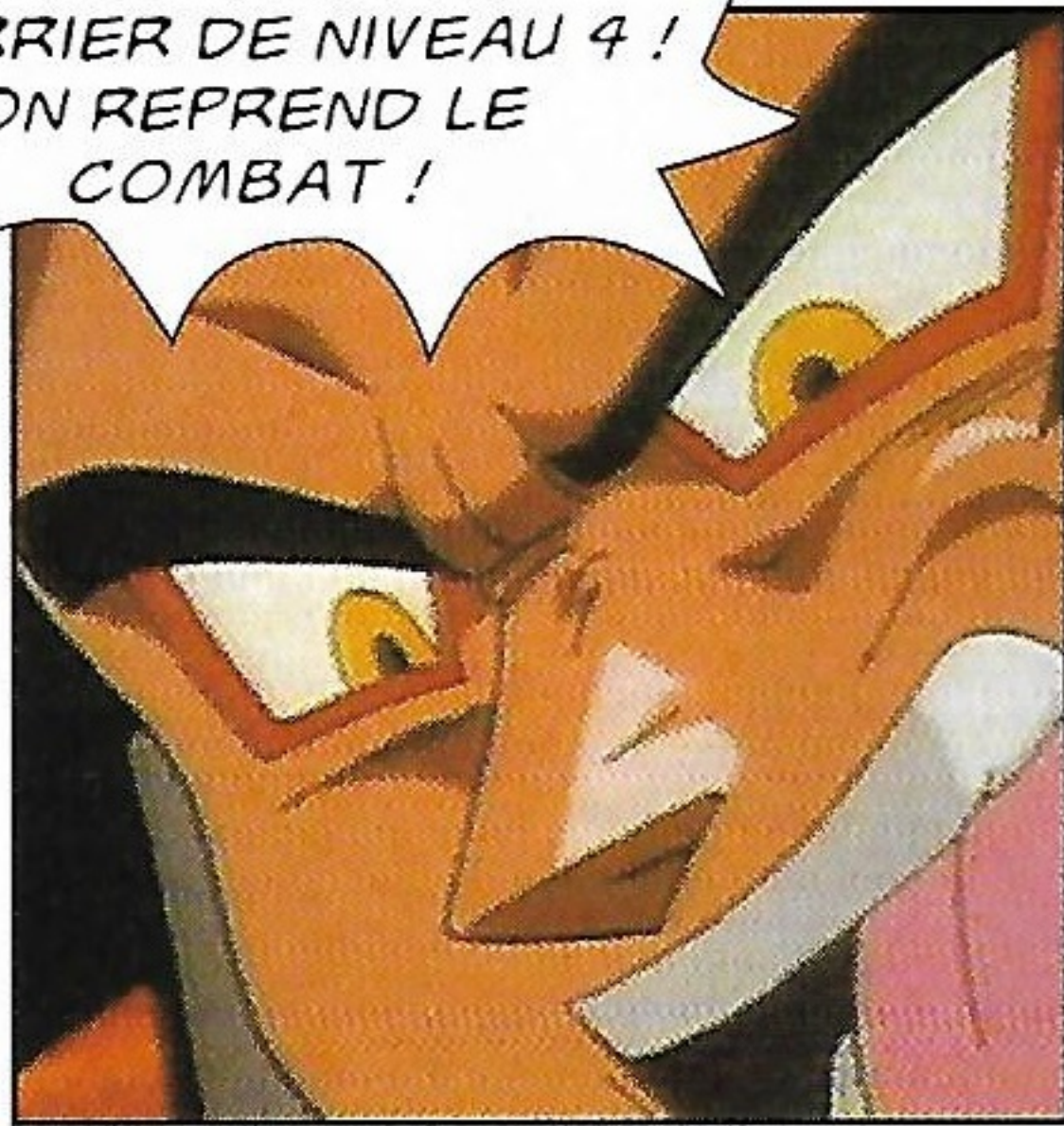


ALORS LÀ, TU M'ÉPATES!



JE LE PRENDS  
COMME UN  
COMPLIMENT !

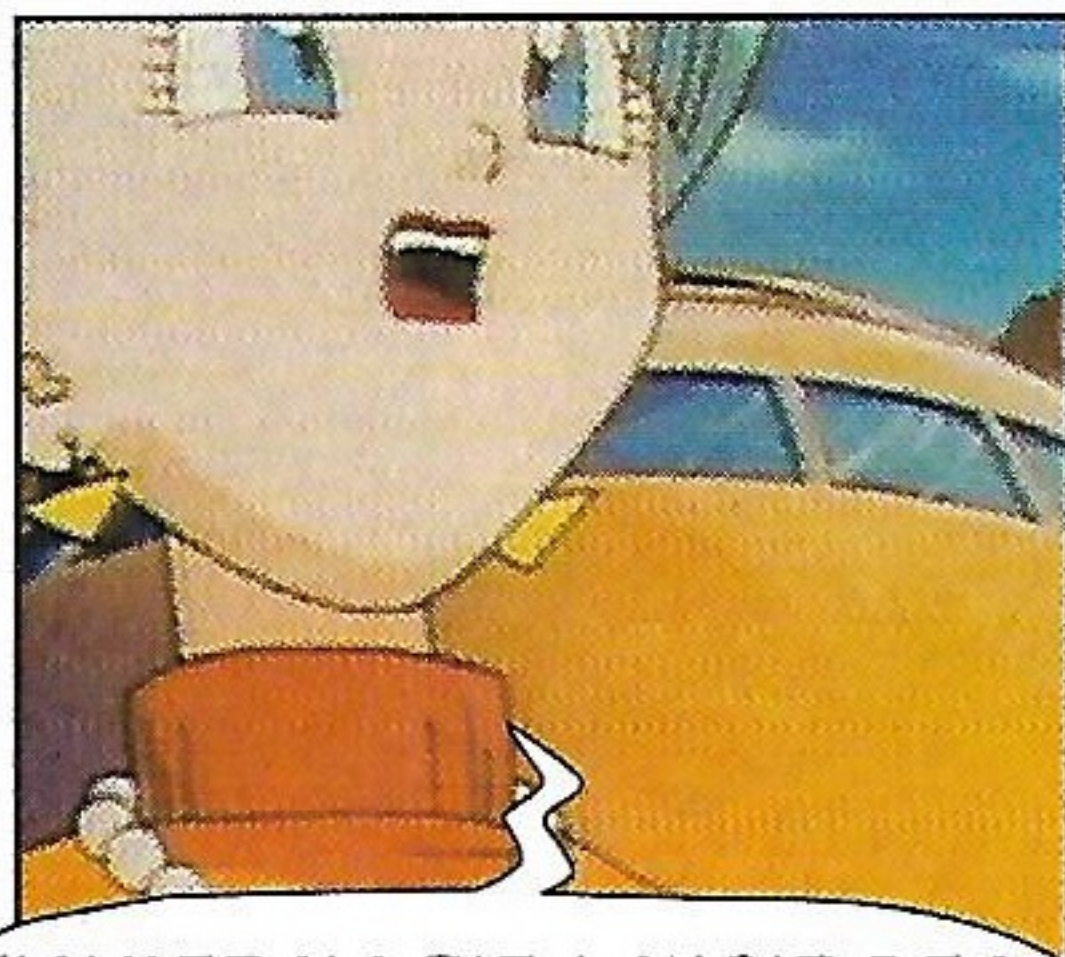
JE SUIS UN SUPER  
GUERRIER DE NIVEAU 4 !  
ON REPREND LE  
COMBAT !



PENDANT CE TEMPS SUR  
TERRE, RETROUVONS BULMA...



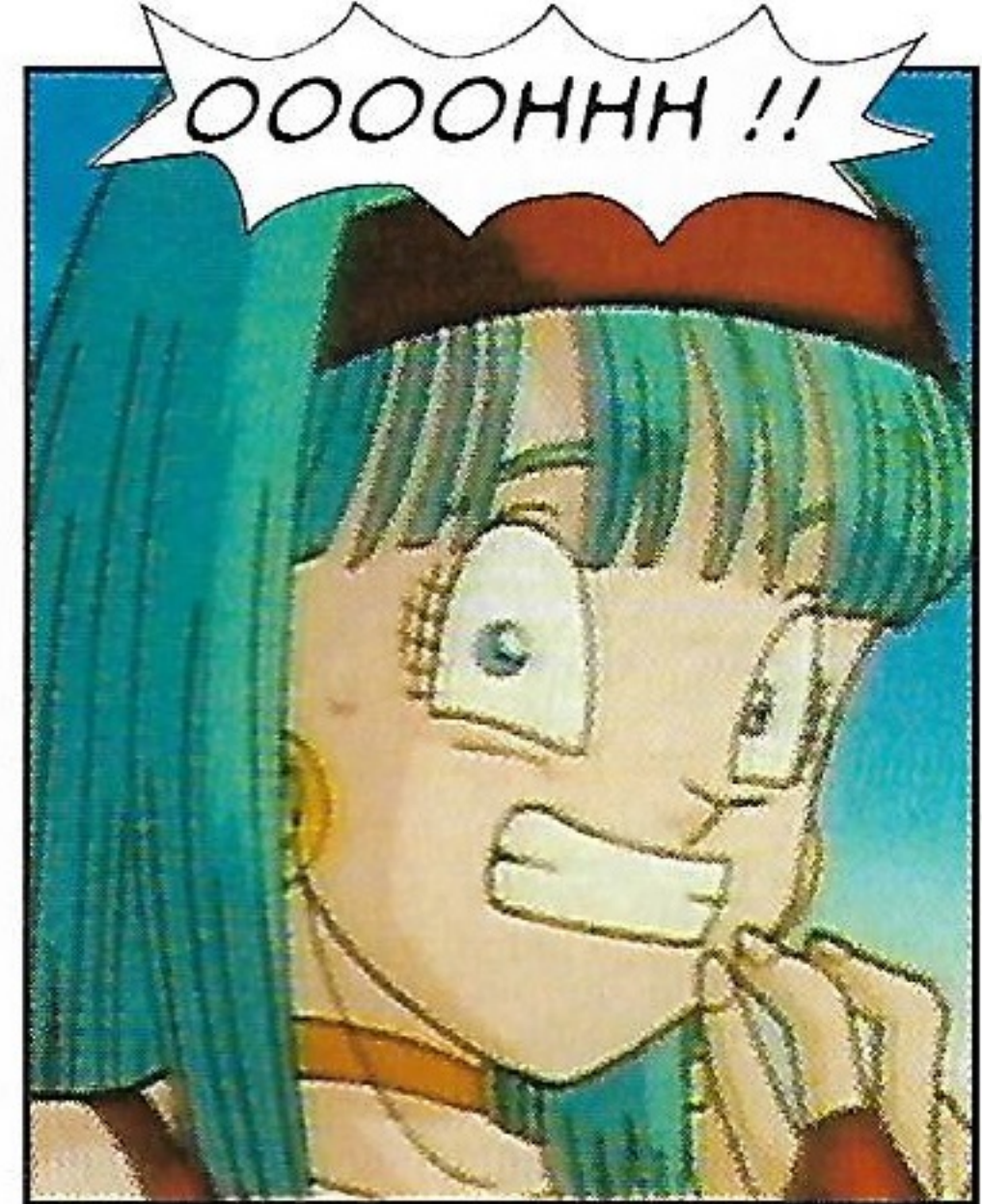
LALALA !



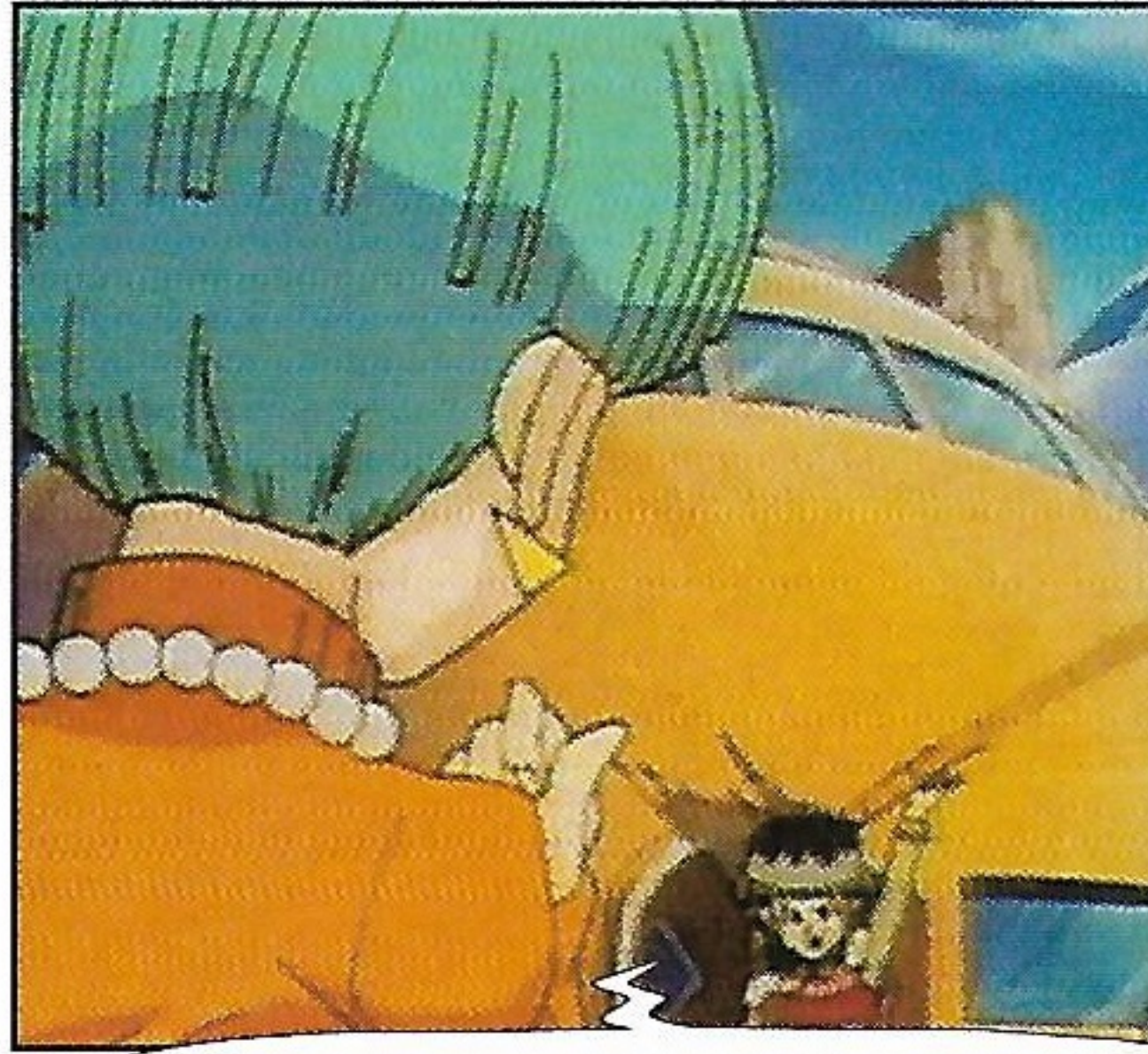
J'AIMERAIS BIEN AVOIR DES  
NOUVELLES DE SANGOKU !  
ÇA FAIT LONGTEMPS QUE  
LE TROU DANS LE CIEL A  
DISPARU !



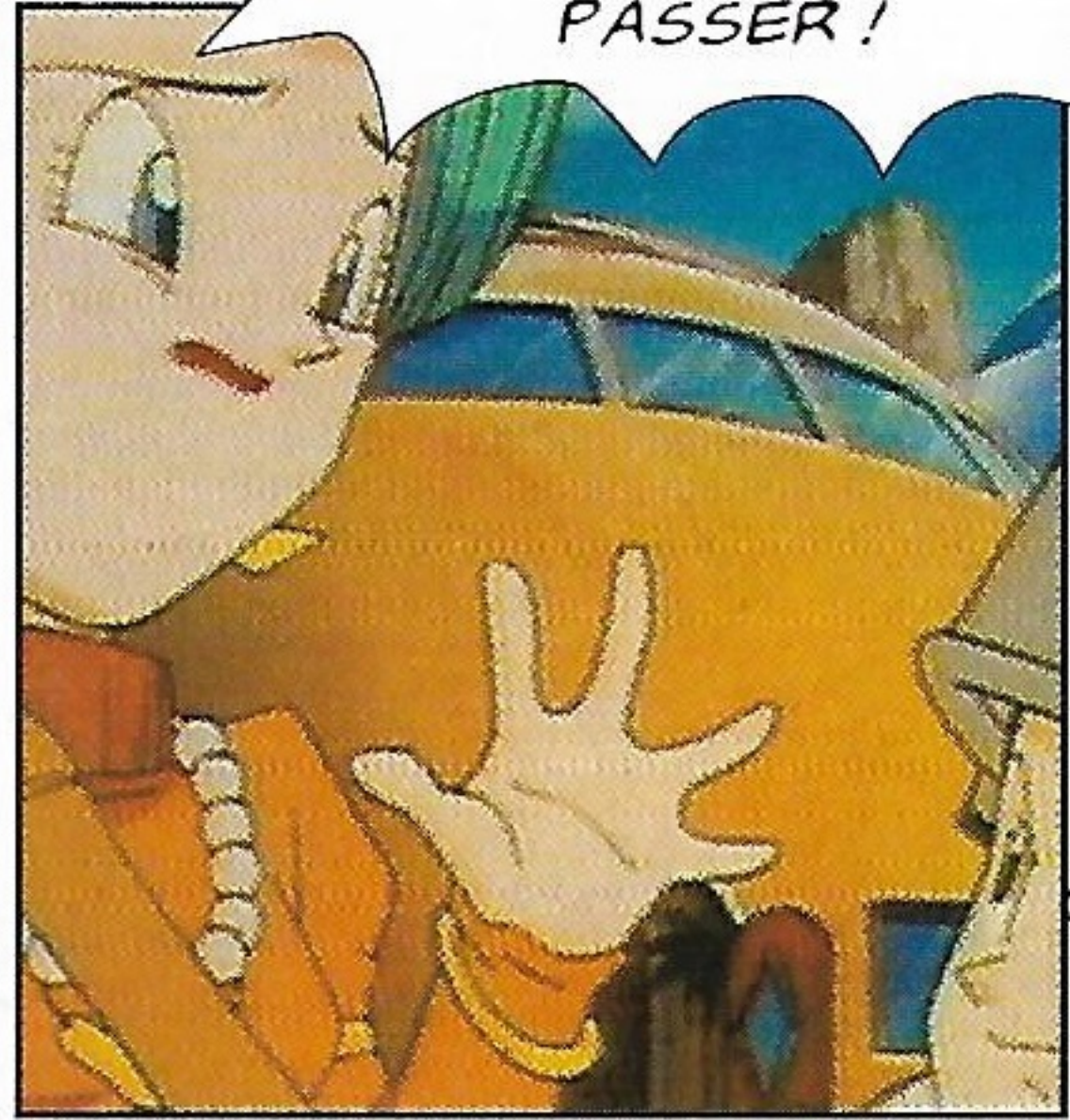
TRUNKS A OUBLIÉ  
SON PORTABLE !



OOOOHHH !!



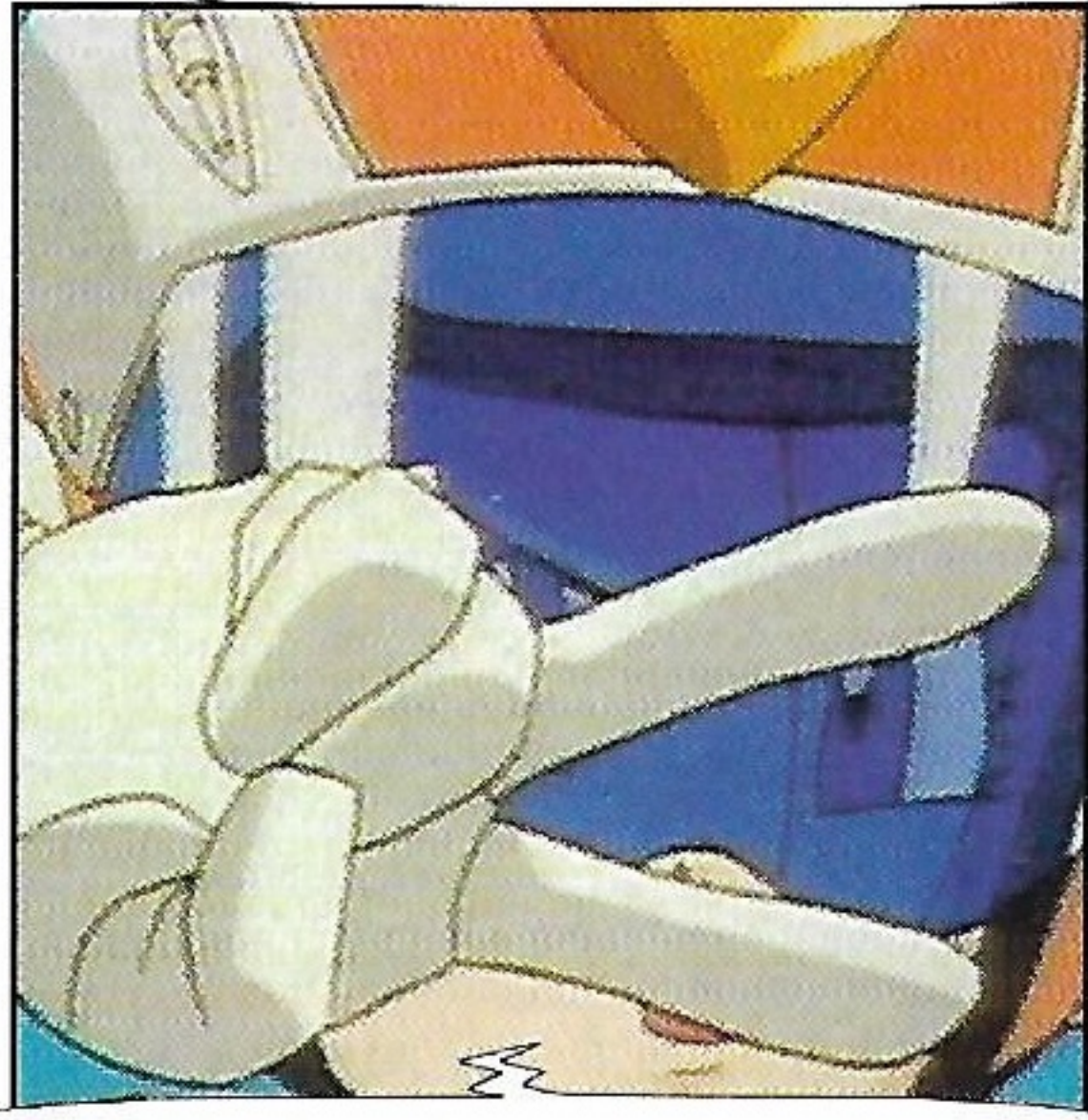
MOI AUSSI J'AURAIS PU ALLER  
BATTRE LE BÉBÉ MUTANT !



ON SE CALME ÇA VA  
PASSER !



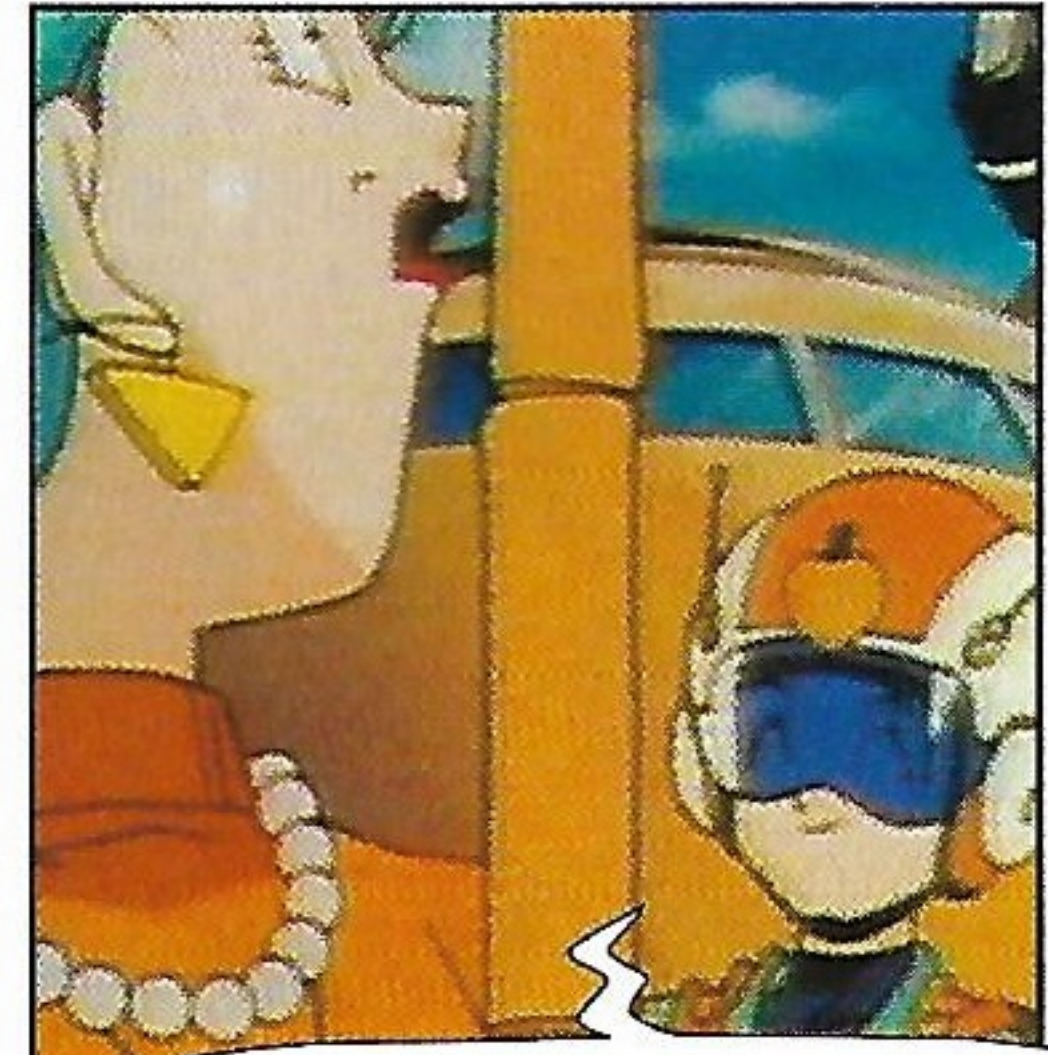
C'EST ELLE QUI A RAISON !  
D'AILLEURS JE VAIS DE CE PAS  
REJOINDRE MON MARI !



SUPER GUERRIER NIVEAU 2...



ALORS !!



QUE PENSEZ-VOUS DE MON  
COSTUME ? IL ME VA  
TOUJOURS AUSSI BIEN  
QU'AVANT ?





ALORS TU VIENS ? EN ROUTE...



NON ATTENDEZ, MAIS VOUS ÊTES FOLLES !

NON, JE SUIS ASSEZ D'ACCORD ! ELLES ONT RAISON ! ON NE DOIT PAS RESTER ICI SANS RIEN FAIRE !



AAHH !!



AAHH !!



AAHH !!



QUEL IMBÉCILE ! TU TE FATIGUES POUR RIEN ! TANT QUE TU N'AURAS PAS COMPRIS QU'IL Y A UN MÉCANISME SPÉCIAL DANS C17, TU NE POURRAS PRENDRE L'AVANTAGE !



AAHH !!



VAS-Y CONTINUE ! PLUS TU LUI ENVOIES DE L'ÉNERGIE ET PLUS IL EN ABSORBE C'EST ÇA LE SECRET, SANS LE SAVOIR TU LUI REMPLIS SES RÉSERVES !



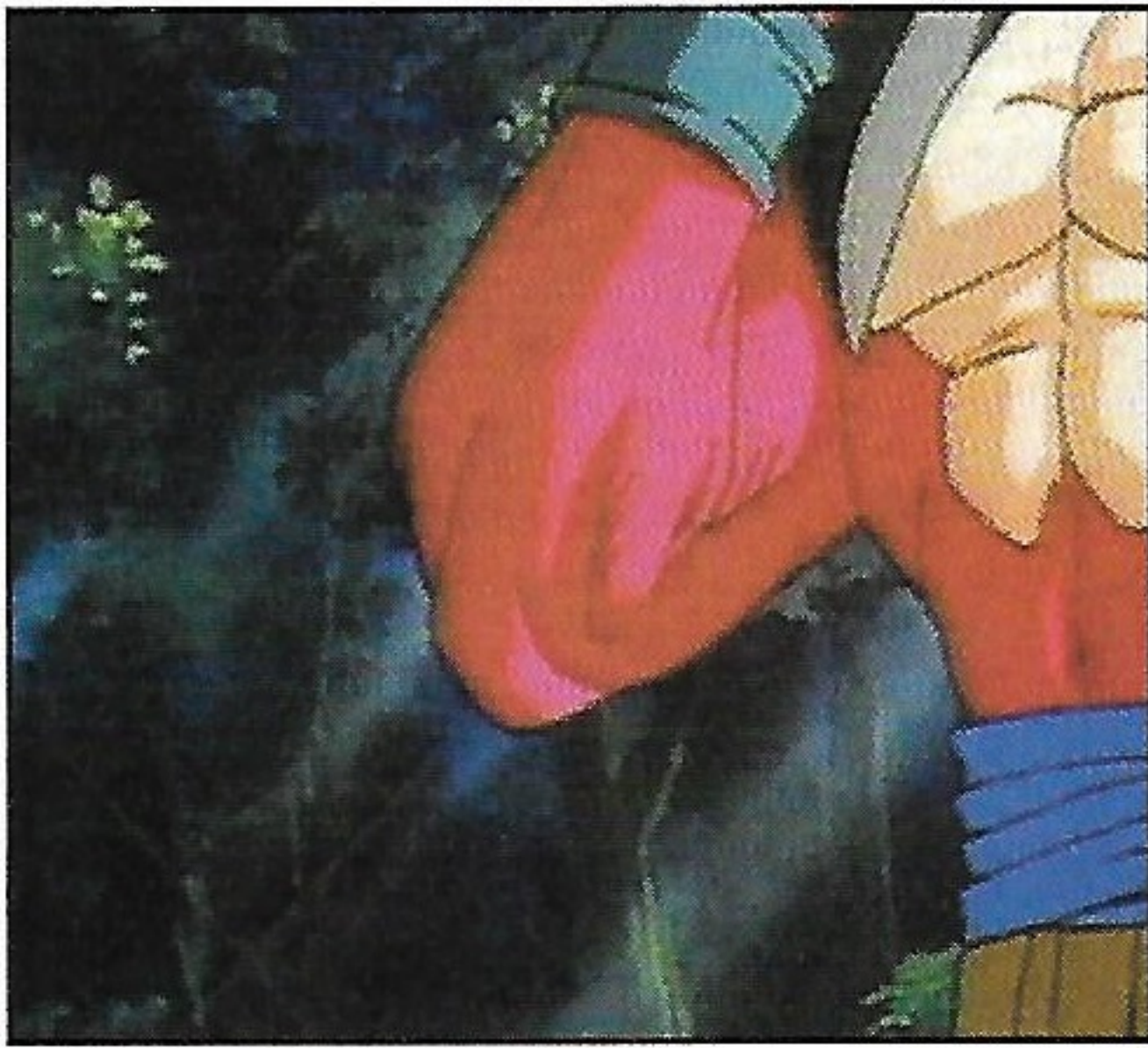
BAOUM !



GRRRRR !



ÇA NE SERT À RIEN DE TE CACHER, JE VAIS TE TROUVER ! C'EST TON AURA QUI VA ME MONTRER LE CHEMIN !



YAAAAAA !!

FCHS !!

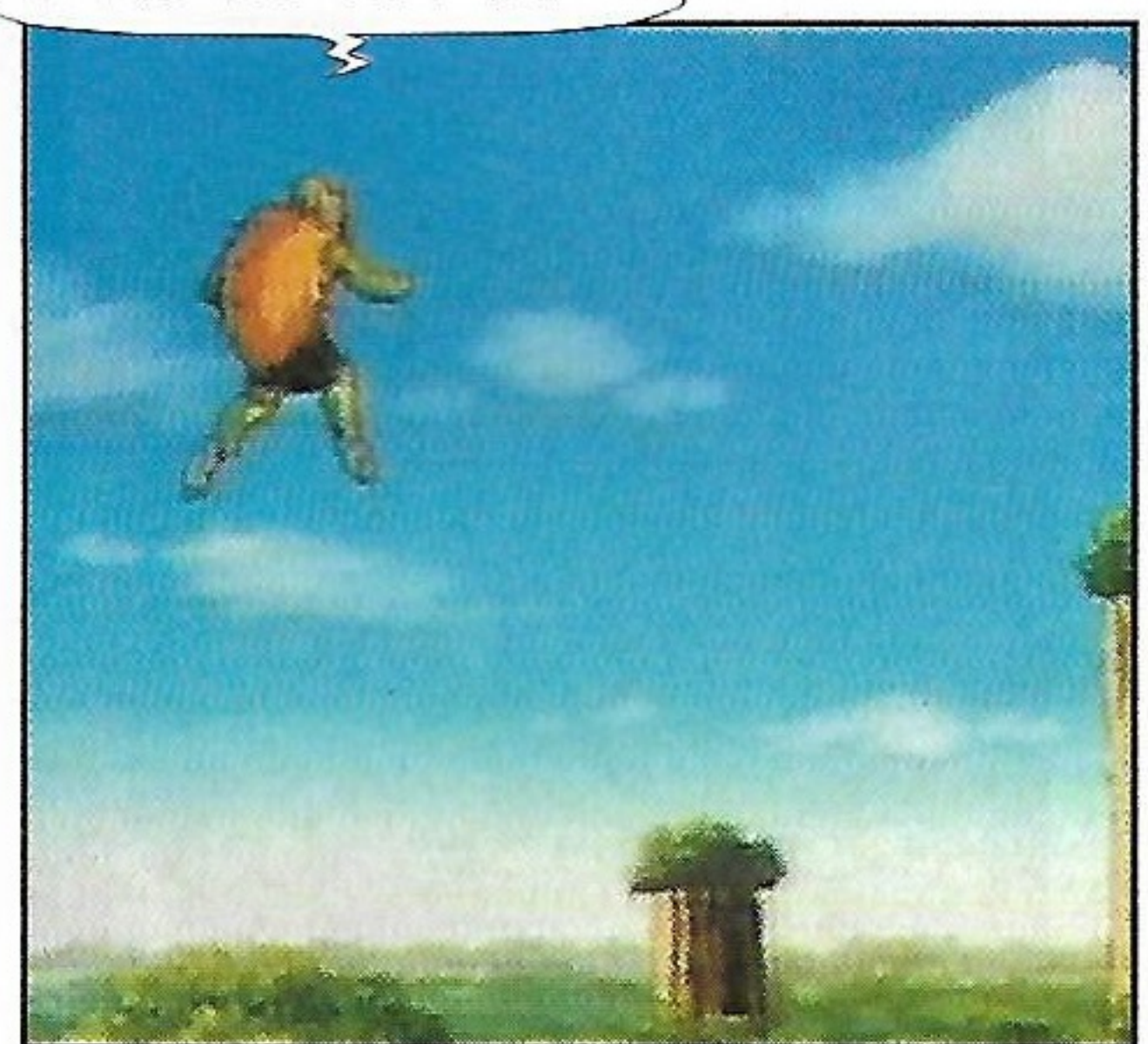
C'EST BIZARRE, IL SE JETTE SUR MES BOULES DE FEU AU LIEU DE LES ÉVITER !

JE DIRAIS MÊME QUE ÇA L'AMUSE DE ME PROVOQUER ! J'AI COMPRIS !

ÇA Y EST IL A COMPRIS ! MAIS ÇA NE CHANGE RIEN POUR NOUS !

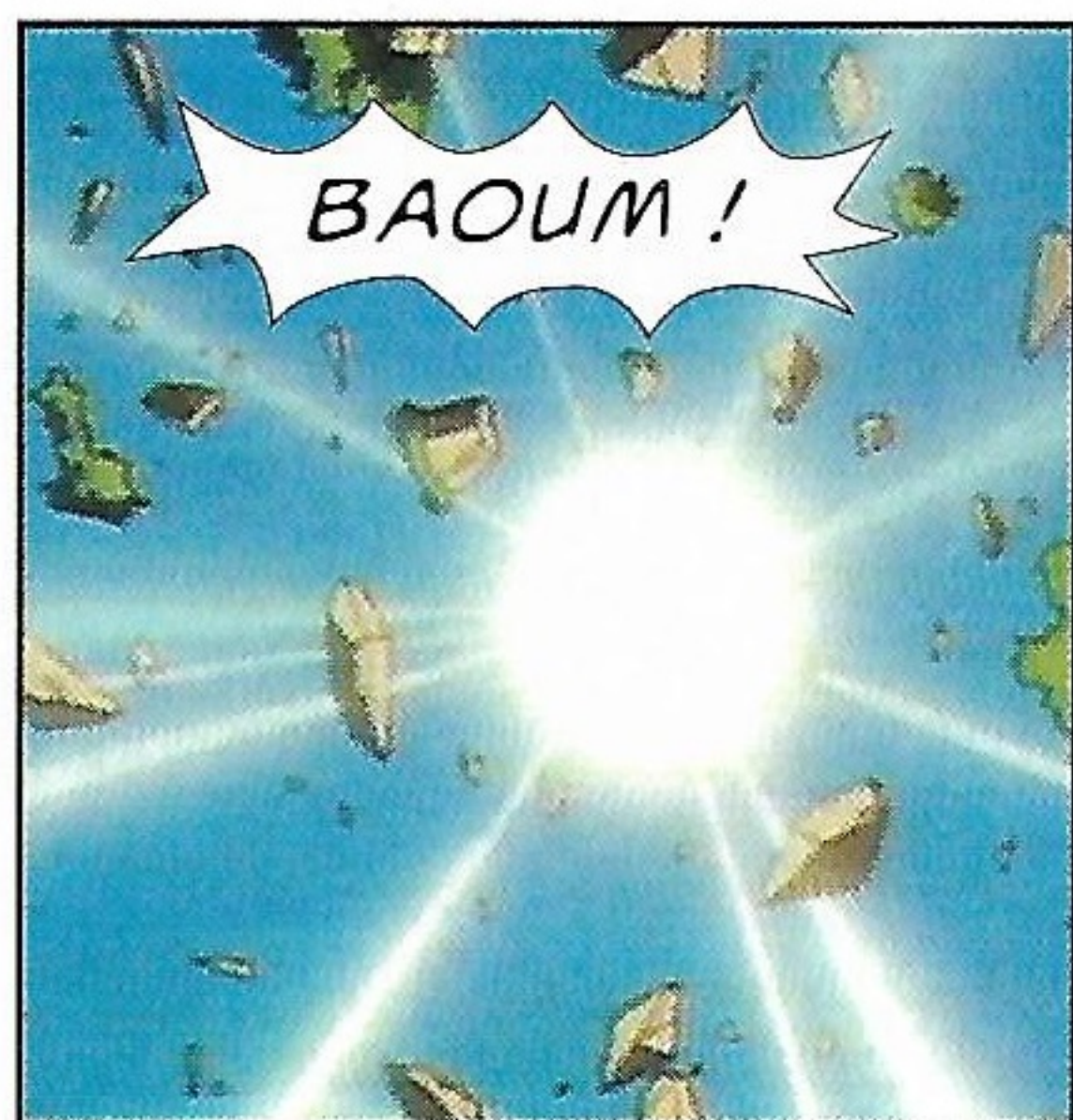


MAIS OÙ EST-IL ?



