

# DOM MANGA

## Yu-gi-oh!

les  
fiches  
des  
héros



**Dragon  
Ball Z**  
les secrets  
de la Capsule  
Corp



**Medabots**  
les robots  
domestiques

## Batman

la relève  
est assurée

## Olive & Tom

tous les  
épisodes

## Digimon



**25 ans plus tard**

Mensuel N° 497  
FÉVRIER 2003  
3 € DOM 4,5 €  
BEL 3,5 € 6,50 FS

T 02918 - 497 - F: 3,00 €

PRESSE JUNIOR



## Sommaire

### MAGAZINE

- 3 **Digimon**
- 6 **Sakura**
- 22 **Yu-Gi-Oh !**
- 27 **Multimédia**
- 43 **Courrier des lecteurs**
- 46 **Olive et Tom**
- 48 **Medabots**
- 52 **Batman, la relève**
- 54 **Dragon Ball Z**  
La Capsule Corp.
- 56 **Pleins feux sur...**  
Le Livre de la Jungle 2.
- 58 **News animation**

### BANDES DESSINEES

- 8 **Dragon Ball GT**  
Le second dragon.
- 60 **Chris Colorado**  
La ville protégée (1).

### JEUX VIDÉO

- 28 Bomberman Generation,  
The Clone Wars, Robotech  
the Macross Saga, Métroid  
Fusion, Virtual Cop Elite  
Rebirth, Virtual Tennis 2.

### POSTERS

- 31 **Yu-Gi-Oh !**

**OH ACTION**

**pour tout savoir sur vos mangas favoris**

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

www.comtur.com

D.MANGAS N° 497 - FÉVRIER 2003. 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 : Sylvaine Noël. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Franck Souller. TEXTES : Pascal Lafine, Raphaël Pennes. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. DEPOT LEGAL : Février 2003. 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. PPAAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie au 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas / DIP - 18/28, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19 - Tél. : 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : SCPP - Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par la SNIL.



une économie de 8 €  
3 numéros gratuits

**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

### 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 .....

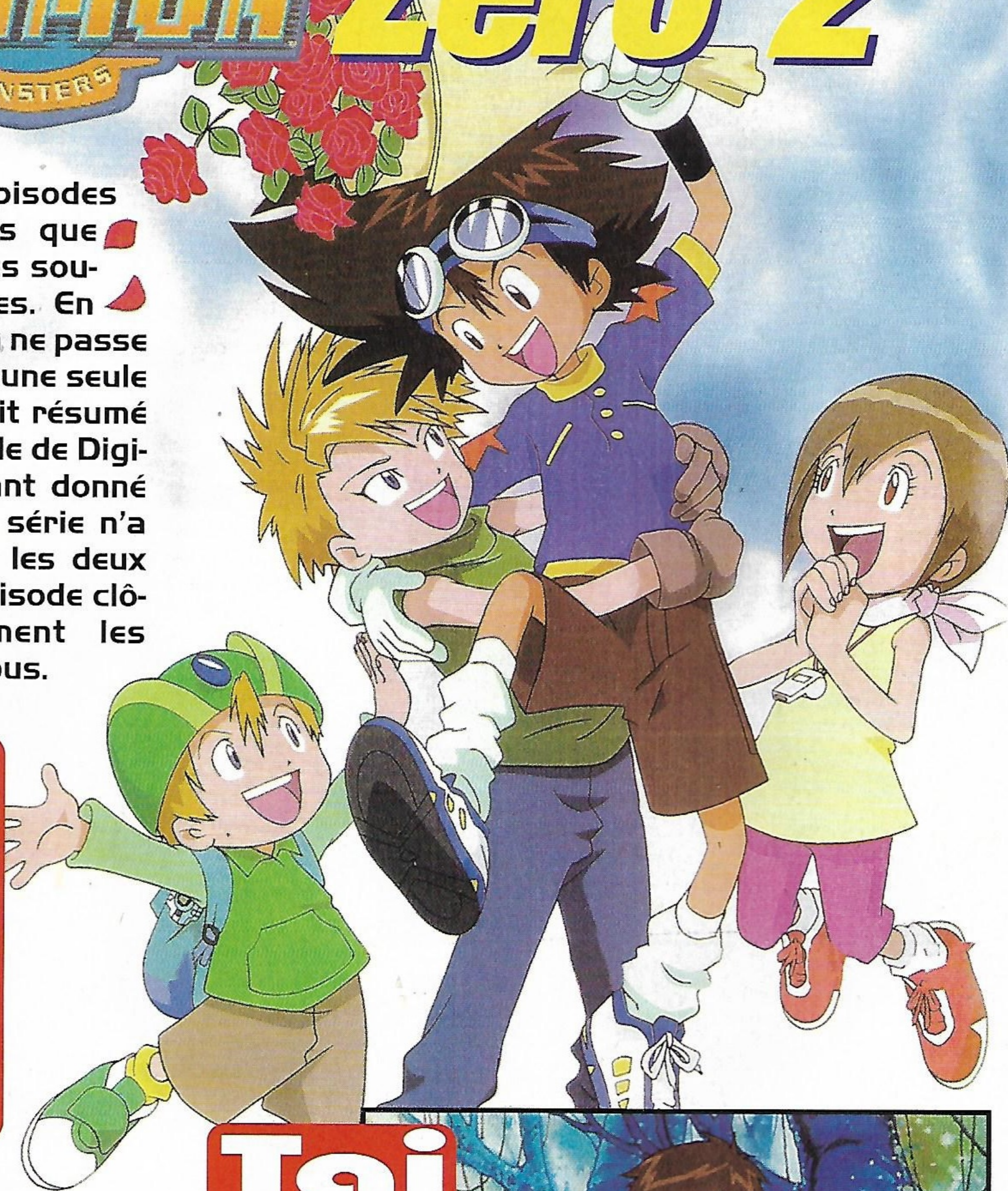
Ville ..... CP .....

SIGNATURE DES PARENTS  
(Obligatoire pour les mineurs)

# DIGITAL DIGIMON Zero 2 MONSTERS

Les premiers épisodes des séries telles que Digimon sont très souvent (re)diffusés. En revanche, leur fin ne passe généralement qu'une seule fois. Voici un petit résumé du dernier épisode de Digimon Zero 2. Étant donné que la troisième série n'a rien à voir avec les deux premières, cet épisode clôture définitivement les deux premiers opus.

**Le dernier épisode de la série se déroule vingt-cinq ans après le début de l'histoire. On y découvre ce que sont devenus les différents protagonistes : maintenant, les Digisauveurs sont tous adultes et ont, en majorité, une vie de famille bien remplie.**



## Tai

Dans la première série, le monde des Digimon vient juste d'être découvert par les Humains. Aujourd'hui, il n'y a pas une seule personne sur la planète qui n'est pas au courant de l'existence du Digimonde. Il est considéré un peu comme un nouveau pays, même si les Digisauveurs sont les seuls à pouvoir y accéder. Dans le cadre des échanges commerciaux et amicaux, il fallait des ambassadeurs.

C'est Tai qui est celui des Humains, tandis qu'Agumon a été choisi pour représenter les Digimon. Tous deux travaillent à l'ONU où ils débattent des problèmes qui pourraient éventuellement se poser avec d'autres pays. Contrairement à ce que l'on pouvait croire au début de l'histoire, Tai ne s'est pas marié avec Sora : il a préféré rester célibataire, car il pense que l'amour n'est pas pour lui. Il a pourtant un fils.



**P**assionné d'informatique, Izzy en a fait son métier. Au fil du temps, il est devenu une sommité reconnue dans le monde entier. Ses recherches ont une importance planétaire, car il s'est spécialisé dans les problèmes entre la Terre et le Digimonde. Il a eu une fille... mais on ne sait pas qui est la maman.



## Izzy

## Cody

**S**es aventures dans le Digimonde lui ayant donné un grand sens de la justice, Cody est devenu avocat.. Et il est aussi papa d'une petite fille.



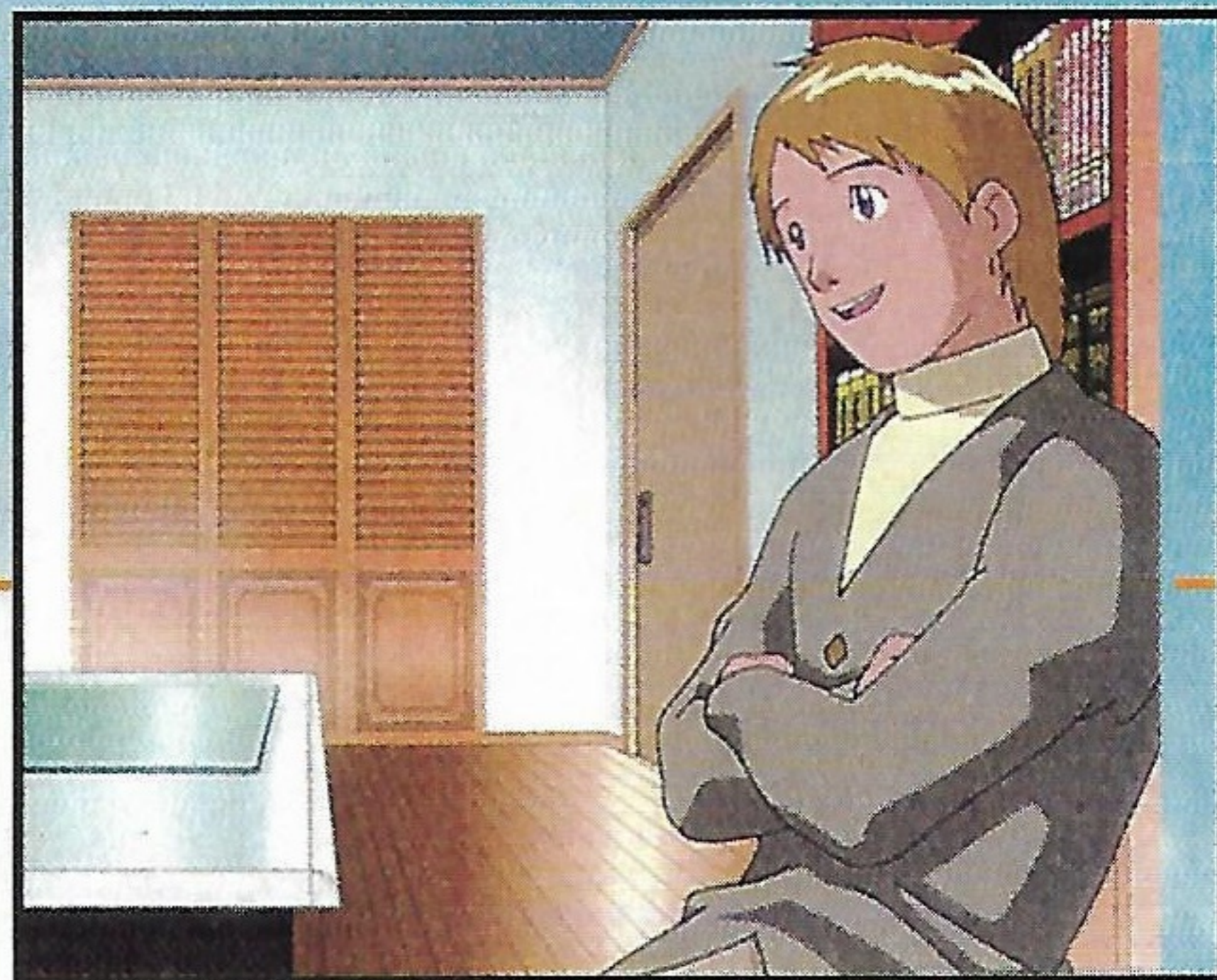
## Kari

**K**ari est devenue une institutrice spécialisée dans les orphelins et les bébés. Elle a eu un petit garçon à qui elle a confié Siflet...



## TK

**N**'ayant pas pu se marier avec Kari, TK est devenu un peu solitaire. Il a d'abord écrit un livre racontant son aventure dans le Digimonde. Puis, il s'est mis à développer d'autres histoires. Aujourd'hui il est devenu un écrivain très célèbre. Un certain mystère plane, car il aurait un fils...



## Sora

**S**ora a toujours eu une âme de mère. D'ailleurs dans la série, elle s'occupait des Digisauveurs comme une mère l'aurait fait. Avant de se marier elle a fait des études de Haute Couture. Aujourd'hui, elle est devenue une grande et très célèbre styliste dans le milieu de la Mode. Côté sentiments, elle s'est petit à petit lassée de l'indécision de Tai pour lequel elle avait des sentiments. Puis, avec le temps, elle s'est rapprochée de Matt. Leur relation est devenue si intime qu'ils se sont mariés et ont eu deux enfants ensemble.



## Matt

**M**att est rarement à la maison, car c'est un homme d'action, doublé d'un intellectuel... Ce qui lui a permis de s'engager dans un programme spatial avec Gabumon. Au dernier épisode, il doit partir en mission sur Mars. Il est l'heureux papa des enfants (un garçon et une fille) qu'il a eus avec Sora.



## Joe

Joe voyage souvent entre la Terre et le Digimonde. À la fin de ses études de médecine, il a choisi comme spécialité la médecine Digimone. Il est donc devenu médecin dans le Digimonde où il soigne les Digimon quand ils sont blessés. Il s'est, lui aussi, marié et a un petit garçon.

## Ken

Ken est devenu un détective très célèbre et qui gagne bien sa vie. C'est grâce à cela qu'il peut entretenir toute sa petite famille.



## Yolei

Yolei, la femme de Ken, est une femme au foyer. Elle ne travaille pas et s'occupe de leur trois enfants.



## Mimi

La très belle Mimi voulait devenir une star. Elle a plus ou moins réussi puisqu'elle co-anime, avec Palmon, une émission télé consacrée à la cuisine. Pour ce qui est de sa vie sentimentale, c'est au cours de la seconde série que Mimi a entamé (et entretenu) une relation intime avec Michael. Devenue adulte, elle s'est mariée avec lui et ils ont eu ensemble un petit garçon.

## Davis

Davis n'a pas poursuivi ses études et il s'est retrouvé sans grandes possibilités professionnelles. Il a d'abord travaillé dans un restaurant de pâtes, puis il a acheté un restaurant ambulancier. Assidu au travail, il a fait grandir sa petite entreprise. Aujourd'hui, il est le propriétaire d'une usine de pâtes. Il a aussi un fils.



# SAKURA

## CHASSEUSE DE CARTES

# Formu

Découvrez les incantations magiques utilisées par Sakura dans le manga et dans l'animé, et les particularités entre les personnages de la série.

## Les curiosité de Sakura

\* La carte du Vide est la plus puissante de toutes les cartes... Pourtant, dans le dernier épisode (Le manoir d'Eriol), Sakura ne l'a pas sentie. On pourrait croire que c'est parce qu'elle était encore sous forme de carte et n'avait pas pris forme. Mais non car Sakura a senti la carte de la Chasse alors qu'elle était dans le magasin !

\* On explique que seule Sandrine ne croit pas aux mensonges d'Yvan parce qu'ils se connaissent depuis le jardin d'enfance. Or curieusement, Sakura, Nadine et Sonia, qui elles aussi le connaissent depuis la même époque, continuent à croire à tous ses mensonges. Pourquoi ?

\* Comment se fait-il que Thomas, le frère de Sakura, et Dominique, son père, ne se soient pas aperçus que Sakura parlait très souvent toute seule dans sa chambre (en fait, quand elle s'adresse à Kero) ? De même, parce qu'il reste tout seul à la maison, Kero passe son temps à manger et à avaler toutes les provisions... Comment se fait-il que Thomas et Dominique ne se soient jamais aperçu que le frigo se vidait tout seul ?



\* Quand Sakura et Lionel sont à la patinoire, on s'aperçoit qu'il ne sait pas patiner... Pourtant, dès qu'une carte apparaît, il se met à patiner très, très bien pour la poursuivre et la capturer !

\* Si vous regardez attentivement la fenêtre de la chambre de Sakura, vous verrez qu'elle ne s'ouvre jamais de la même façon !

\* Dans le cinquième épisode, Marie explique à Sakura qu'avant de venir dans la ville de Tomeoda, elle avait dû déménager plusieurs fois, parce qu'à chaque fois

qu'elle ouvrait un magasin de peluches, il se passait des choses étranges produites par une carte libérée... Pourtant, comment cela est-il possible, puisque Sakura n'a libéré les cartes que peu de temps avant et non pas à l'époque de ces différents déménagements ?

\* Quand Stéphanie arrive pour la première fois dans la série, elle porte un ruban bleu... au tout début des cours. Mais, quand, un peu plus tard, elle s'en prend à Sakura, son ruban a changé de couleur... il est rouge !

## Formules dans le manga

**Invocation du sceau sacré**  
(1<sup>ère</sup> partie de l'histoire)

"Clé du pouvoir occulte, ci-devant, dévoile ta véritable apparence ! Moi Sakura, par notre lien, te l'ordonne : libération !"

"Reprends la forme qui est tienne, Clow Card !"

**Invocation du sceau sacré**  
(2<sup>ème</sup> partie de l'histoire)

"Clé du pouvoir stellaire, montre-nous ta véritable forme ! Moi, Sakura, par notre lien, te l'ordonne : libération !"

**Capture d'une carte de Clow**

## Formules dans l'animé



**Invocation du sceau sacré**  
(1<sup>ère</sup> partie de l'histoire)

"Clé du sceau sacré, je te somme d'apparaître. Moi, Sakura, chasseuse de cartes, je te l'ordonne ! Confère-moi tes pouvoirs, libère ta puissance !"

**Capture d'une carte de Clow**

"Carte de Clow, reprends ta forme originelle ! Je te l'ordonne !"

**Transformation d'une carte de Clow en carte Sakura**

"Carte magique qui a été créée par Clow Read, abandonne ton ancienne apparence et transforme-toi ! C'est Sakura, ton nouveau maître, qui te l'ordonne !"

"Clé du sceau sacré qui recèle les pouvoirs de l'Étoile, je te somme de révéler ta vraie nature ! Moi, Sakura, chasseuse de cartes, je te l'ordonne ! Au nom du Pacte, je te l'ordonne !"

**Invocation du sceau sacré**  
(2<sup>ème</sup> partie de l'histoire)

# les et curiosités

## Particularités des relations entre les personnages



### Lionel et Mathieu

La première fois que Lionel a rencontré Mathieu, il a rougi. Et cela arrive très souvent : à chaque fois qu'ils se rencontrent.. On croit que cela est causé par sa fascination pour Mathieu. Mais plus tard, on réalise, qu'en fait, il a senti le pouvoir que lui a retransmis Clow.

### Sakura et Eriol

Lionel est jaloux d'Eriol car celui-ci est très proche de Sakura. Il croit même qu'Eriol est amoureux de Sakura. S'il est vrai qu'Eriol aime Sakura, ce n'est pas d'amour ! Il respecte Sakura et son seul objectif est de l'aider à réaliser ses missions... Et quand, dans l'épisode 51, il embrasse la main de Sakura de manière romantique, ce n'est qu'un geste amical !

### Sakura et Mathieu

Sakura a eu le béguin pour Mathieu depuis leur première rencontre. Comme il est un ami de son frère, elle l'a revu très souvent. Si Mathieu adore Sakura, il la considère comme sa petite sœur.

Quand Sakura lui avoue son amour, il lui répond qu'il n'est pas la personne qu'elle aime le plus et qu'il n'est pas fait pour elle. Elle réalise alors qu'elle s'est trompée : elle le considère, en fait, comme un membre de sa famille !

### Sakura et Tiffanie

Sakura et Tiffanie sont cousines : elles se connaissent donc depuis toujours et sont en plus, les meilleurs amies du monde. Mais curieusement, Tiffanie est un peu obsédée par Sakura : elle l'admire tellement qu'elle filme tout ce qu'elle fait...



### Mathieu et Tiffanie

En plus de son amitié avec Sakura, Tiffanie a aussi

tissé une très forte amitié avec Mathieu. Ils n'étaient pas vraiment proches, mais lorsque Mathieu s'est rendu compte que Sakura était amoureuse de lui, il s'est rapproché de Tiffanie pour lui demander des conseils à ce sujet.

### Lionel et Stéphanie

Stéphanie est la cousine et la fiancée de Lionel... Elle est tombée amoureuse de lui parce qu'il

n'a pas hésité à aller chercher son oiseau favori (qui s'était échappé)... pendant des heures, sous une pluie battante ! Mais, elle est consciente qu'ils ne sont pas sur la même longueur d'onde : il est vraiment gentil et protecteur avec elle, mais ne lui a jamais montré autre chose que de l'amitié.



# DRAGON BALL GT

## LE SECOND DRAGON

RÉSUMÉ : PAIN, SANGOKU ET GUY-GUY SONT PARTIS À LA RECHERCHE DES BOULES DE CRISTAL ! CHACUNE D'ELLES ÉTANT DEVENUE LA PROPRIÉTÉ D'UN TERRIBLE DRAGON ! ILS ONT DÉJÀ RÉUSSI À RÉCUPÉRER LA BOULE AUX DEUX ÉTOILES ET À ÉCHAPPER AU PREMIER DRAGON !

REGARDE, GRAND-PÈRE, DEPUIS QUE LA BOULE A REPRIS SON ASPECT NORMAL, LE CIEL S'EST ÉCLAIRCI ET LES ANIMAUX SONT REVENUS !



D'APRÈS MES CALCULS, ILS NOUS EN RESTENT SIX À RETROUVER ! QUAND ON LES AURA TOUTES, LA PLANÈTE SERA SAUVÉE !



OUI, J'AVAIS REMARQUÉ ! LA BOULE INFLUE SUR NOTRE ENVIRONNEMENT !



BRAVO ! TU ES DRÔLEMENT DOUÉ EN MATHÉMATIQUE !

J'AI DÉJÀ SAUTÉ UNE CLASSE L'AN PASSÉ ! ÇA NE DÉRANGERA PERSONNE SI JE RATE LES COURS !



C'EST PAS TRÈS COMPLIQUÉ DE COMPTER SUR SES DOIGTS ! MAIS, TU NE DEVAIS PAS RETOURNER EN CLASSE, TOI ?



MAIS SI TU VEUX RENTRER EMBRESSER GRAND-MÈRE, NE T'INQUIÈTE PAS, JE SAURAI ME DÉBROUILLER !

PENDANT CE TEMPS, LES ÉPOUSES PRENNENT LE CAFÉ !

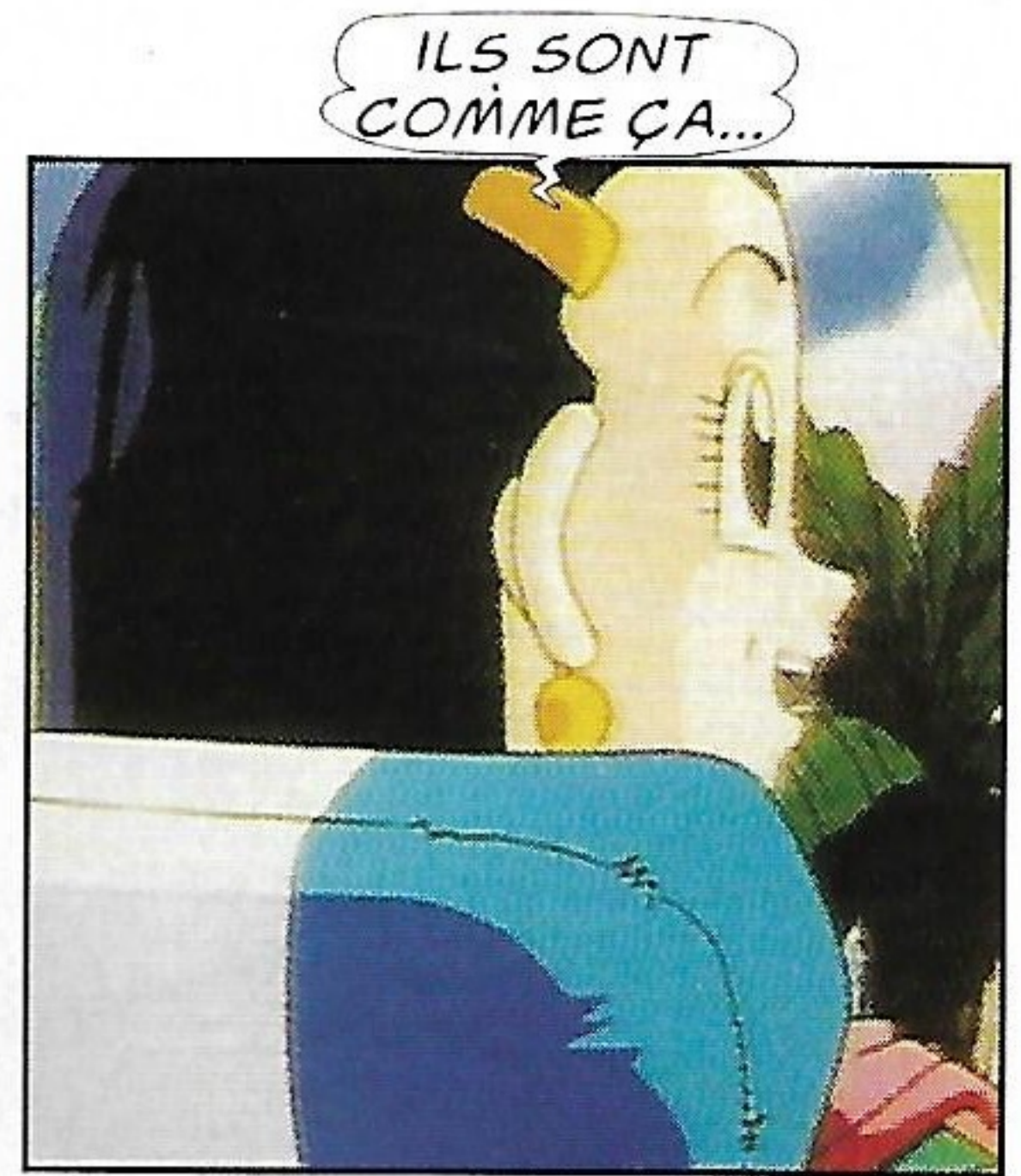


GUY-GUY NE VEUT PAS RESTER SEUL AVEC PAIN ! PAIN DANGEREUSE !