LA VICTOIRE NE PEUT PAS NOUS ÉCHAPPER !

AAAAHHH !



IL EST MOINS BÊTE QUE JE LE CROYAIS !

JE SUIS LÀ ! SALUT LES GARS !

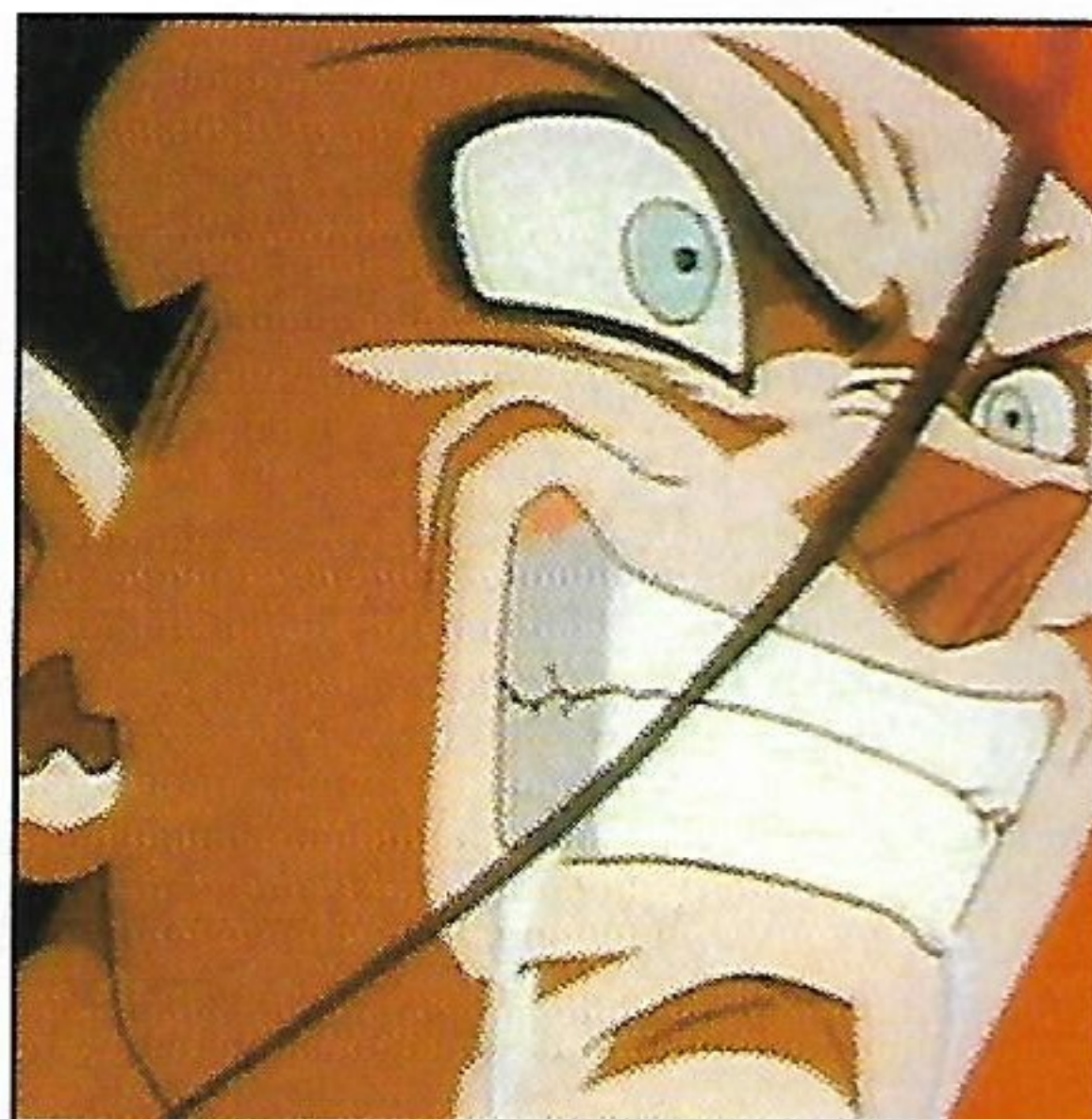
FINI LA  
PLAISANTERIE !



VAGUE  
DÉFERLANTE !



YAAA !!



IL FAUT QUE ÇA  
MARCHE !



FFFFF !!



J'AI COMMIS UNE  
ERREUR ! J'AVAIS  
COMPRIS QU'IL  
ABSORBAIT DE  
L'ÉNERGIE...

GUY GUY !

... MAIS JE  
PENSAIS QU'UNE  
VAGUE DÉFERLANTE,  
CE SERAIT TROP !



TU AS PERDU LA PARTIE !



NON PAS TOUT À  
FAIT !



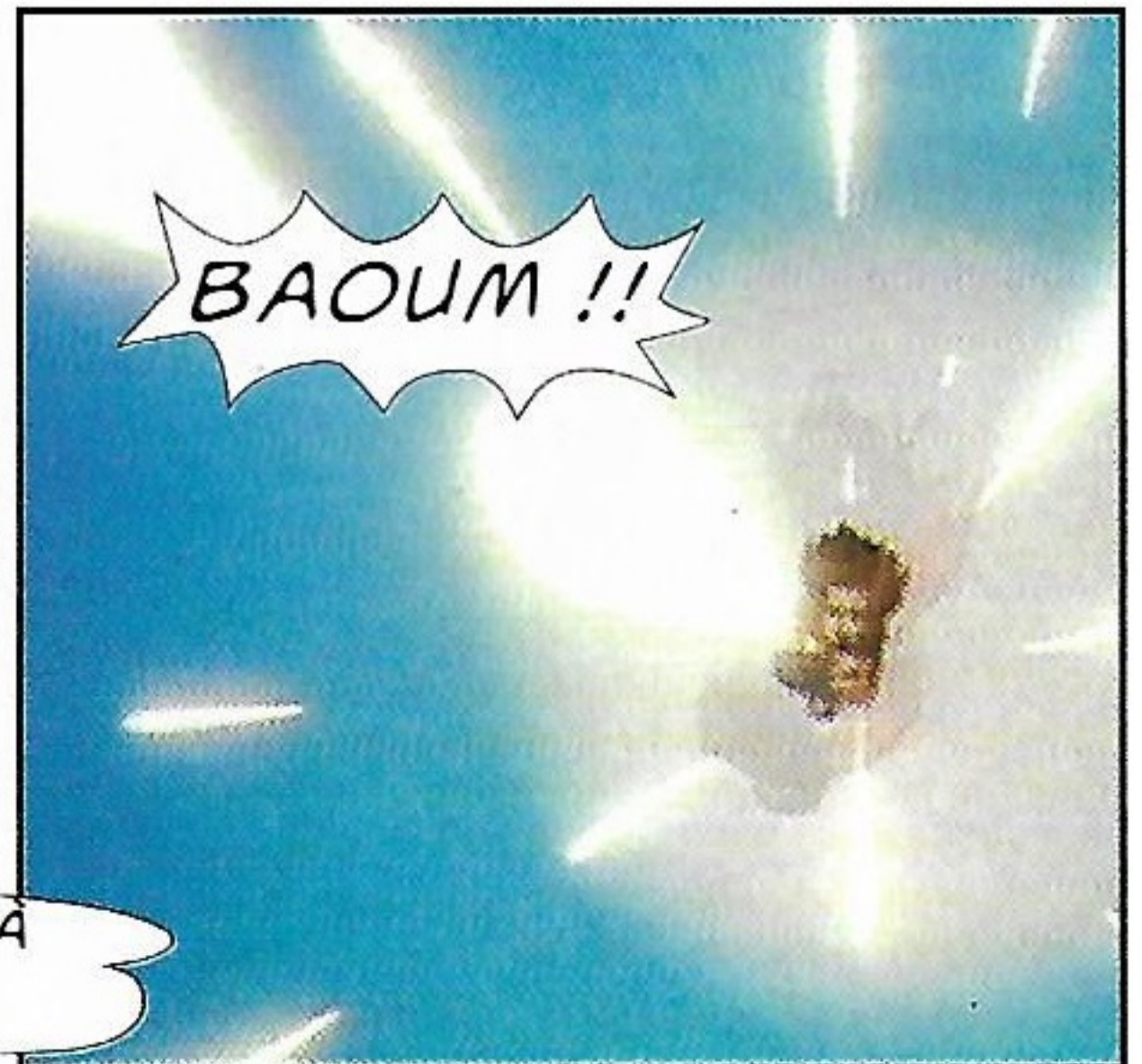
IL SERAIT BÊTE DE NIER QU'IL EST REDOUTABLE MAIS IL A DES FAIBLESSES !

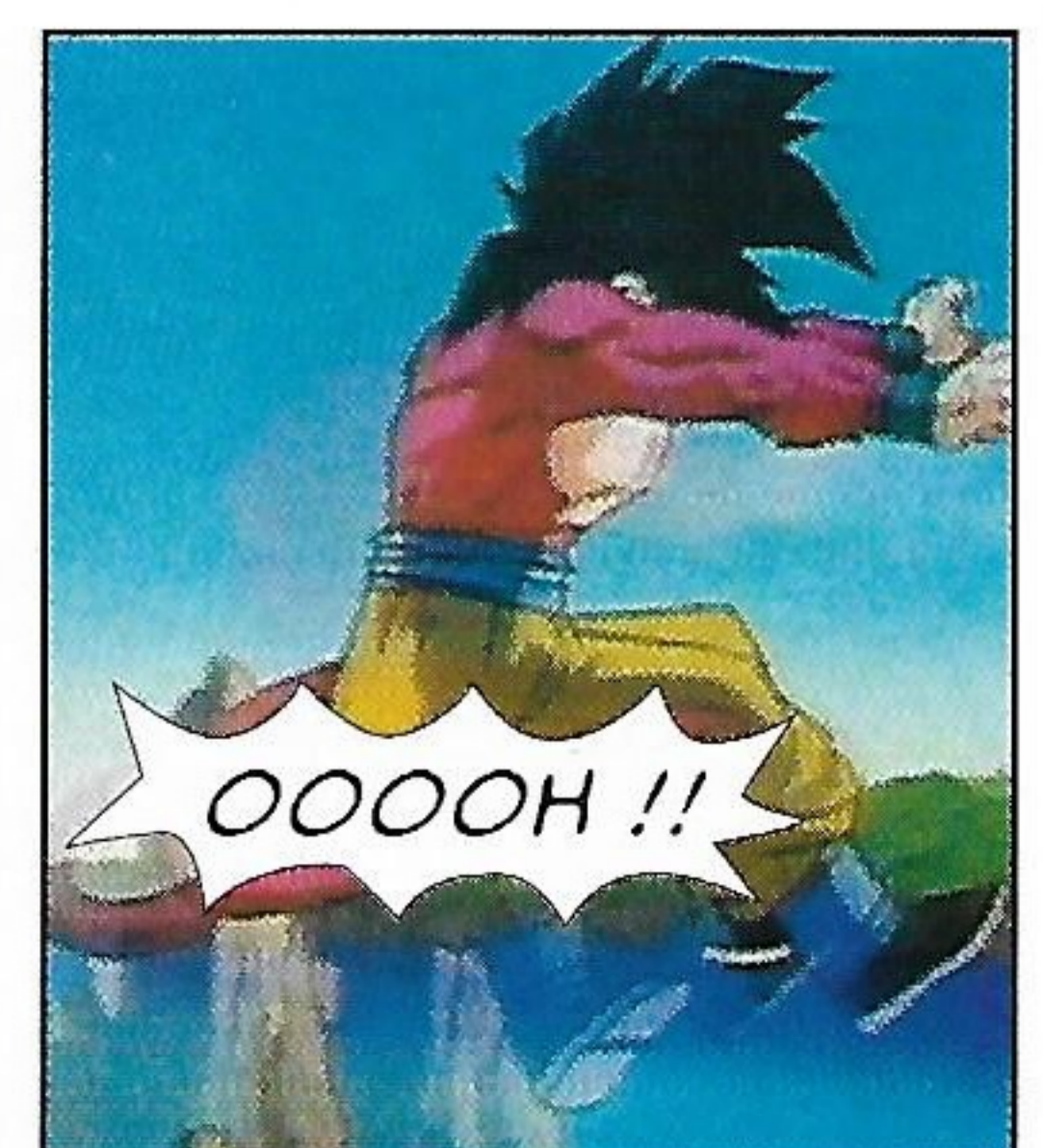
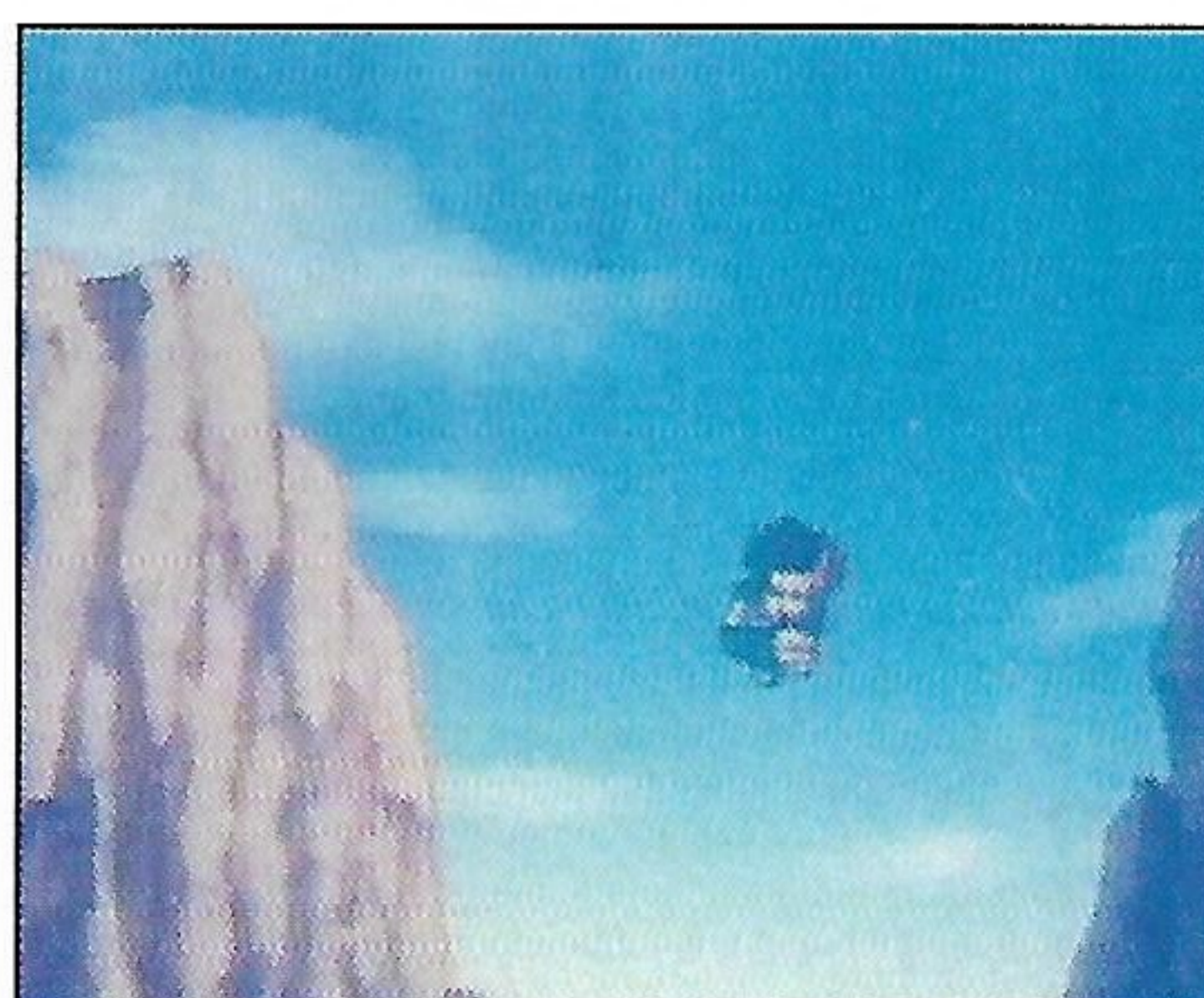
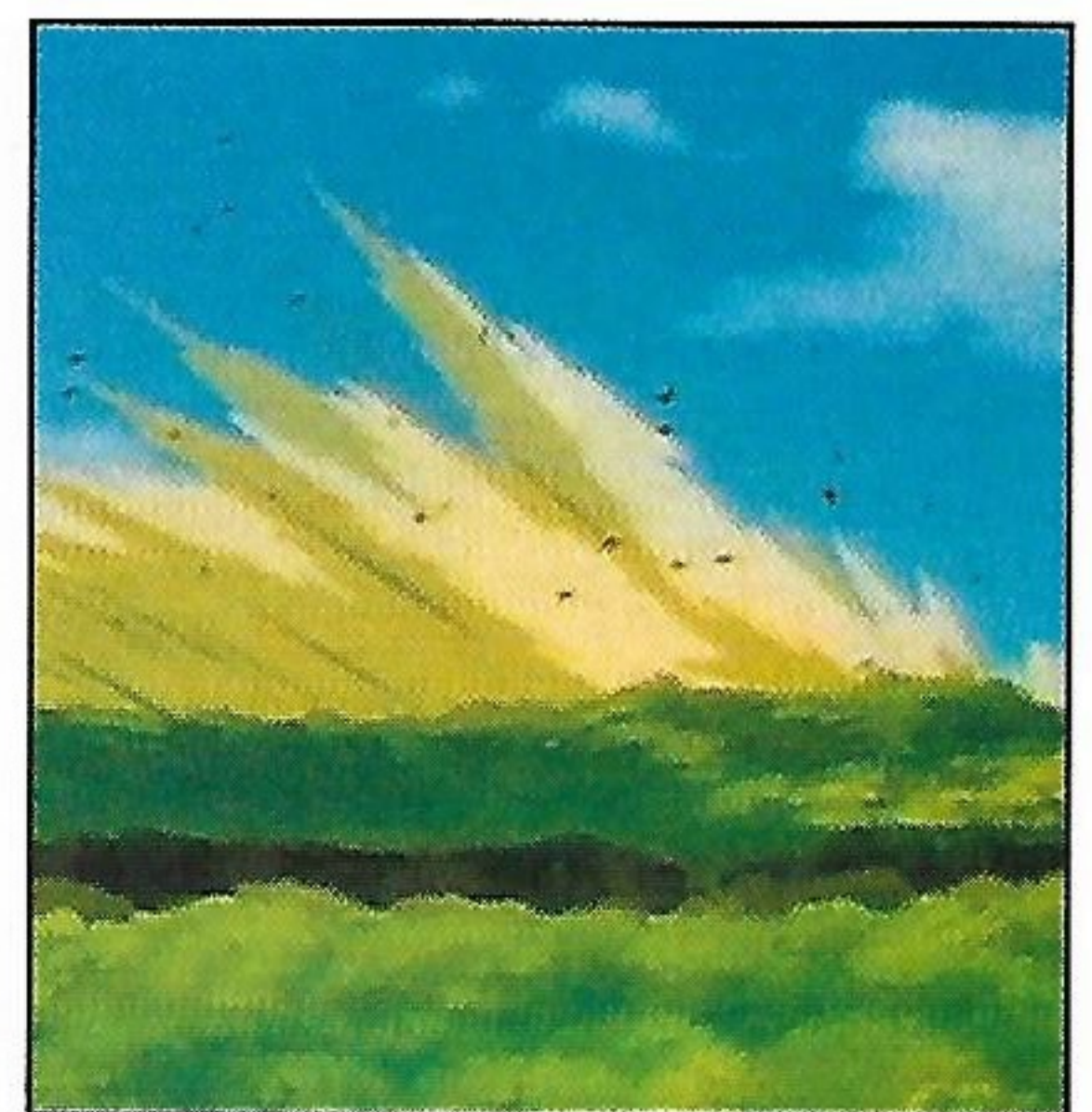


ARRÊTE DE DIRE QUE VOUS ALLEZ GAGNER CAR CE N'EST PAS ENCORE FAIT !



C17, FAIT-LE TAIRE ! IL M'ÉNERVE AVEC SES INSINUATIONS ! ÉLIMINE-LE ET VITE !



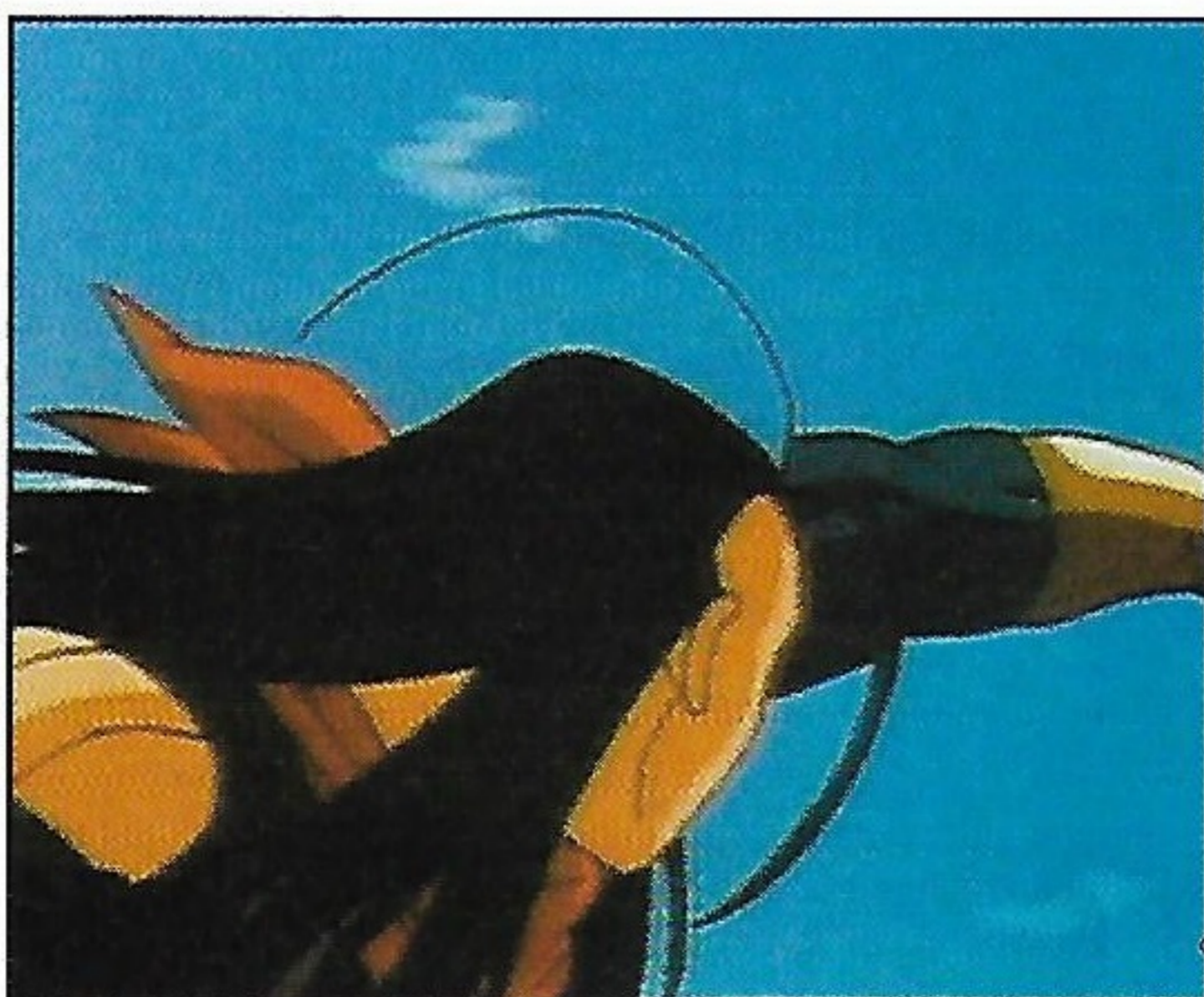




BAOUM !!



POISSE ! JE NE PEUX MÊME PAS LUI ENVOYER UNE VAGUE DÉFERLANTE !



ALLEZ, ON SE REPREND !



YAAA !!

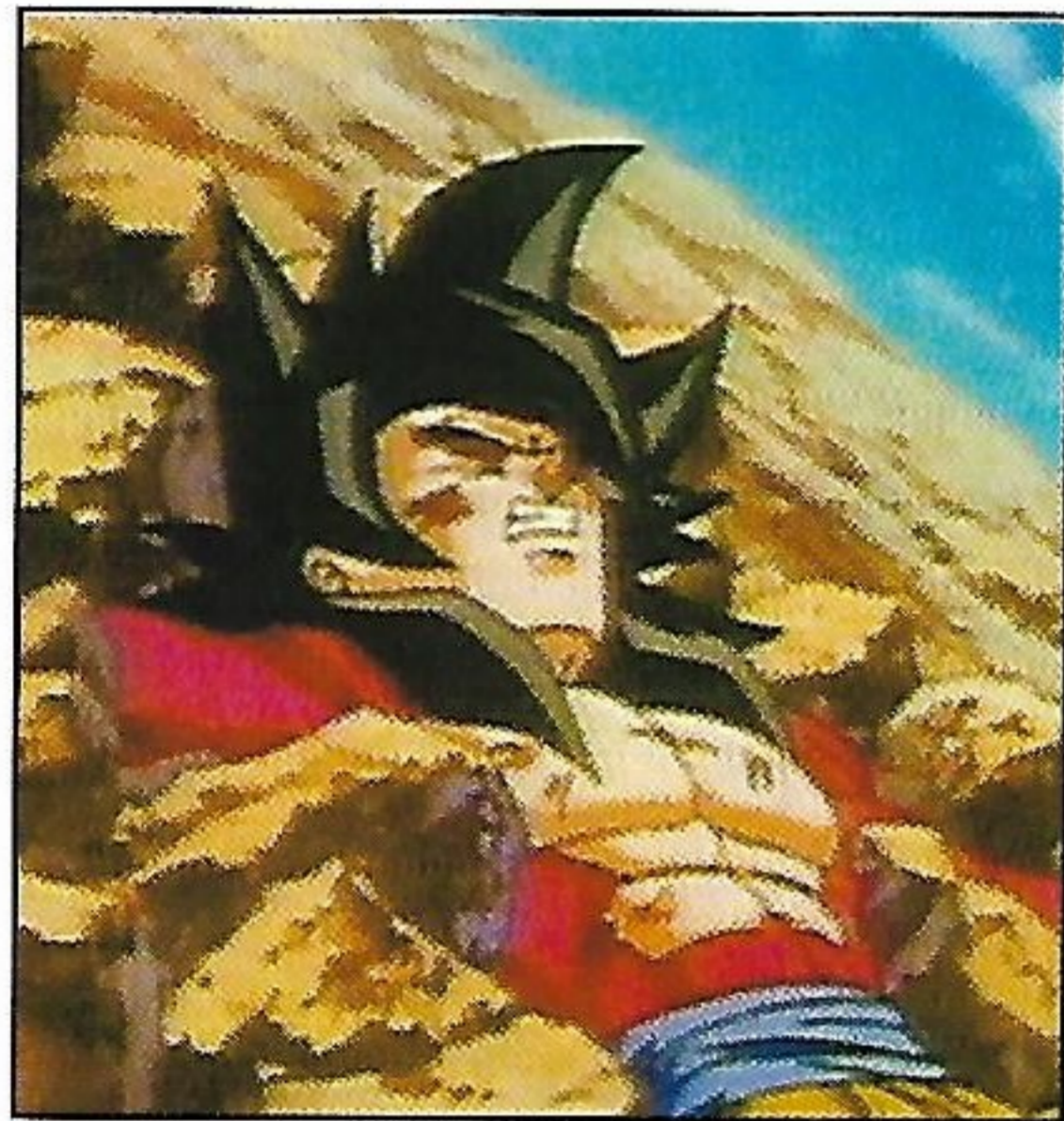


PRENDS ÇA !!



BAOUM !!

MON CRÉATEUR A EU LA GENTILLESSE DE DOTER MON CERVEAU DE CAPTEURS ULTRA SENSIBLES !



ATTENDS UN PEU ! TU NE PERDS RIEN POUR ATTENDRE ! COMMENT SAIS-TU OÙ JE VAIS INTERVENIR !



JE NE LAISSERAI PAS TOMBER ! JAMAIS !

SANS LE SAVOIR, SANGOKU A CONTRIBUÉ À L'ACCROISSEMENT DE LA PUISSANCE DE SON ADVERSAIRE !



ET TU TROUVES ÇA DRÔLE !



TU NE VAS PAS BAISSER LES BRAS MAINTENANT SANGOKU... TES AMIS COMPTENT SUR TOI... ALLEZ DEBOUT !



ET UN ALLER SIMPLE POUR L'ENFER !



# Episodes inédits

# 遊戯王 Yu-Gi-Oh!

**Résumé des trois premiers volumes :** Yugi s'est retrouvé face à Shadi l'Égyptien. La première fois, il a tenté de sonder l'esprit de Yugi, mais ce dernier l'a pris à son propre piège et l'a mis à l'épreuve. Shadi revient et va à son tour tester Yugi. Jôno et Anzu se retrouvent impliqués malgré eux dans le duel. Aujourd'hui, Yugi tombe sur Mokuba, le second membre de la famille Kaiba. Le tome 3 s'arrête au moment où Mokuba nous révèle l'existence du Death-T.

## Résumé du volume 4

Yugi et Jôno entrent dans une salle de jeu et découvrent que le pseudo de Kaiba sort le plus souvent. Yugi incarne Bruce Lee dans un jeu de combat en réseau. Le joueur adverse recommence encore et encore, mais Yugi gagne à chaque fois. Son adversaire, furieux, frappe Yugi et prend le Puzzle millénaire. Jôno remarque de loin ce qui s'est passé, et part à la recherche du voleur. Ils se retrouvent dans une ruelle. Un combat commence entre eux avec un couteau en bouche.

Au départ, Jôno est en mauvaise posture, mais il réussit à esquiver tous les coups pour gagner. Il récupère le Puzzle et le rend à Yugi. Une voiture s'arrête près d'eux et un homme les invite de la part de Kaiba. Pendant le trajet, l'homme leur explique qui est Kaiba. C'est le directeur de la Kaiba Corporation, une multinationale. Mokuba, le frère de Kaiba, assis sur le siège de passager, est le vice-président de cette société. En arrivant dans l'immense palais de Kaiba, Mokuba leur explique qu'ils sont les invités d'honneur de son frère.

Ils sont conviés à un repas qui se transforme très vite en un jeu du nom de Festin de la roulette russe. L'un des plats renferme un trésor, alors que tous les autres contiennent du poison. Jôno est très vite empoisonné, et Yugi se transforme en Yami Yugi pour trouver le trésor qui est, en fait, l'antidote. Yugi

découvre que Mokuba triche et place son Puzzle sur la table. En tournant, celui-ci change l'ordre des plats. Mokuba mange un plat empoisonné et Yugi sauve Jôno-Uchi.

Après une bonne nuit de sommeil, nos amis arrivent devant un parc de loisirs appelé Kai Land. Kaiba leur explique qu'il aimerait construire des Kaiba Lands partout dans le monde pour pouvoir rendre les enfants heureux.

Un homme surgit alors et affirme que Kai a tué son père. Après avoir fait quelques jeux, Jôno et Yugi sont envoyés par Kaiba dans une salle où des gens sont dans des cubes de verre. Yugi découvre que son grand-père a été kidnappé et est enfermé à l'intérieur d'un de ces cubes. Kaiba se met à jouer avec le grand-père de Yugi et sort le Dragon Blanc aux yeux bleus. Kaiba gagne en sortant trois. Kea déchire la carte du Dragon Blanc du grand-père devant tout le monde, puis lui fait subir l'expérience de la mort. Yugi doit relever le défi, sinon son grand-père est condamné.

C'est alors que Honda venu en spectateur fait son apparition avec un bébé sur le dos. Une porte, sur laquelle est inscrit Death-T, s'ouvre. Derrière, nos trois amis découvrent que Kaiba a engagé Anzu comme guide du jeu. Le premier jeu consiste à éliminer l'équipe adverse avec un Laser Gun. Celui qui est touché reçoit une décharge de 100 000 volts.





Nos héros se retrouvent face à des tireurs munis de vraies armes, alors que les leurs sont en plastique. Grâce au bébé que Honda avait sur le dos et Anzu, ils réussissent le premier défi. Anzu est contrainte de suivre la bande. Ils arrivent au Death-T 2. Un homme habillé comme la mort leur sert de guide. C'est le domestique du château.

Un wagon les conduit au manoir du tueur. Ils sont assis sur des chaises électriques (même le guide), et le premier qui hurle dans la maison fantôme meurt. Des monstres surgissent et nos héros sont sur le point de crier. C'est alors que le bébé, qui est le seul à pouvoir bouger, se met

sur les genoux du guide et fait ses besoins sur lui. Ce dernier hurle et se fait électrocuter.

Nos amis arrivent au manoir du tueur. Yugi trouve une feuille sur laquelle est écrit BLOOD (sang). Le second L est une flèche vers une image holographique de Kaiba qui leur explique qu'un serial killer (de 10 scouts) vit dans la maison. Il leur donne un indice : le mur arrière est un moyen de sortir. Il y a 4 numéros et 4 trous contenant un interrupteur. Ils mettent chacun une main dans chaque trou, et une menotte les empêche de l'enlever. Yugi sort le papier (avec BLOOD) et appuie sur l'interrupteur avec le chiffre

11 car les 2 L du mot formaient un 11. La sortie apparaît dans le sol, mais le bébé a été enlevé par le tueur. Ils arrivent dans un couloir au bout duquel se trouve une pièce où est le bébé. Kaiba leur explique que, s'il en fait la demande, Chop-Man le tueur assassinerait le bébé. L'un d'entre eux doit défier Chop-Man. Honda s'apprête à la faire, mais Jôno y va en premier.

Le défi consiste à prendre une arme et à se placer autour d'un cercle à l'intérieur duquel se trouve du goudron liquide. Chop-Man prend une tronçonneuse et

Jôno saisit un bougeoir. A la suite d'un court combat, il va le jeter dans le goudron et brûler Chop-Man. Ils arrivent au Death-T3, une pièce entièrement blanche ne possédant aucune sortie. Durant un court moment de repos, ils se mettent en rond, et forment un cercle d'amitié. De grosses pierres tombent du plafond. Ce nouveau jeu consiste à monter sur les pierres pour atteindre un trou dans le plafond. Anzu et Jôno parviennent à

sortir avec le bébé. Une pierre tombe juste derrière Honda qui fait sortir Yugi, mais il se retrouve hélas coincé entre deux pierres.

## Résumé du volume 5

Honda est prisonnier derrière le mur de fer. Yugi, furieux, laisse place à l'autre Yugi (Yami). Mais il fait tout pour reprendre le dessus sur son alter ego. Pendant ce temps, Mokuba discute de l'issue du combat avec son frère, et parie sur le fait que Yugi va échouer à l'épreuve 4 du Death-T. Kaiba parie sur l'épreuve 5. Yugi finit par avouer à ses amis la vérité sur sa double personnalité. Ses copains lui confirment leur confiance, et Yugi part se battre contre Mokuba.

Il se retrouve devant un grand échiquier et entre dans la Battle Box. Le Capsule Monster Chess est la version virtuelle d'un jeu de cartes. Le tirage au sort des monstres commence, sachant que Mokuba a truqué la machine pour avoir les meilleurs monstres. Ses monstres sont tous de niveau 5 ; sauf un de niveau 4. Yugi a trois monstres de niveau 1 et deux de niveau 2.

Le match commence, Le Brain Slim de niveau 1 de Yugi se fait éliminer par l'Almazaurus de niveau 5 de Mokuba. Le Moglin de Yugi évite l'attaque de Kaiba qui lance du coup un deuxième monstre. Yugi réussit à les faire s'autodétruire. Yugi fait exploser l'un de ses monstres sur l'un de ceux de Mokuba qui en a déjà perdu trois. Yugi place ensuite Beeton de niveau 2 sur une case évolution ; il se transforme en Hyper Beeton de niveau 5. Grâce à cela, Mokuba se retrouve avec un seul monstre. Yugi finit par

gagner grâce à son petit Moglin qui s'était enterré au début du combat pour éviter l'attaque. Mokuba ayant perdu son frère, Kaiba tente de lui infliger une sentence. Yugi s'y oppose et le sauve de justesse. Yugi arrive au Death-T 5, déterminé à venger son grand-père et ses amis. C'est un match de Magic & Wizard. Kaiba utilisera son deck habituel, et Yugi celui de son grand-père. Le duel commence avec 2000 Pv de chaque côté. Les duellistes mettent leur première carte en jeu, et Yugi détruit celle de Kaiba. 1800 Pv pour Kaiba, toujours 2000 pour Yugi.

La partie s'enchaîne carte après carte. Yugi finit par mettre tous ses monstres en défense, et Kaiba les tue un par un. Il ne reste plus qu'un tour. Kaiba gagne si Yugi ne trouve pas une



## Résumé du volume 6

technique pour s'en sortir. Il sort alors l'une des cartes les plus puissantes : Exodia. Les Blue Eyes de Kaiba sont détruits, et Yugi remporte le duel. Yugi inflige la sanction à Kaiba : son âme est détruite et il devra la reconstituer dans son subconscient.

Les hommes de Kaiba prennent les amis de Yugi en otages. Honda arrive et les assomme à coups de poings. Jôno se mêle à la bagarre qui est interrompue par Mokuba. Il leur explique qu'à la mort de ses parents, il a été élevé avec son frère par le patron de la Kaiba Corp. Ce dernier voulait faire de Kaiba un bon chef d'entreprise et, du coup, il l'éleva sévèrement. Kaiba l'a un jour battu aux échecs en truquant le jeu. Ce patron, qui n'avait jamais perdu, s'est suicidé à la suite de ça.

La vie reprend son cours. Au lycée, les résultats des examens sont affichés. Jôno est 392<sup>e</sup> sur 400, Honda, 380<sup>e</sup>, et Yugi 372<sup>e</sup>. Alors, un conseiller arrive et confisque un jouet qu'Anzu avait donné Yugi. Il le cache, et si Yugi ne le retrouve pas avant une heure, il sera renvoyé. Honda et Jôno l'aident à chercher. Yugi finit par le trouver dans le bureau du conseiller. Jôno participe ensuite à un jeu télévisé et réussit à aller en finale. L'organisateur truque la roue pour faire perdre Jôno. Yugi, qui a entendu parler de cette tricherie, va remettre de l'ordre et infliger une sanction des Ténèbres au tricheur.

Dans le magasin du grand-père, Yugi et Jôno découvrent un nouveau jeu : le Monster Fighter, une sorte de pistolet électronique accompagné d'un ring où est posé un monstre choisi par le joueur. Yugi fait une partie et l'emporte facilement. Il emmène le jeu dans leur lycée et se fait défier par un élève du nom de Nagumo Kôji. Ils montent sur le toit et commencent leur partie. Nagumo annonce que le perdant devra donner sa machine, et il frappe Yugi pour gagner.

Ce dernier, qui a perdu, demande à Jôno de lui prêter son monstre. "L'Autre Yugi" prend la place et retrouve Nagumo en train de vendre les jeux gagnés en trichant. Il le défie au Monster Fight, version jeu des Ténèbres. Le duel se joue en trois manches. Nagumo essaye à nouveau de frapper Yugi, mais il retourne le coup et c'est le monstre de Nagumo qui le reçoit. La second match est perdu par Yugi. Mais en se servant de son âme, Yugi remporte la victoire.

Plus tard, Anzu invite Yugi dans un parc d'attractions en espérant faire apparaître "L'Autre Yugi" dont elle est amoureuse. Le maniaque déclare qu'une bombe se trouve dans la grande roue, et Anzu est une des victimes. Il demande que quelqu'un joue avec lui au jeu de la montre. Yami Yugi apparaît pour jouer contre lui.