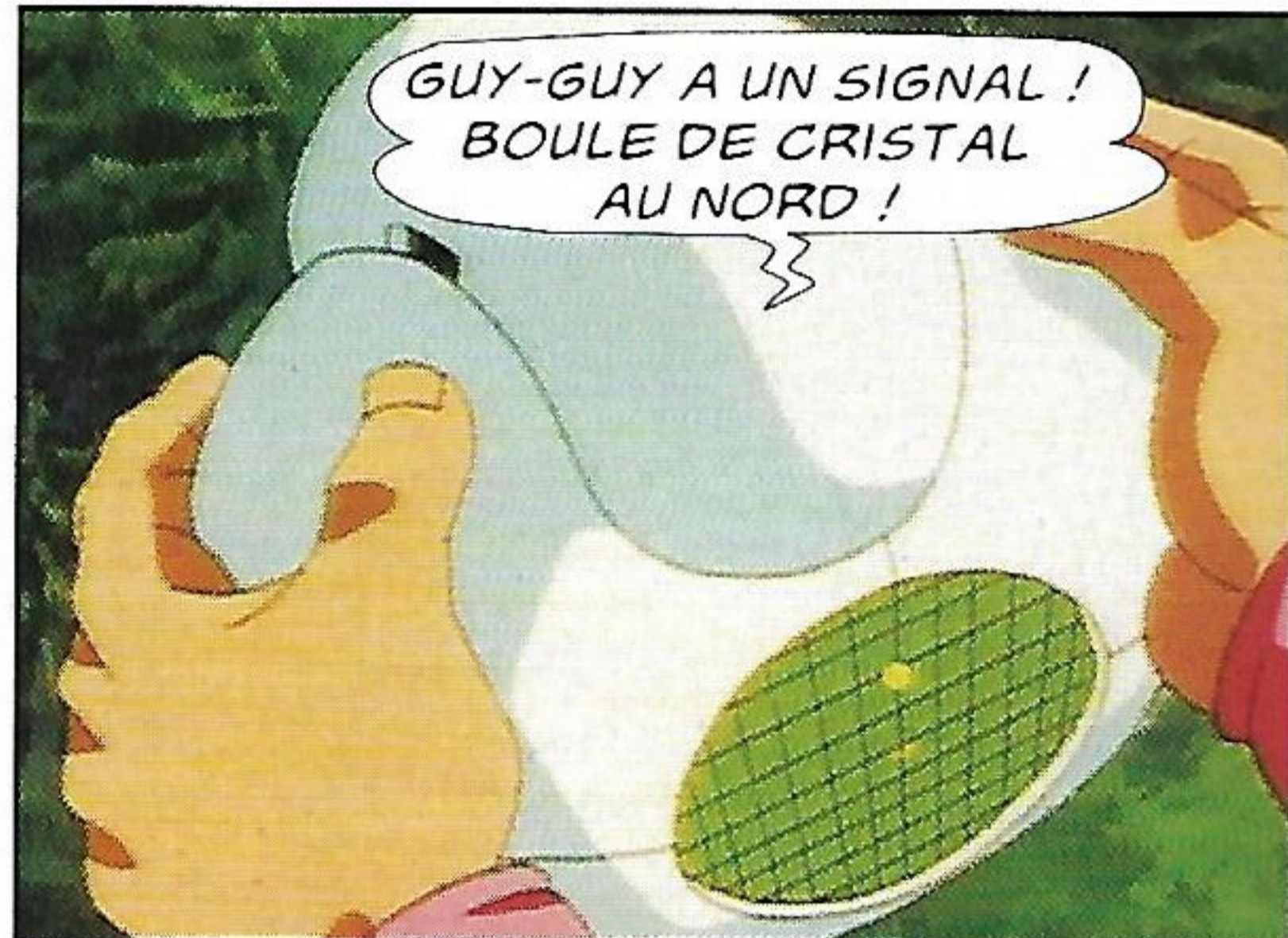
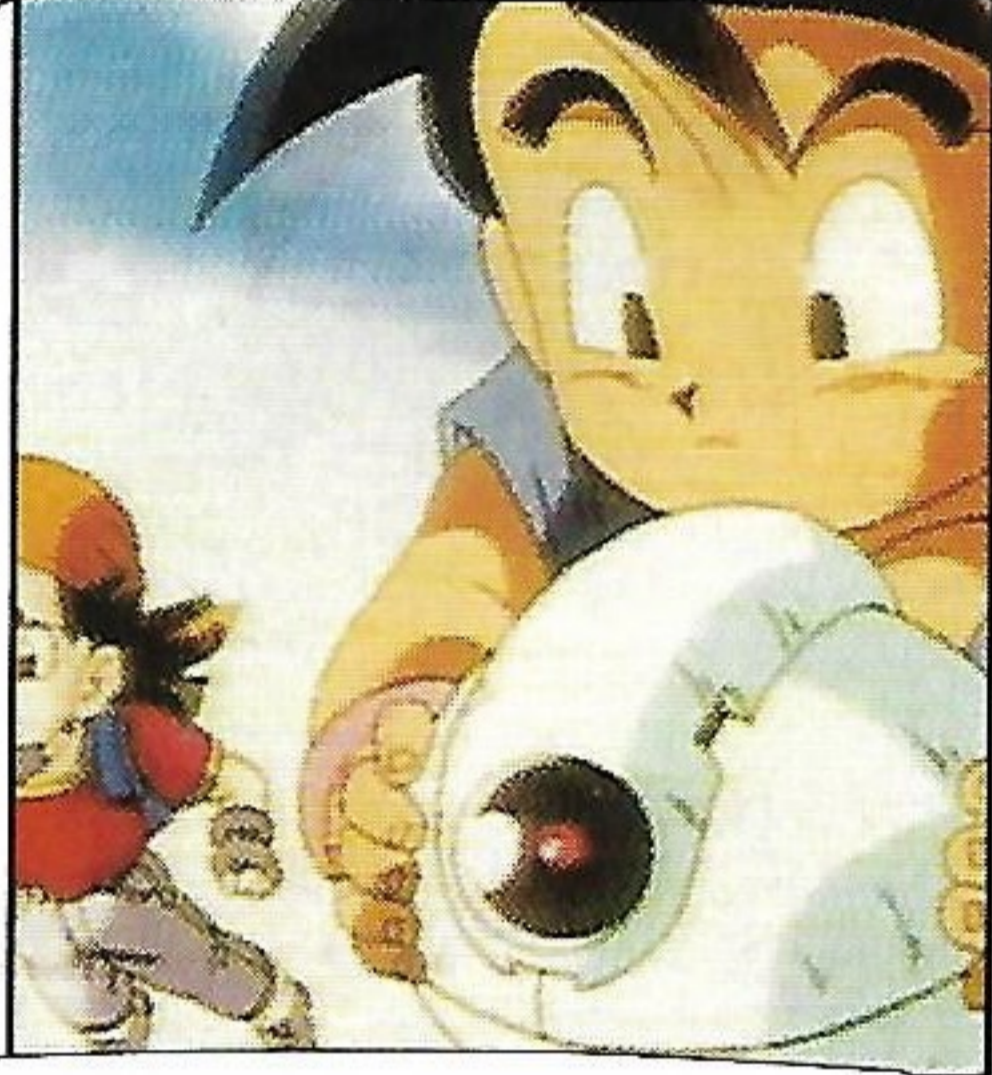


VOILÀ, PRENDS UN PEU DE CAFÉ ET CESSE DE TE FAIRE DU SOUCIS POUR TA FILLE !





NOS HÉROS VOLENT À LA RECHERCHE D'UNE AUTRE BOULE DE CRISTAL.





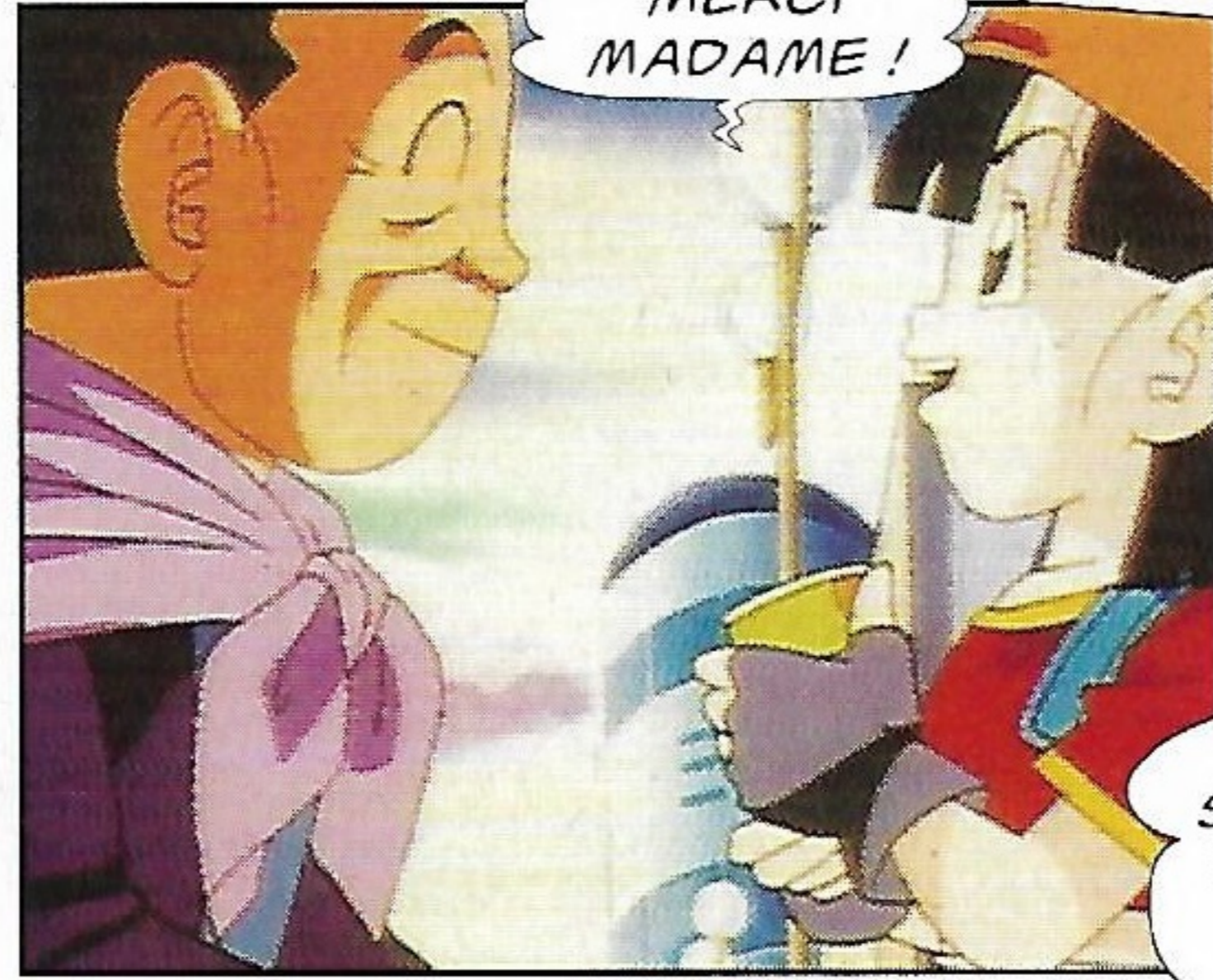
VOUS NE DEVRIEZ PAS RESTER LÀ, LES ENFANTS !



CETTE DRÔLE DE MATIÈRE SE NOURRIT AVEC DE L'ÉLECTRICITÉ. IL Y EN A PARTOUT ! N'Y TOUCHER !



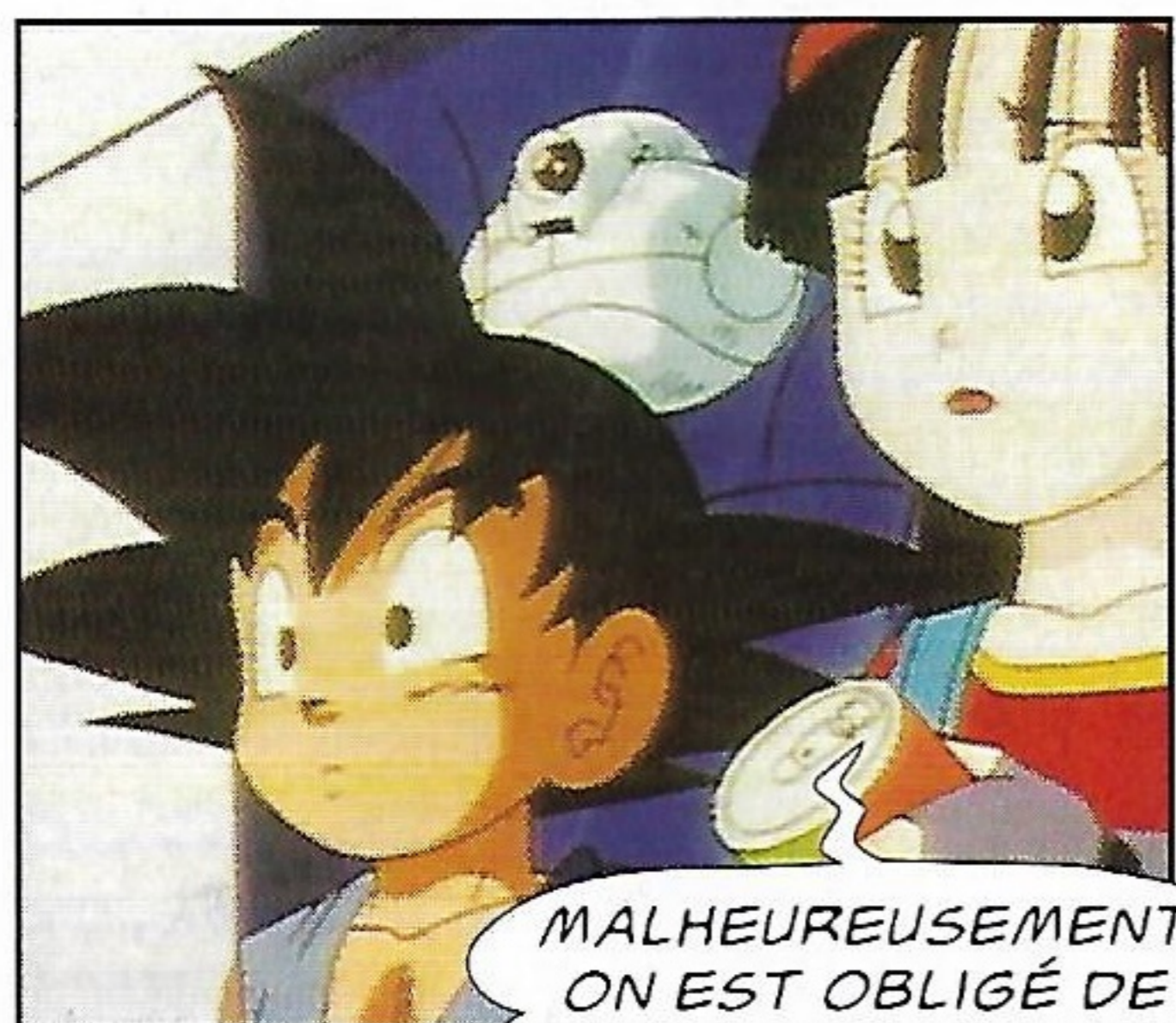
VOUS DEVRIEZ PLUTÔT ALLER VOUS RÉFUGIER À LA CAMPAGNE !



MERCI MADAME !



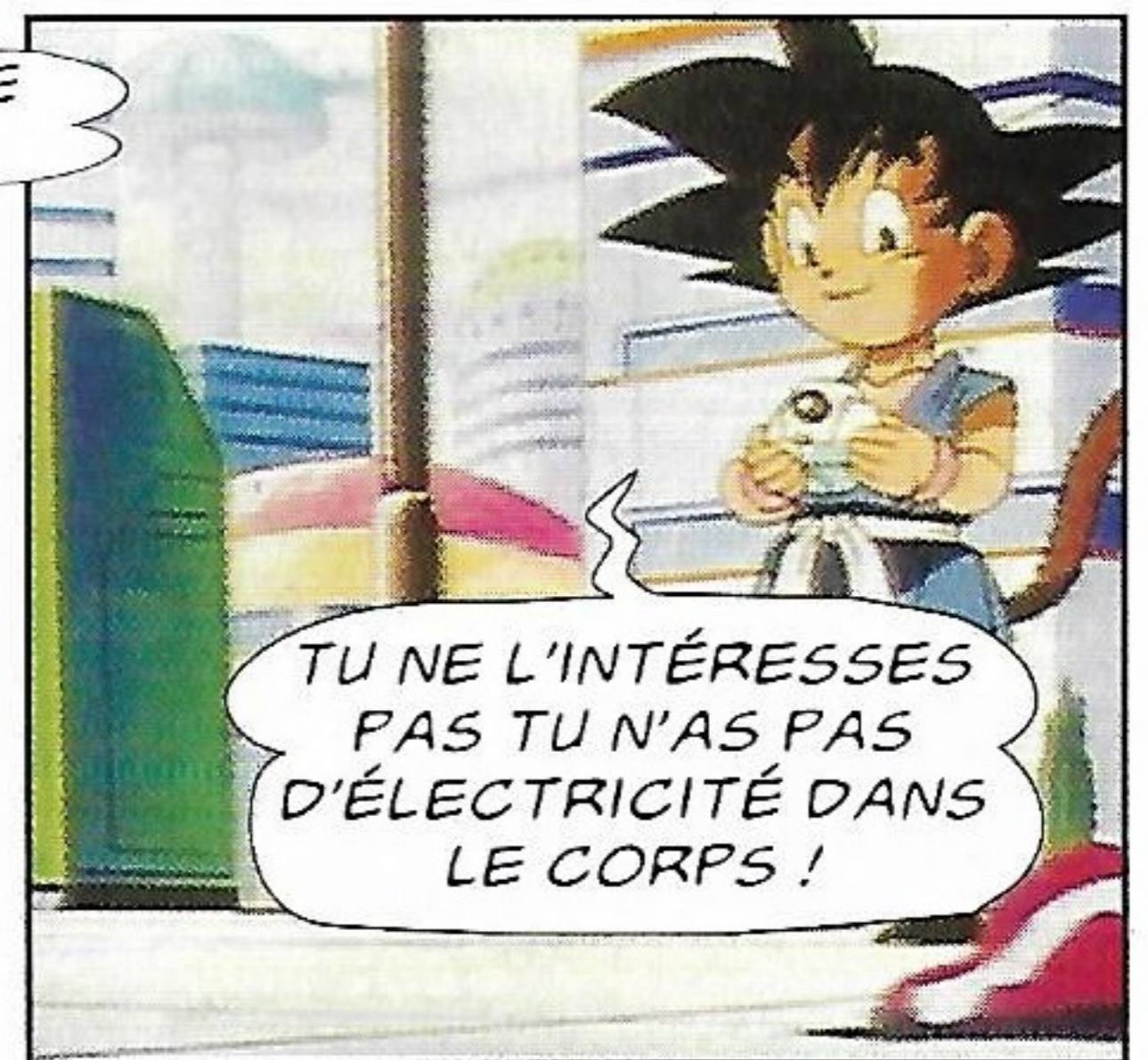
TOUS NOS VOISINS SONT DÉJÀ PARTIS ! NOUS SOMMES LES DERNIERS !



MALHEUREUSEMENT ON EST OBLIGÉ DE RESTER ! MAIS MERCI QUAND MÊME !



NE T'APPROCHE PAS DE MOI SALE BÊTE !



TU NE L'INTÉRESSES PAS TU N'AS PAS D'ÉLECTRICITÉ DANS LE CORPS !



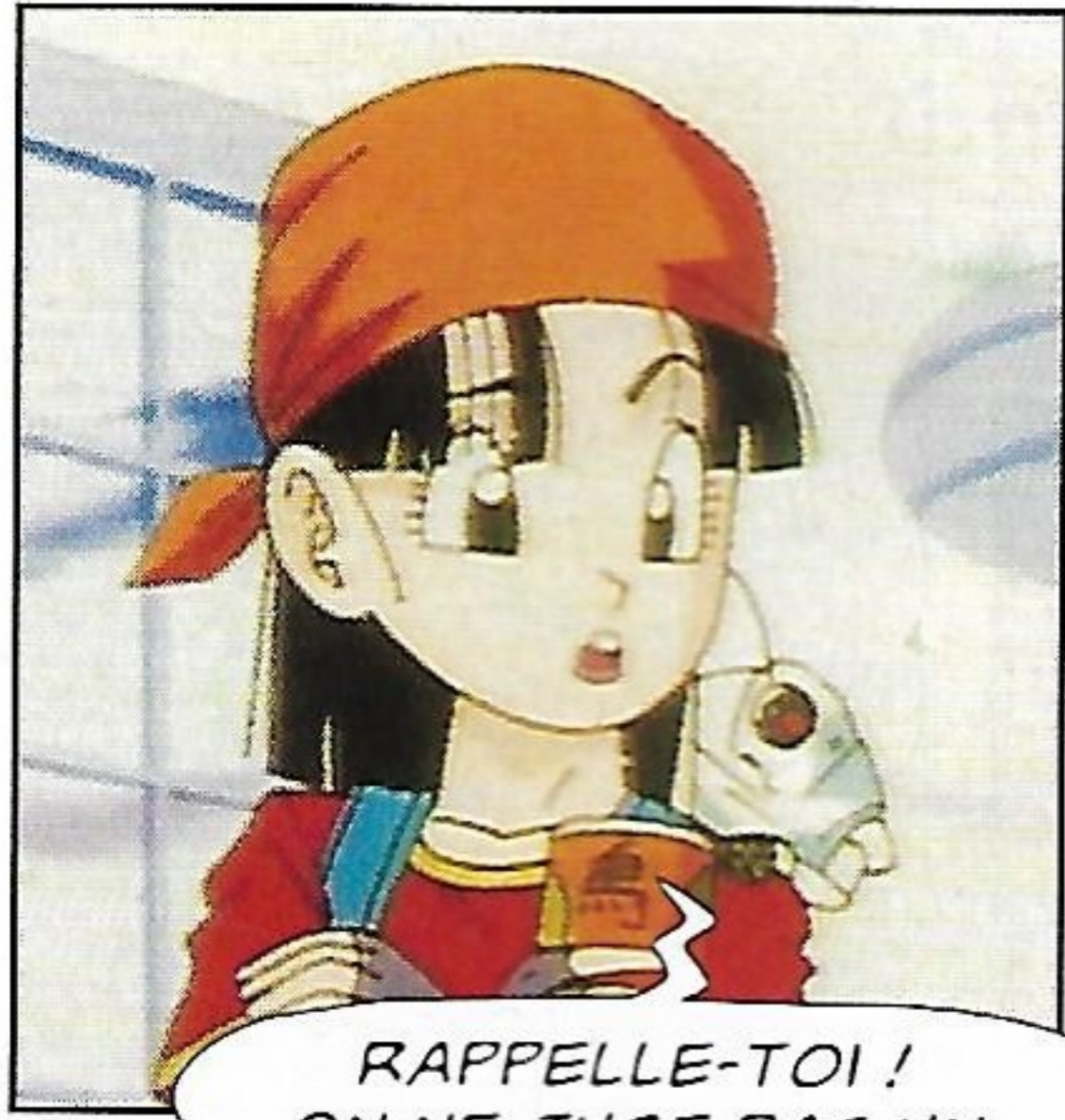
GUY-GUY... BOULE DE CRISTAL PAS LOIN... VIENT VERS NOUS... GUY GUY...

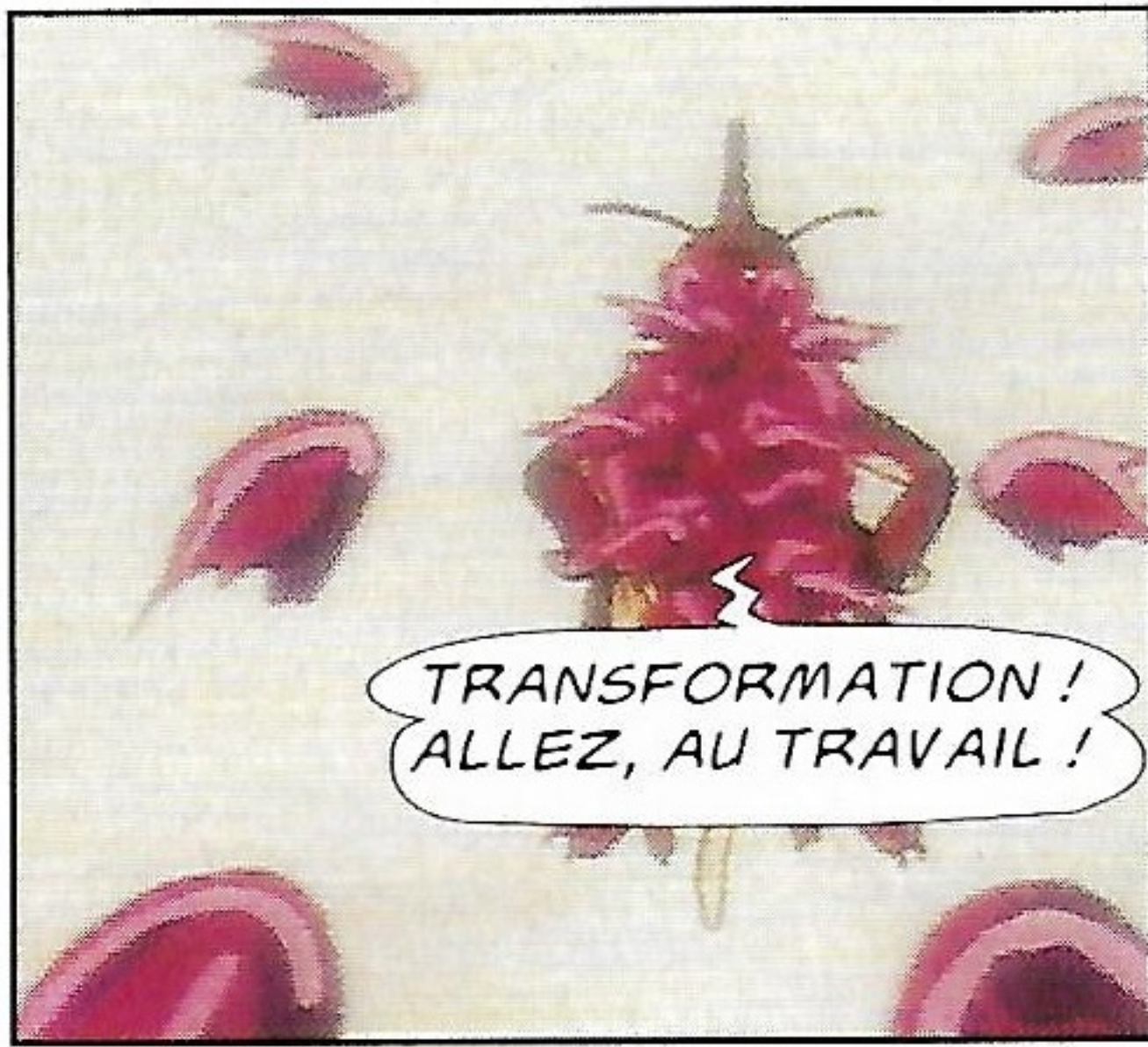


SOIT LE BIENVENU SANGOKU ! JE M'APPELLE...