Après plusieurs explosions qui ont fait éclater des cabines vides, Yugi fini par gagner. Imori, un camarade de classe de Yugi, se rend dans le magasin du grand-père de ce dernier avec un nouveau jeu. Le grand-père explique à Jôno qu'il s'agit d'un jeu maudit nommé la Carte du Dragon : celui qui scelle le sort condamne la terre entière.

Le lendemain, Imori vole le Puzzle millénaire de Yugi, il lui révèle qu'il connaît son secret et veut devenir le nouveau gardien des Ténèbres. Il défie Yugi sur la carte de Dragon. Ce jeu se joue avec des Dragons de cinq niveaux de puissance sur cinq éléments. Chaque joueur doit rassembler trois cartes identiques pour appeler un Dragon. Imori va se retrouver face à Yami Yugi qui va regagner l'âme du vrai Yugi.

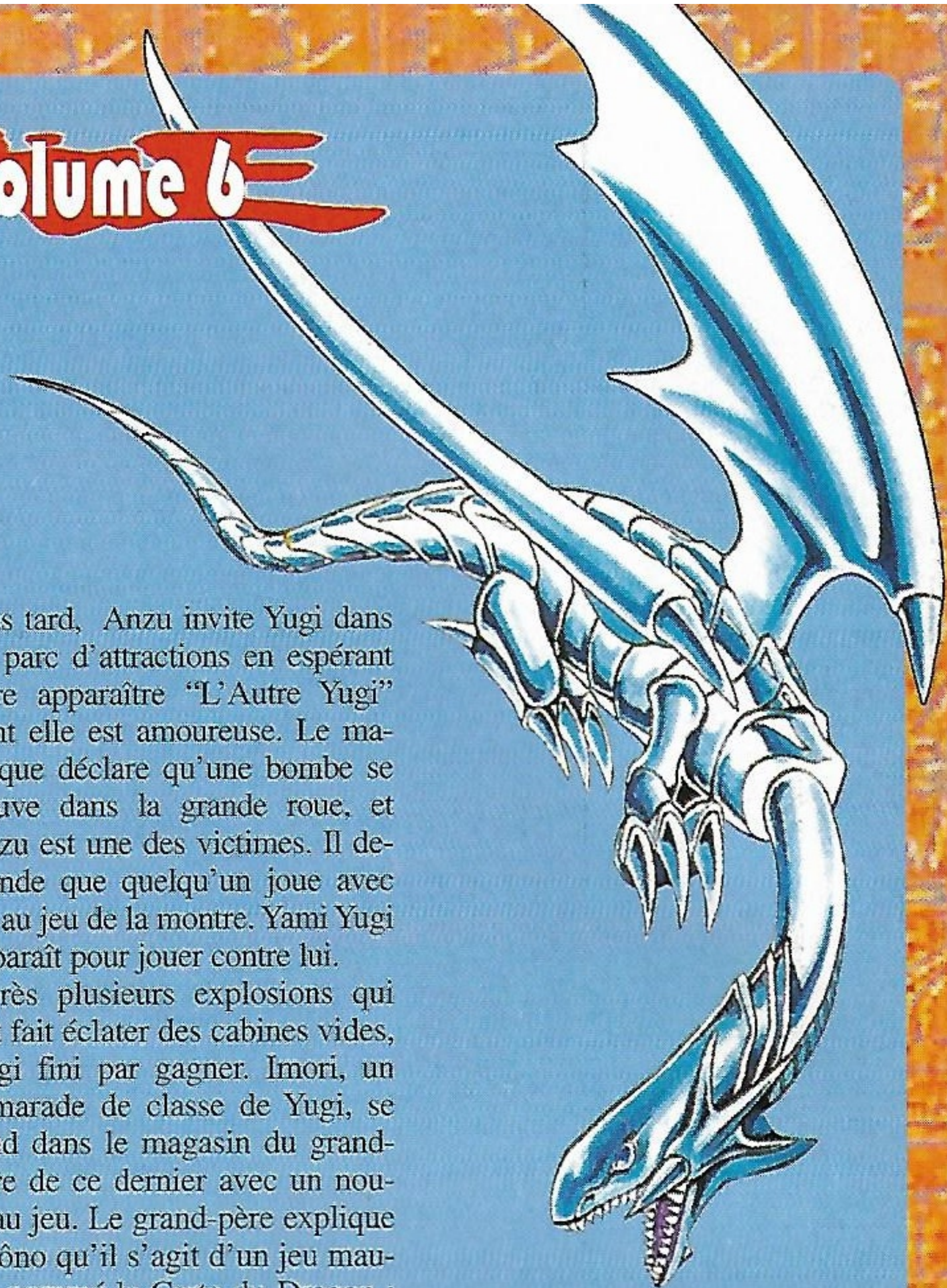
Un nouveau jour commence dans le lycée de Yugi. Un élève déclare s'être fait agresser par une bande de voyous. Jôno décide de s'en charger et se rend avec Yugi et Nezumi sur les lieux de l'agression. Il s'agit de la bande d'Hirutani. Ils vont une fois de plus se faire rosser.

Un nouvel élève, nommé Bakura Ryô, arrive au lycée. Il se lie d'amitié avec Yugi en lui confiant qu'il est un grand fan du jeu de plateau Monster World. Il remarque le pendentif de Yugi et veut lui déclarer qu'il en possède un. Il s'agit de l'Anneau millénaire rapporté d'Égypte par son père. Lorsque Yugi et ses amis déclarent vouloir faire une partie de Mons-

ter World, Bakura Ryô refuse en disant que ses anciens amis sont tous tombés dans le coma en jouant avec lui. Chez lui, "Bakura l'anneau" prend possession du corps de Bakura, Il se rend chez Yugi et ses amis.

Le bon Bakura veut empêcher son double maléfique de faire du mal à Yugi. Mais Yami Bakura prend le dessus et entre chez Yugi, Honda, Anzu et Jôno. Ils jouent au Monster World. Ils doivent former un groupe d'aventuriers qui affrontent le Dark Master. Yugi incarne un dresseur de monstres, Honda un magic-gun-man, Jôno un guerrier humain, et Anzu prendra une magicienne Elfe.

Le jeu commence et le groupe se rend dans un village. Ils apprennent que depuis l'arrivée de Dark Master Zork, tout y est devenu maléfique. Leur mission est de l'éliminer. Sortant du village, Bakura lance deux dés à dix faces. Il déclare que dans la zone où se trouvent nos amis, ils ont 30 % de chance de rencontrer des monstres. Il lance les dés et un Gobelin niveau 3 apparaît. Il autorise le guerrier Jôno à attaquer et déclare que pour battre le Gobelin, il doit sortir un nombre en dessous de 40, sachant que plus le nombre est proche de zéro, plus l'attaque est puissante. Jôno lance, fait un 13 et tue le monstre.



# multimédia

Toutes les nouveautés

## Tirez sur tout ce qui bouge

### Men In Black 2 : Alien Escape

Le scénario du jeu ne reprend pas du tout celui du film. Un vaisseau-prison extraterrestre heurté par une météorite s'échoue sur terre. Différents criminels intergalactiques s'échappent, et les Men In Black sont chargés de faire le ménage. Le jeu est en 3D comme celui sorti pour le premier film. Mais cette fois, tout y est plus réussi. Vous avez quelques armes de départ et allez en récupérer de plus en plus avec le temps, mais le but principal est toujours le même : tirer sur tout ce qui bouge !  
*Pour PlayStation 2*



### The Man of Steel



### Superman

Après Buffy, c'est au tour de Superman d'ouvrir le bal des super héros développé sur X Box. Superman aura 15 niveaux à faire pour sauver le monde. Il va aussi devoir combattre une flopée de super vilains comme Brainiac 13, Bizarro, Metallo, Mongul, Cyborg... Ce jeu en 3D se passe sur le sol et dans les airs en même temps. Sorti en août aux USA, il est prévu pour la fin de l'année en France.

*Pour X Box*

### High Roller Crazy Taxi 3

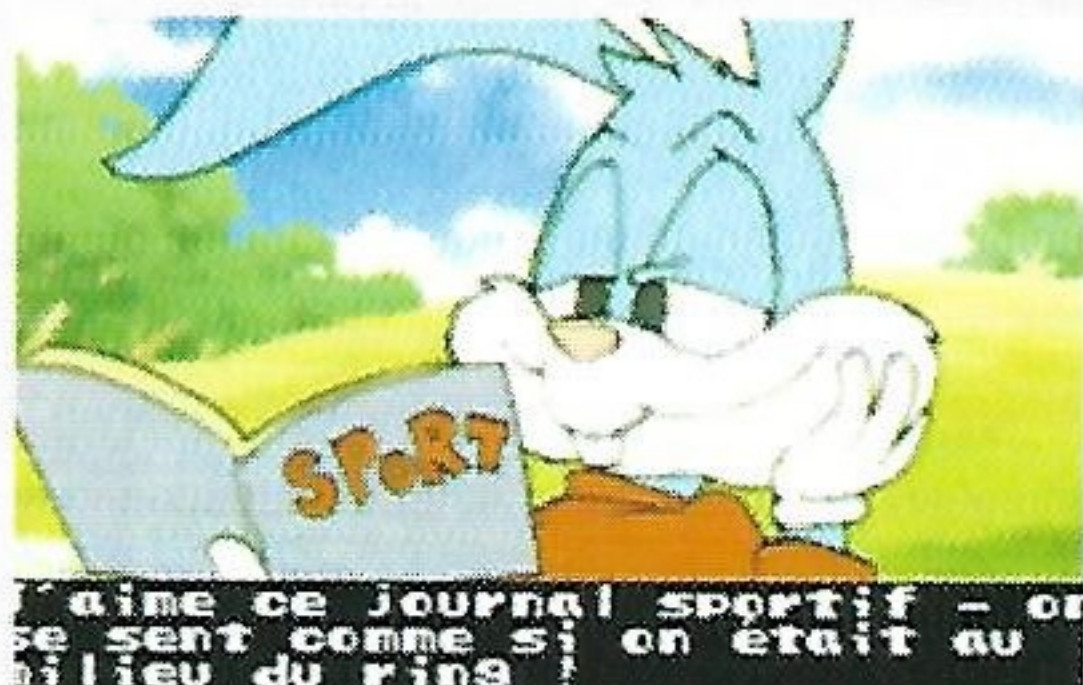
Vos missions s'étendent dans plusieurs villes, dont Las Vegas. Le but du jeu est simple : vous êtes un taxi et vous devez prendre un maximum de passagers dans un minimum de temps. Vous avez droit à 25 challenges différents et devez conduire vos clients où ils vous le demandent. Le jeu est marrant, mais de plus en plus copié.  
*Pour X Box*



### Buster's Bad Dream Tiny Toons Adventures

Pris au piège par le vil Montana Max et sa toute nouvelle invention diabolique, les Tiny Toons se retrouvent tous coincés dans un cauchemar artificiel. Buster Bunny doit frapper sur tout ce qui bouge pour sauver ses amis. Ce jeu d'action fait très vite penser au genre Final Fight. Vous avancez dans différents niveaux, et de plus en plus d'ennemis vous attaquent. Dès le départ, vous pourrez choisir entre sept Tiny Toons. Ils ont chacun des capacités différentes, à la manière d'un Street Fighter.

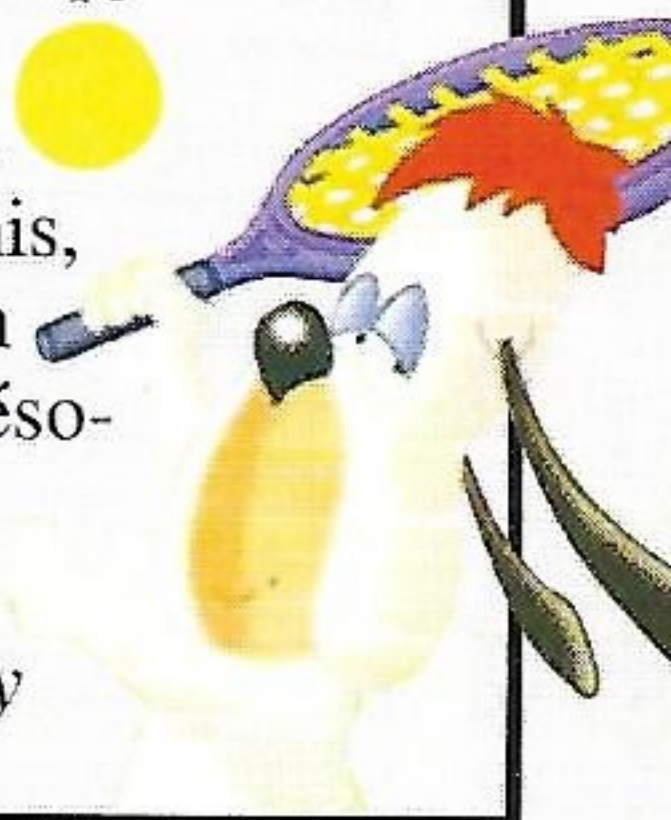
*Pour Game Boy Advance*



### Un jeu pour rire !

### Droopy's Tennis Open

Le petit Droopy de Tex Avery débarque sur la Game Boy Advance dans un jeu de tennis. Les matchs sont assez réalistes, avec un nombre correct de coups réalisables et la possibilité de régler le nombre de jeux et de sets. Il y a aussi un mode arcade et un mode tournoi permettant de débloquent de nouveaux personnages et courts de tennis. Il est possible de jouer à plusieurs à partir d'une seule cartouche. La seule chose qui distingue Droopy's Tennis Open des autres jeux de tennis, c'est son humour désopilant !  
*Pour Game Boy Advance*



### Elite Force



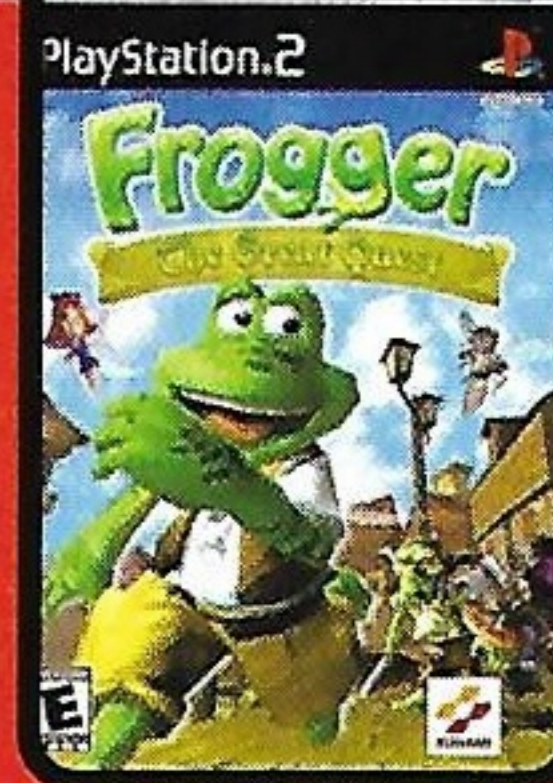
### Star Trek Voyager

Membre de l'équipage de l'USS Voyager, vous incarnez Munro, un cadet qui fonce toujours tête baissée. Durant une mission d'entraînement dans l'holodeck, tous ses amis vont perdre la vie. C'est avec cet handicap que vous allez avancer dans le jeu. Pas mal d'ennemis à combattre, dont les Borgs.

*Pour PS2, PC et X Box*

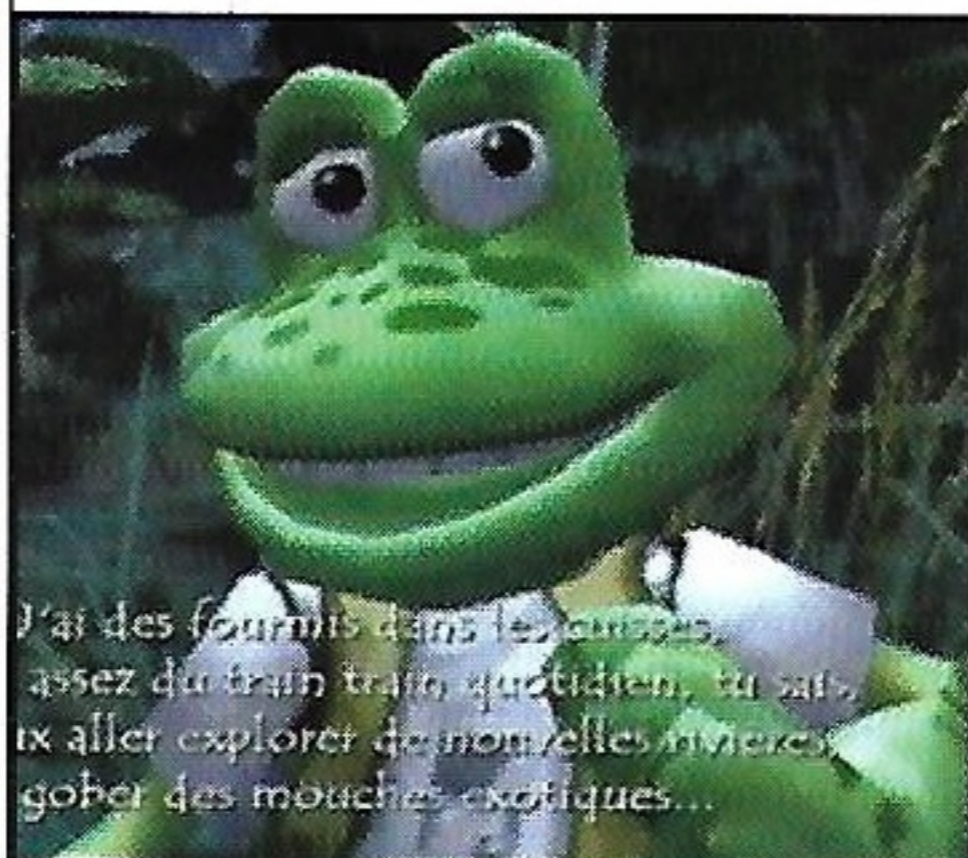
Suite page 42

À L'ÉPOQUE, LES CD N'EXISTAIENT MÊME PAS ! LE PREMIER FROGGER EST SORTI SUR UNE VIEILLE CONSOLE DU NOM D'ATARI. IL S'AGISSAIT D'UN JEU ASSEZ SOMMAIRE PUISQUE FROGGER ÉTAIT UN PETIT RECTANGLE VERT CENSÉ REPRÉSENTER UNE GRENOUILLE. LE BUT DU JEU ÉTAIT DE LUI FAIRE TRAVERSER DIFFÉRENTS TYPES DE ROUTES À GRANDE CIRCULATION SANS QU'IL SE FASSE ÉCRASER. FROGGER NOUS REVIENT AUJOURD'HUI SOUS LA HOULETTE DE KONAMI, DANS UNE VERSION HAUTE EN COULEUR ET AVEC UN GRAPHISME DES PLUS MODERNES.



### PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Ne vous faites pas d'illusions, vous les "vieux" nostalgiques ! Frogger version 2002 n'a rien à voir avec le jeu d'Atari. À l'origine, Frogger était un jeu de réflexion. Aujourd'hui, il s'agit d'un jeu de plates-formes action dans la même veine que les jeux si chers à Nintendo. Pour faire simple, c'est un jeu du Style Mario, Donkey Kong, Jack and Dexter... Il est construit de la même façon que les jeux de plates-formes classiques. Une petite histoire d'introduction, une princesse capturée et vous qui devez la sauver. Vous pas-



*J'ai des fourmis dans les ongles, assez du train train quotidien, tu sais, j'ai aller explorer de nouvelles rivières, gobet des mouches exotiques...*

sez par de multiples phases d'enquête dans différents niveaux. Comme d'hab', vous devez trouver des sous, des objets, des passages secrets et surtout discuter avec des gens qui vous aideront dans votre mission. Chaque niveau est entrecoupé de cinématiques qui donneront un peu plus de sens à l'histoire.



*Hippopouille Ginguonille, me voici, la grenouille.*

### PRINCIPE DE JEU

Le but est de trouver une princesse. La grenouille va être amenée à rencontrer divers personnages qui l'aideront à avancer dans sa quête. En échange, elle devra exécuter quelques actions ou missions. L'aventure se déroule en une série de plusieurs niveaux. À chaque

fois, vous devrez récupérer des pièces de monnaie, des pierres précieuses et des cailloux magiques. Les pierres précieuses et les pièces de monnaie servent à acheter des objets à la fin de chaque niveau. Les cailloux, en revanche, vont vous donner des pouvoirs comme, par exemple, cracher du feu.

### → LES DIVERSES ACTIONS



Le jeu est très classique. Vous devez sauter de plate-forme en plate-forme pour avancer de niveau en niveau. Vous pouvez nager pour aller d'un lieu à un autre, courir, récupérer certains objets en sautant. Bref, rien de nouveau. Il y a même la caméra qui change d'angle sans raison et vous empêche de voir.

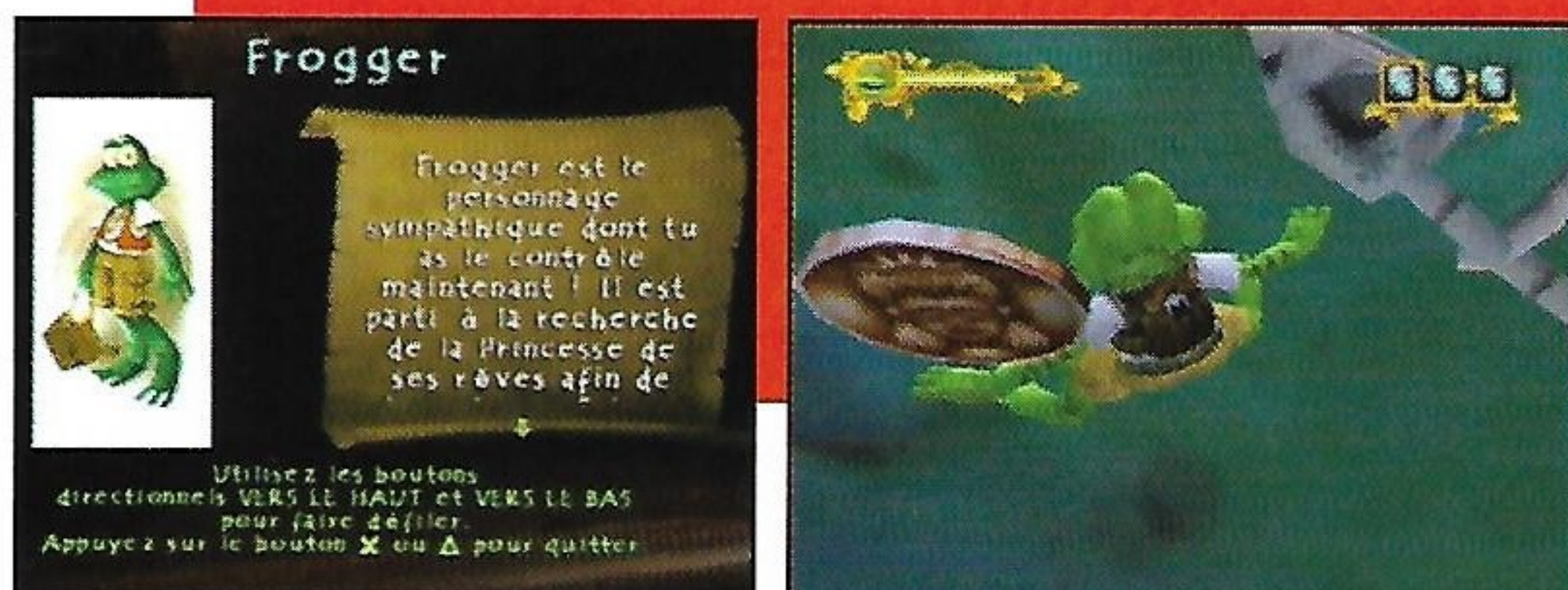
### → LES COMBATS



La phase obligée de tous les jeux de plates-formes : les affrontements directs. Différents ennemis, toutefois peu nombreux, vont vous barrer la route. Grâce, entre autres, à vos pouvoirs magiques, vous pourrez les vaincre. D'ailleurs, même sans vos pouvoirs magiques, ils sont très faciles à vaincre.

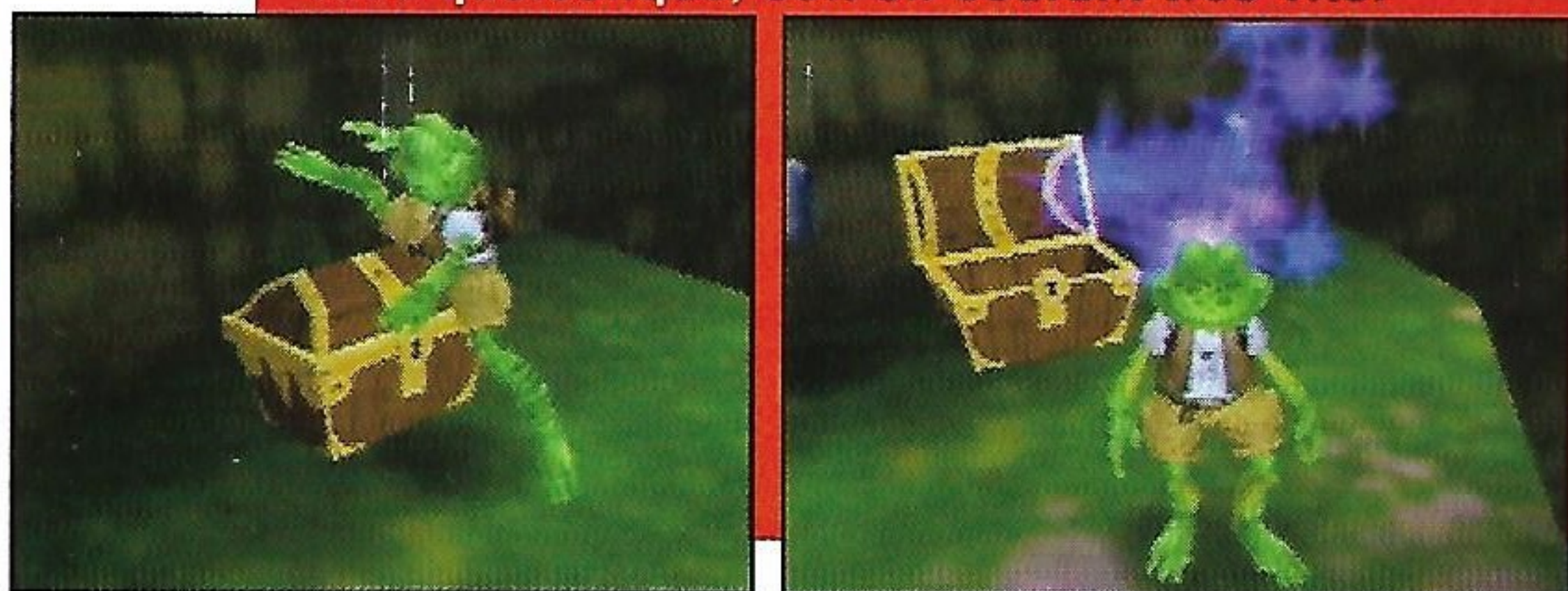
## → A QUOI SERVENT LES PIÈCES

Contrairement aux autres jeux dans le même genre qui vous incitent à avoir des pièces pour acheter des armes et des choses utiles, ici les pièces servent à un truc tout bête : acheter des images des persos du jeu. Ça amusera sûrement les tout petits petits petits...



## → LES CAILLOUX MAGIQUES

Les cailloux magiques sont très utiles, car ce sont eux qui vous permettent d'avancer le plus dans le jeu. A chaque fois que vous en utilisez un, Frogger aura aussitôt des pouvoirs magiques qui lui permettront de se débarrasser de certains adversaires, soit en les attaquant avec une aptitude quelconque, soit en courant très vite.



## → L'EVOLUTION DU JEU

Le but du jeu est surtout de récupérer un maximum de pièces de monnaie. Il y en a partout, et même si elles ne servent pas à grand-chose, vous devez en prendre un maximum.



## → LEUR AVIS

### Pascal

Il y a très longtemps, j'ai joué à Frogger. C'était naze, mais on s'amusait beaucoup. Cette version est toujours naze, sauf que l'on s'amuse beaucoup moins.

### Raphaël

Si on essaie de trouver les bons côtés de Frogger, on va dire qu'il est bien pour les fans de jeux genre Mario ou Jack & Dexter. A condition de n'être pas trop difficiles.

Fiche technique

Éditeur : Konami

Genre : Plates-formes

Participant : 1 joueur

Difficulté : Faible

Sauvegarde : Memory Card

Machine : PlayStation II

## → LES DECORS



Il faut être clair : pour ceux d'entre vous qui sont forts en jeu de plates-formes, Frogger sera une simple balade. Bien qu'il y ait beaucoup de décors (mais ils ne sont pas si variés que ça), le jeu reste visuellement pauvre. En plus, il manque de finesse. Le jeu est également prévu pour X-Box et Game Boy Advance. Espérons qu'il sera alors beaucoup mieux.



## MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Très simple. Frogger est fait pour être joué par tout public.

● **Durée de vie** → 18/20

Longue. Jeu facile...

● **Animation** → 12/20

Il fallait bien en faire une, alors on l'a simplifiée à son maximum.

● **Graphisme** → 12/20

Ce que l'on peut trouver de plus simple sur PS2.

● **Intérêt** → 13/20

Si vous n'avez rien d'autre à acheter et si vous avez envie de vous faire un jeu sans prise de tête...

## MANGAS Jeux vidéo

VOILÀ LA SURPRISE DE LA RENTRÉE SUR LA X BOX ! ENCLAVE VA VOUS RÉVEILLER ET VOUS RENDRE TOTALEMENT DÉPENDANT DE LA MACHINE DE BILOU ! AVEC SON UNIVERS ENTRAÎNANT ET SON AMBIANCE ANGOISSANTE, VOUS ALLEZ VOUS FAIRE DES AMPOULES À FORCE DE TUER LES CRÉATURES ARPENTANT LES CORRIDORS TAMISÉS ET LES DONJONS OBSCURS... ET UNE MERVEILLE DE PLUS SUR X BOX, UNE !



Fiche technique

Éditeur : Swing  
Genre : Action, aventure  
Participant : 1 joueur  
Difficulté : Joueurs confirmés  
Sauvegarde : Memory Card  
Machine : X Box

### → L'HISTOIRE

En des temps anciens, un vénérable sorcier venu du ciel stoppa une guerre entre deux peuples. D'un côté, les hordes de Uatar, constituées de monstres sanguinaires, et de l'autre l'armée des Lumières connue sous le nom de Celenheim.

Ce peuple pacifique lutte sans relâche sur ses terres. Pour faire régner la paix, le sorcier divise le monde en deux entités différentes et séparées par une faille. Mais la paix est de courte durée. Les hordes de Uatar, bien décidées à conquérir le monde, profitent que la nature en reprenant ses droits réduise la faille pour attaquer l'armée des Lumières...



### → LE JEU

Enclave est une sorte de Seigneur des Anneaux, où pour chaque mission vous pourrez choisir, suivant le côté (bien ou mal) que vous jouerez, différents personnages. Ainsi, côté Lumières vous retrouverez les chevaliers, mages et autres druides qui affronteront entre autres sorcières, gobelins, et assassins. Des objets vous aideront dans votre mission, et un panel d'armes important vous est proposé en début de parcours.

Enfin, cerise sur le gâteau, les scénaristes ont placé de nombreuses surprises tout au long du jeu et vous pourrez faire évoluer les capacités de vos persos !



### LES MONSTRES DE UATAR



Chacun des monstres que vous rencontrerez a ses propres spécificités. Ce qui fait leur charme. Par exemple, les gnomes de pierre sont très imposants mais assez lents, alors que les squelettes sont minces mais très rapides. Une vingtaine de monstres différents vous sont proposés.

### LES SOLDATS DES LUMIÈRES

Tous ces soldats ont un point faible ; une fois que vous l'aurez trouvé, vous viendrez à bout plus facilement de vos ennemis.



### MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
Après un petit entraînement, vous serez fin prêt à sauver le monde !
- **Durée de vie** → 19/20  
De longues heures de jeu.
- **Animation** → 18/20  
La X Box assure toujours et Enclave le prouve.
- **Graphisme** → 18/20  
Tout est somptueux, on s'y croirait ! Un des points forts de la X Box.
- **Intérêt** → 18/20  
Une évolution des compétences des persos fait d'Enclave une pure merveille, un régal indispensable à tous joueurs.

### → LEUR AVIS

#### Raphaël

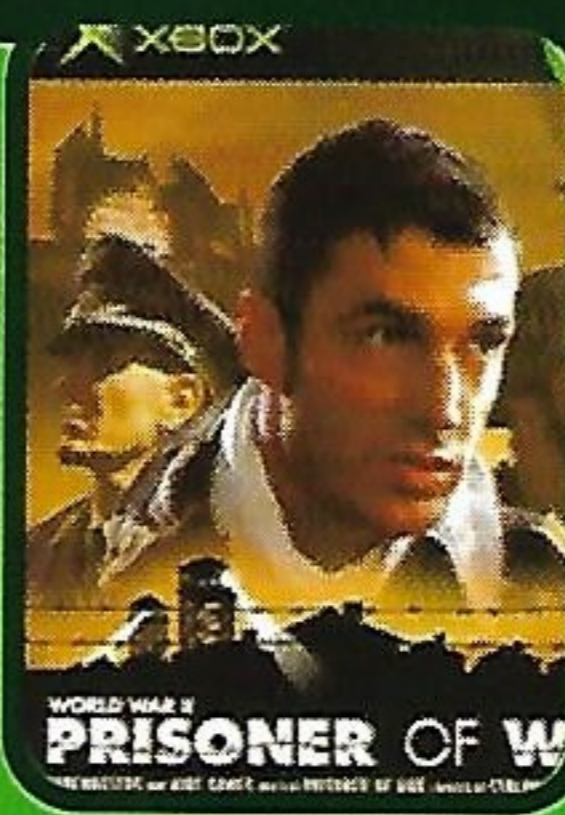
Avec son système évolutif des capacités des personnages, son ambiance unique, sa maniabilité jouissive et ses combats acharnés, Enclave constitue l'achat obligatoire de la rentrée pour tout heureux possesseur de la X Box.

#### Pascal

Enfin un jeu d'Heroic Fantasy sur X Box digne de ce nom ! Son aventure, ses graphismes fins et l'action soutenue du début à la fin font d'Enclave une pure merveille qui vous prendra aux tripes du matin au soir !

## D. MANGAS Jeux vidéo

IMAGINEZ UN METAL GEAR SOLID OÙ, AU LIEU D'INFILTRER UNE BASE, VOUS DEVEZ VOUS ÉCHAPPER D'UNE PRISON ! UNE SORTE D'ÉVADÉ D'ALCATRAZ AVEC LES POSSIBILITÉS QUE SEUL UN JEU VIDÉO PEUT VOUS APPORTER : DES NIVEAUX VARIÉS, DES PIÈGES A ÉVITER... UN SEUL BUT DANS PRISONER OF WAR : S'ÉVADER !



Fiche technique

Éditeur : Codemasters  
 Genre : Action, aventure  
 Participant : 1 joueur  
 Difficulté : Tous publics  
 Sauvegarde : Memory Card  
 Machines : PS 2, X Box

### → L'HISTOIRE



Vous êtes le capitaine Lewis Stone. Vous et votre équipier êtes capturés en territoire ennemi au cours d'une de vos missions. Rapidement incarcéré dans un camp de prisonniers, Lewis doit faire connaissance avec les autres prisonniers pour connaître, entre autres, les habitudes de la prison afin de s'en échapper !

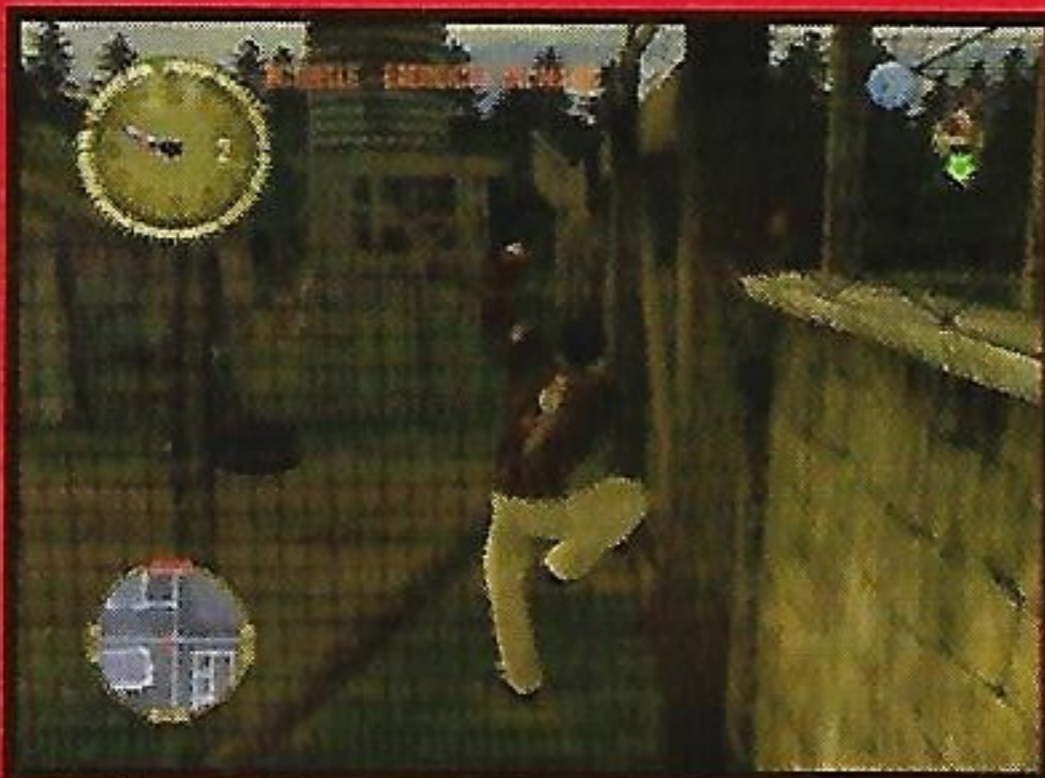
### → LE JEU

Vous devez donc vous évader de votre prison, et pour cela vous pourrez comme dans MGS 2 user d'un panel d'action très réaliste, ramper, vous cacher, grimper, escalader... Une seule différence : vous devez discuter avec d'autres prisonniers pour obtenir des infos et des objets nécessaires à votre évasion. Un radar très utile vous aide dans votre progression, et le jeu vous emmène à la fois le jour et la nuit à trouver des solutions pour fuir. Et si vous êtes pris, c'est au trou que vous vous retrouvez et tous vos objets sont

confisqués. Plusieurs prisons vous sont proposées, dont le légendaire château Colditz.



### LES ACTIONS POSSIBLES



A l'instar de MGS2, Prisoner of War vous propose de ramper, sauter, vous coller au mur, escalader des murs et grillages, de vous accroupir et même de regarder par le trou de la serrure !

### LES SOLDATS

Tous les soldats des prisons font des rondes permanentes. Une fois que vous les aurez comprises, vous évoluez plus facilement à travers toutes les prisons.



### → LEUR AVIS

#### Raphaël

Que ce soit sur X Box ou sur PS2, Codemasters nous livre ici un de ses meilleurs jeux. L'action et le challenge proposé sont largement à la hauteur de nos espérances. Un jeu passionnant à mettre entre toutes les mains !

#### Pascal

La grande évasion en jeu vidéo, le rêve de tout un chacun réalisé de main de maître par les Anglais de Codemasters. Avec ce jeu, les Japonais n'ont plus qu'à bien se tenir car Prisoner of War est une merveille au même titre que Metal Gear Solid 2.