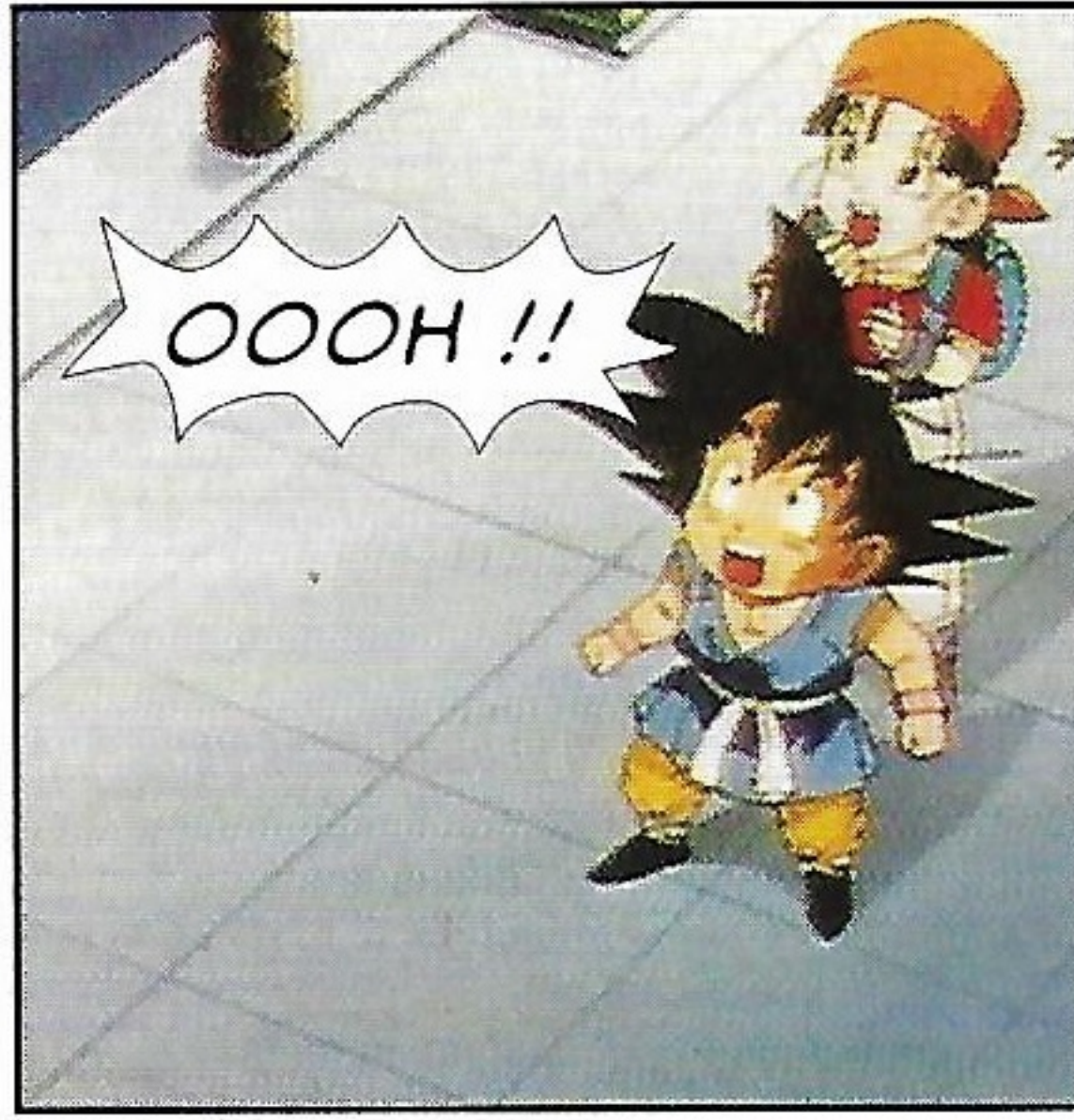


... WUSHÉRON ! TU T'ES DÉBARRASSÉ DE MON FRÈRE ! MAIS AVEC MOI, ÇA VA ÊTRE PLUS COMPLIQUÉ !

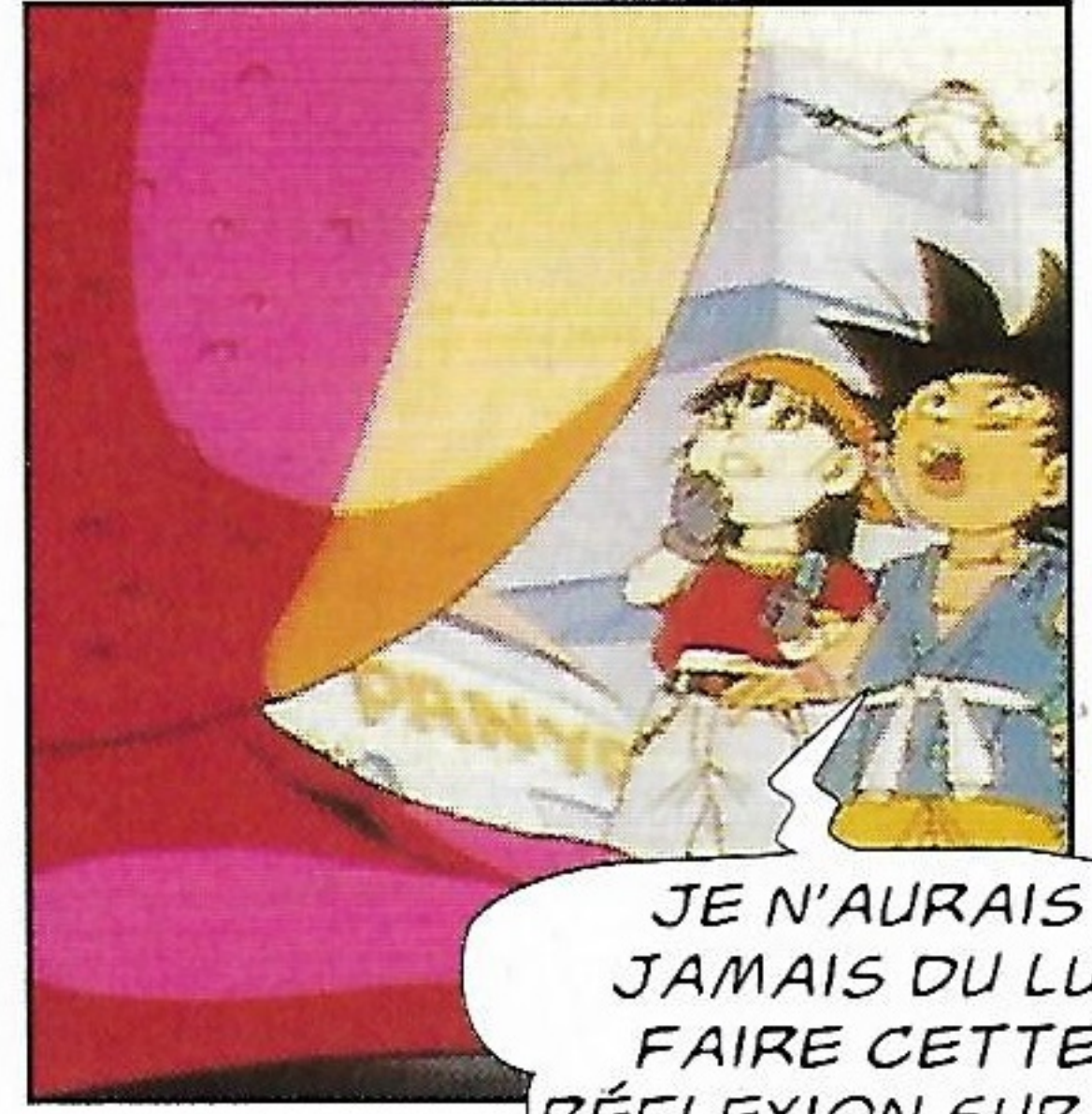




TRANSFORMATION!  
ALLEZ, AU TRAVAIL!

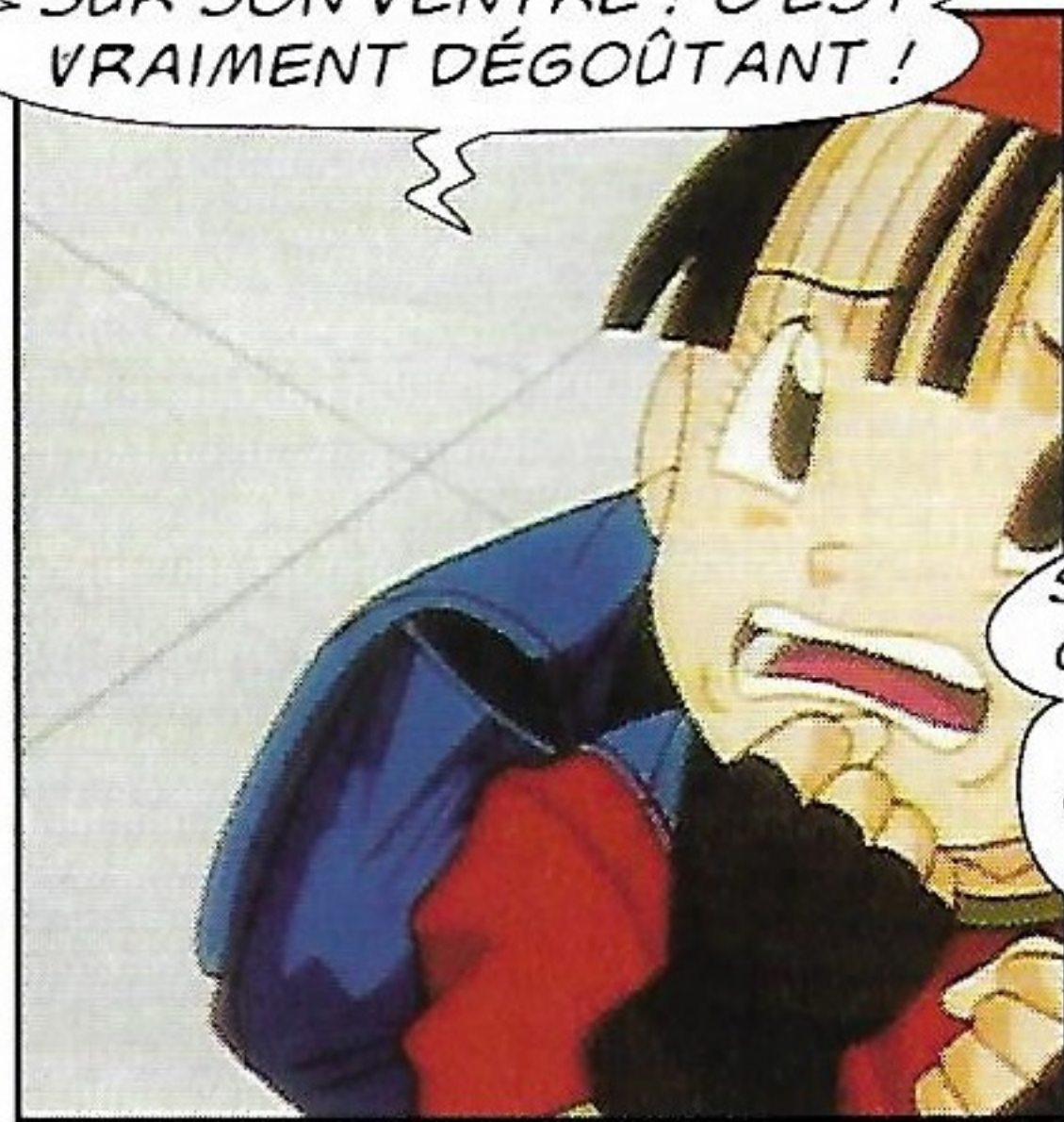


OOOH !!