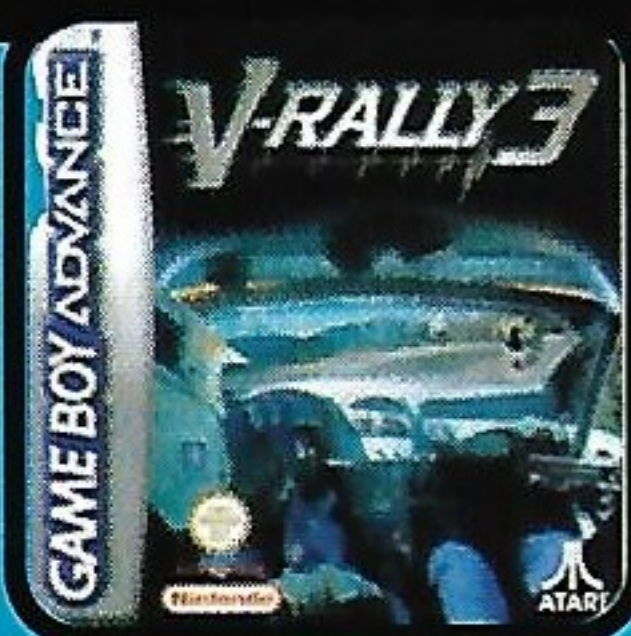
### D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20  
Rien à redire, on effectue assez facilement tous les mouvements possibles.
- **Durée de vie** → 19/20  
Long et passionnant, le nec plus ultra !
- **Animation** → 18/20  
Sur les deux machines, on frôle la perfection.
- **Graphisme** → 18/20  
Environnement 3D temps réel de toute beauté.
- **Intérêt** → 18/20  
Avec ce jeu incontournable, vous vivrez des heures de jeu de plaisir. Tout simplement un hit !

# V Rally 3

## D. MANGAS Jeux vidéo

LE PLUS CÉLÈBRE JEU DE RALLYE DU MONDE, DEVENU L'UN DES PLUS GRANDS BEST-SELLERS DE LA PLAYSTATION EN SON TEMPS, REVIENT EN FORCE SUR LE PETIT ÉCRAN DE LA PORTABLE DE NINTENDO.



Fiche technique

Éditeur : Infogrames

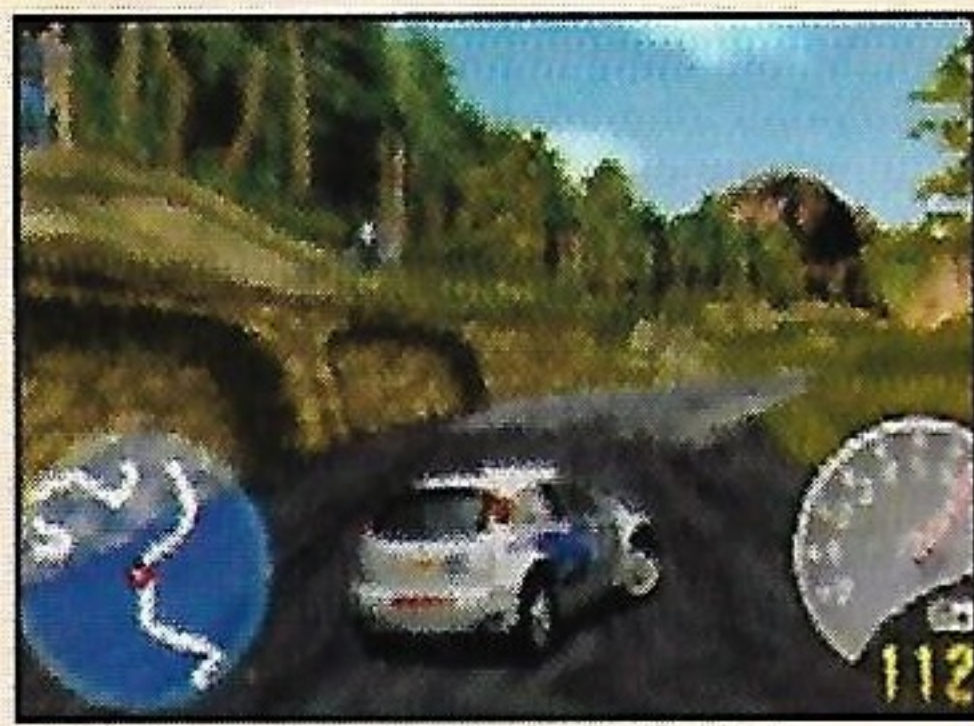
Genre : Course

Participants : 1 à 2 joueurs

Sauvegarde : Cartouche

Machine : Game Boy Advance

## PRESENTATION DE L'HISTOIRE



Le grand classique V Rally, best-seller incontesté d'Infogrames, fait son apparition sur la GBA. Avec des licences de choix (Renault, Citroën, Peugeot, Subaru), les circuits officiels de rallye, et tout en 3D, V Rally 3 a fait

l'objet d'un véritable travail de la part des développeurs. Comme tout jeu de rallye, vous retrouverez les safaris, les parcours enneigés, la boue et les routes de montagne. Vous pourrez même jouer à deux via le câble link !

## → SUR PS2

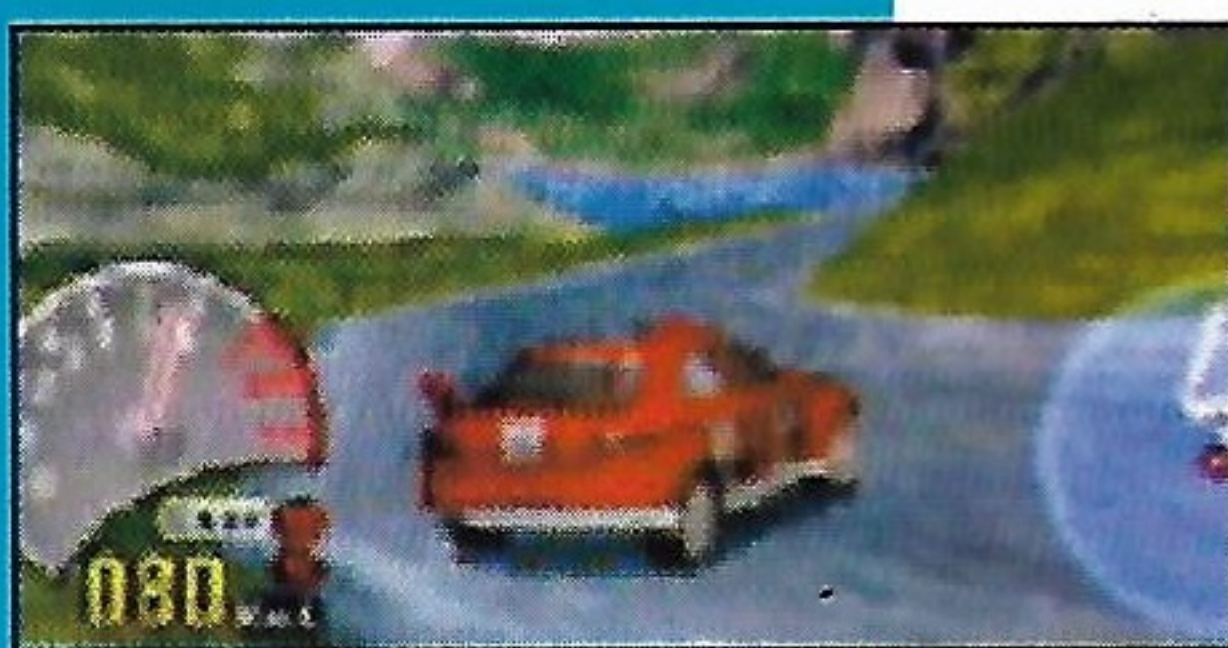


Si vous avez la console PlayStation 2, découvrez V Rally 3 dans une version haute en couleur. Le principe reste le même : vous avez le choix entre différents véhicules et divers types de circuits à travers le monde. Petite info : ce jeu sort très bientôt sur la console X Box dans une version encore plus belle.



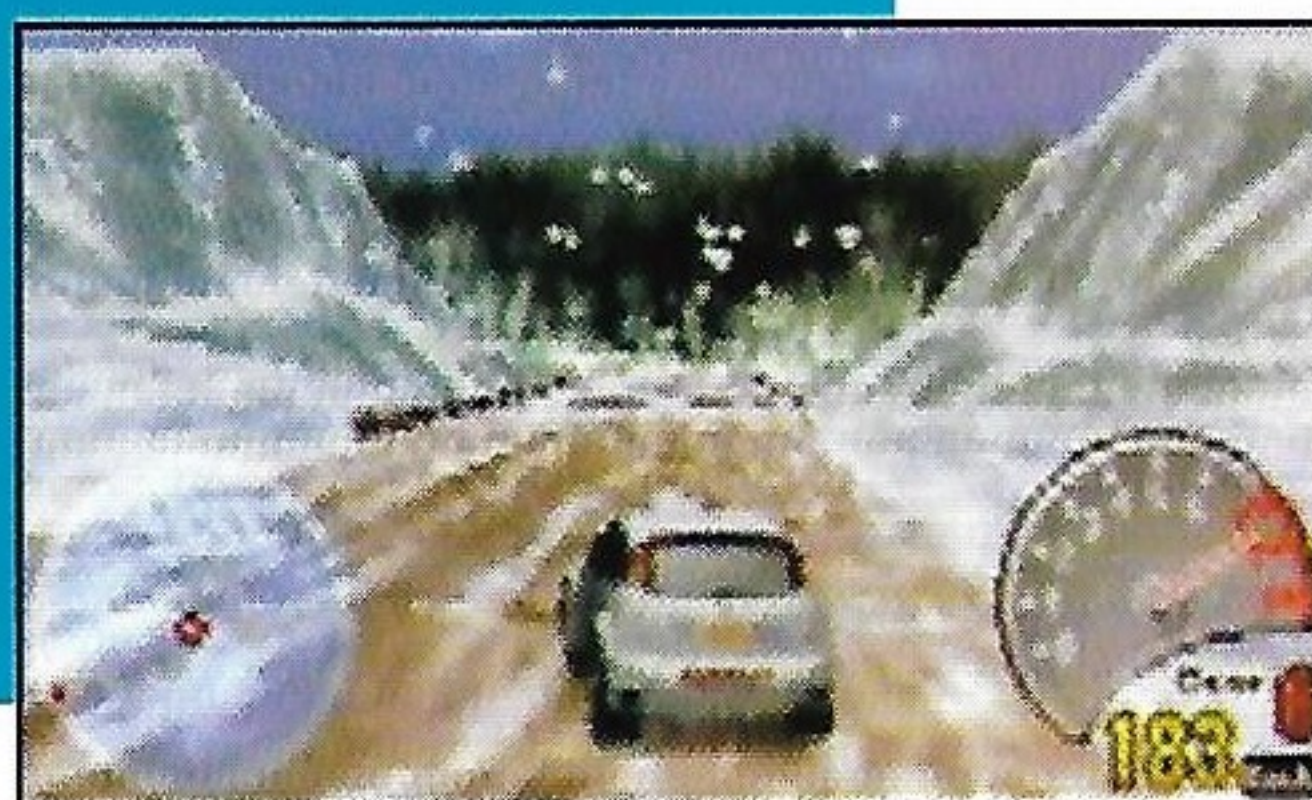
## LES VOITURES

Infogrames a eu l'intelligence de s'associer aux plus grands constructeurs mondiaux de voitures pour notre plus grand plaisir. En voici quelques-unes ci-contre !



## LES CIRCUITS

Comme pour tout jeu de caisses qui se respecte, Infogrames a su nous proposer des circuits variés : safari, boue, neige, montagne... Bien sûr, la tenue de route et la maniabilité changent en fonction. Jugez-en par vous-même !



## → LEUR AVIS

### Raphaël

V Rally est le premier jeu de voitures vraiment excellent sur GBA. Il vous fera vibrer avec son univers en authentique 3D et ses très nombreux parcours. De plus, la maniabilité est instinctive et le mode deux joueurs vous promets de parties endiablées !

### Pascal

Faites comme tout le monde : ruez-vous dessus si vous êtes fans de la GBA et des volets précédents de la PlayStation. Le plaisir est intact !

## D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20  
Facile à prendre en main, le pied !

● **Durée de vie** → 19/20  
Longs et nombreux, les circuits vont vous donner du fil à retordre, sans compter le mode 2 joueurs.

● **Animation** → 17/20  
Tout en 3D, c'est très convaincant.

● **Graphisme** → 18/20  
Beau, très beau même !

● **Intérêt** → 19/20  
Le plaisir de conduire des bolides sur les pistes du monde entier, dans le métro ou n'importe où, ça n'a pas de prix ! Donc, courez vous le procurer !



## TEKKEN ADVANCE

# D. MANGAS Jeux vidéo

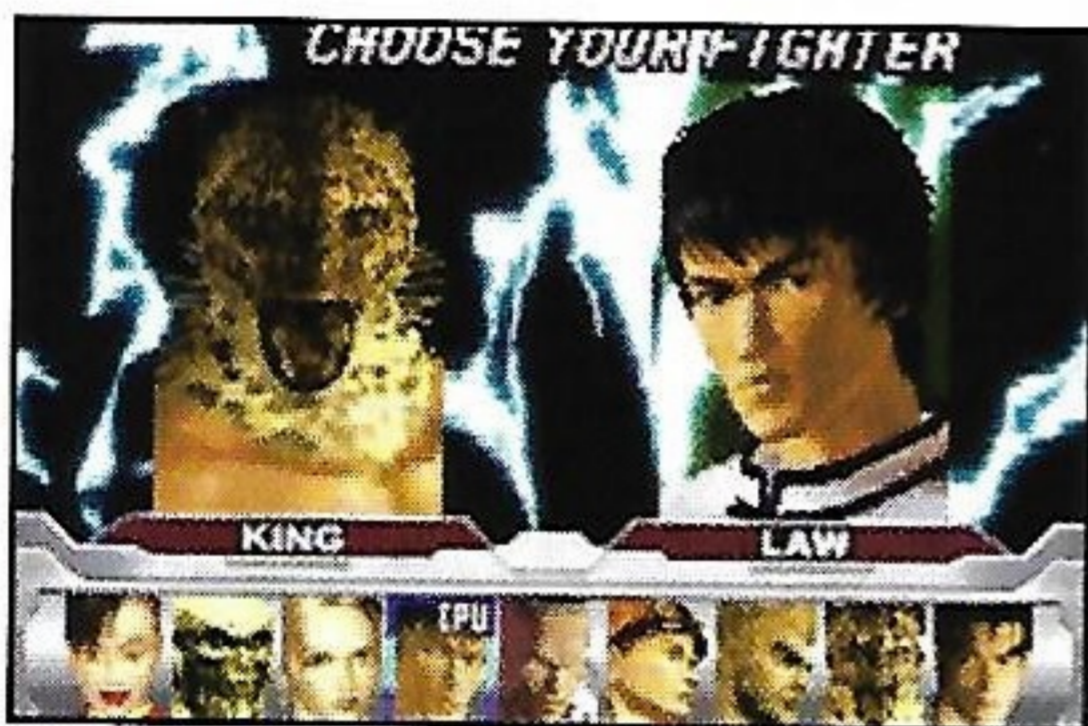
AMATEURS DE BAFES, MAWASHI GERI ET MANDALES EN TOUT GENRE, VOILÀ UN NOUVEAU JEU DE BASTON QUI VA METTRE UN TERME AU MONOPOLE DE STREET FIGHTER GBA...

Fiche technique

Éditeur : Infogrames/Namco  
Genre : Combat  
Participants : 1 à 2 joueurs  
Difficulté : Tous publics  
Sauvegarde : Cartouche  
Machine : Game Boy Advance



Quelques bagarreurs se rencontrent histoire de se fréter avec bonheur, et ce pour gagner un tournoi qui ne leur apportera ni fortune, ni célébrité. On retrouve Law, Paul, Jin et autre Yoshimitsu... Bref, en tout 10 combattants bien connus des fans de Tekken sont présents. On choisit son perso et on se lance dans un des modes prévus : Arcade, Survival, Time Attack, Team Battle. Evidemment, on peut s'amuser à deux (tarif habituel, deux jeux + deux consoles et un câble).



Tekken Advance bénéficie d'une réalisation parfaite. Les graphismes sont clairs, précis, et les personnages aisément reconnaissables. Les décors sont d'un niveau PSX sans problème ; la différence notable venant des combattants. Ce sont des sprites en 2D, évitant ainsi à la GBA de se dépêtrer de calculs de polygones interminables qui auraient eu de néfastes répercussions sur l'animation. Enfin, le point le plus important pour un jeu de baston est la jouabilité, et de ce point de vue-là, Tekken ne décroît pas une seconde !



## → AVIS

**Raphaël**  
C'est incroyable, je n'osais pas y croire, mais Tekken sur GBA, ça le fait ! Une pure merveille dans le genre. A consommer sur place ou à emporter !

## → Notes

- **Maniabilité** → 19/20  
Rapide et précis, rien à redire !
- **Animation** → 16/20  
Efficace, mais ça reste tout de même de la GBA !
- **Graphisme** → 17/20  
Soigné et fin, mais simple. C'est un jeu de combat !
- **Intérêt** → 18/20  
Tekken constitue l'achat du fan de jeu de combat, loin devant la concurrence, il reste la valeur sûre dans le genre. Les différents modes, bien que classiques, vous tiendront en haleine un peu plus longtemps.

## THE SCORPION KING

# D. MANGAS Jeux vidéo

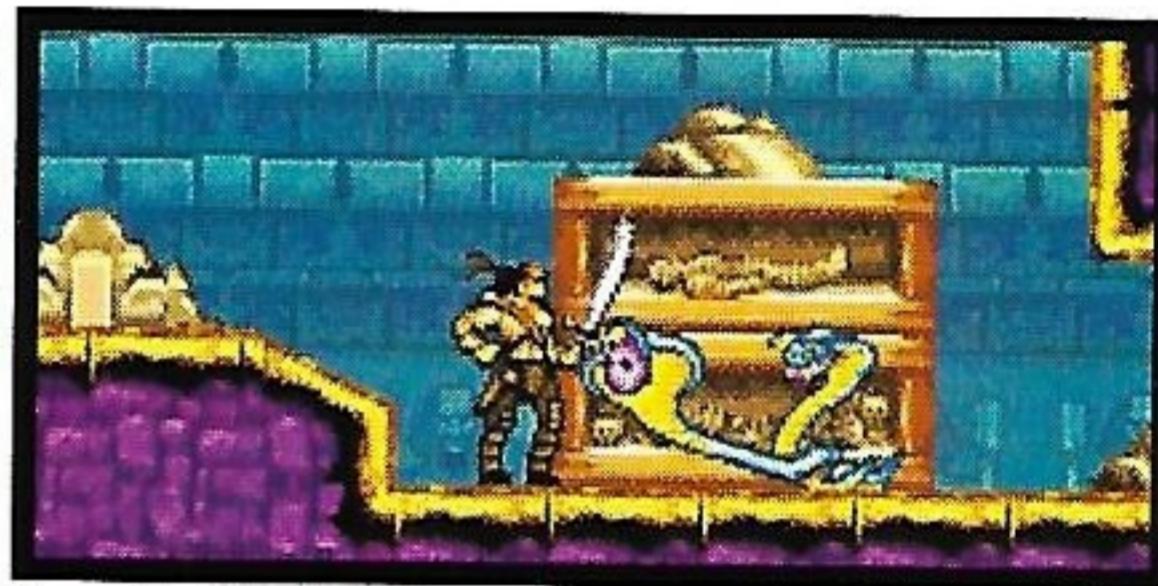
ALORS QUE LE FILM EST SORTI SUR NOS ÉCRANS, LE ROI SCORPION (SWORD OF OSIRIS) DÉBARQUE SUR GBA, DANS UNE VERSION INSPIRÉE DES CASTLEVANIA... EXCELLENT !

Fiche technique

Éditeur : Vivendi/Universal  
Genre : Action  
Participant : 1 joueur  
Difficulté : Tous publics  
Sauvegarde : Cartouche  
Machines : Game Boy Advance



Le Roi Scorpion va devoir sauver sa femme Cassandra des griffes de l'ignoble Déesse Isis. Pour ce faire, vous arpenterez des donjons, des cryptes, des déserts... dans l'unique but de casser de l'araignée géante, du guerrier arabe et de la momie. Isis, qui a oublié d'être bête, laisse dans son sillage moult pièges plus ou moins originaux (des trous d'eau sans fond, des pics bien acérés, des dalles qui ne supportent pas votre poids... elle ne devait pas être super inspirée, la déesse...) qui ne sont pas là, vous vous en doutez, pour vous faciliter la vie.



Vous disposez de deux types d'armes, à savoir son cimeterre et deux petits sabres. Le jeu s'appelant "Sword of Osiris", vous aurez par la suite à manier l'épée sacrée. Dans le même esprit "aventure", vous disposez dès le départ d'un gant doré qui doit être complété par des bijoux trouvés sur les cadavres des méchants. Plus vous en obtenez, plus vous serez puissant... Par exemple, vous aurez une lame enflammée et un satellite de feu tour-



## → Notes

- **Maniabilité** → 16/20  
Un panel de possibilités à prendre en main !
- **Animation** → 15/20  
Correcte, mais pas de surprise époustouflante.
- **Graphisme** → 17/20  
Les décors sont de toute beauté.
- **Intérêt** → 16/20  
Un excellent jeu d'aventure/action, avec une durée de vie qui vous occupera longtemps. De plus, les différentes possibilités au niveau de l'évolution des armes sont un plus agréable.

## → AVIS

**Raphaël**  
Si vous êtes fan, comme moi, des aventures de Castlevania, ce jeu est pour vous ! On y retrouve tous les ingrédients d'une excellente aventure avec son lot de surprises.



## Un jeu de l'oie

### ● Mario Party 4

Le meilleur jeu de la Nintendo 64 arrive sur GameCube. Il s'agit d'une sorte de jeu de l'oie qui se joue à quatre joueurs sur un planisphère. A la fin de chaque tour, vous devez participer à des mini-jeux : un contre trois, deux contre deux, quatre ensemble ou chacun pour sa peau. Le jeu est maintenant tout en 3D. C'est beau, il y a 50 nouveaux mini-jeux... Bref, une merveille. Sortie en octobre.

## Fox et le tyran

### ● Eternal Darkness

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



## Combattez les Space pirates

### ● Super Metroid Prime

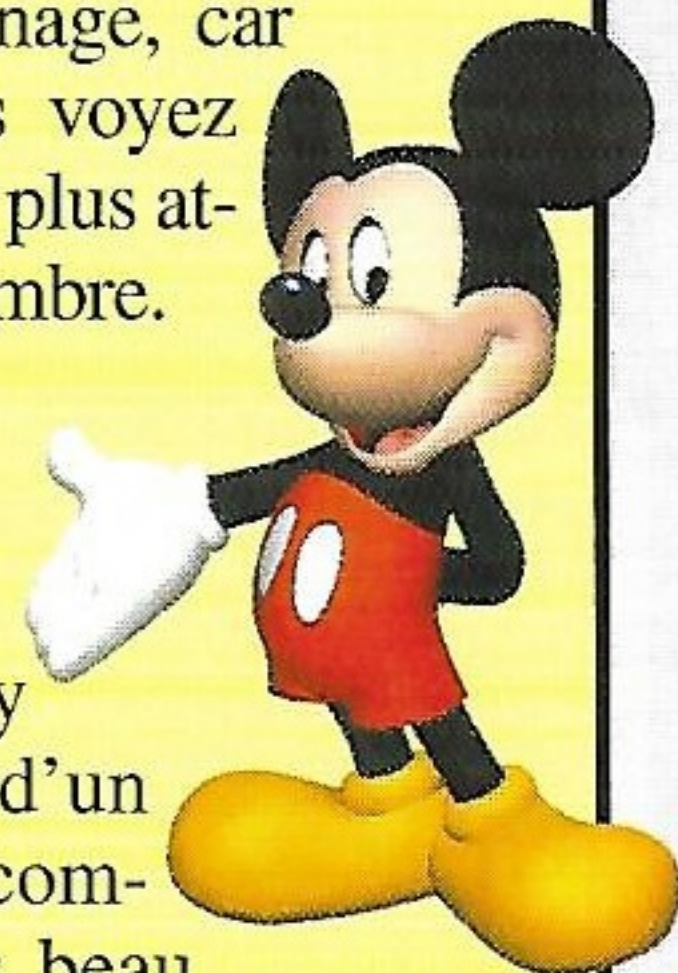


Samus est appelé pour combattre les Space pirates de Mother Brain. Ils veulent s'emparer d'une larve métröide afin de lever une armée sur la planète Zebes. Ce jeu est la version moderne d'un des plus gros succès de la console Super Nintendo. Il se joue comme un Doom-like. Vous ne voyez pas votre personnage, car l'écran correspond à vos yeux. Vous voyez juste votre arme. C'est l'un des jeux les plus attendus de la console. Il sortira en novembre.

## Toujours star...

### ● Mickey

Pour revenir dans sa réalité, Mickey doit récupérer différents morceaux d'un miroir brisé. Au passage, il devra combattre tous ses ennemis dans un très beau jeu en 3D. Beaucoup de soin y a été apporté, et tout bouge une merveille. A découvrir en septembre.



## Retrouvez Jill

### ● Resident Evil

Capcom a repris son plus gros succès et en a fait une version moderne et plus complète pour la sortie sur la GameCube. Pour mémoire, la première version était sortie en 93 sur la PlayStation 1. Depuis, le jeu a eu de multiples suites et un film sorti récemment, avec Milla Jovovich dans le rôle titre. Un second volet est déjà en préparation et se déroulera pendant le troisième jeu. On y retrouvera Jill Valentine, l'héroïne de ce jeu. Ici, son équipe et elle sont catapultées après une simple mission de routine dans un manoir où une mystérieuse société, du nom de Umbrella, pratique des expériences génétiques mystérieuses. Sortie en septembre.



# Les meilleurs sites @

## Best 4 gamers

<http://www.best4gamers.com/>

Ce site est spécialisé dans les previews, vidéos et images des jeux qui sortent au Japon et aux USA. Il couvre toutes les consoles et injecte régulièrement des images des futures sorties. Vous pourrez découvrir des images de Super Metroid, Resident Evil Zero... Vous pouvez télécharger des images et des vidéos. Ce site permet aussi de poser diverses questions compliquées à des spécialistes. Il y a également des infos très utiles sur les différents salons comme E3. Enfin, un grand nombre d'images est disponible pour vous faire découvrir en avant-première les grands hits.



## Game up.com

<http://www.azursoft.fr/gameup.com/>

Actus (news), tests complets, calendrier sorties, astuces, soluces, démos... Ce site est très complet, mais son intérêt principal est qu'il vous informe presque en temps réel sur toutes les sorties au Japon. Vous trouverez la

Titre du jeu	Type de jeu	Sortie
Final Fantasy X-2	RPG	21/09/2002
Final Fantasy X	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XI	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XII	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XIII	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XIV	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XV	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XVI	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XVII	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XVIII	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XIX	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XX	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXI	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXII	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXIII	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXIV	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXV	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXVI	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXVII	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXVIII	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXIX	RPG	26/09/2002
Final Fantasy XXX	RPG	26/09/2002

liste des prochaines sorties GameCube dont, entre autres, Eternal Darkness, Jimmy Neutron, Largo Winch, Mario Kart, The Powerpuff Girls... Pour Game Boy Advance : Banjo Kazooie, Batman Vengeance, Castlevania : Circle of the Moon, Fievel, Jimmy Neutron Boy Genius, Jurassic Park 3, Men in Black, Metroid 4...

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



**A vos plumes !**

**Souraya (Sarcelles)**



## PETITES ANNONCES

J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des passionnés de mangas. J'adore DB, DBZ, DBGT et Yu-Gi-Oh!

**Malik Devineau, 9, allée Victor Jara, 78190 Trappes**

Si vous êtes fans de The Vision of Escaflowne et avez entre 13 et 17 ans, vous pouvez me joindre par courrier ou par e-mail. Voici mes coordonnées :

**Violaine Pasquier, 17, rue de l'Eglise, 30300 Jonquières-Saint-Vincent  
Gilles841228630@aol.com**

J'ai 14 ans et j'aimerais correspondre avec des fans de Capitaine Tsubasa ou Kenshin le Vagabond.  
**Yohan Cerveaux, Impérial Park, Lot 20, 22, allée des Fées, 83400 Hyères**

Méga fan de Gundam Wing souhaiterait correspondre avec d'autres fans âgés de 14 à 17 ans.  
**Amélie Maris, 40, rue Gérard de Nerval, 60950 Loisy**

Fans d'Olive et Tom, si vous voulez correspondre avec moi, j'attends vos lettres ou vos e-mails avec impatience.

**Arthur Paradinas, 36, avenue Léon Blum, 31500 Toulouse  
Paradinass@club-internet.fr**

Je recherche un jeu vidéo Dragon Ball GT. Si vous désirez le vendre, merci de m'écrire.

**Mithouna Inpanya, 44, rue Ravel, 74130 Bonneville**

Bonjour, j'ai 12 ans et j'aimerais correspondre avec des garçons et des filles aimant Dragon Ball, Z, GT, AF.

**Loïc Petit, 6, rue de la Résistance, 71850 Charnay-lès-Mâcon**

J'ai 13 ans 1/2 et je suis fan de Sakura. J'aimerais correspondre avec des filles et des garçons de tout âge.

**Céline Rebourgeon, 5, rue Regnard, 80080 Amiens**

J'adore les mangas, en particulier Vision d'Escaflowne, Gundam Wing, El Hazard. Je recherche des correspondant(e)s pour échanger des infos et autres... Je recherche également des cartes de Gundam Wing ainsi qu'un résumé du film Vision d'Escaflowne.

**Christelle Gilles, 15, allée des Hauts Viviers, 44120 Vertou**

J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de 12 à 18 ans. J'aime tous les mangas ; mais mes préférés sont DBZ, DBGT, Gundam W, les Chevaliers du Zodiaque et Yu Yu Hakusho.

**Aurore Havenith, B.P. 10, 4500 Huy, Belgique**

J'ai 9 ans et je cherche des correspondant(e)s aimant Digimon, Pokémon, Sailor Moon, Sakura, Yu-Gi-Oh !, Dragon Ball Z et GT.

**François Ryckwaert, 33, rue de Rieux, 44000 Nantes**

Je recherche des correspondants méga fans de DB, DBZ et DBGT

**Thomas Fessard, 4, square des Déportés, 45380 La Chapelle St-Mesmin**

J'ai 12 ans et je souhaiterais correspondre avec des filles ou des garçons entre 11 et 14 ans aimant Olive et Tom, Sakura et Gundam. On pourrait aussi échanger des dessins.

**Samia Chelbi, 11, route d'Altheim, 67100 Strasbourg**

J'ai 14 ans et je souhaiterais correspondre avec des fans aimant Evangelion, Yu-Gi-Oh!, Olive et Tom, Saint Seiya et Gundam.

**59, avenue Mas de Chave, 34110 La Peyrade**

J'ai 16 ans et je suis un grand fan de mangas. Je pratique le japonais depuis peu et le dessin est une de mes passions. J'aimerais correspondre avec des jeunes partageant mes goûts et qui voudraient apprendre le japonais avec moi.

**Marc Robineau, 4 boulevard des Manouvriers, 53810 Changé**

## LUCILLE

J'aimerais me procurer l'intégrale de Lucille Amour et Rock'n'roll (Embrasse-moi Lucille). Pouvez-vous me dire où je pourrais me la procurer (magasins ou par correspondance) ? Merci.

**Solenne, Gard**

En France, il n'y a aucune vidéo dans le commerce. Mais il est question d'une sortie en fin d'année.

## JOUER AVEC YU-GI-OH!

J'adore Yu-Gi-Oh! et j'aimerais savoir s'il existe un jeu de cartes de ce manga ainsi qu'un jeu vidéo pour PC ou PlayStation ? Si oui, où puis-je le(s) trouver ?

**Cyril, Bois-Guillaume**

Il y a un jeu de cartes en anglais, mais pour la France, il faut attendre encore. Il existe un jeu Yu-Gi-Oh pour Game Boy Advance et pour PS2. En vente dans les magasins spécialisés.

## ACCRO !

En juillet, j'ai acheté pour la première fois votre magazine, en partie à cause de l'article sur Olive et Tom, et je le trouve excellent. Je viens de

fêter mes 20 ans, mais je suis toujours accro aux mangas, et en particulier à Capitaine Tsubasa ! J'aimerais savoir s'il existe un moyen de se procurer les 13 épisodes TV inédits (VF ou import), VHS ou DVD ? Merci de me communiquer une adresse ou un numéro de téléphone !

**Fred, Port-de-Bouc**

Malheureusement, pour l'instant, il n'y a que la vidéo des premiers épisodes éditée par TF1. Et encore une fois, nous le répétons, seuls les magasins spécialisés peuvent vous donner, amis lecteurs, ce genre d'informations très précises.

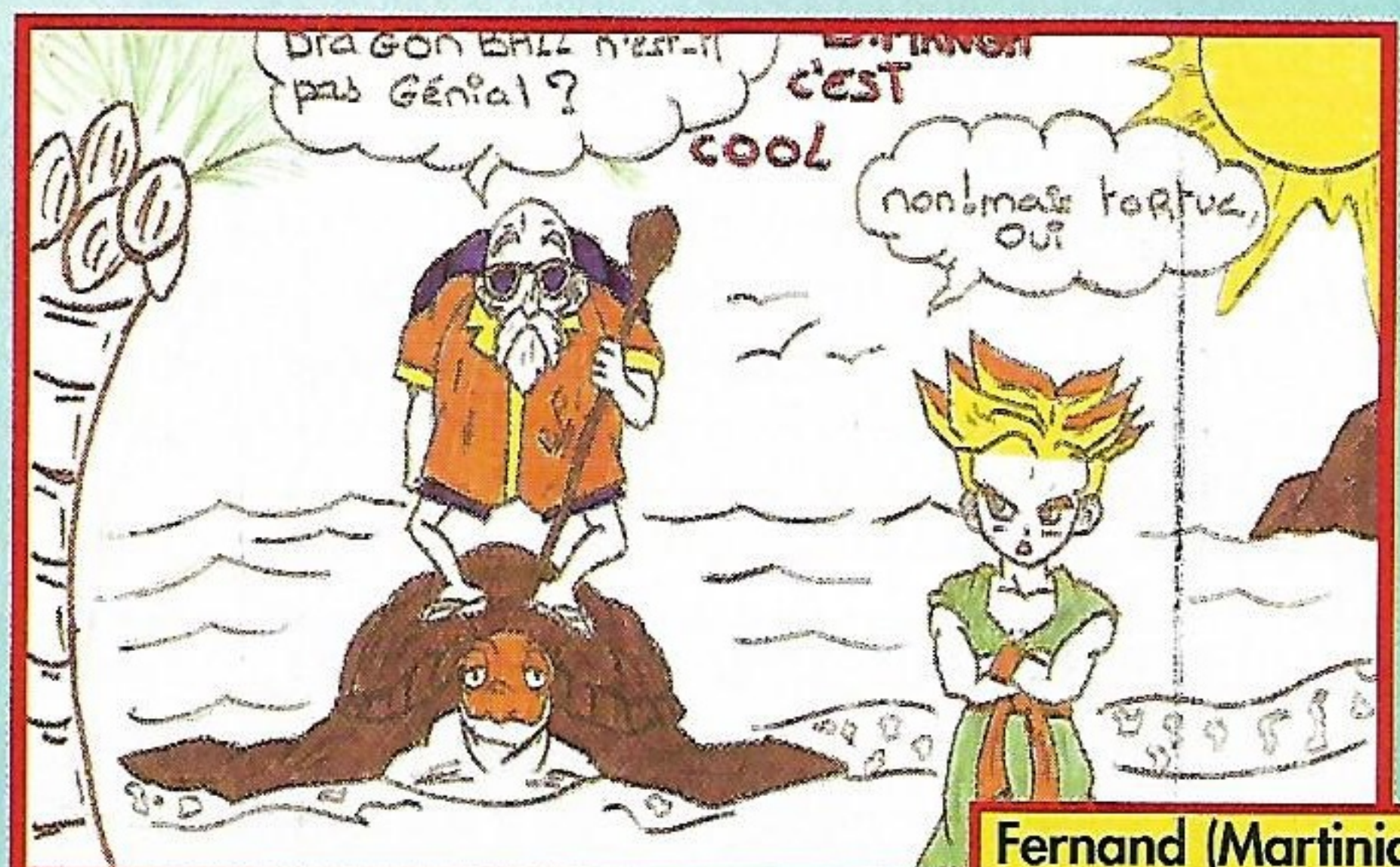


**Julie (Nantes)**

## SAKURA EN DERIVES

J'aimerais connaître les adresses de boutiques spécialisées où se vendent les produits dérivés de Sakura. Merci aux lecteurs et lectrices de D.Mangas qui voudront bien me renseigner. Voici mon adresse :

**Jérôme Laizin, 5, rue de Pont-à-Mousson, 95100 Argenteuil**



**Fernand (Martinique)**



## A vos plumes!

### BLOND OU BRUN ?

Salut Pascal ! Je suis méga-archi fan de Dragon Ball, Z et GT. Merci de répondre à mes questions : Gogéta est-il blond ou brun ? Pain est-elle la fille de Sangoku ? Végéta est-il le roi de la planète portant son nom ?

*François*

Gogéta est brun, mais quand il se transforme en Super Guerrier il devient blond. Pain est la petite-



Jessica (Saintines)

question dont je n'ai jamais trouvé la réponse : qui est vraiment le personnage principal, le héros de la série ? Van ou Hitomi ?

### HEROS

Je suis fan de The Vision of Escaflowne, mais il y a une

**Que vous soyez d'accord ou pas avec certains lecteurs, n'hésitez pas à dialoguer avec eux grâce à cette rubrique.**

**Spécial tchatche !**

### VERT DE RAGE !

Je suis vert de rage à cause de Laurent de Guyane. Je lui interdis de critiquer l'œuvre de l'un des plus grands mangaka, Akira Toriyama ! Comme l'a si bien dit Sébastien de Fontenay-le-Comte, Dragon Ball, c'est génial ! En plus, c'est drôle et les dessins sont super. Je voudrais réveiller tous les fans de DB, car ça baisse dans le hit-parade !

*Piccolo, Namek*

### A PROPOS DE GUNDAM

Je suis fan de Gundam Wing et je voudrais répondre à Christophe (D.Mangas 489) qui voulait savoir si Heero était le plus fort. Je pense que chaque pilote a une spécialité et est le meilleur dans sa partie. Heero a été entraîné pour être un militaire hors-pair, Duo pour devenir un assassin, Quatre un diplomate et Wufei un excellent combattant. Ce qui fait qu'une fois réunis, ils sont les plus forts.

*Caroline, Agde*

### PAS D'ACCORD AVEC CAROLINE

Tout d'abord, salut à tous les lecteurs ! Ensuite, je tiens à répondre à Caroline dont la lettre m'a mis hors de moi. Si j'ai envie de critiquer Sailor Moon, je ne vais pas m'en priver. C'est un manga des années 90, et c'est trop nul pour figurer dans le hit-parade. Un petit mot pour Sébastien : merci de défendre Olive et Tom, Ken le Survivant et

Yu-Gi-Oh! Je fais d'ailleurs partie de la Yu-Gi-Oh! Team dont je suis le rédacteur en chef. Dans notre équipe, il y a aussi Mushrambo, rédacteur en chef 2, et Shinji, dessinateur de monstres. Nous incitions tous les lecteurs de D.Mangas à voter en masse pour Yu-Gi-Oh!

*Ken Shiryu, Ivry-sur-Seine*

### PAS D'ACCORD AVEC ROSEMARY ET LAUREN

Je ne suis pas d'accord avec Rosemary et Lauren à propos de Dragon Ball. C'est ancien, mais on ne peut pas dire que c'est nul et réservé aux garçons. Je connais beaucoup de filles qui aiment cette série car l'histoire est fascinante.

*Laurent, Plouzané*

### D'ACCORD AVEC CAROLINE

Je voudrais dire à Caroline (dont la lettre est parue dans le n° 490) que je suis entièrement d'accord avec elle. Personnellement, je n'aime pas Sailor Moon, mais ce n'est pas pour autant que je vais la critiquer. Cette série a le droit, comme beaucoup d'autres, de figurer dans le hit-parade. Je voudrais demander aussi à tous les fans de Sakura, Gundam et d'Escaflowne de se bouger : pensez à voter !

*Soumay*

question dont je n'ai jamais trouvé la réponse : qui est vraiment le personnage principal, le héros de la série ? Van ou Hitomi ?

*Anne-Line, Toulon*

Les deux personnages ont exactement la même importance, même si l'histoire tourne autour d'Hitomi.



Jiegiiong (Aubervilliers)

## DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

*Salut à tous !*

La saga Dragon Ball est toujours en tête. Yu-Gi-Oh! se retrouve à la deuxième place, suivi par Olive et Tom qui vont aller droit au but ! Sakura recule, ses fans devaient être en vacances ! Sailor Moon et Escaflowne sont toujours présents, tandis que nos amis les Digimon et les Pokémon ont (momentanément ?) disparu !

### HIT-PARADE DU MOIS

DRAGON BALL	30%	SAKURA	9%
YU-GI-OH !	18%	CHEVALIERS DU ZODIAQUE	8%
OLIVE ET TOM	13%	SAILOR MOON	6%
GUNDAM	12%	ESCAFLOWNE	4%

### BULLETIN-REPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Age .....

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

# LES MICROPETS DÉBARQUENT !

## 2 TOUTOUS



**Sprocket**

**ET Moshi**

→ Ils sont tous dotés d'un capteur sonore sous leur carapace en plastique moulé, capteur de mots ou de phrases et de bruits (applaudissements, claquements) qu'ils identifient déjà ou qu'ils vont assimiler.

→ Dès que tu lui donneras un nom, ton Micropet l'aura programmé. Rappelle-toi que chaque Micropet a son langage et ses humeurs (joyeux, ronchon...)

→ A l'appel de son nom, il a les yeux qui flashent de joie ou qui clignent de lassitude ; sur ordre, il gambade, il tournicote, il secoue les oreilles...

→ Si tu tapes dans tes mains, il pousse la chansonnette.

→ Il s'exprime par des jappements, miaulements, ronronnements, grognements, rugissements...

Disponibles dès maintenant  
dans les magasins spécialisés  
et grandes surfaces

+ 2 CHATS  
"POPSY ET  
CHUMSLEY",

2 NOUNOURS  
"KUMA ET  
BONGO",

2 DRAGONS  
"KUDA ET BOB"

ET 2 MONSTRES  
"YUK ET SUMO"

Les Micropets tiennent dans une poche. Ils ont chacun leur personnalité. Tu peux leur chuchoter des secrets, écouter leurs réponses, regarder leurs réactions, les câliner, les exhiber, les faire chanter et danser ensemble, peut-être même les échanger...

Mettez-en  
plein vos  
poches !

**TOMY**<sup>®</sup>  
Dream Energy



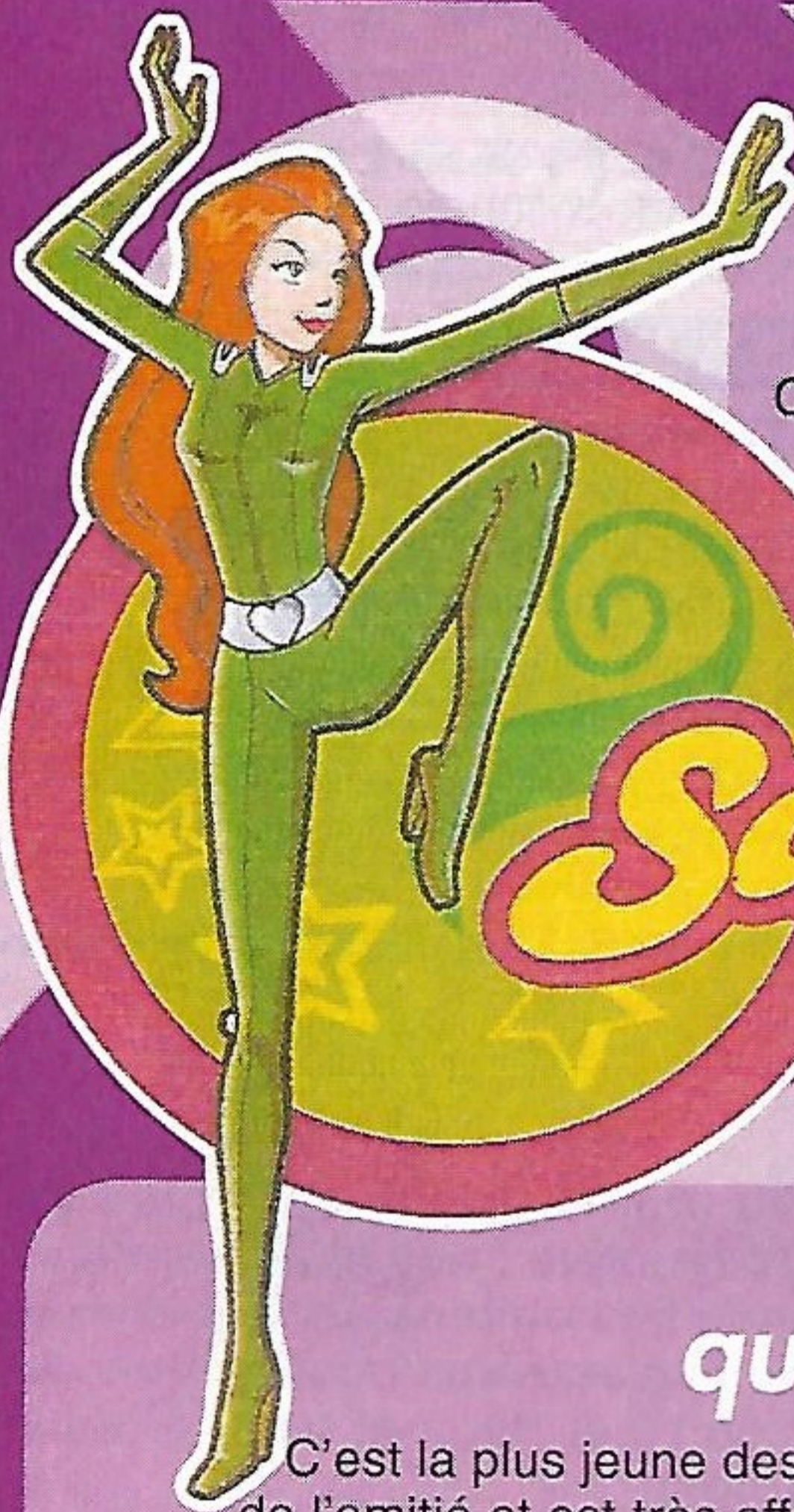
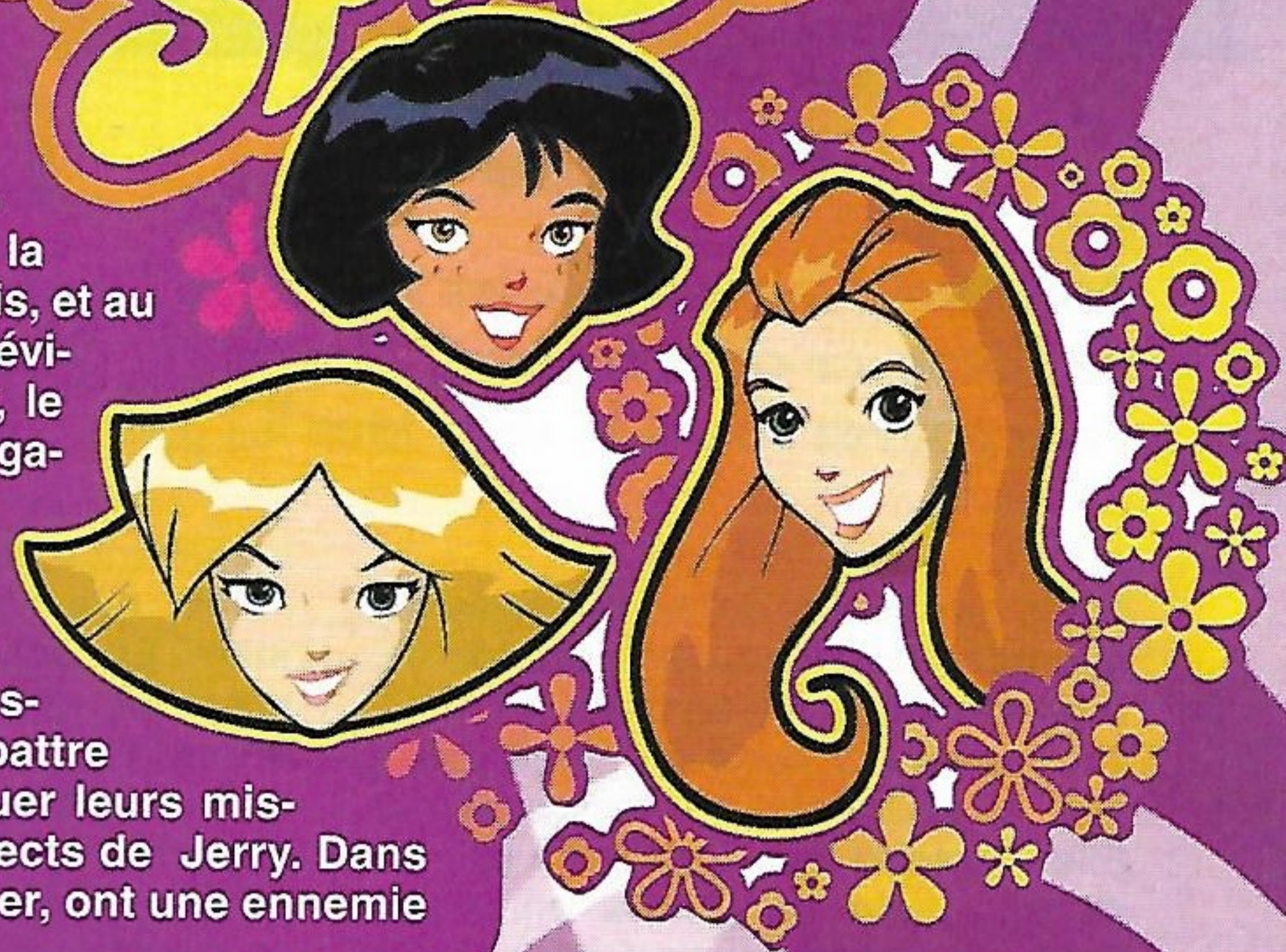
# Prôles de Dames

C'est une série formidable qui vogue sur l'air du temps. Bien qu'en apparence elle ressemble à une production japonaise, elle est entièrement française et produite par TF1 et la société Marathon. 52 épisodes sont prévus. TV Guide, le magazine télé n° 1 aux USA, a déclaré que cette série, qui cartonne en Amérique, était une des meilleures pour enfants. Elle a aussi été achetée par la Grande-Bretagne, l'Italie, l'Allemagne, le Brésil, la Corée, l'Australie... Partie comme cela, Totally Spies risque d'être la série française la plus diffusée dans le monde !

## L'histoire

Clover, Sam et Alex sont des adolescentes comme les autres. Enfin, presque... car elles sont riches et, jusqu'à présent, leur plus gros souci était de savoir ce qu'elles allaient mettre pour sortir en soirée. Tout se corse quand nos trois amies décident de s'installer ensemble dans la "maison de leurs rêves" à Beverly Hills. Tout se passe à merveille jusqu'à ce qu'elles découvrent le quartier général des services secrets de la côte Ouest... caché sous leur nouvelle demeure ! Par le plus grand des hasards, elles vont se retrouver mêlées à une enquête de "l'Organisation mondiale de la protection humaine". Les filles menacent de révéler à leurs amis, et au monde entier par extension, leur incroyable découverte. Pour éviter une fuite qui serait dramatique pour l'Organisation, Jerry, le chef des services secrets, n'a pas d'autre choix que de les engager comme agents. Personne ne connaît leur secret. Aux yeux du monde, Sam, Alex et Clover restent des étudiantes tout à fait normales, alors qu'elles peuvent, à tout moment, être contactées par l'Organisation pour être envoyées en mission aux quatre coins de la planète. En utilisant leurs talents respectifs, ces trois James Bond Girls en herbe vont donc combattre les méchants. Elles ont des tonnes de gadgets pour effectuer leurs missions et même un Jumbo Jet ! Elles sont sous les ordres directs de Jerry. Dans leur vie privée, nos trois amies, et plus particulièrement Clover, ont une ennemie jurée : Mandy, la fille la plus populaire de l'univers !

# Totally Spies!

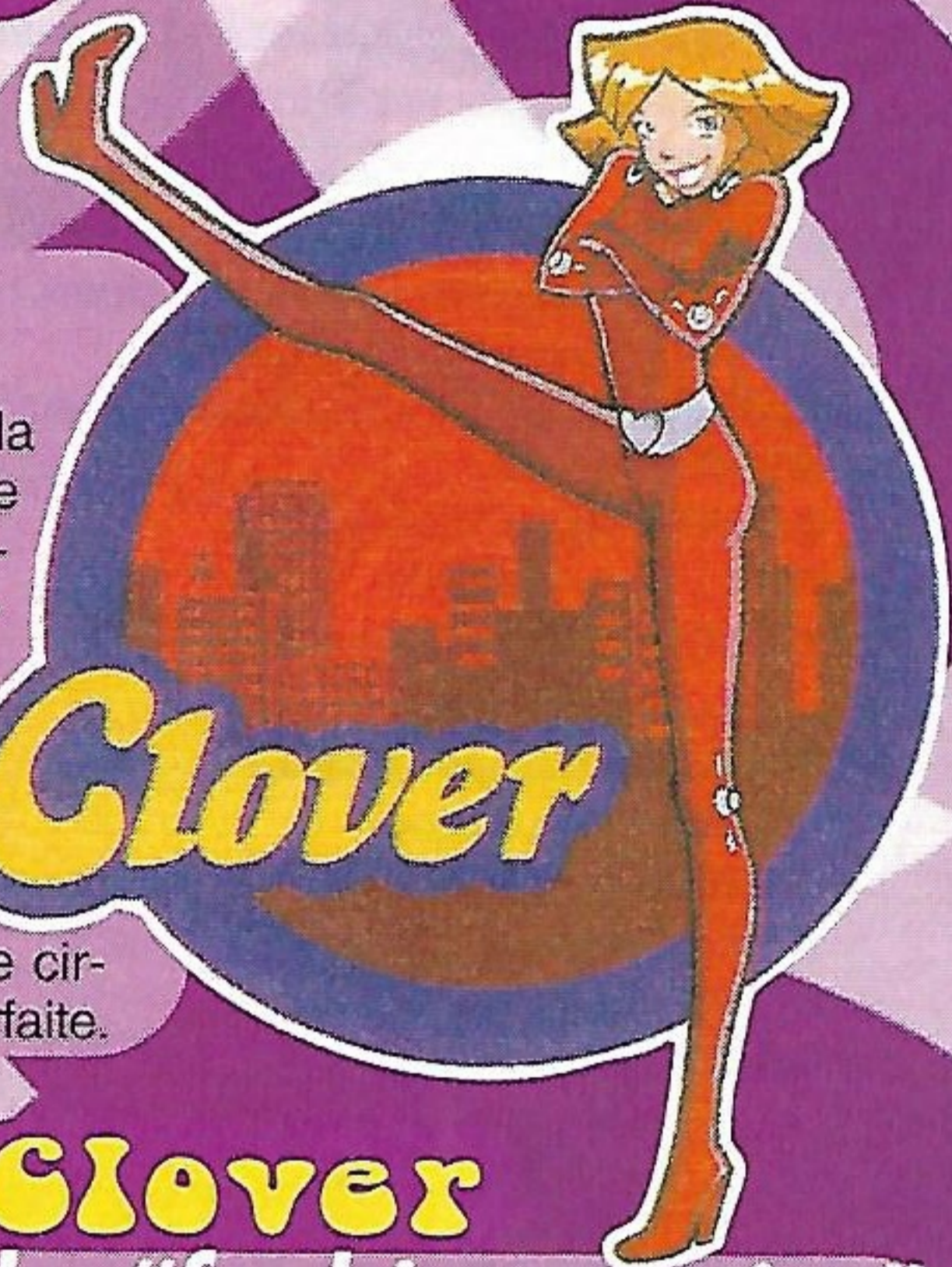


## Sam

### Sam

#### l'intellectuelle du trio

C'est le cerveau du groupe et aussi celle qui préserve la cohésion entre Clover et Alex. Elle est très intelligente et très mature. Elle réfléchit de façon logique et rationnelle. D'ailleurs, elle envisage toutes les solutions avant de se précipiter. Elle est très douée en classe, mais refuse de passer pour une intello. Sam est la plus âgée et elle sert un peu de grande sœur aux deux autres. Elle essaie de garder son sang-froid et l'esprit clair en toute circonstance. En fait, Sam est presque parfaite.

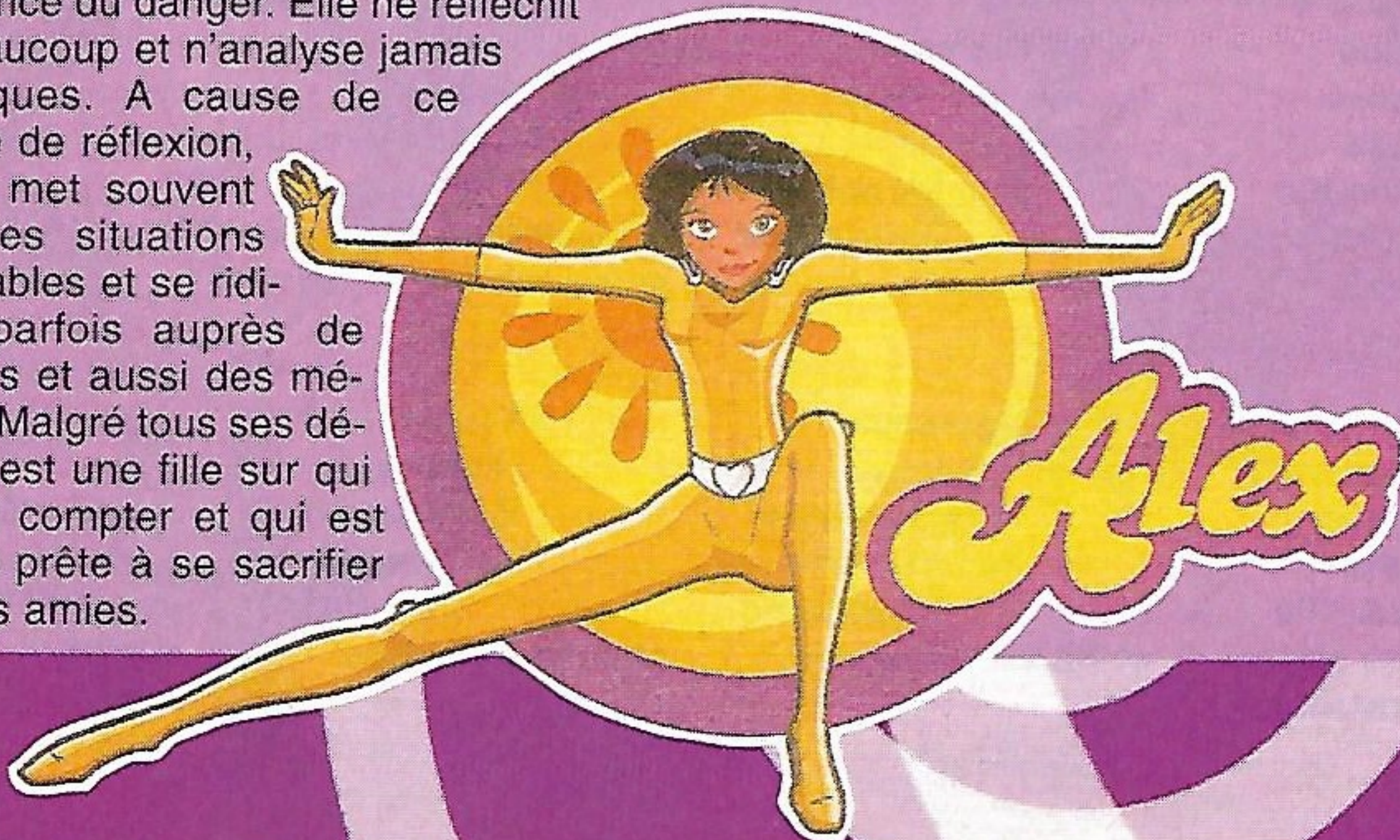


## Clover

### Alex Clover

#### la meilleure amie que l'on puisse souhaiter

C'est la plus jeune des trois membres du groupe. Elle a un grand sens de l'amitié et est très affectueuse. En revanche, elle est super maladroite. C'est une tête brûlée particulièrement naïve qui n'a absolument aucune conscience du danger. Elle ne réfléchit pas beaucoup et n'analyse jamais les risques. A cause de ce manque de réflexion, elle se met souvent dans des situations inextricables et se ridiculise parfois auprès de ses amis et aussi des méchants. Malgré tous ses défauts, c'est une fille sur qui on peut compter et qui est toujours prête à se sacrifier pour ses amies.



## Alex

#### la "fashion victim" du groupe

C'est la petite fille riche et gâtée par excellence. Son passe-temps favori est de dépenser de l'argent pour faire du shopping. Qu'elle soit joyeuse ou triste, elle aime acheter des robes. Elle a un cœur d'artichaut et tombe amoureuse très facilement. Clover est aussi une tête brûlée qui fonce sans même réfléchir. Elle est toujours prête à se jeter dans le feu de l'action et à botter les fesses des méchants. Ce qui ne l'empêche pas de se sortir de toutes les situations. Elle a réponse à tout et reste perpétuellement optimiste. C'est un peu le chef du groupe car, même si ce n'est pas une lumière, elle trouve toujours une idée pour sortir ses amies d'un mauvais pas.



# ZERO 2

## Les secrets de Yolei

Après vous avoir révélé les secrets de Davis dans un précédent D.Mangas, nous vous proposons de découvrir ceux de Yolei, l'intello du groupe des Digisauveurs. Et bien sûr, fans de Digimon, vous pouvez suivre la série tous les jours sur la chaîne Fox Kids ou le samedi matin sur TF1.

### YOLEI MIYAKO INOUE

Yolei, douze ans, est la plus âgée des membres de la nouvelle équipe des Digisauveurs. Dynamique et motivée, c'est une sorte de garçon manqué et un génie de l'informatique. Elle s'entend très bien avec Izzy car ils ont plein de points communs, dont une méga passion pour l'informatique. Yolei est aussi une grande

admiratrice de Mimi. Groupie dans l'âme, elle est fan de nombreuses stars. Elle tombe amoureuse très facilement, mais ne va jamais au bout d'une relation. Ses parents sont commerçants et possèdent un supermarché. Grâce à cela, c'est elle qui approvisionne les Digisauveurs en nourriture et en toute chose utile pour leur mission. C'est une bonne

amie et quelqu'un de sincère. Sa force de caractère lui a valu de recevoir de Sora le Digicœuf de l'Amour, et de Mimi le Digicœuf de la Sincérité.

### HAWKMON

C'est le Digimon de Yolei. Solide et ayant la tête sur les épaules, on peut compter sur lui.. Il est vaillant, courageux et possède toutes les qualités d'un faucon, l'animal qu'il représente.

## LES DIFFÉRENTES DIGIVOLUTIONS CLASSIQUES

Ce sont les Digivolutions normales comme les avaient les premiers Digisauveurs. A mesure que son Digisauveur augmente ses capacités et son symbole, le Digimon se transforme afin de combattre et de s'adapter à la situation.

### PURURUMON

NIVEAU : Bébé  
GENRE : Micro Digimon  
TYPE : Non identifié  
ATTAQUE : Bulle attaque

### POROMON

NIVEAU : Entraînement  
GENRE : Volatile  
TYPE : Non identifié  
ATTAQUE : Baby brise

### HAWKMON

NIVEAU : Disciple  
GENRE : Volatile  
TYPE : Données  
ATTAQUE : Rayon faucon et Picobec

### AQUILAMON

NIVEAU : Champion  
GENRE : Volatile  
TYPE : Données  
ATTAQUES : Explor-laser et Cornes célestes

### SYLPHYMON\*

NIVEAU : Ultime  
GENRE : Animal  
TYPE : Données  
ATTAQUE : Déferlante sylphide et Onde sylphide

\* Cette Digivolution s'obtient grâce à la fusion entre Gatomon et Aquilamon.

### VALKYRIMON

NIVEAU : Méga  
GENRE : Guerrier  
TYPE : Non identifié  
ATTAQUES : Épée enchantée et Attaque rapace

## LES DIFFÉRENTES DIGIVOLUTIONS EN MODE CUIRASSÉ

La particularité de Digimon Zéro 2 est d'introduire une nouvelle sorte de Digivolution des personnages de la série. Les Digivolutions classiques ont lieu quand un Digimon se perfectionne. Le mode cuirassé est une évolution des Digimon qui s'effectue à l'aide d'un objet nommé le Digicœuf. Il existe neuf œufs différents. Selon le Digimon qui le touche, il évolue de façon différente. Pour être simple : nos amis sont 6 et il y a 9 œufs, ce qui donne 54 combinaisons différentes. Malgré tout, chaque Digisauveur possède un ou deux œufs. Dans le cas de Yolei, ce sont les Digicœufs de la Sincérité et de l'Amour.

### DIGICŒUF DE LA SINCÉRITÉ

Nom : Shurimon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Mutant  
Type : Données  
Attaques : Duo Disques, Aqua-glisse, Star cut et Maple Propeller

### DIGICŒUF DE LA GENTILLESSE

Nom : Toucanlon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Volatile  
Type : Non identifié  
Attaques : Ouvre-boîtes et Toucan toqué

### DIGICŒUF DE LA RESPONSABILITÉ

Nom : Orcamon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Marin  
Type : Non identifié  
Attaques : Onde sonar et Echo-sonde

### DIGICŒUF DE L'AMITIÉ

Nom : Rinkmon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Mutant  
Type : Non identifié  
Attaques : Aiguilles tournoyantes et Typhon puissance 4

### DIGICŒUF DU SAVOIR

Nom : Flybeemon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Insectoïde  
Type : Non identifié  
Attaques : Flambélule et Dard fatal

### DIGICŒUF DE L'AMOUR

Nom : Halesemon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Animal  
Type : Données  
Attaques : Ailes Typhon, Rubis-queue, Ring of light, Wing boomerang

### DIGICŒUF DES MIRACLES

Nom : Peacockmon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Volatile  
Type : Non identifié  
Attaques : Aile arc-en-ciel et Roue astrale

### DIGICŒUF DE L'ESPOIR

Nom : Moosemon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Préhistorique  
Type : Non identifié  
Attaques : Corno-lame et Blizzard bizarre

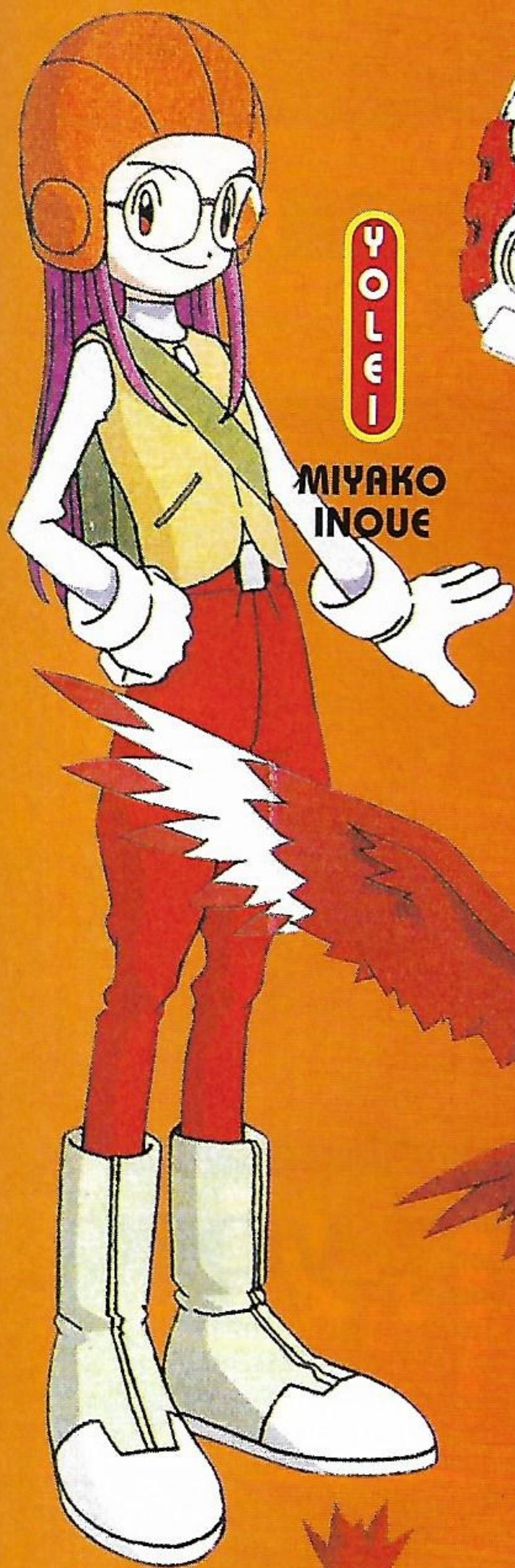
### DIGICŒUF DU COURAGE

Nom : Allomon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Dinosaur  
Type : Non identifié  
Attaques : Dino-fusion et Dino-Dynamite

### DIGICŒUF DE LA LUMIÈRE

Nom : Harpymon  
Niveau : Cuirassé  
Genre : Mythique  
Type : Non identifié  
Attaques : Souffle mythique et Silence symphonique





YOLEI

MIYAKO INOUE



DIGIVICE DE YOLEI

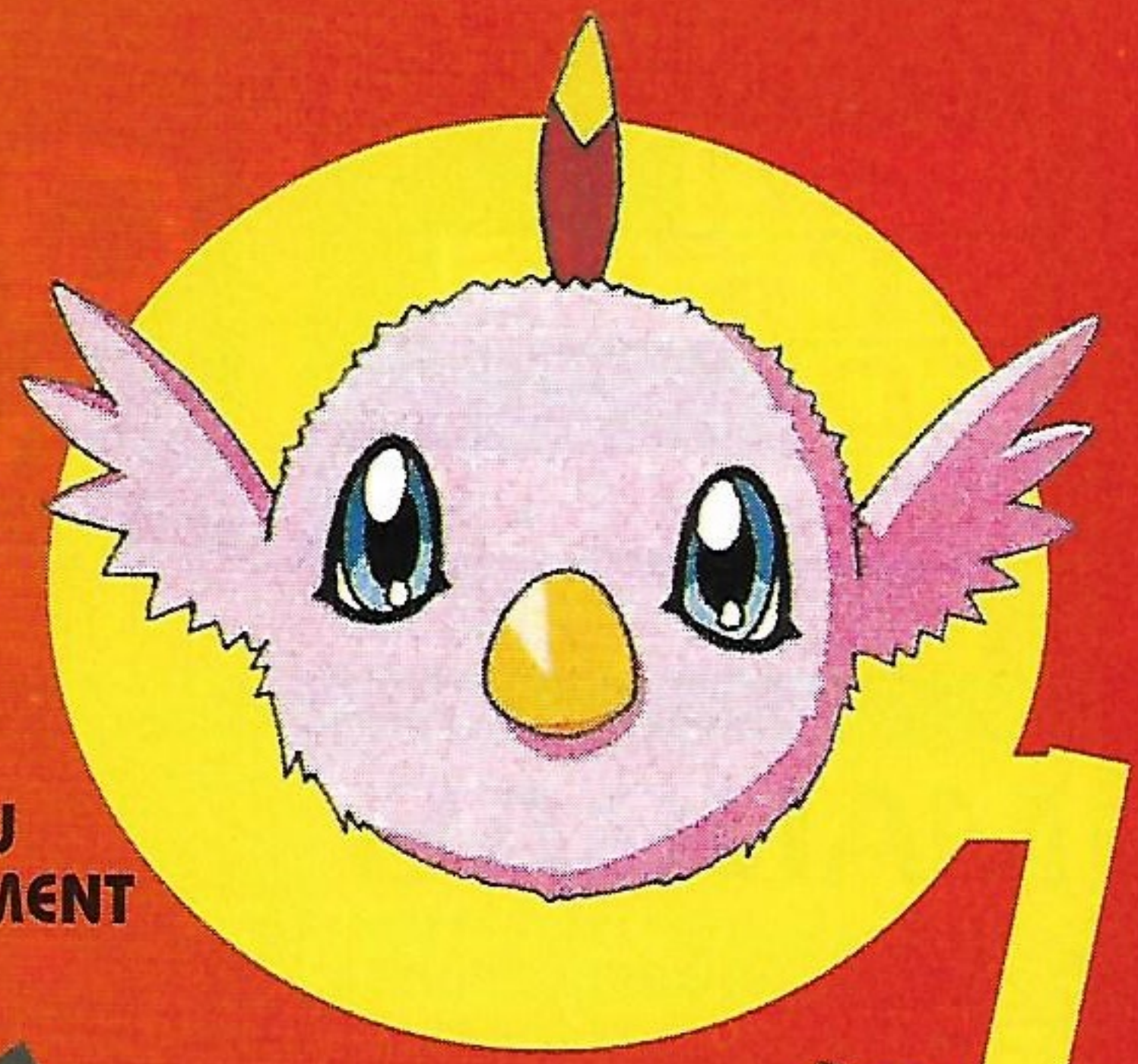
AQUILAMON

NIVEAU CHAMPION



POROMON

NIVEAU ENTRAÎNEMENT



HAWKMON

NIVEAU DISCIPLE



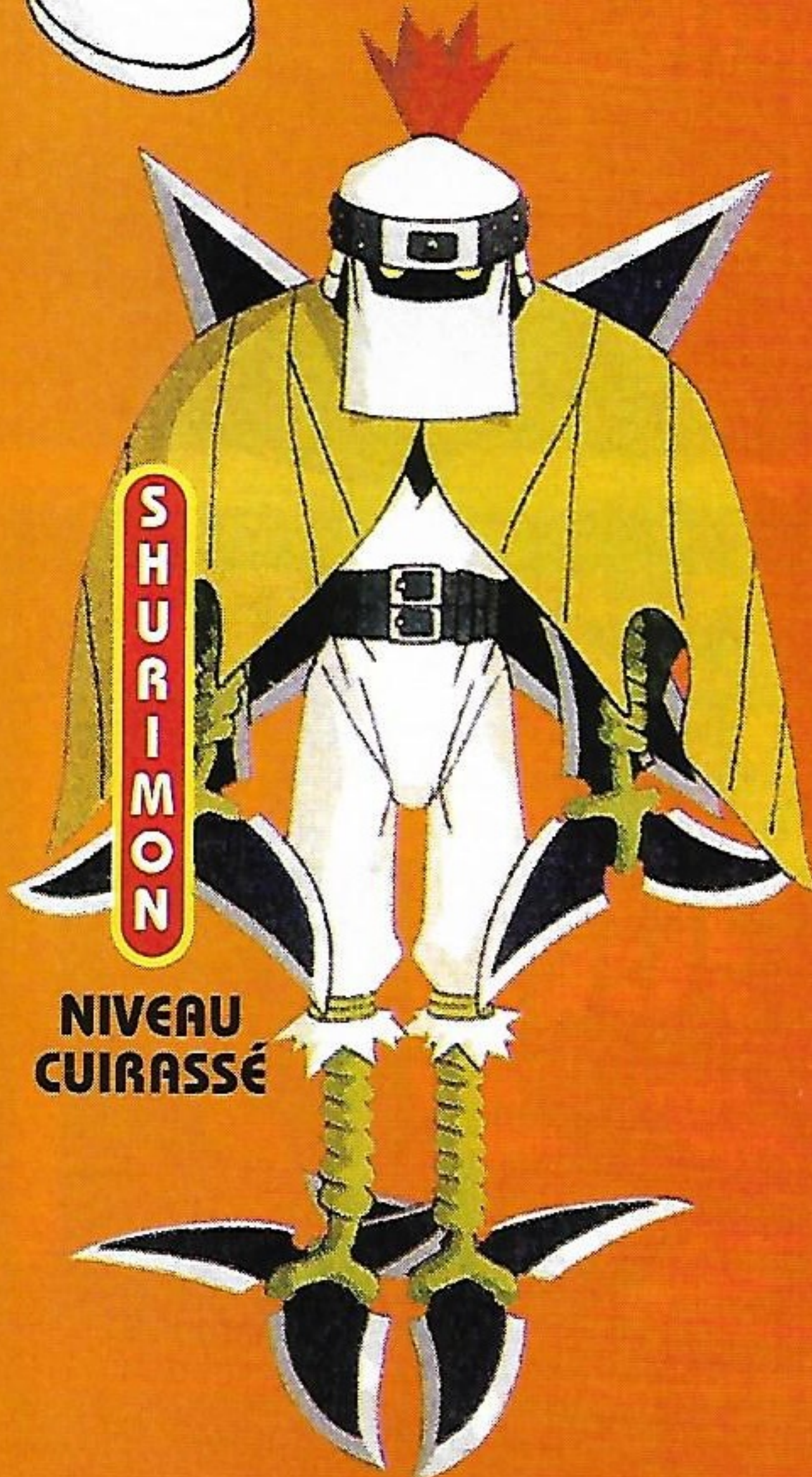
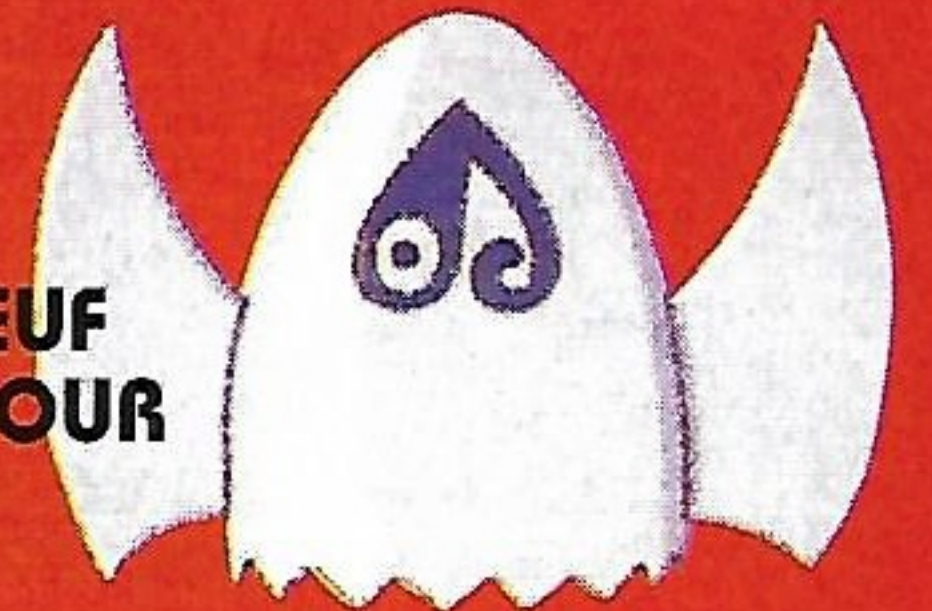
EXEMPLE DE DIGIVOLUTION CLASSIQUE

DIGICŒUF DE LA SINCÉRITÉ



EXEMPLE DE DIGIVOLUTION EN MODE CUIRASSE

DIGICŒUF DE L'AMOUR



SHURIMON

NIVEAU CUIRASSÉ

HALSEMON

NIVEAU CUIRASSÉ



DVD  
VIDEOS

CD  
MANGAS

# QUOI DE NEUF ?

CD  
MANGAS

DVD  
VIDEOS

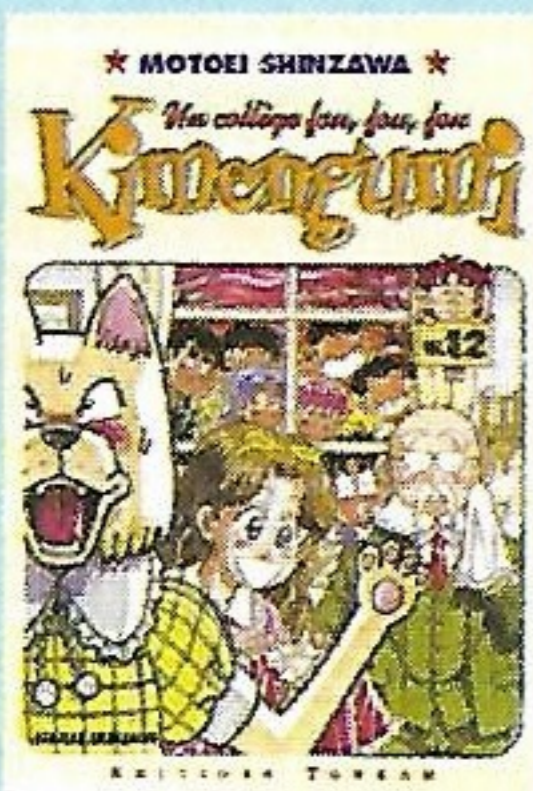
Découvrez les nouveautés de septembre

## MANGAS

### Tonkam éditons

#### ● Imadoki

Imadoki retrace le parcours semé d'embûches, de désillusions et de petits bonheurs d'une jeune fille pleine de vie et d'entrain. Tampopo, fraîchement débarquée de sa campagne natale, va tenter de communiquer sa bonne humeur à ses nouveaux camarades de classe dont elle a décidé de se faire des amis, malgré leur froideur à son égard. Enthousiasme et optimisme débordant contre mensonges et relations factices, la logique du cœur prévaudra-t-elle ?