JE N'AURAIS  
JAMAIS DU LUI  
FAIRE CETTE  
RÉFLEXION SUR SA  
TAILLE!

TU AS VU TOUS LES PLIS  
SUR SON VENTRE! C'EST  
VRAIMENT DÉGOÛTANT!



SANGOKU TU TE SOUVIENS  
QUAND NAPPA ET VEGÉTA  
ONT DÉBARQUÉ SUR  
CETTE TERRE AVEC LEUR  
RÊVE DE CONQUÊTE?



TU T'ES SERVI D'UNE  
BOULE DE CRISTAL POUR  
REVENIR DE L'AUTRE  
MONDE!

DANS CE CAS,  
ÇA FAIT DE NOUS  
DES FRÈRES!



C'EST L'ÉNERGIE  
CONTENU DANS  
CETTE BOULE QUI  
M'A DONNÉ LA VIE!



TU PARLES! NOUS  
SOMMES PEUT-ÊTRE LES  
CÔTÉS D'UNE MÊME MAIN  
MAIS NOUS RESTONS DES  
ADVERSAIRES!



ADIEU, PETIT  
FRÈRE!

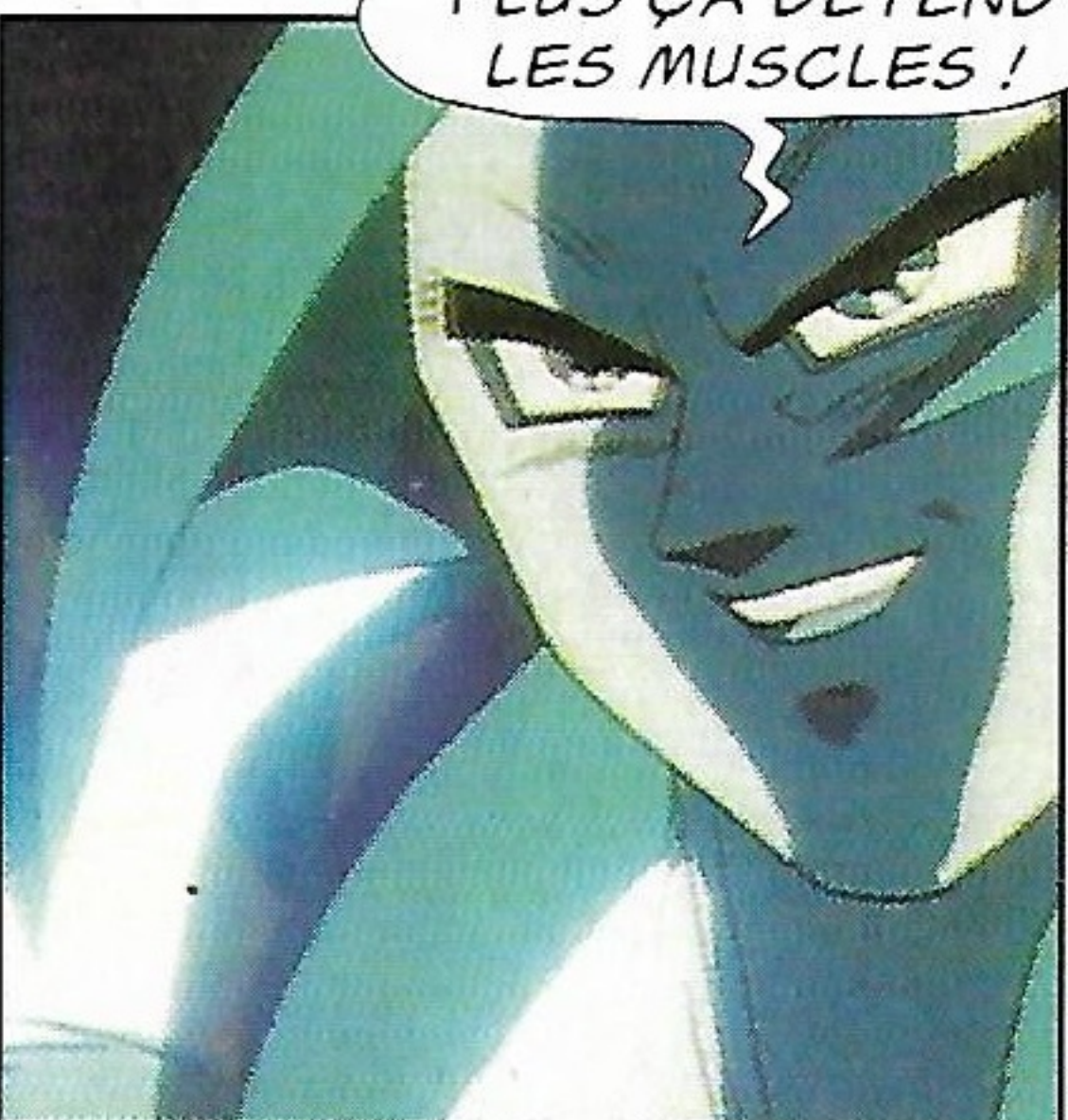


KZZZ !!



OH! GRAND-  
PÈRE!





J'AI ENCORE CINQ DRAGONS  
À TROUVER, ALORS JE PRÉFÈRE  
LA MÉTHODE LA PLUS RAPIDE !



TU N'OSERAS PAS !



KA...MÉ...AA !



AAAAHH !



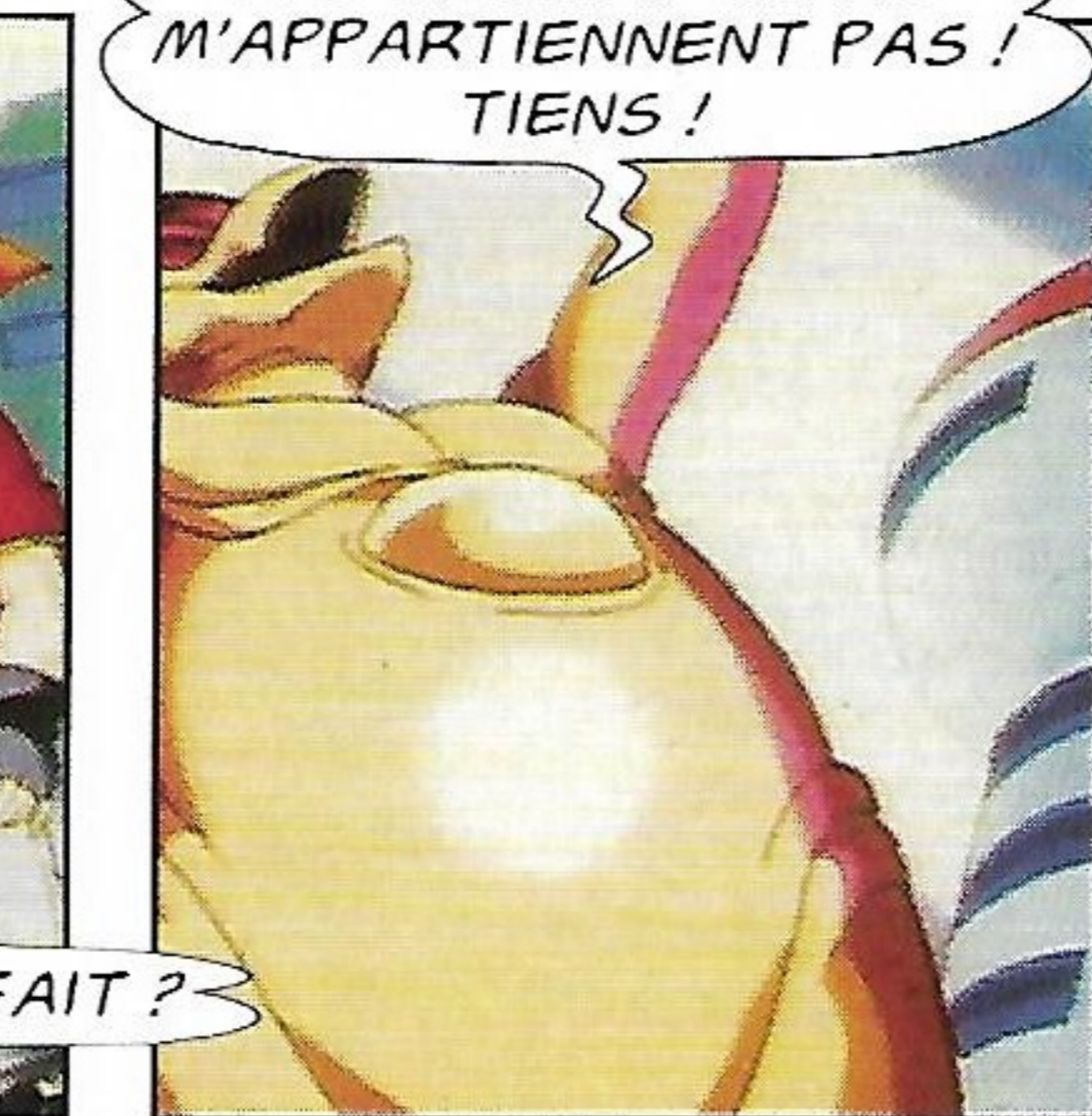
RATÉ ! TU VOIS ÇA SERT  
D'AVOIR UN GROS BIDON !



MAIS CE N'EST PAS  
POSSIBLE ! IL DEVRAIT  
DÉJÀ ÊTRE MORT ! QUI  
PEUT SURVIVRE À UN  
CHOC PAREIL ?



JE N'AIME PAS GARDER  
LES CHOSES QUI NE  
M'APPARTIENNENT PAS !  
TIENS !



MAIS COMMENT A-T-IL FAIT ?



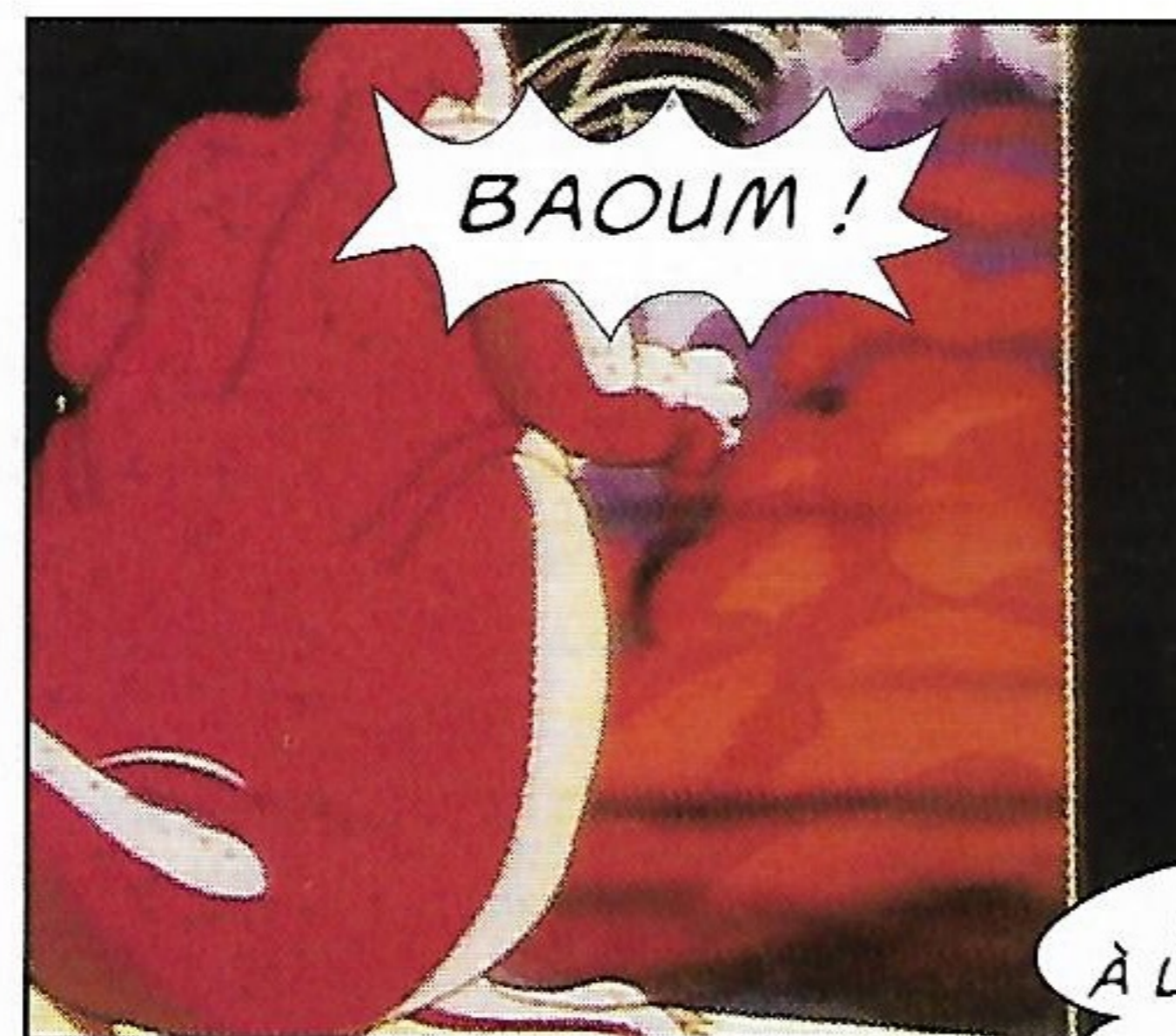
UNE BOULE DE FEU SE DIRIGE  
VERS PAI ! SANGOKU SE  
JETTE SUR ELLE !