#### ● Le collège fou fou Kimengumi (12)

C'est l'été, il fait très chaud et les gens du quartier d'Itchio organisent un concours de résistance à la chaleur. Avant-dernier volume de la série.

### Génération Comics

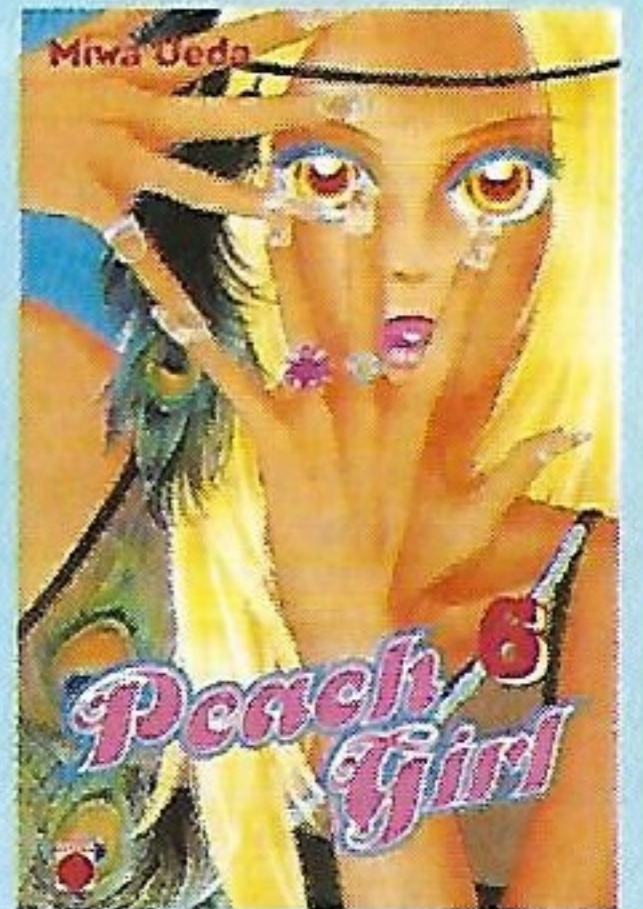
#### ● Gasaraki (13)

Yûshirô et Miharu plongent plus profondément encore dans la mémoire des Kais et découvrent le vrai visage du Gasaraki. Quelle tragédie poussa les Kais à abandonner leur pouvoir il y a 1000 ans ? Peut-on vraiment contrôler la puissance du Gasara ?



#### ● Peach Girl (16)

Momo se réveille dans une chambre d'hôtel. Que s'est-il réellement passé pendant la nuit ? Sae a-t-elle vraiment trouvé le moyen de séparer Momo et Tôji ? Une chose est sûre : pour Momo, plus rien ne sera jamais comme avant.



### Edilions Glénat

#### ● Ranma (138)

Si vous avez été frustrés par la série télé, voici enfin la fin de Ranma. Ce dernier numéro clôture la célèbre série. Et comme vous pouvez le constater sur la couverture, il va y avoir un mariage : celui de Ranma et Akané.



#### ● Dragon Ball

##### Coffret part. 5

32 épisodes 8 K7

Après avoir ressuscité Krillin et ses amis, tués par le terrible Satan qui a donné naissance à un fils avant de disparaître, Sangoku décide de s'entraîner dans le palais du Très-Haut afin de devenir encore plus fort et de maîtriser sa force spirituelle.



## VIDEO

## DVD

#### ● Guerres de Lodoss

Intégrale Collector

Coffret de 13 épisodes 3 DVD

Sur Lodoss, l'île maudite, la tourmente éclate et dégenère rapidement en guerre générale, tandis que magie et éléments surnaturels se déchaînent...



#### ● Robotech Macross

Saga intégrale

Coffret DVD 36 épisodes 6 DVD

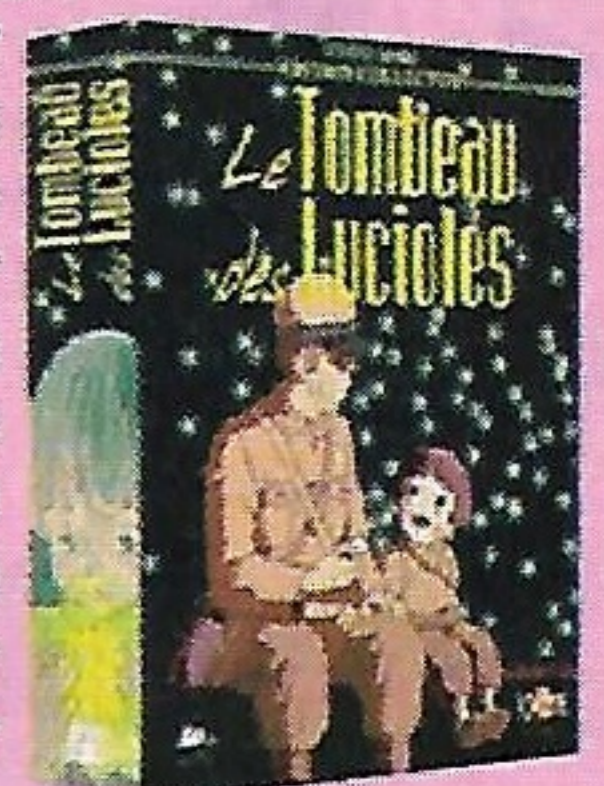
Une grande saga en intégralité. Que ce soit pour l'histoire, l'amour, les batailles spatiales ou les chansons langoureuses, il est impossible de ne pas trouver son compte chez Macross. Retrouvez Lynn Minmay, Rick Hunter et le SDF1 dans la série culte de Big West.



#### ● Le Tombeau des Lucioles Collector

Coffret 2 DVD 240 mn

Japon, été 1945. Les bombardiers américains arrosent Kobé de plusieurs milliers de tonnes de bombes incendiaires. Un adolescent et sa petite sœur perdent leurs parents. Ils se réfugient dans leur famille proche, mais cruelle. Leur quête désespérée d'un monde meilleur les amènera à traverser les ruines du Japon ensanglanté par la fin de cette guerre, et à affronter l'indifférence et la cruauté des adultes.



©2001 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd. All Rights Reserved. FOX KIDS and the related logo are exclusively property of Fox. All Rights Reserved.



# Fais le plein de digicadeaux!



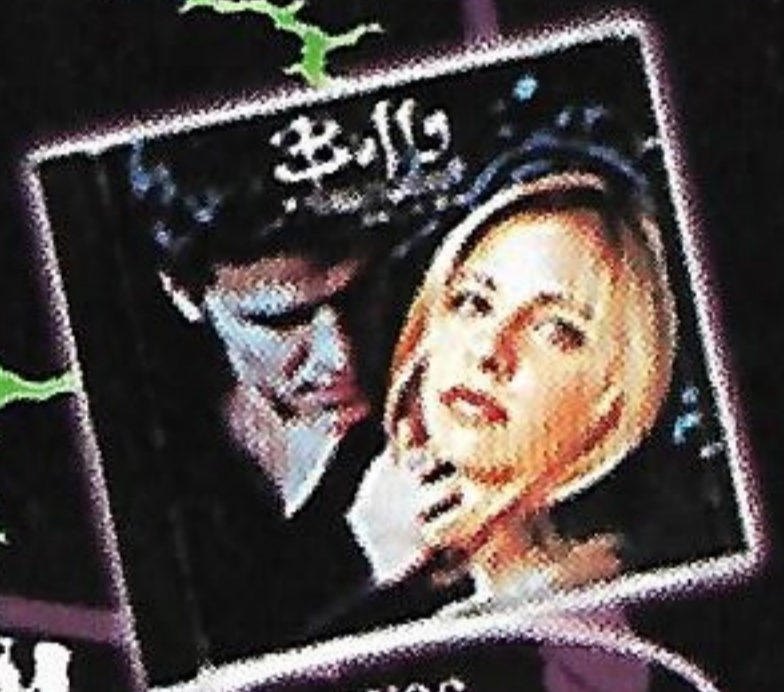
*Gagne des peluches, des figurines, des jeux vidéo... en jouant par téléphone!*

# 08 92 700 886

# Buffy

contre les vampires  
the Album

Retrouve Buffy sur le



avec COLUMBIA...

# 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 ...

**PLEINS  
FEUX** SUR...



## L'HISTOIRE

Du sucre, des épices et des tas de bonnes choses, tels étaient au départ les ingrédients choisis pour créer la petite fille parfaite. Mais, accidentellement, le gentil professeur Utonium ajouta un autre ingrédient à cette mixture : l'agent chimique X. C'est ainsi que naquirent les trois Super Nanas. Dotées de pouvoirs qui les rendent super fortes et super puissantes, Belle, Bulle et Rebelle consacrent leur vie à combattre le crime et les forces du mal. Il y a beaucoup de criminels à Townsville, et le maire a toujours besoin de l'aide des Super Nanas. Lui et les trois filles sont reliés en permanence par un téléphone spécial appelé Hotline.

*LES SUPERS NANAS*

# THE POWERPUFF GIRLS LE FILM



Sortie le 28 août

Cette adaptation cinématographique de la célèbre série télé animée du même nom raconte comment les trois héroïnes, Belle, Bulle et Rebelle, ont acquis leurs pouvoirs et ont uni leurs forces pour contrecarrer les plans de domination mondiale du diabolique singe mutant Mojo Jojo.



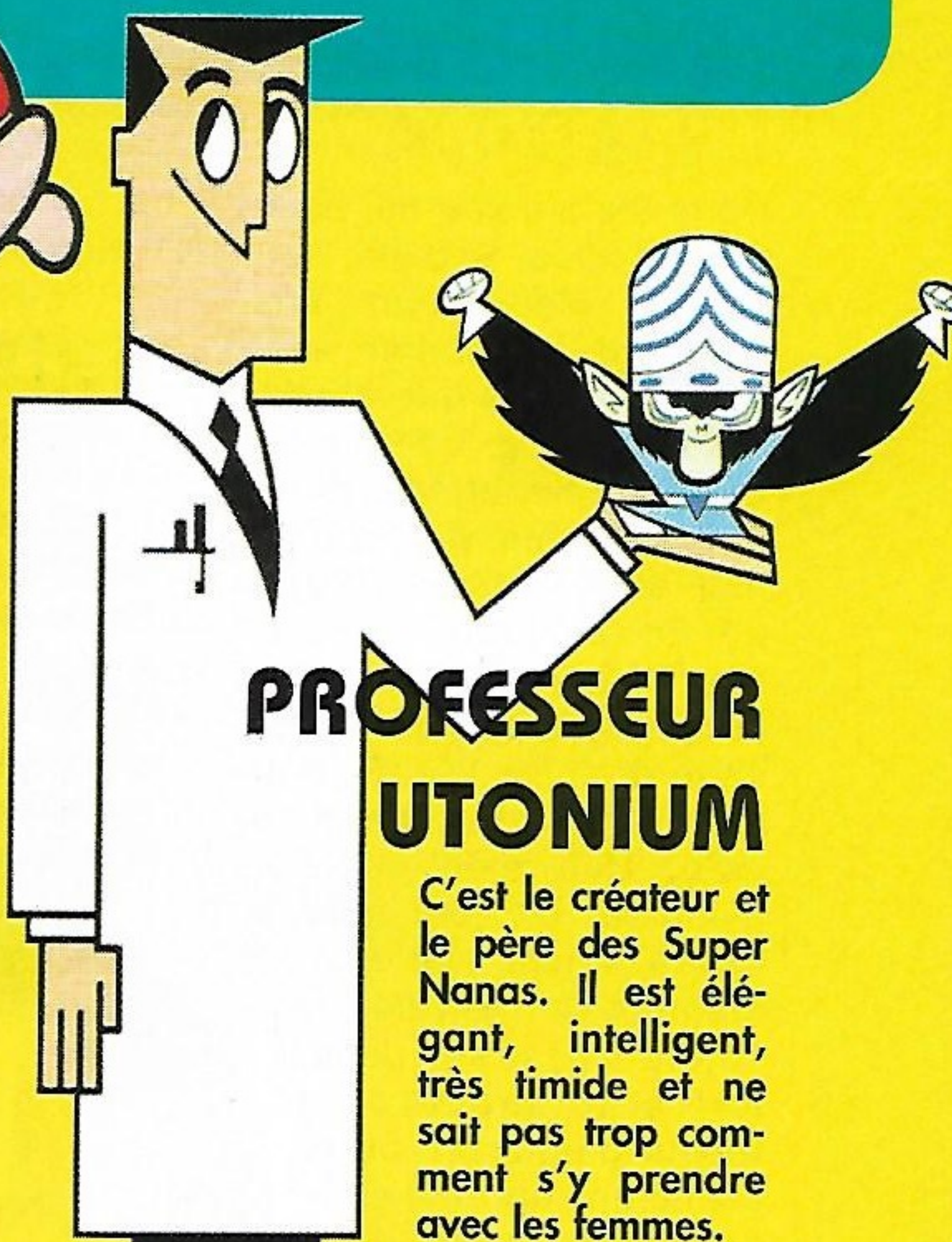
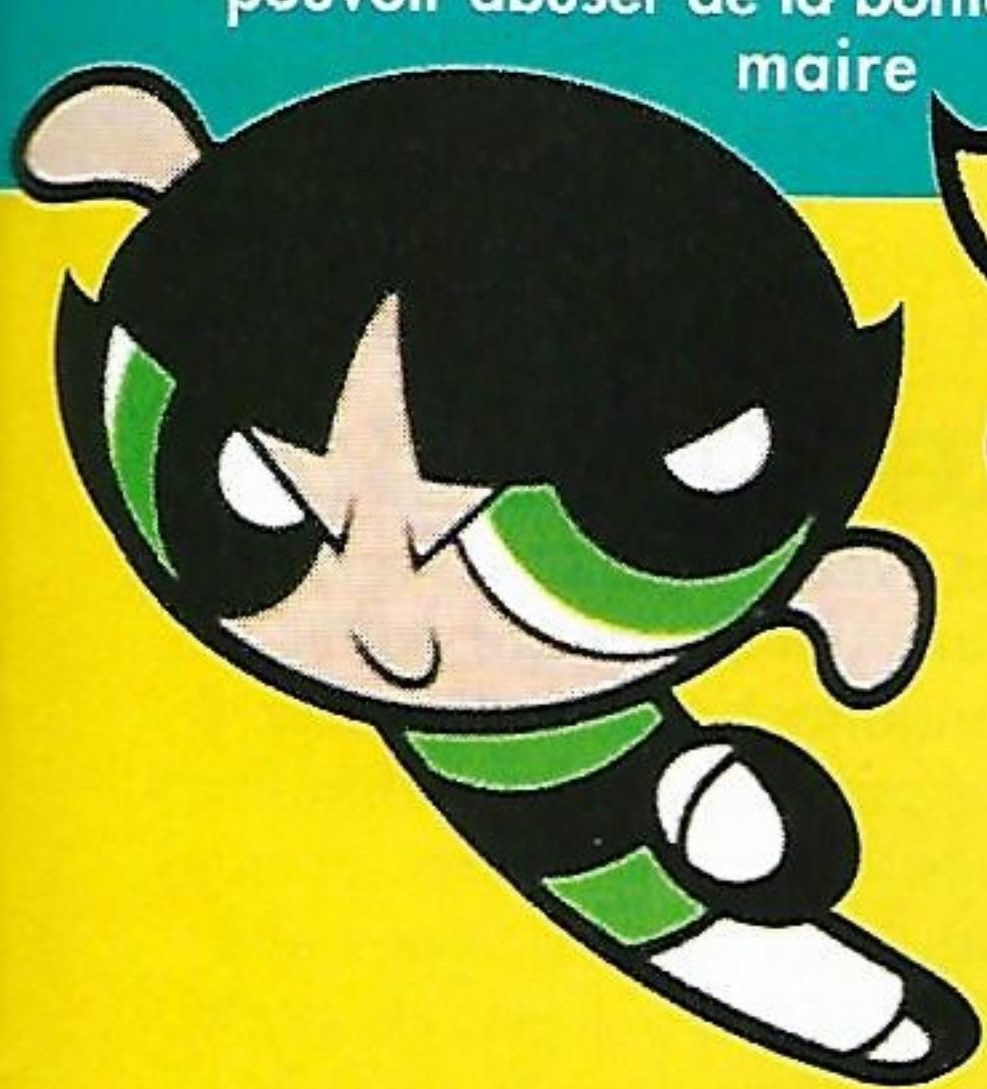
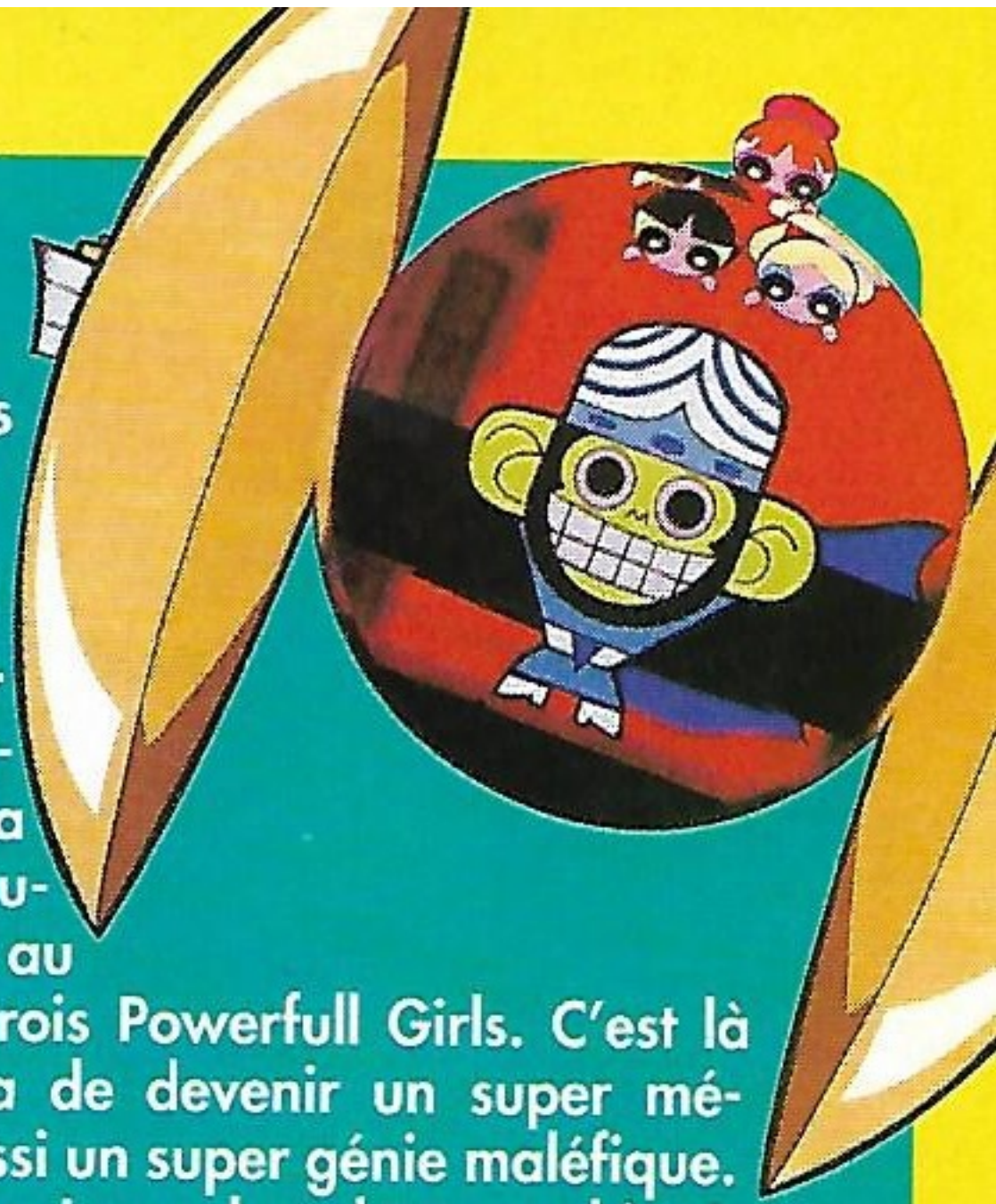
Il les avertit dès que quelqu'un est en danger ou s'il y a un problème dans la ville. Nos jeunes héroïnes ont un ennemi récurrent : Mojo Jojo, l'ancien assistant du professeur Utonium. C'est un vilain primate toujours prêt à semer la zizanie avec ses inventions maléfiques. Nos gentilles filles vont aussi à l'école, et l'enseignante est toujours là pour leur prodiguer de bons conseils. Mais ne vous fiez pas à leur apparence enjôleuse : ces nanas-là sont ultra puissantes ! C'est donc à elles que revient la mission de sauver Townsville des plans diaboliques du singe Mojo Jojo. Si ce dernier croit pouvoir abuser de la bonté du

maire

et dominer le monde, c'est qu'il n'a jamais eu affaire aux Powerfull Girls ! Mojo Jojo était à l'origine l'animal de compagnie du professeur Utonium. Son passe-temps favori était de faire des blagues et autres plaisanteries. Un jour, alors que le professeur préparait un agent chimique très puissant, Mojo Jojo fit une bêtise qui faussa les expériences et donna naissance aux Super Nanas. Non seulement ce malencontreux accident donna le jour aux trois fillettes, mais en plus il transforma Mojo Jojo et fit de lui une sorte de génie maléfique avec un cerveau surdi-

mensionné.

Il va très vite devenir jaloux des Super Nanas, car le professeur ne va plus s'occuper de lui au profit des trois Powerfull Girls. C'est là qu'il décida de devenir un super méchant et aussi un super génie maléfique. Il prépare toujours des plans machiavéliques en haut de son observatoire.



## REBELLE

Agée de cinq ans, comme les deux autres Powerfull Girls, c'est la plus teigneuse du groupe. Rebelle, la verte, aime faire peur à Bulle et embêter ses camarades de classe. C'est la plus puissante des Super Nanas. Son goût pour la rébellion et l'aventure fait d'elle la plus apte à maîtriser les super pouvoirs qui lui ont été donnés.

## BULLE

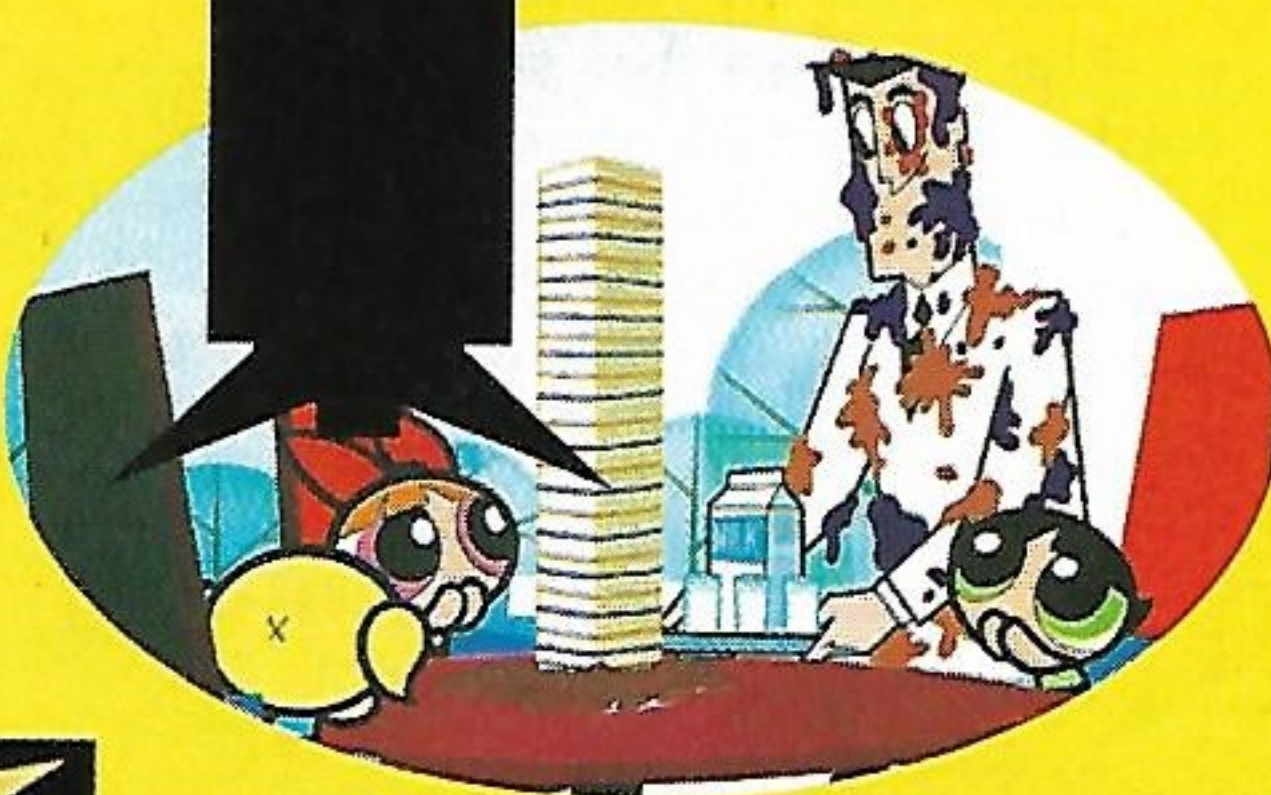
C'est la plus sensible, mais aussi la plus espiègle. Elle ne supporte pas qu'on lui dise qu'elle est un bébé ou moins forte que ses sœurs. Elle est très fleur bleue et aime tout ce qui est mignon, surtout les petits chats. Bulle, la jaune, c'est la plus charmante des trois. Malgré ses super pouvoirs, elle préfère sentir le parfum des fleurs que de passer à l'action !

## BELLE

C'est elle qui règle les conflits qui peuvent exister entre ses deux sœurs. Belle, la rouge, est la plus intelligente et la plus brillante des trois filles du professeur Utonium. C'est pour cette raison qu'elle est la tête dirigeante du groupe et dit toujours ouvertement ce qu'elle pense. Cependant, malgré son comportement des plus studieux, Belle sait faire la fête lorsque l'occasion se présente !

## PROFESSEUR UTONIUM

C'est le créateur et le père des Super Nanas. Il est élégant, intelligent, très timide et ne sait pas trop comment s'y prendre avec les femmes.



## L'AVIS DE PASCAL

Les Super Nanas arrivent au ciné ! Vous verrez leur premier affrontement contre Mojo Jojo. Elles ont été créées en 1992 par un étudiant (Mc Craken) qui devait faire un court métrage pour son école. Dans le film, il a pu donner libre cours à sa fantaisie (scènes en 3D, images de synthèse). Ce film est sorti le 28 août, alors précipitez-vous dans les salles !



Sortie le 28 août

# MON VOISIN TOTORO



## Totoro

Les Totoros sont des esprits vivant dans les forêts. Totoro est le nom de la race des créatures du film, bien qu'on l'utilise en général pour désigner le grand Totoro. Dans le film, il y a trois Totoros de tailles différentes : O-Totoro de près de trois mètres de haut, le Chu-Totoro de taille moyenne et de couleur bleue, et le Chibi-Totoro petit et blanc. Ils habitent dans une énorme grotte abritée sous les racines du camphrier qui domine la forêt.



## L'histoire

Dans les années 50, deux petites filles, Satsuki, neuf ans, et Mei, quatre ans, viennent s'installer avec leur père dans une grande maison à la campagne. Leur emménagement est facilité grâce à l'aide de leur vieille voisine, Granny. En revanche, leur arrivée ne semble pas beaucoup plaire au petit-fils de cette dernière, Kanta. Pendant que Satsuki est à l'école, Mei reste seule et s'ennuie. Un jour, elle se met à suivre une étrange créature du nom de Chibi-Totoro. Elle le suit dans la forêt et se retrouve à l'intérieur d'un arbre où se cache une énorme créature plus proche de la peluche que du monstre. Elle s'endort sur son ventre et se retrouve, à son réveil, à l'orée de la forêt. Elle raconte son aventure à sa sœur et la conduit à l'arbre. A leur arrivée, il n'y a plus rien...

## Satsuki Kusakabe

C'est une fille de dix ans au visage gai et expressif. Elle est à l'école primaire en classe de CM2. Depuis que sa mère est à l'hôpital, Satsuki a de nombreuses responsabilités. Elle la remplace au foyer et s'occupe de sa petite sœur Mei dont elle se sent complètement responsable.

## Mei Kusakabe

La petite sœur de Satsuki, âgée de quatre ans, est impulsive et débordante d'énergie. Curieuse et entreprenante, elle est toujours en quête de nouvelles expériences. Il suffit qu'il se passe quelque chose d'intéressant pour qu'elle soit prête à tout, même à s'aventurer dans des endroits inconnus. Elevée à la ville, la découverte de la nature est pour elle un émerveillement.

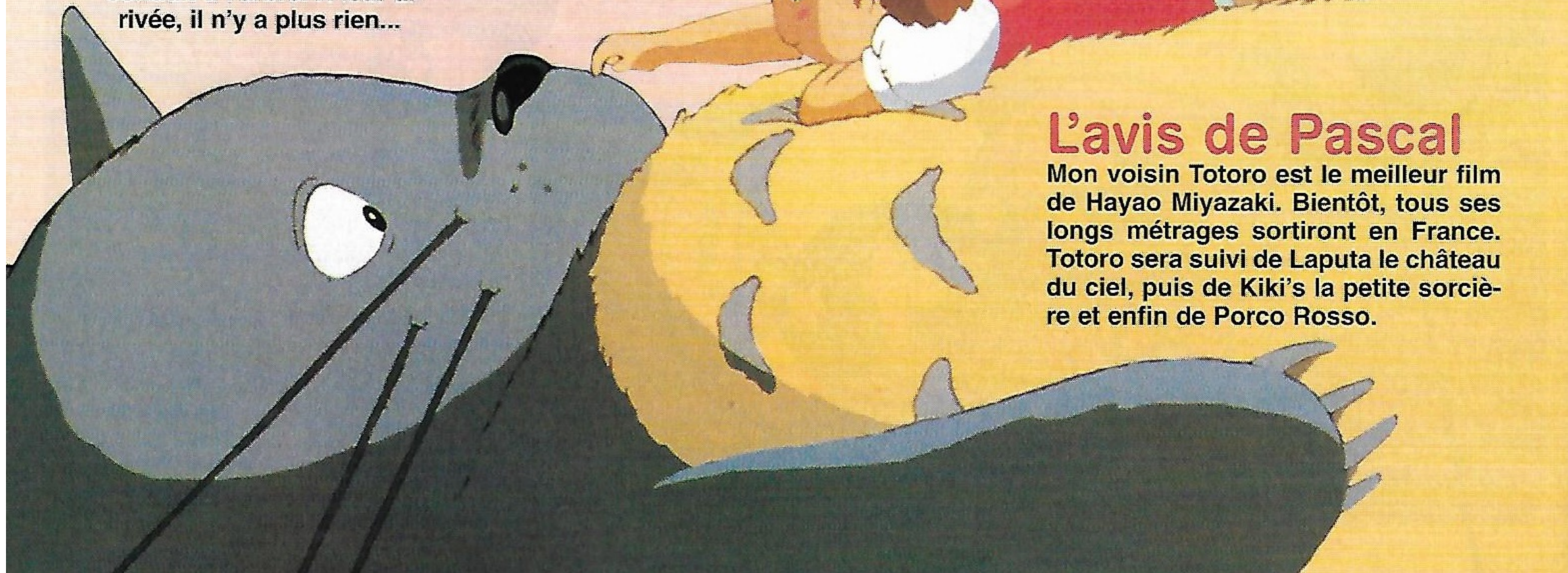


## Le Chat-Bus

Ses yeux dorés servent de phares et ses douze pattes lui permettent de se déplacer à une vitesse extraordinaire, aussi bien sur terre et sur l'eau que sur les lignes électriques ! Il n'y a pas de porte pour entrer dans le Chat-Bus; c'est une fenêtre qui se transforme en porte quand les passagers veulent monter ou descendre. C'est aussi une sorte d'esprit du vent. Quand vous êtes à la campagne et que sans raison apparente le vent se lève, c'est que le Chat-Bus est passé à proximité !

## L'avis de Pascal

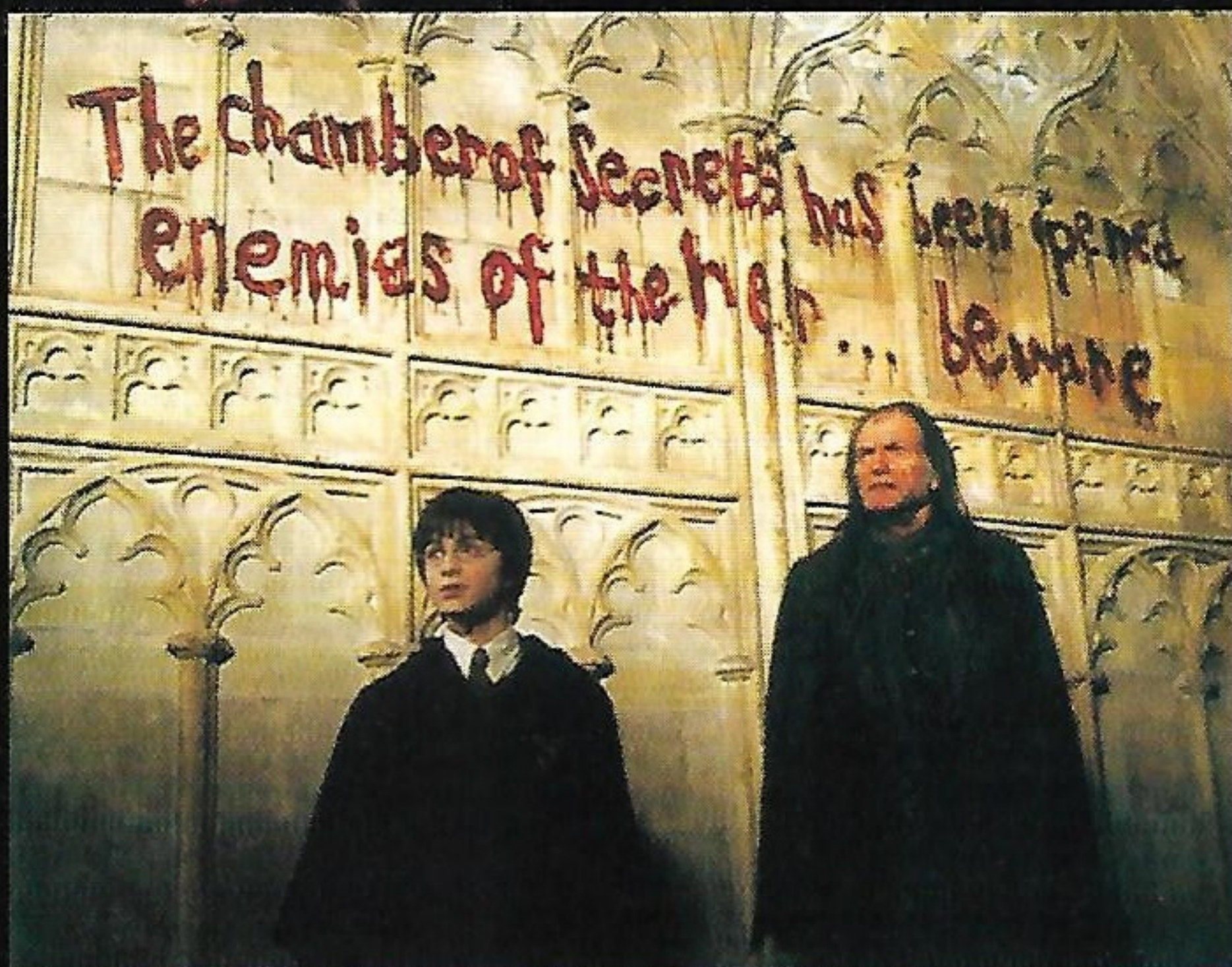
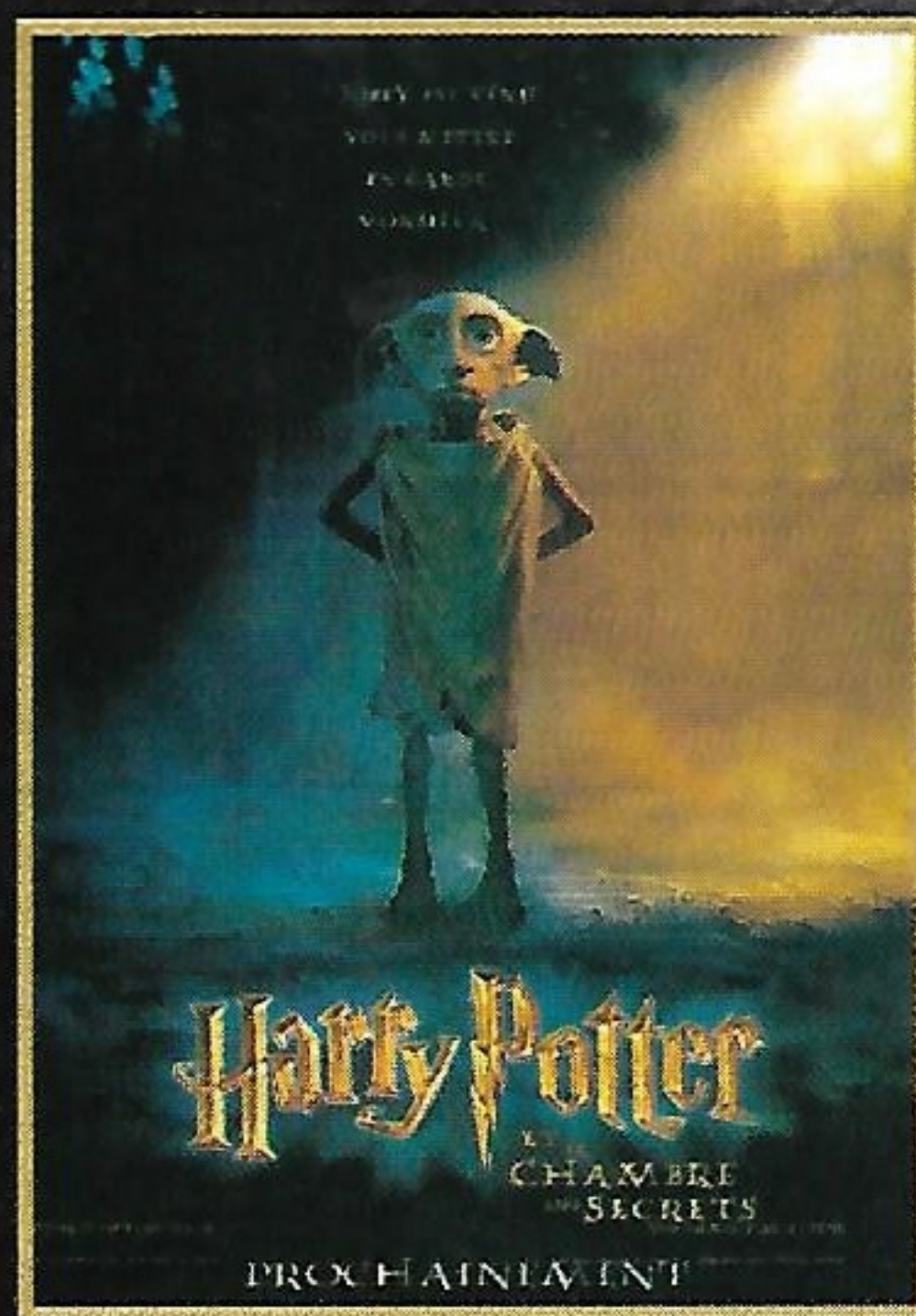
Mon voisin Totoro est le meilleur film de Hayao Miyazaki. Bientôt, tous ses longs métrages sortiront en France. Totoro sera suivi de Laputa le château du ciel, puis de Kiki's la petite sorcière et enfin de Porco Rosso.