OOOOH !



BAOUM !



IL FAUT QUE TU TE RENDES  
À L'ÉVIDENCE MON PAUVRE AMI !  
CE N'EST PAS EN PRENANT  
VINGT ANS D'UN COUP QUE TU  
VAS M'INTIMIDER !



C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE L'ON ARRIVE À ME RENVOYER UNE DE MES VAGUES DÉFERLANTES ! C'EST VRAI QUE C'EST GÉNANT !



GLOUPS !!



TU NE VAS PAS M'IMPRESSIONNER AVEC TA NOUVELLE TRANSFORMATION ! JE SUIS BEAUCOUP PLUS FORT QUE TOI ET JE TE LE PROUVE !



OOOH !!



KZZZZ !

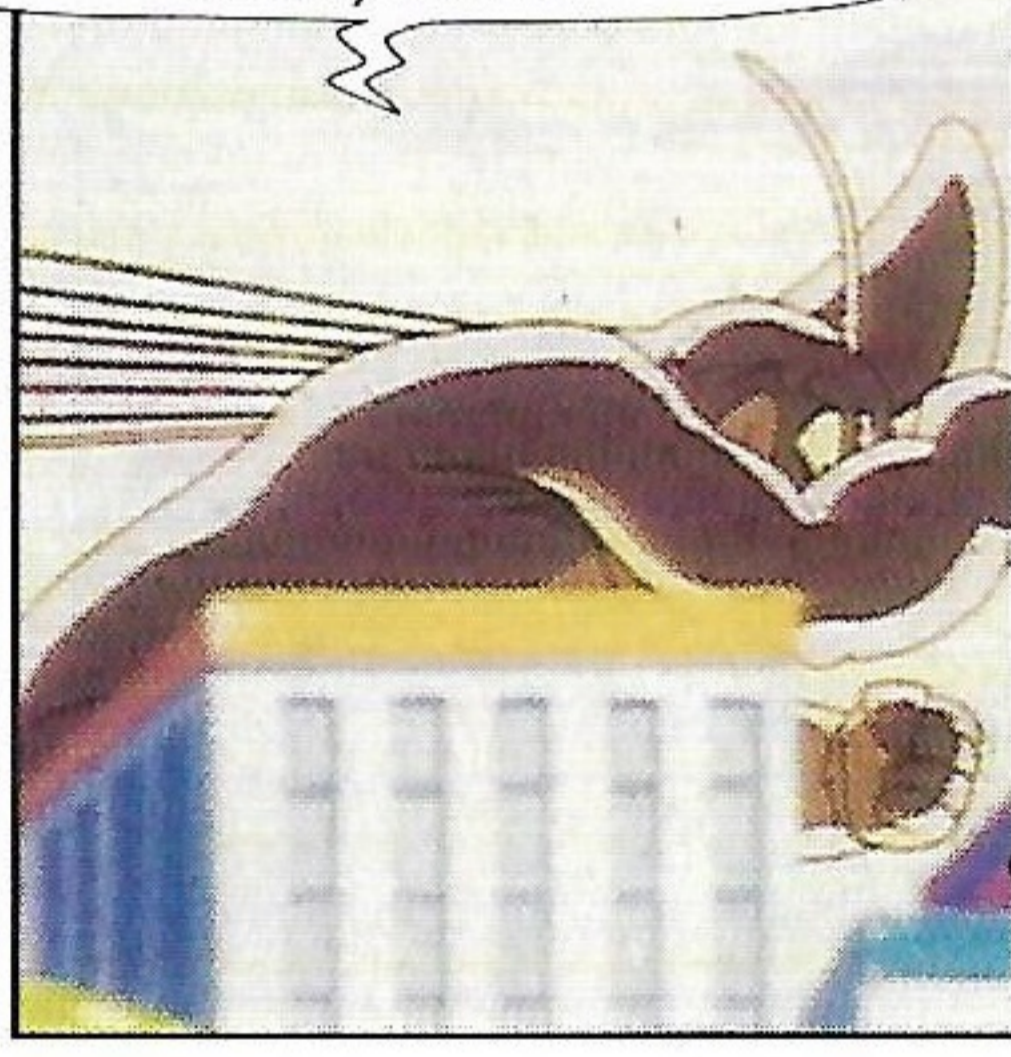


KZZZZ !



ALORS, QU'EST-CE QUE VOUS DITES DE ÇA ? PAS MAL, NON ?

KZZZZ !



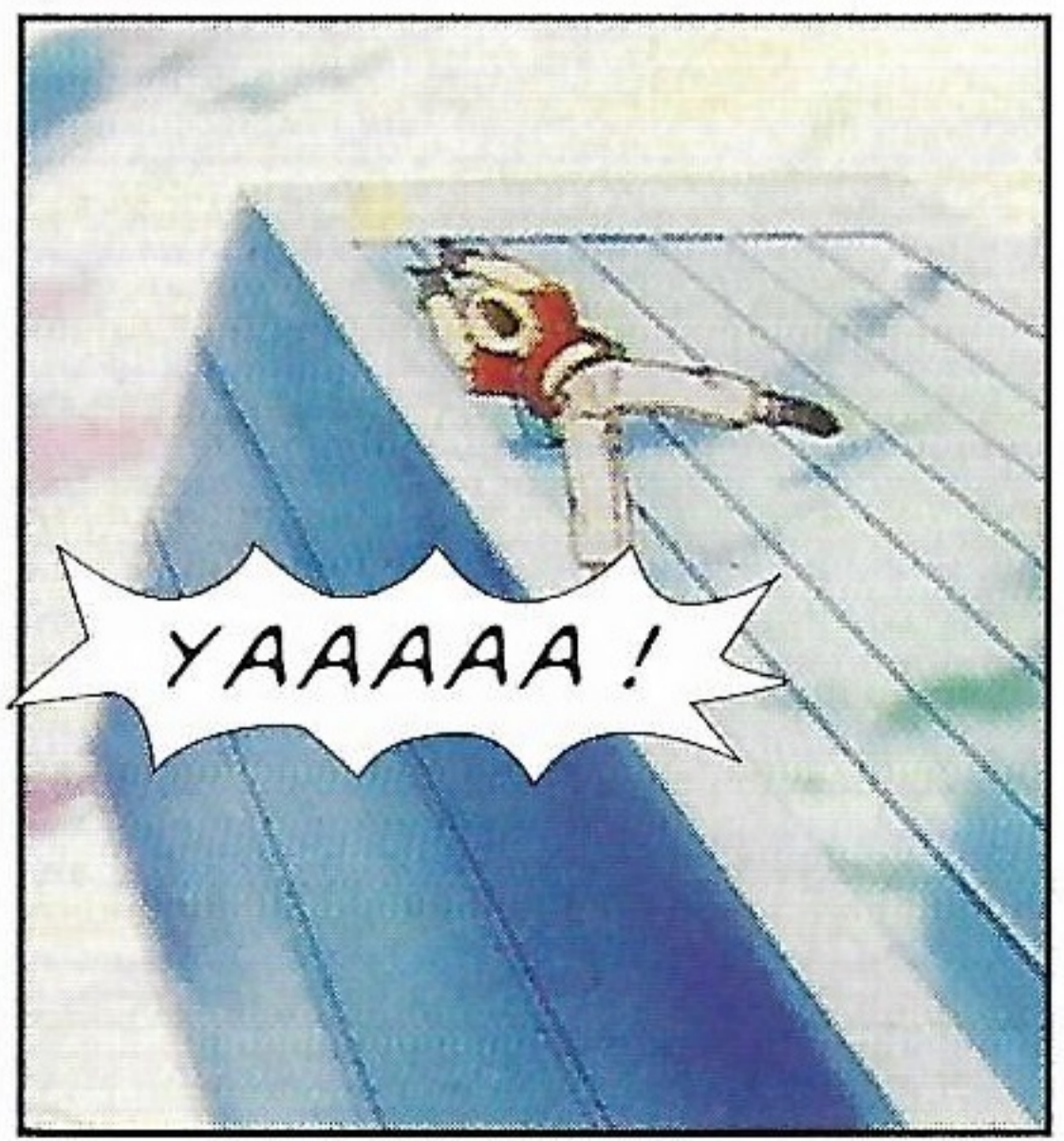
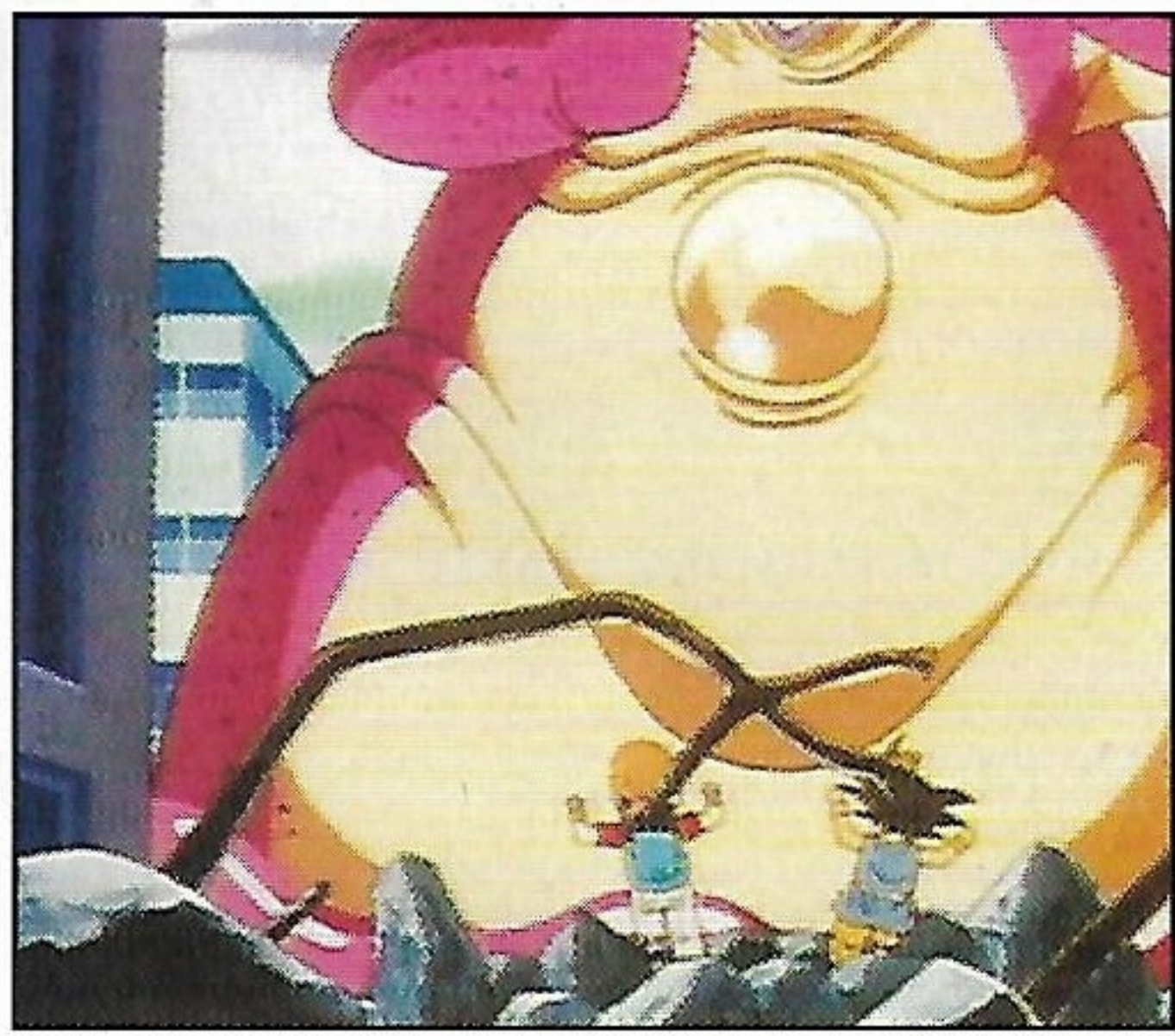
C'EST AFFREUX ! SI ÇA CONTINUE, IL VA ÊTRE AUSSI GRAND QUE LA TOUR EIFFEL !