# Harry Potter

Bientôt de retour au ciné !

Le réalisateur Chris Columbus nous a donné l'an passé l'adaptation à l'écran du premier volet des aventures de Harry Potter. En décembre, le second opus sortira dans les salles. Les premières photos et la suite dans le prochain D.Mangas !



## La chambre des secrets...

C'est la rentrée à Poudlard, et Harry Potter va commencer sa deuxième année dans cette école de sorciers. Le problème, c'est que pendant l'été un elfe domestique s'est introduit chez son oncle et sa tante pour faire de la magie, et Harry reçoit un blâme de l'école pour avoir pratiqué illégalement de la magie ! Enfermé dans sa chambre, ce n'est qu'avec l'intervention de son ami Ron qu'il peut finalement retourner à

Poudlard. Sur place, un nouveau prof de Défense contre les forces du mal est arrivé. Il s'agit du professeur Lockard. La rentrée commence à peine qu'une inscription en lettres de sang apparaît sur les murs de l'école : "la chambre des secrets a été ouverte. Ennemis de l'Héritier... prenez garde !". Cette inscription s'adresse à tous les Sang-de-bourbe, c'est-à-dire les sorciers qui ont du sang de Moldus dans les veines...

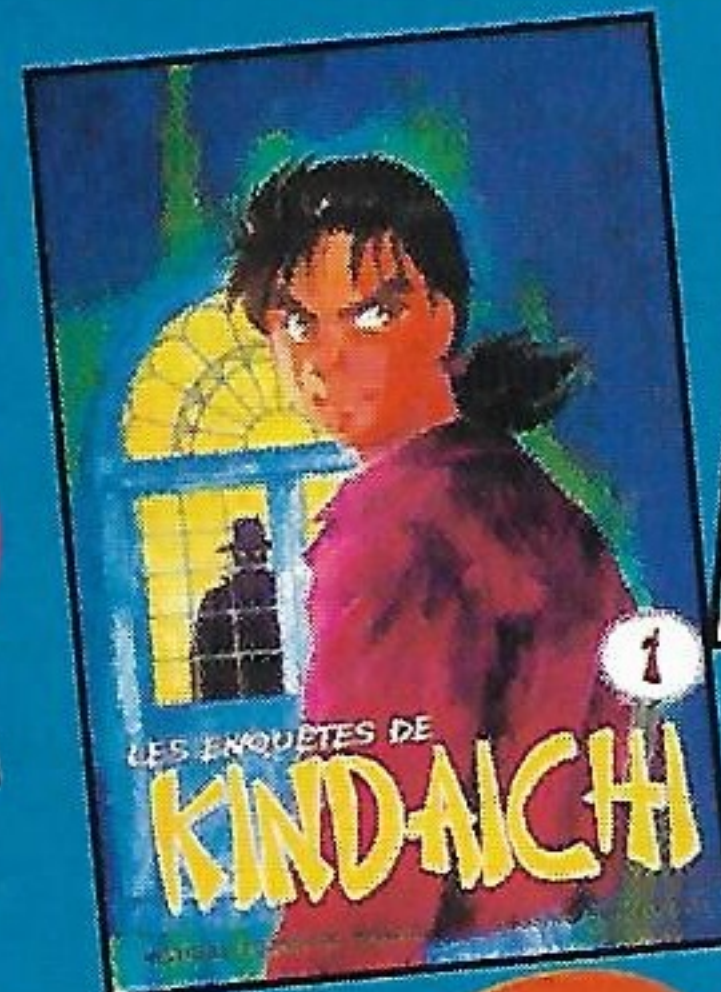
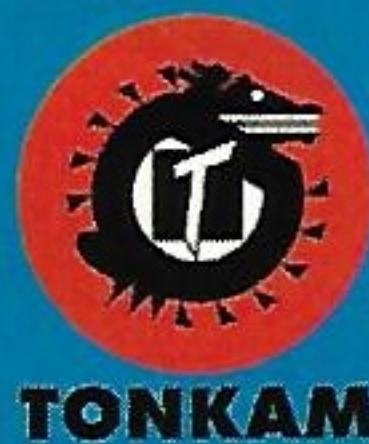
En regardant tous les jours la chaîne



Gagnez 10 collections de...

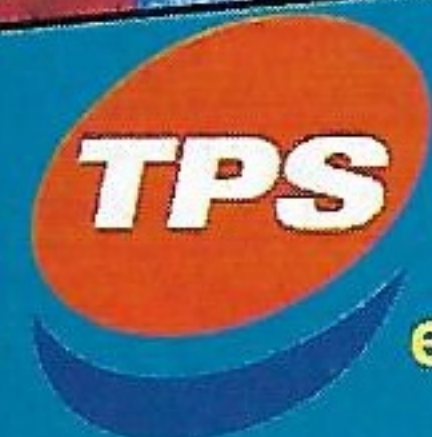
4 volumes Hyper Run  
2 volumes Les enquêtes de Kindaichi

et des abonnements de 6 mois au magazine



Pour cela, composez vite le  
**0 892 688 088** \*

Disponible sur  
**CANALSATELLITE**



et sur le câble

\*0,34 €/mn

# DRAGON BALL Z

## LE SAVIEZ-VOUS ?

Découvrez quelques détails et menus secrets sur la saga DBZ. Ces petites choses auxquelles on ne prête guère attention et qui, pourtant, font le charme de cette série culte...

Sept ans s'écoulent entre la mort de SANGOKU tué par CELL et le combat contre BOUBOU. Du coup, il y a le même laps de temps entre le 24<sup>e</sup> tournoi des arts martiaux et le 25<sup>e</sup>.

Avant d'arriver sur l'île de TORTUE GÉNIALE, KRILLIN va passer huit ans dans le temple des disciples d'OORIN. Etant donné qu'il s'y fait molester, il part pour demander à Tortue Géniale de l'entraîner.

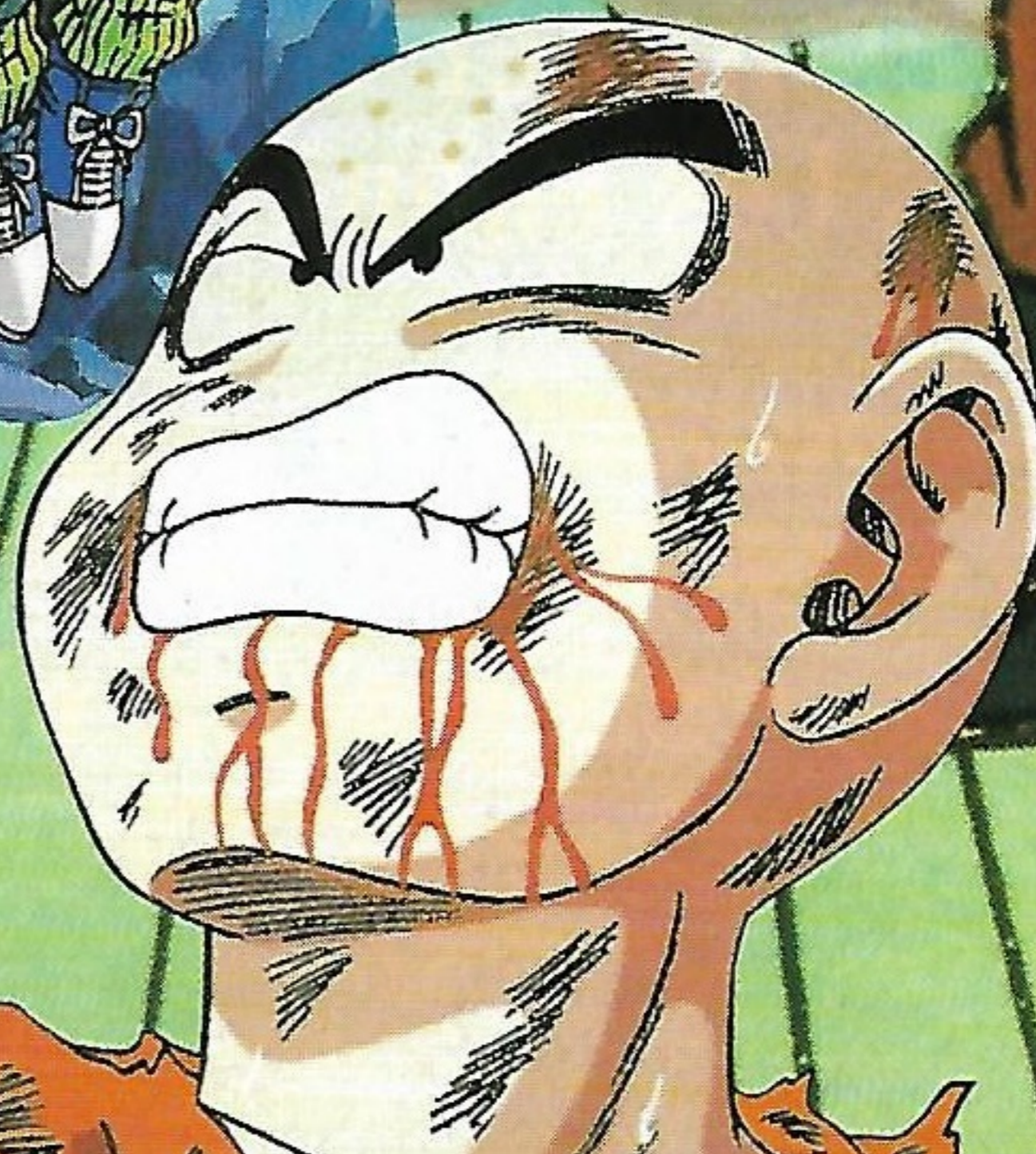
Pour combattre CELL, TRUNKS et VÉGÉTA partent s'entraîner dans la salle du temps. A l'intérieur, six heures sont équivalentes à une minute sur terre. La gravité est dix fois supérieure à la normale. Végéta met deux mois pour dépasser le stade de Super Guerrier et atteindre celui de Super Guerrier 2.

Au début de la série, SANGOKU a 12 ans. Quand BULMA lui demande son âge, il dit en avoir 14, car il était persuadé qu'après le chiffre 11 venait le 14.

Pendant le 28<sup>e</sup> tournoi des arts martiaux, PAIN a quatre ans, et OUB en a dix.

A la fin de Dragon Ball Z, quand SANGOKU retrouve BULMA lors du 28<sup>e</sup> tournoi des arts martiaux, ils ne se sont pas revus depuis cinq ans.

Il a fallu cent jours pour créer Dragon Ball.





Pour ce qui est des pouvoirs de **SHÉRON**, en réalité il faut attendre quatre mois pour qu'il réalise à nouveau un vœu après que les Dragon Ball aient été utilisées. Afin que Shéron réussisse à ressusciter une personne, il doit être décédé depuis moins d'un an.

**OOLONG** le cochon et **PLUME** ont tous les deux la capacité de se transformer en ce qu'ils désirent. Ils peuvent garder leurs transformations cinq minutes et doivent attendre une minute entre chacune d'elles.

**TRUNKS** va naître deux ans après l'arrivée de **FREEZER** et de son père le Général sur Terre. Le futur alternatif de Trunks commence vingt ans après. C'est la période après laquelle **SANGOKU** et ses amis ont été tués par **C17** et **C18**. Le temps a passé, et Trunks est devenu adolescent. Un jour, il fit une crise et partit seul combattre les Cyborgs pour venger ses amis morts. **SANGOHAN** est alors intervenu pour éviter qu'il ne se fasse tuer. Durant son combat, Sangohan se fit arracher un bras. Un an plus tard, Sangohan se fait tuer par les Cyborgs ; Trunks, en le voyant mourir, devient un Super Guerrier et part ensuite dans le passé à bord de la machine à remonter le temps. Quand il arrive pour aider Sangoku, il est alors âgé de 17 ans ; il a donc remonté le temps de 17 années. **CELL**, dans le même temps, va dans un autre futur alternatif tuer Trunks et voler sa machine à remonter le temps. Il régressera ensuite pour réussir à pénétrer à l'intérieur de la cabine. Une fois son voyage achevé, il creuse un trou dans le sol et se transforme en œuf. Il va ensuite attendre trois ans avant de retrouver sa forme normale pour attaquer nos amis. **Détail important : quatre**

Durant son combat contre **SANGOKU** et les siens, **BOUBOU** a éliminé un très grand nombre de terriens. Il n'en a laissé que 20 %.

Les divers secrets des études de **SANGOHAN**. De sa maison, située dans la province 439 Est, il met cinq heures pour arriver à son université se trouvant à mille kilomètres, à Satan City. Afin de cacher sa double identité de Guerrier galactique, il demande à **BULMA** de lui créer un costume de Super Héros. Bulma met deux minutes pour cela, et Sangohan en met deux de plus pour trouver ses différentes transformations. **BIDEL** va découvrir sa véritable identité en seulement un mois. En Guerrier intergalactique, ou tout du moins en Super Guerrier, il met vingt minutes.

ans avant son arrivée dans le passé, le **TOUT-PUISSANT** a eu une prémonition lui indiquant ce futur danger.

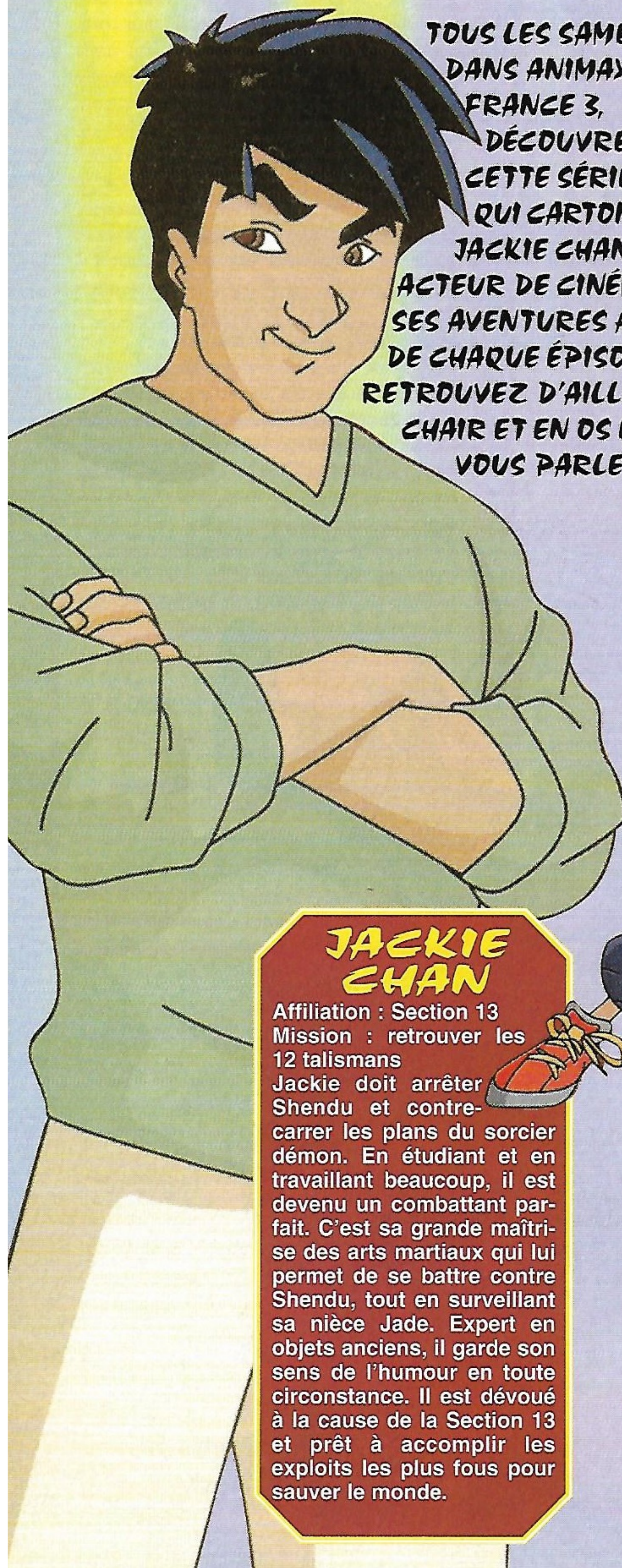
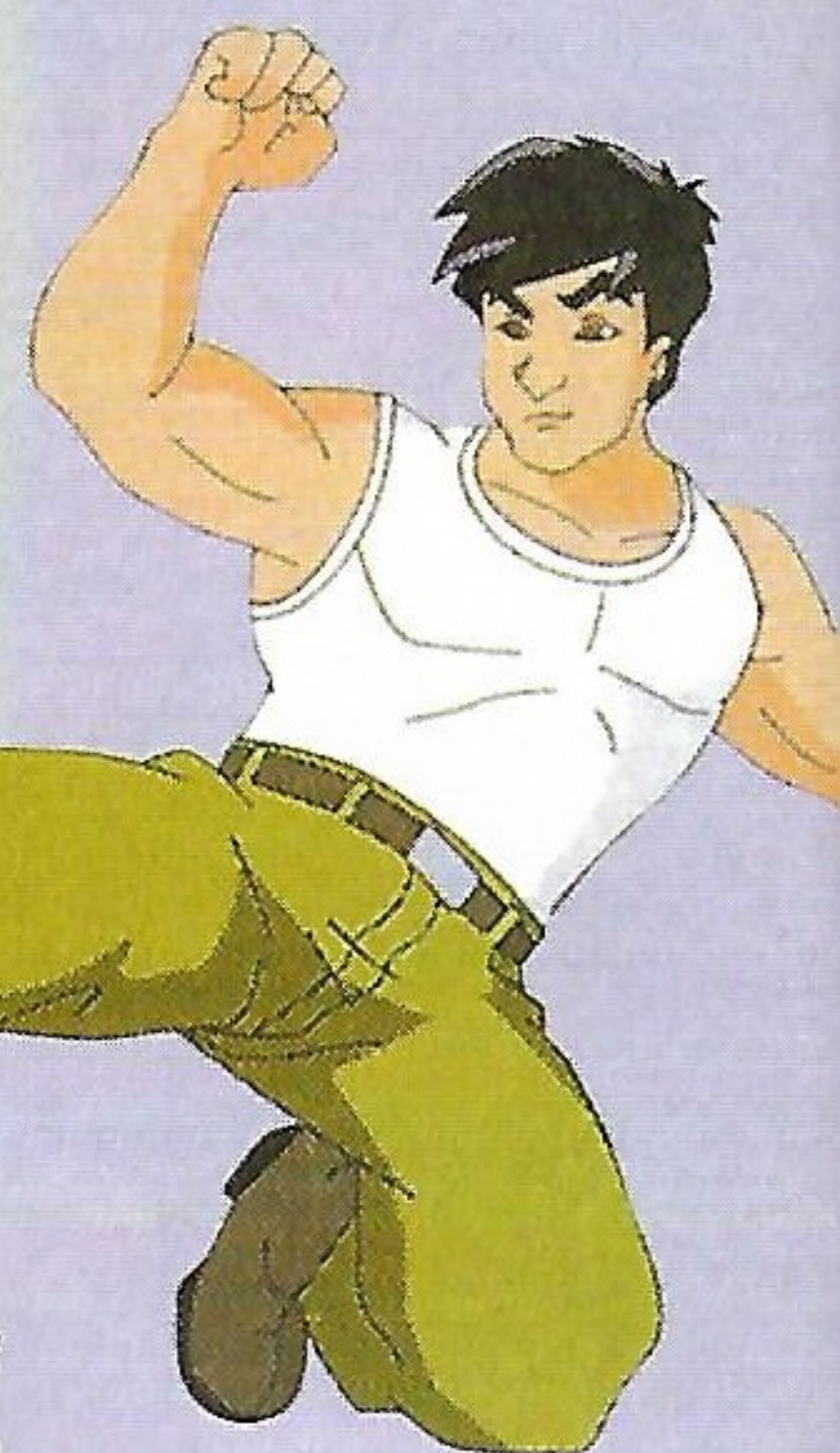
Trunks va alors arriver dans le passé et donner son médicament à Sangoku qui mettra dix jours à guérir.

Il a fallu cinquante ans à **TORTUE GÉNIALE** pour maîtriser le Kaméhamé.

Dans le 21<sup>e</sup> tournoi, il y a plus de 130 participants. Dans le 23<sup>e</sup>, il y en a 72 ; dans le 24<sup>e</sup>, 8 ; dans le 25<sup>e</sup>, 16 ; et dans le 28<sup>e</sup> et dernier, il y en a 12.



# JACKIE CHAN



TOUS LES SAMEDIS À 9H05  
DANS ANIMAX, SUR  
FRANCE 3,  
DÉCOUVREZ  
CETTE SÉRIE  
QUI CARTONNE AUX USA :  
JACKIE CHAN ANIMATED. LE PLUS CÉLÈBRE  
ACTEUR DE CINÉMA DE HONG KONG VOIT DONC  
SES AVENTURES ADAPTÉES EN DESSIN ANIMÉ. AU DÉBUT  
DE CHAQUE ÉPISODE, VOUS LE  
RETROUVEZ D'AILLEURS EN  
CHAIR ET EN OS ET IL  
VOUS PARLE DE LUI.



## JADE

Jade, âgée de onze ans, est la nièce de Jackie. C'est un garçon manqué qui a beaucoup d'admiration pour son oncle. Elle est très courageuse et un peu espiègle. Elle est bien décidée à le suivre partout, même au péril de sa vie. Cette charmante tête brûlée fonce parfois sans réfléchir, quitte à devenir une grande source d'inquiétude pour Jackie.

## JACKIE CHAN

Affiliation : Section 13  
Mission : retrouver les 12 talismans  
Jackie doit arrêter Shendu et contrer les plans du sorcier démon. En étudiant et en travaillant beaucoup, il est devenu un combattant parfait. C'est sa grande maîtrise des arts martiaux qui lui permet de se battre contre Shendu, tout en surveillant sa nièce Jade. Expert en objets anciens, il garde son sens de l'humour en toute circonstance. Il est dévoué à la cause de la Section 13 et prêt à accomplir les exploits les plus fous pour sauver le monde.

Jackie joue ici le rôle d'un archéologue de renommée mondiale. Il est recruté par la Section 13, le département secret du gouvernement qui lutte contre le crime en général et "la Main Noire" en particulier. une organisation criminelle mondiale. Jackie Chan accepte la dangereuse mission que lui confie le Capitaine Black, chef de la Section 13 : combattre "la Main

Noire", une organisation criminelle mondiale dirigée par un homme redoutable du nom de Valmont. Il est au service d'un ennemi invisible du nom de Shendu. "La Main Noire" veut s'emparer des 12 talismans pour délivrer Shendu et les forces du mal. Le courageux Jackie Chan devra déployer toutes ses forces et tous ses talents pour l'en empêcher.

## L'ONCLE DE JACKIE

L'oncle de Jackie Chan est aussi sage que formidable. Ce vieux sorcier en sait beaucoup sur les arts mystiques. Il crée des charmes de Chi pour aider son neveu à bannir les sorciers et démons. Toujours de très bon conseil, c'est un allié précieux pour son neveu. Il lui transmet ses connaissances sur les mystérieux talismans.



## LES DIFFERENTS TALISMANS

LE TALISMAN DU LAPIN : DONNE LE POUVOIR DE LA VITESSE	CHANGER DE FORME
LE TALISMAN DU DRAGON :	LE TALISMAN DU COQ : DONNE LE POUVOIR DE VOLER.
LE TALISMAN DU SERPENT :	LE TALISMAN DU CHIEN : DONNE LE POUVOIR DE L'INVINCIBILITÉ.
LE TALISMAN DU CHEVAL :	LE TALISMAN DU PORC : DONNE LE POUVOIR DES YEUX DE LASER.
LE TALISMAN DU MOUTON :	LE TALISMAN DU RAT : DONNE LE POUVOIR DE REVIVRE
LE TALISMAN DU MOUFLON :	LE TALISMAN DU BŒUF : DONNE LE POUVOIR DE LA FORCE
LE TALISMAN DU SINGE :	LE TALISMAN DU TIGRE : DONNE LE POUVOIR D'OPPOSER LE YIN ET LE YANG.

## LES MÉCHANTS QUI COMBATTENT JACKIE



### VALMONT

Il travaille malgré lui pour Shendu qui possède son esprit. Il dirige "la Main Noire", une des organisations les plus dangereuses du monde. Son unique mission est de retrouver les 12 talismans. S'il y parvient, Shendu fera de lui un homme riche et puissant. Pour réussir sa mission, il a pris sous ses ordres des hommes de main capables d'affronter la Section 13 et tout particulièrement Jackie Chan.

## LES GENTILS QUI AIDENT JACKIE

### LE CAPITAINE BLACK

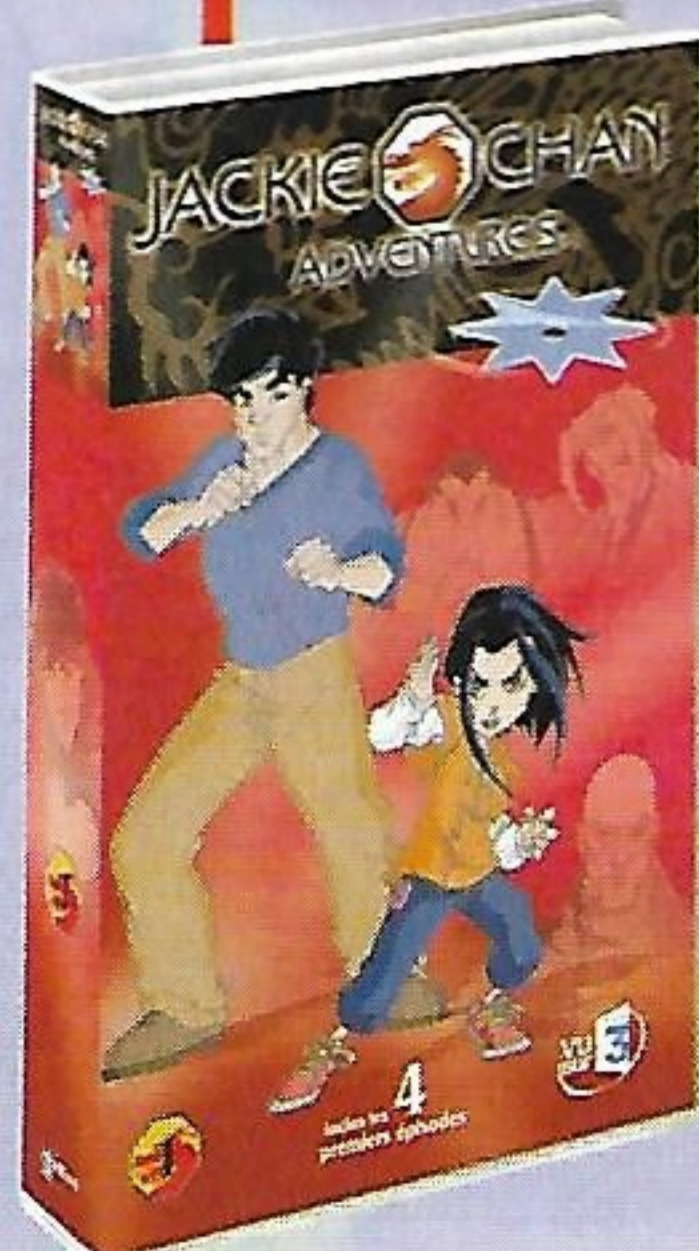
C'est le commandant de la Section 13. Après avoir observé la magie en action, il en est devenu un ardent partisan. Il est toujours prêt à aider Jackie, en qui il a une confiance totale, ainsi que ses amis en tirant quelques ficelles. Il est déterminé à combattre le crime et à anéantir "la Main Noire". Il a un profond sens du devoir et un grand cœur.

### TOHRU

Ce gros Chinois protège l'oncle de Jackie et aide ce dernier dans ses dangereuses aventures. Il est très sceptique et n'a aucun humour. C'est une force de la nature et un atout de taille dans l'équipe de Jackie. Au départ, il faisait partie des hommes du méchant Valmont, mais il a changé de camp.

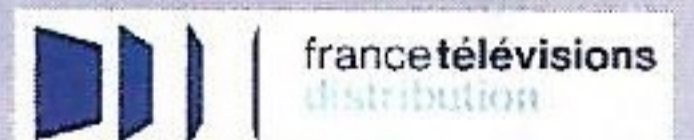
### SHENDU

C'est le maître du mal. Il est prisonnier d'un bas-relief et c'est pour se libérer qu'il a créé la redoutable "Main Noire" dont la mission est de retrouver les 12 talismans qui le délivreront et lui rendront ses pouvoirs maléfiques... Shendu pourra ainsi revenir pour dominer le monde !



## A GAGNER

30 VHS Jackie Chan offertes par



**Question**  
Pour qui travaille Valmont ?

Pour gagner l'une des vidéos, répondez à la question ci-contre et envoyez vite le bulletin-réponse ci-dessous. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées.

## BULLETIN-REPONSE

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

### RÉPONSE

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse :  
.....

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



# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

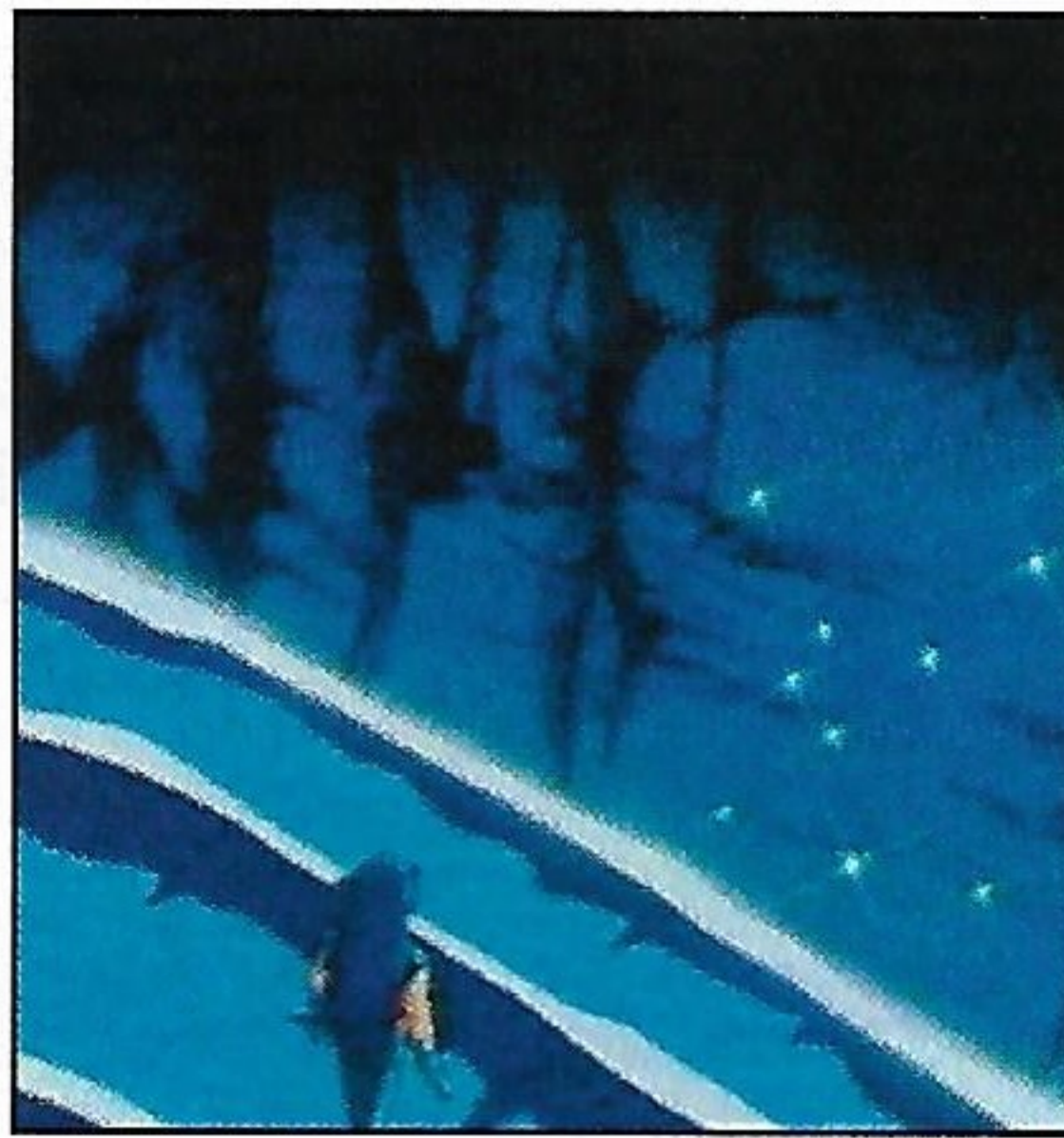
## L'urne d'Athéna (2)

Résumé : L'esprit de Poséidon est libéré de l'urne. Celui-ci apprend la réincarnation d'Athéna... Quelle sera sa réaction ?





JE ME DEMANDE D'OÙ PROVIENT CETTE LUMIÈRE !



J'EN AURAI LE CŒUR NET !



C'EST PEUT-ÊTRE LE SEUL MOYEN DE M'ÉCHAPPER !



YAAAA !

ON DIRAIT QU'IL Y A UNE AUTRE GROTTE DERRIÈRE !



OOOH !



C'EST IMPOSSIBLE ! C'EST LE TRIDENT DE L'EMPEREUR POSÉIDON !



JE NE COMPRENDS PAS MAIS QUE SE PASSE-T-IL ICI ?



LE SCEAU D'ATHÉNA !



QUAND ELLE A AFFRONTÉ POSÉIDON ELLE S'EST EMPARÉ DE SON TRIDENT ET ELLE A DÛ L'ENFERMER ICI...



DE PEUR SANS DOUTE D'ÊTRE OBLIGÉE DE MENER UNE GUERRE CONTRE LUI !



JE NE DEVRAIS AVOIR  
AUCUN MAL À LE  
DÉGAGER DU ROC !



LE SCEAU D'ATHÉNA A  
PERDU SON POUVOIR IL  
S'EST EFFRITÉ AVEC LE  
TEMPS !



OOH !!



OOH !!



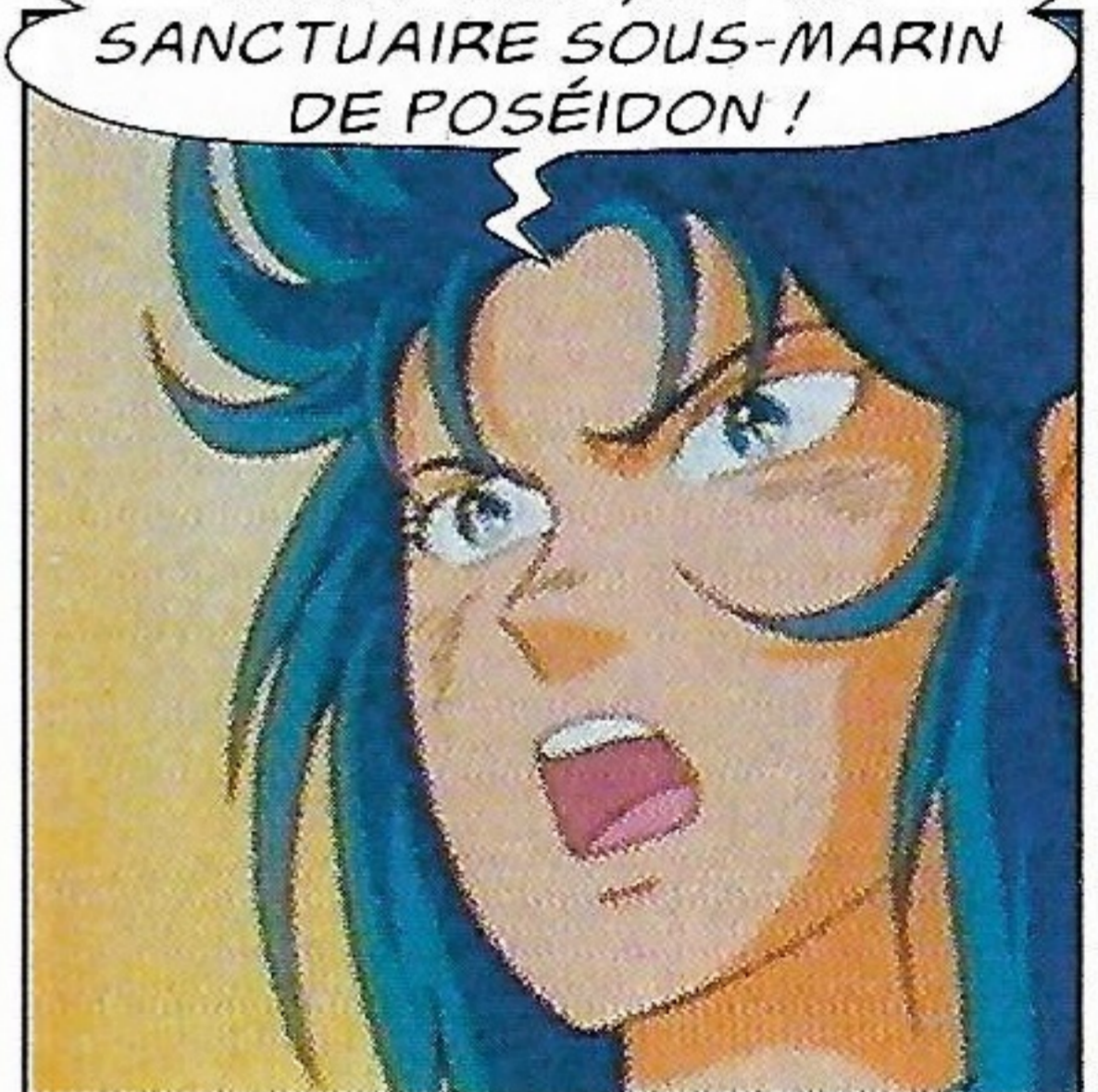
AAH !!



C'EST INCROYABLE LA MER  
SE TROUVE AU-DESSUS DE  
MA TÊTE COMME S'IL  
S'AGISSAIT DU CIEL !



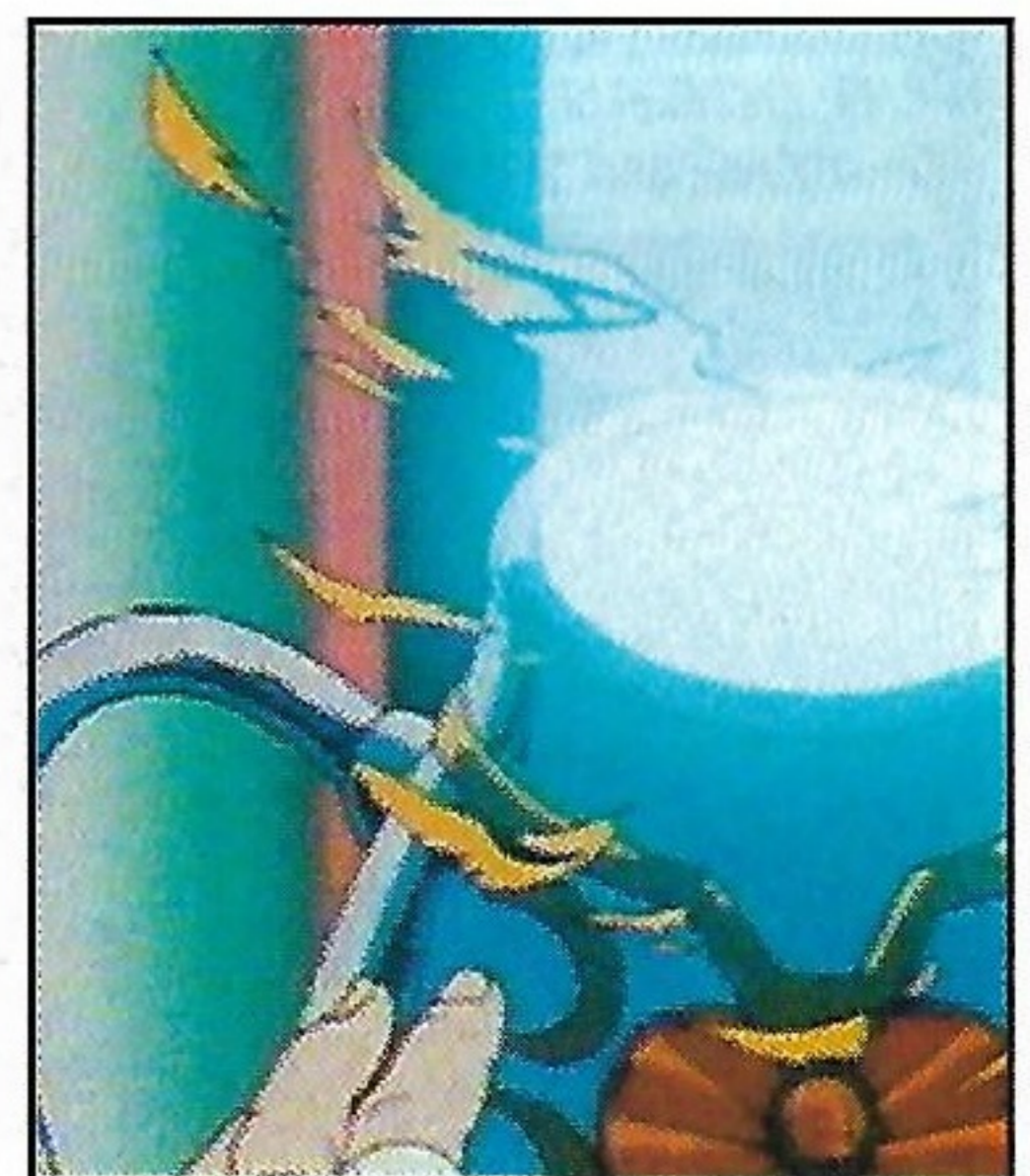
OH ! MAIS QU'EST-CE QUE  
C'EST QUE ÇA ? LE  
SANCTUAIRE SOUS-MARIN  
DE POSÉIDON !



NON, CE N'EST PAS VRAI !

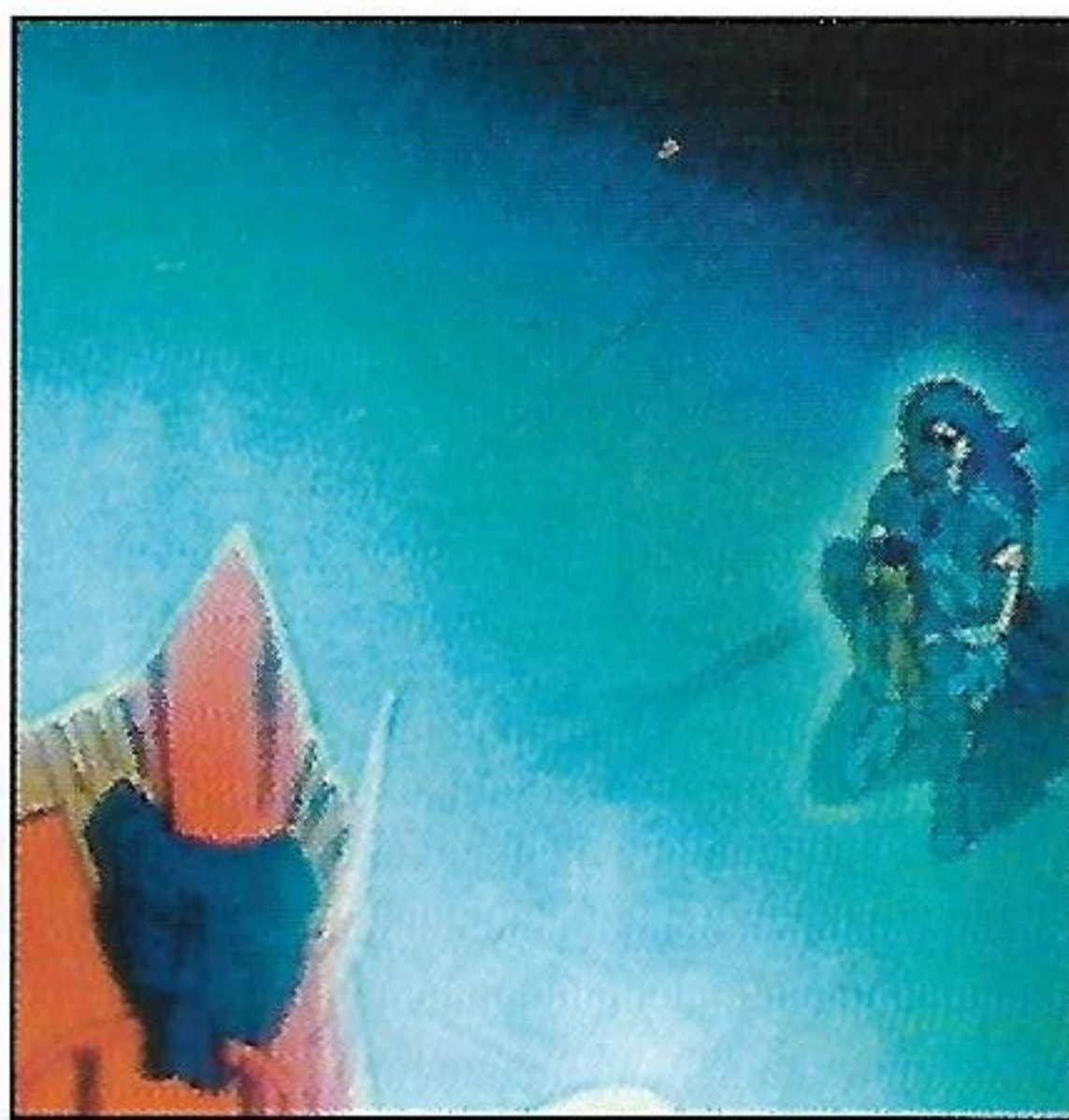


POURQUOI CETTE URNE  
PORTE AUSSI LE SCEAU  
D'ATHÉNA ?





QUI VA LÀ ? EST-CE TOI  
QUI AS OSÉ ME TIRER DE  
MON PROFOND SOMMEIL ?



C'EST INSENSÉ, C'EST  
L'ESPRIT DE POSÉIDON  
LUI-MÊME QUE J'AI  
LIBÉRÉ DE L'URNE !



RÉPONDS-MOI ! POURQUOI  
M'AS-TU SORTI DE MON  
SOMMEIL MILLÉNAIRE ?



PARCE QUE LE SCEAU  
D'ATHÉNA S'EST ROMPU !



ET ALORS... QUELLE  
IMPORTANCE ?



JE N'AI BESOIN DE  
PERSONNE POUR REVENIR  
À LA VIE JE LE FERAI  
MOI-MÊME QUAND JE LE  
JUGERAI UTILE !



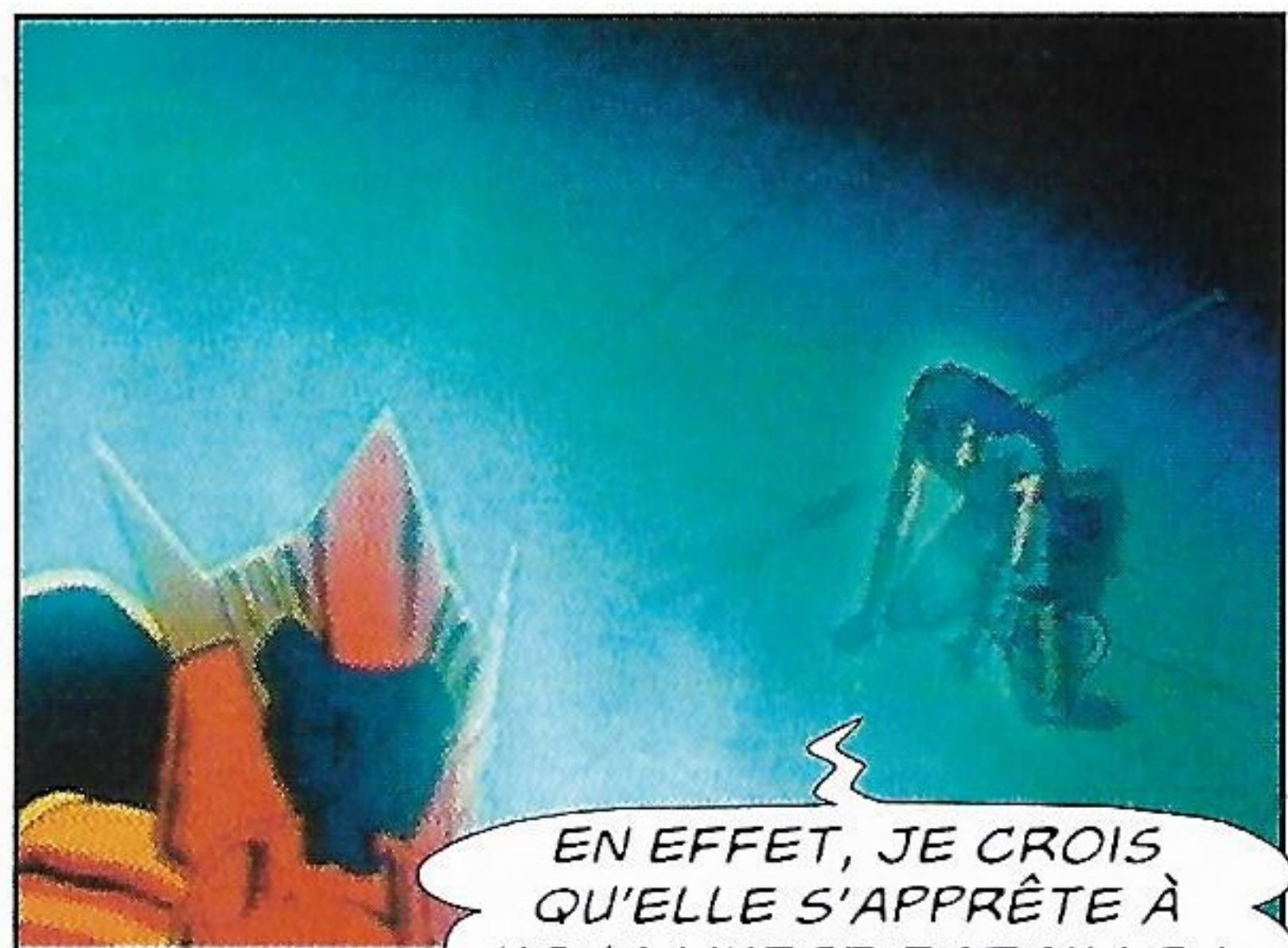
PARDONNEZ-MOI EMPEREUR  
POSÉIDON, MAIS JE PENSE  
QU'IL EST BON QUE VOUS  
SACHIEZ QU'ATHÉNA VIENT  
DE SE RÉINCARNER !



ATHÉNA S'EST  
RÉINCARNÉE ?

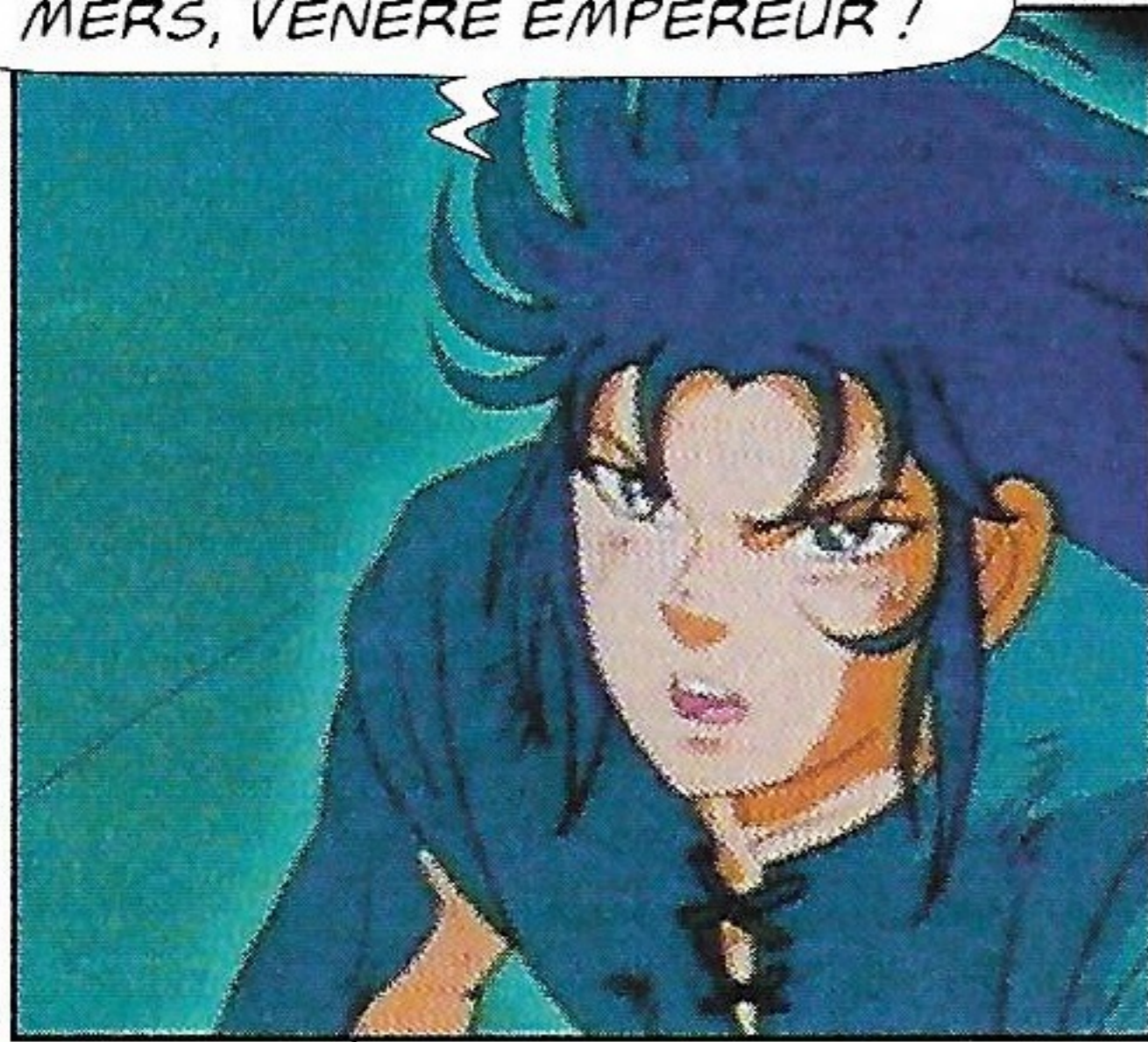


JE COMPRENDS, ELLE A DÛ SENTIR  
QUE JE NE TARDERAI PAS À ME  
RÉVEILLER ET A DÉCIDÉ DE  
REVENIR SUR TERRE POUR SE  
PRÉPARER À M'AFFRONTER !



EN EFFET, JE CROIS  
QU'ELLE S'APPRÊTE À  
VOUS LIVRER BATAILLE !

JE M'APPELLE DRAGON DES MERS, VÉNÉRÉ EMPEREUR !



JE SAIS QUE LE DERNIER S'APPELLE JULIAN ET QU'IL DEVIENDRA L'HÉRITIER !



TU NE DOIS EN AUCUN CAS ME TIRER DE MON SOMMEIL AVANT SES 16 ANS !



ÉCOUTE-MOI, CHAQUE FOIS QUE J'AI ÉTÉ AMENÉ À ME RÉINCARNER, JE L'AI FAIT PAR L'UN DES MEMBRES DE LA FAMILLE !



MAIS JE NE COMPRENDS PAS, ET ATHÉNA ?



MAINTENANT QUE MON ESPRIT EST LIBÉRÉ DE L'URNE DANS LAQUELLE TU M'AVAIS ENFERMÉ, MA COSMOS ÉNERGIE VA SE RÉPANDRE DANS MON TEMPLE !

BIENTÔT LES GÉNÉRAUX DES 7 MERS PRENDRONT LA PLACE QUI LEUR REVIENT !



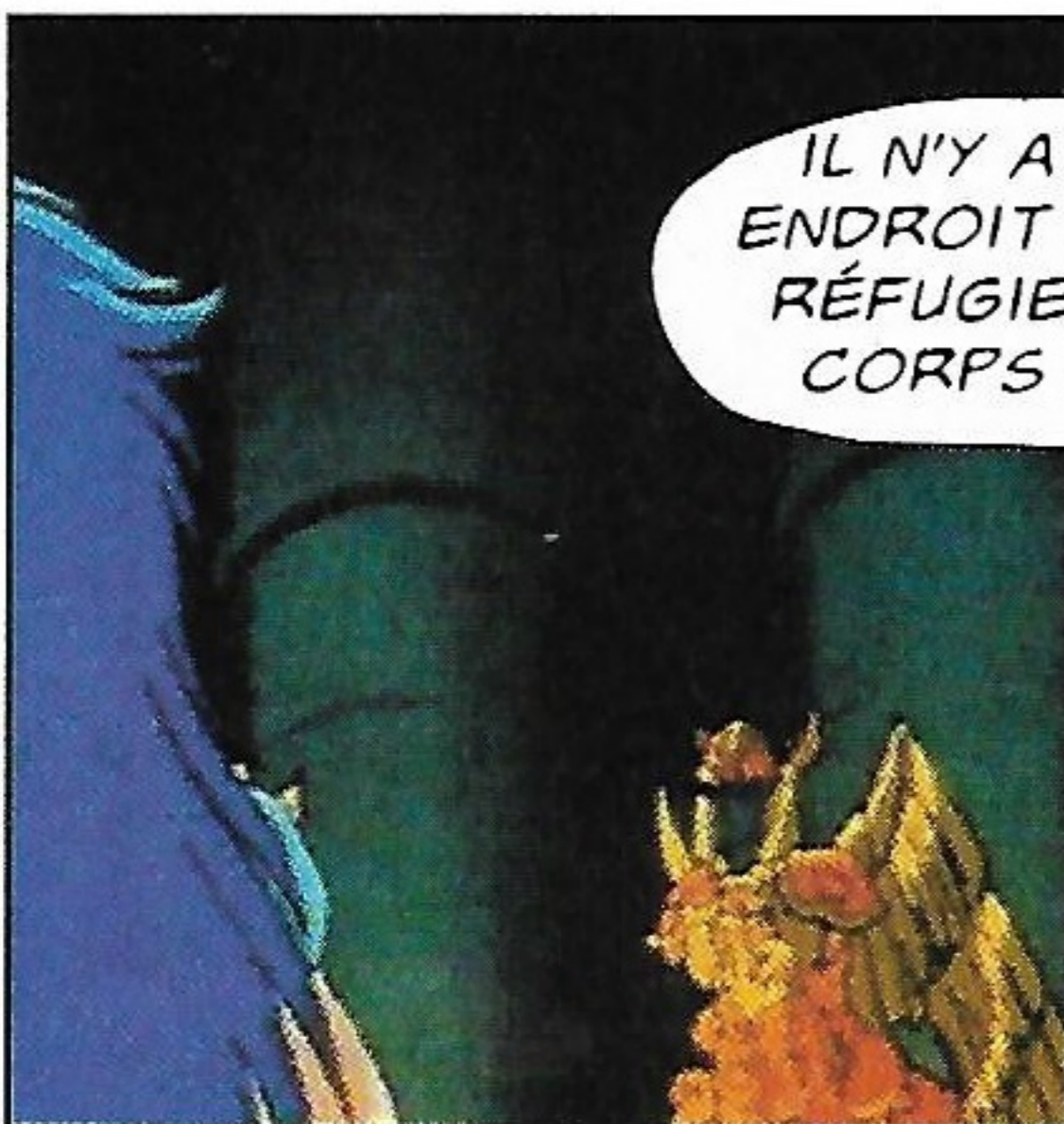
VOUS POUVEZ COMPTER SUR MOI !



POSÉIDON... IL EST PARTI ET SA COSMOS ÉNERGIE A QUITTÉ L'ARMURE !



IL N'Y A QU'UN SEUL ENDROIT OÙ IL A PU SE RÉFUGIER... DANS LE CORPS DE JULIAN !



LES DIEUX M'ONT DONNÉ UNE CHANCE INESPÉRÉE ! JE NE TE RÉVEILLERAI PAS POSÉIDON !



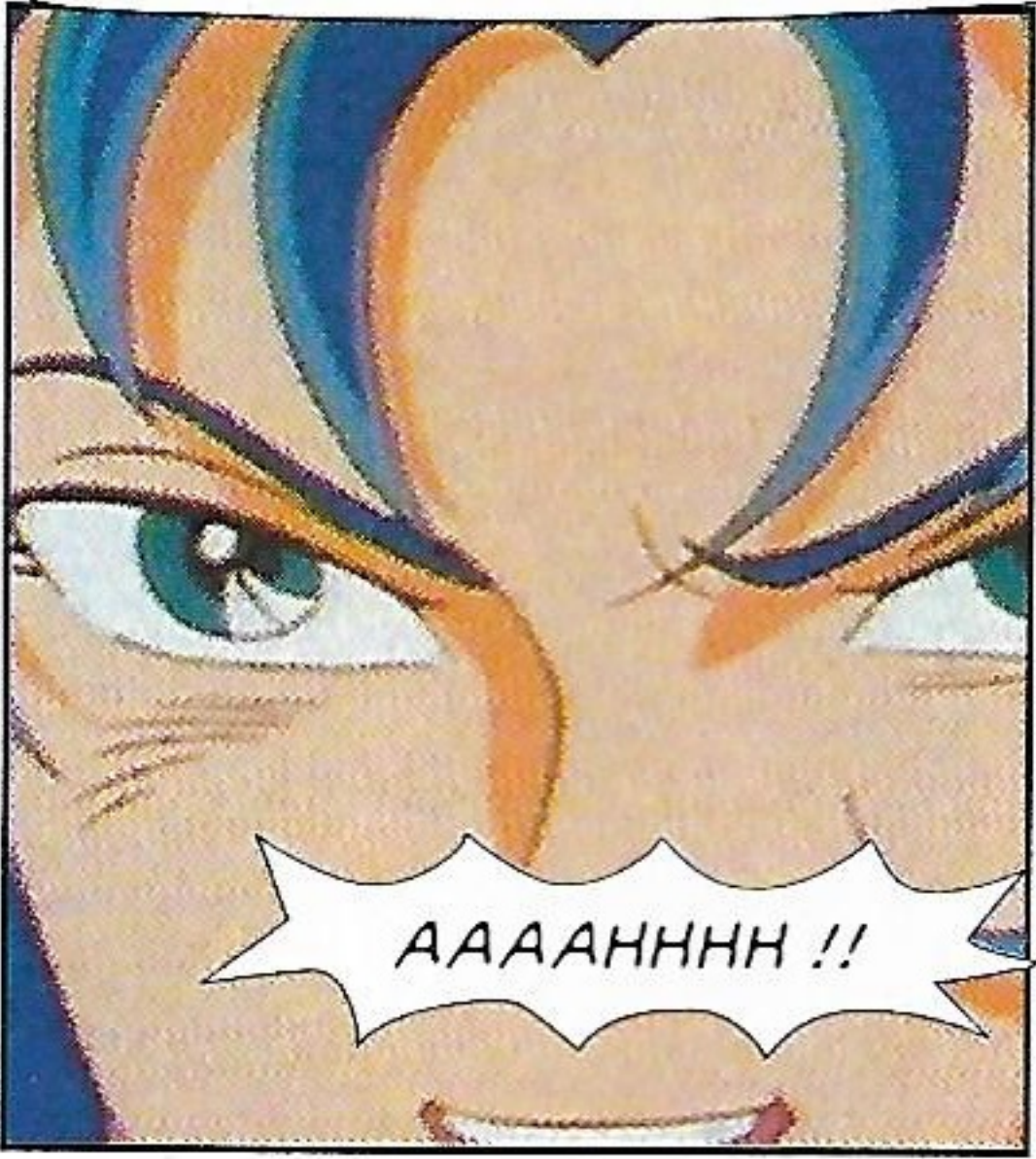




EN REVANCHE, JE VAIS UTILISER TES POUVOIRS INCALCULABLES POUR ASSOUVIR MON AMBITION !



TU PEUX DORMIR TRANQUILLE ET AUSSI LONGTEMPS QUE TU LE VOUDRAS !



AAAAHHH !!



C'EST AU NOM DE POSÉIDON QUE JE VAIS M'EMPARER DE TOUTE LA PLANÈTE !



JE N'AURAI AUCUN MAL À DIRIGER LES 7 GÉNÉRAUX DES MERS !

JE VAIS ACCOMPLIR MON RÊVE !



RIEN NE POURRA PLUS M'ARRÊTER...



JE VAIS DEVENIR L'ÉGAL DES DIEUX ! SEIYAR TU VAS PAYER...



JE NE TE LAISSERAI PAS FAIRE !



MAIS QUI A PARLÉ ?



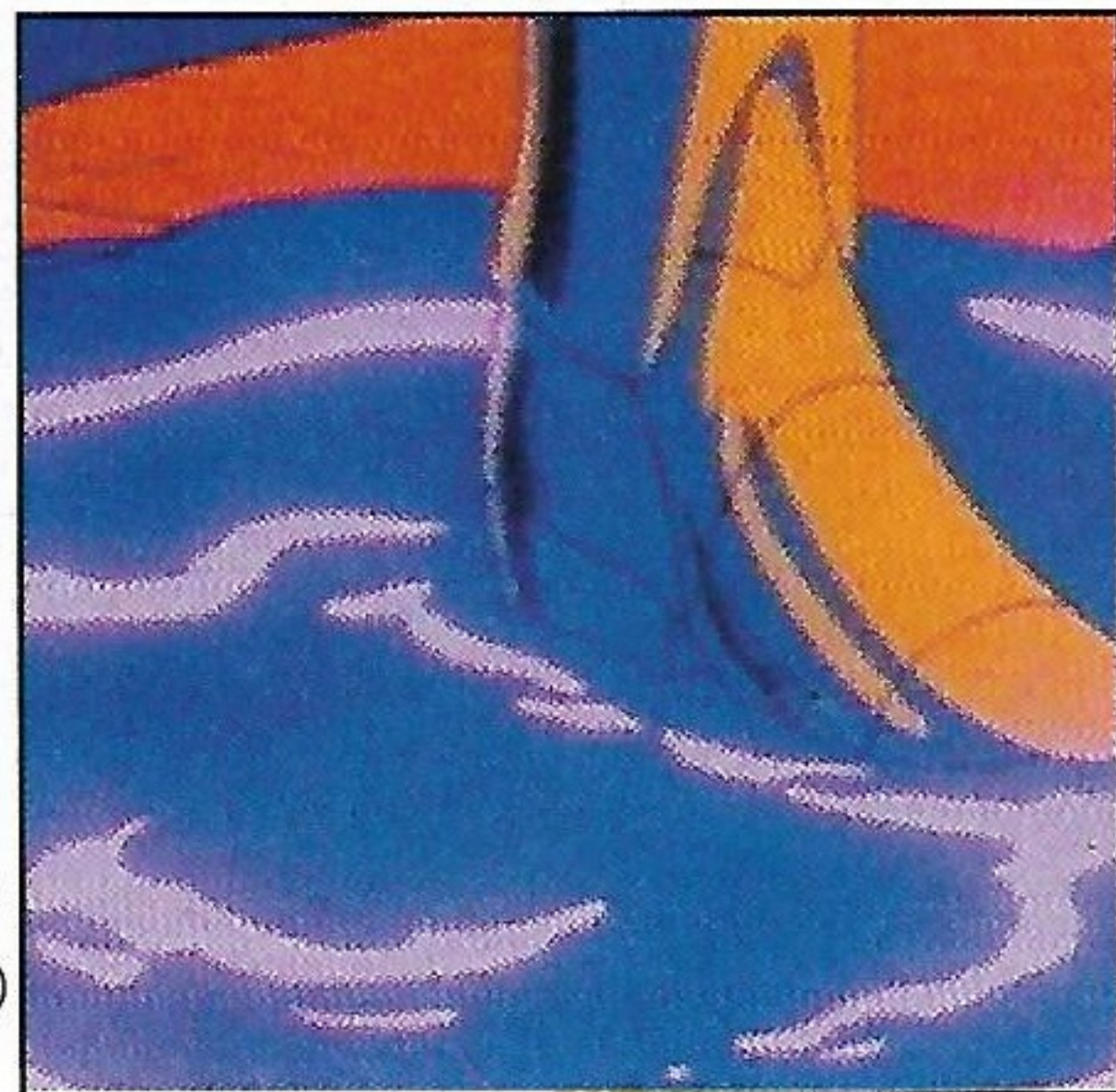
SEIYAR !



TA FOLIE T'AVEUGLE ! TU CROIS BERNER POSÉIDON ?



LES DIEUX NE PARDONNERONT JAMAIS CETTE OFFENSE !



REGARDE, TA PUNITION VIENT DE COMMENCER !



AAAHH !



AAAHH !



AAAHH !



AAAHH !



MAIS QUE S'EST-IL PASSÉ ? C'ÉTAIT L'ILLUSION DU PHOENIX N'EST-CE PAS ?



J'AI VOULU TE FAIRE ENTREVOIR CETTE FIN ATROCE MAIS À PRÉSENT JE CONNAIS TOUTE LA VÉRITÉ !



COMME SEIYAR, TU ÉCHOUERAS DANS TES PLANS ET TU CONNAÎTRAS LE MÊME SORT QUE LUI ! C'EST ÇA LE DESTIN DES FRÈRES JUMEAUX !

## A découvrir



Talulu le magicien  
9 volumes sortis

4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros désirés .....

Honmaru fait un jour le vœu que Talulu un enfant magicien devienne son meilleur ami. Ensemble, ils vont être entraînés dans des aventures ultra-délicieuses.

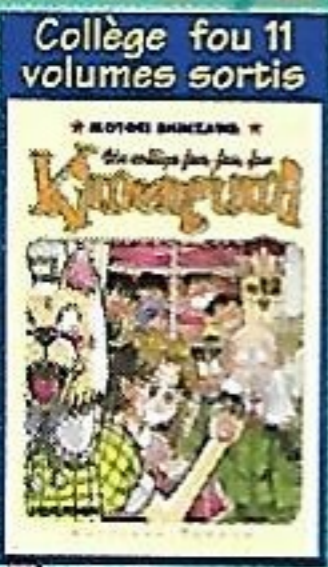


C'EST LA RENTRÉE DES MANGAS !!

## MANGA POUR GARÇONS



Qté... X 9€ = ..... €  
Numéros .....  
Trois sœurs volent des tableaux pour retrouver leur père.



Qté... X 9€ = ..... €  
Numéros .....  
Les aventures de cinq garçons dans un lycée délirant.



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Un ancien voyou devenu prof arrive dans un lycée dit sensible.



Qté... X 7,35€ = ..... €  
Numéros .....  
Kibô est l'héritier d'un art martial mortel.



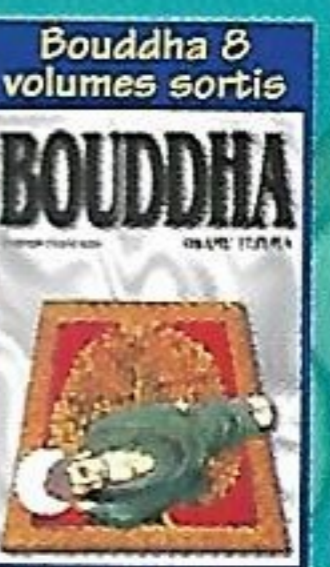
Qté... X 12,05€ = ..... €  
Numéros .....  
Des Cyber guerriers Shaolin défendent la terre du futur.



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



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



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



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



Qté... X 8,40€ = ..... €  
Numéros .....  
La Seconde Guerre vue à travers trois Adolf.



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



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Suivez le lycéen Kindaichi dans ses enquêtes policières.



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Recueil d'histoires courtes par l'auteur de Nicky Larson & Cat's.



Qté... X 15€ = ..... €  
Numéros .....  
Rencontre entre Français et Japonais autour du football.



Qté... X 8,40€ = ..... €  
Numéros .....  
Nouvelles par l'auteur de Theo ou La Batte de la victoire.

## Manga pour filles



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



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Un lycéenne fait la connaissance d'un garçon qui ne croit pas dans les sentiments.



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Miaka rentre dans le monde d'un livre magique.



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Aya est poursuivie par sa famille à cause de ses pouvoirs.



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Sarah a le pouvoir de parler aux plantes. (par l'auteur de Nicky Larson)



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Séjourna part chercher sa sœur en enfer.



Qté... X 4,90€ = ..... €  
Numéros .....  
Un garçon revient à la vie après plusieurs années d'hibernation.



Qté... X 11,45€ = ..... €  
Numéros .....  
Aïko au pays des merveilleuses revues et corrigées par l'auteur de Sakura.



Qté... X 9€ = ..... €  
Numéros .....  
Un ange cherche son aimé par l'auteur de Sakura.



Qté... X 9,95€ = ..... €  
Numéros .....  
Recueil sur l'amour par l'auteur de Sakura.

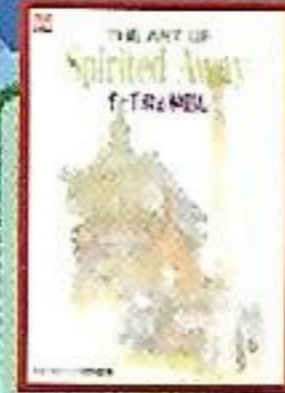
# TONKAM SERVICE VPC

## La Boutique du manga à Paris

Nous vous donnons rendez-vous de 11h à 19h du lundi au samedi

ou: 29, rue Keller  
75011 Paris  
Tél : 01 47 00 78 38  
(n'envoyez rien à cette adresse)

Métro VOLTAIRE

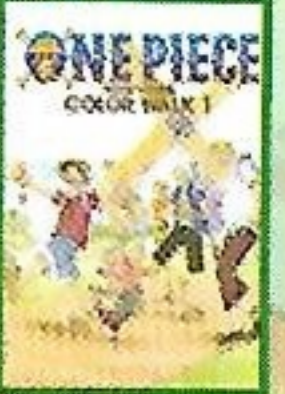


The art of Le Voyage de Chihiro  
44,20€ Illustrations, décors, croquis, photos du film Le Voyage de Chihiro.

## Livres d'illustrations

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

One piece color walk 1



19,05€ Illustrations du manga

Marmalade boy illustrations



28,20€ Illustrations du manga

Evangéline "Adam"



15,25€ Illustrations de la série TV

<p>Hojo 20th anniversary</p> <p>14,50€ Illustrations de Nicky Larson, Cat's Eye... Creamy</p>	<p>Art of Métal gear Solid 2</p> <p>45€ Illustrations et dessin du jeu PS2</p>	<p>Madoka</p> <p>45€ Toute les illustrations de la série Mux et Cie.</p>
<p>Memories of Magical World</p> <p>45€ Toute les illustrations de la série Creamy</p>	<p>Digimon Zero 2</p> <p>14,50€ Guide de la 2e série Digimon</p>	<p>Inu yasha TV Illustrations</p> <p>30,50€ Illustrations de l'auteur de Ranma</p>
<p>SNK characters 2</p> <p>45€ Illustrations des jeux SNK (King of Fighters...)</p>	<p>Escaflowne movie</p> <p>29€ Guide du film tiré de la série télé.</p>	<p>Digimon Tamers (série 3)</p> <p>9,90€ Guide de la 3e série Digimon</p>

## Special Sakura

<p>Sakura Clamp Illustrations 1</p> <p>29€ Illustrations de la série TV</p>	<p>Sakura Clamp Illustrations 2</p> <p>29€ Illustrations de la série TV</p>	<p>Sakura Clamp Illustrations 3</p> <p>29€ Illustrations de la série TV</p>	<p>Cheerio Sakura Illustrations 1</p> <p>29€ Illustrations de la série TV</p>	<p>Cheerio Sakura Illustrations 2</p> <p>29€ Illustrations de la série TV</p>	<p>Cheerio Sakura Illustrations 3</p> <p>29€ Illustrations de la série TV</p>
---	---	---	---	---	---

## 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 d'additionner 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 :  
Ajoutez le total de tous les produits désirés en euros. ....  
(Envoi en colissimo recommandé)

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

4/ Inscrivez votre adresse de livraison (Chèque à l'ordre de Tonkam):

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

ADRESSE : .....

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

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

5/ Renvoyez cette publicité à : PUB Tonkam / D. Manga 2  
132 avenue du président Wilson BP 95 / 93210 Saint-Denis-La Plaine



# MANGAS LA CHAÎNE DE VOS HÉROS PRÉFÉRÉS

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



UNE CHAÎNE  DISPONIBLE SUR  CANALSATELLITE ET LE CÂBLE