BAAAH !



YAAAAA !





ARRÊTE PAIN ! NE  
GÂCHE PAS TON  
ÉNERGIE !



SPLOCH !



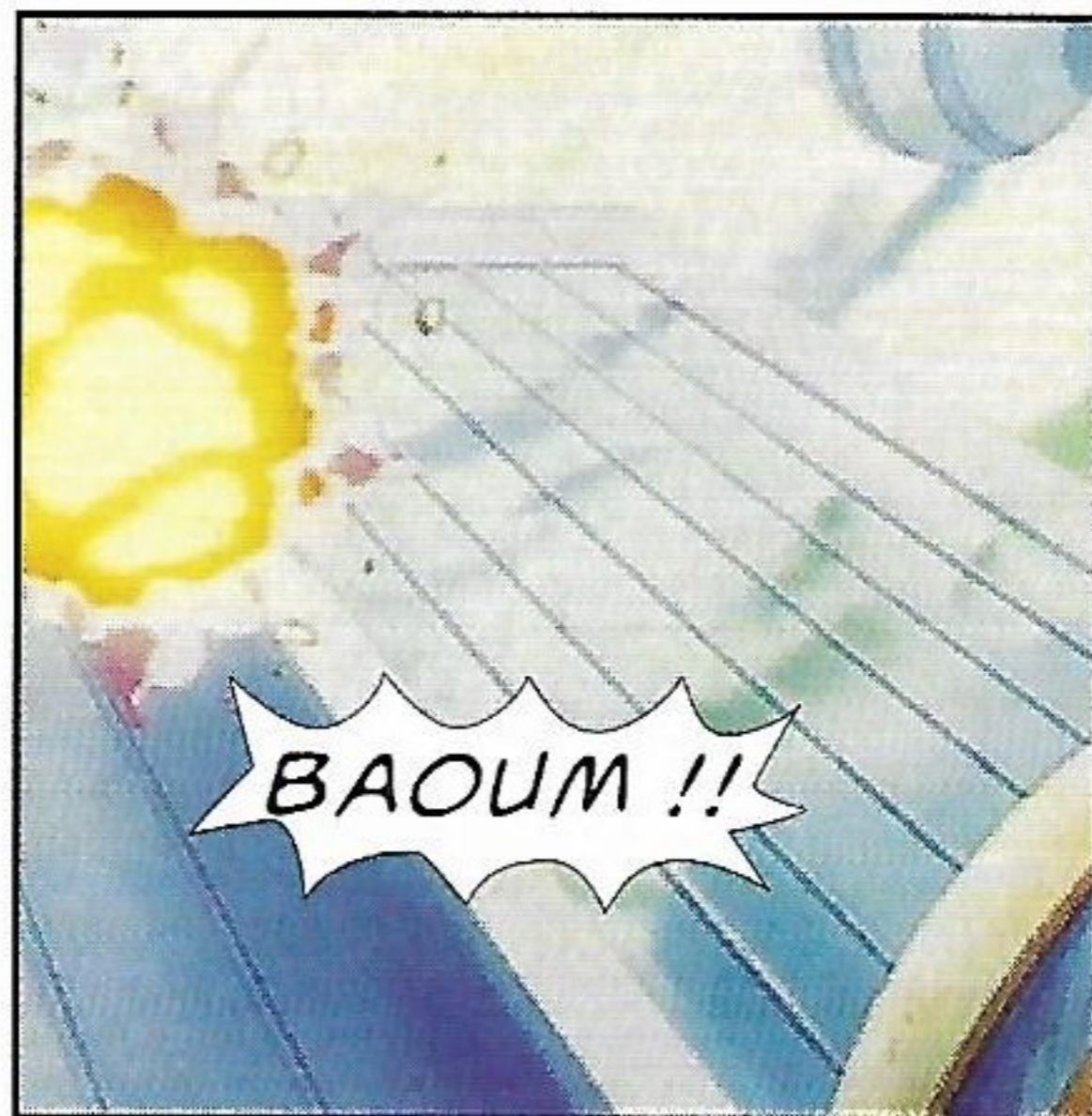
QUE DOIS-JE FAIRE  
POUR QUE VOUS  
COMPRENIEZ QUE  
C'EST INUTILE ?



PLOGF !!



BAOUM !!

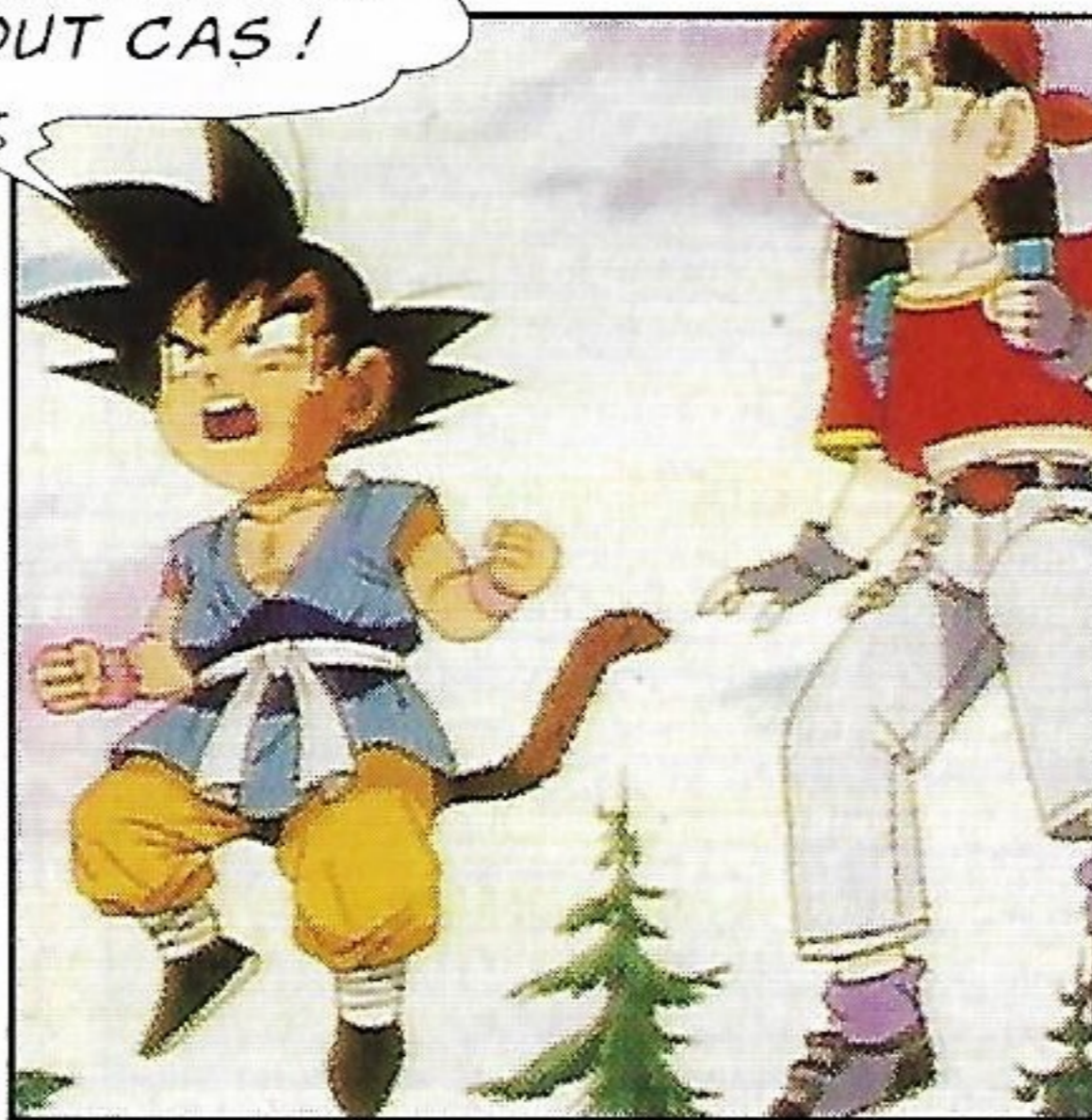


DU VENT !!



C'EST BIEN PARTI,  
EN TOUT CAS !

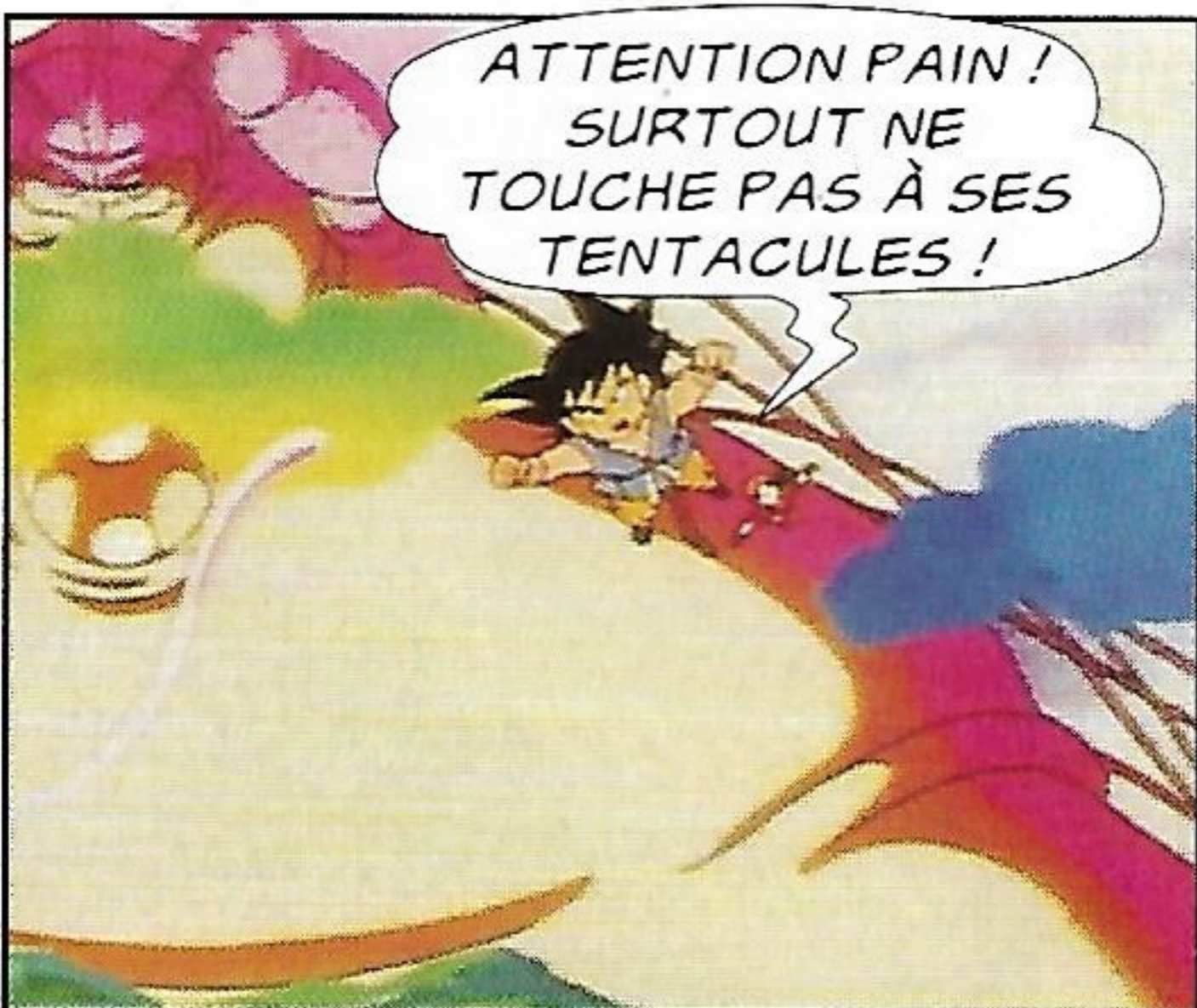
BIENTÔT IL N'Y AURA  
PLUS D'ÉLECTRICITÉ  
SUR TERRE !



WAAA !



ATTENTION PAIN !  
SURTOUT NE  
TOUCHE PAS À SES  
TENTACULES !



OOOHH !



GRAND-  
PÈRE !





OOOH!!



AAHH ! ÇA VOUS SERVIRA DE LEÇON !



ADIEU, SANGOKU !



AAAH !!



AIE ! AIE !

NON ! PAIN... SALE BRUTE !  
IL FAUT QUE JE TIENNE  
ENCORE CINQ SECONDES !



VOUS ÊTES ASSEZ CORIACES  
POUR DES TERRIENS ! JE VAIS  
DOUBLER LE VOLTAGE, ON VA  
VOIR COMMENT VOUS ALLEZ  
RÉAGIR !



BIEN, TU M'AS L'AIR DE  
SUPPORTER ÇA ! ON VA  
ENCORE AUGMENTER !



IL A TELLEMENT  
FORCÉ QUE J'AI  
L'IMPRESSION DE  
FLOTTER ! CETTE  
FOIS, C'EST LA FIN !

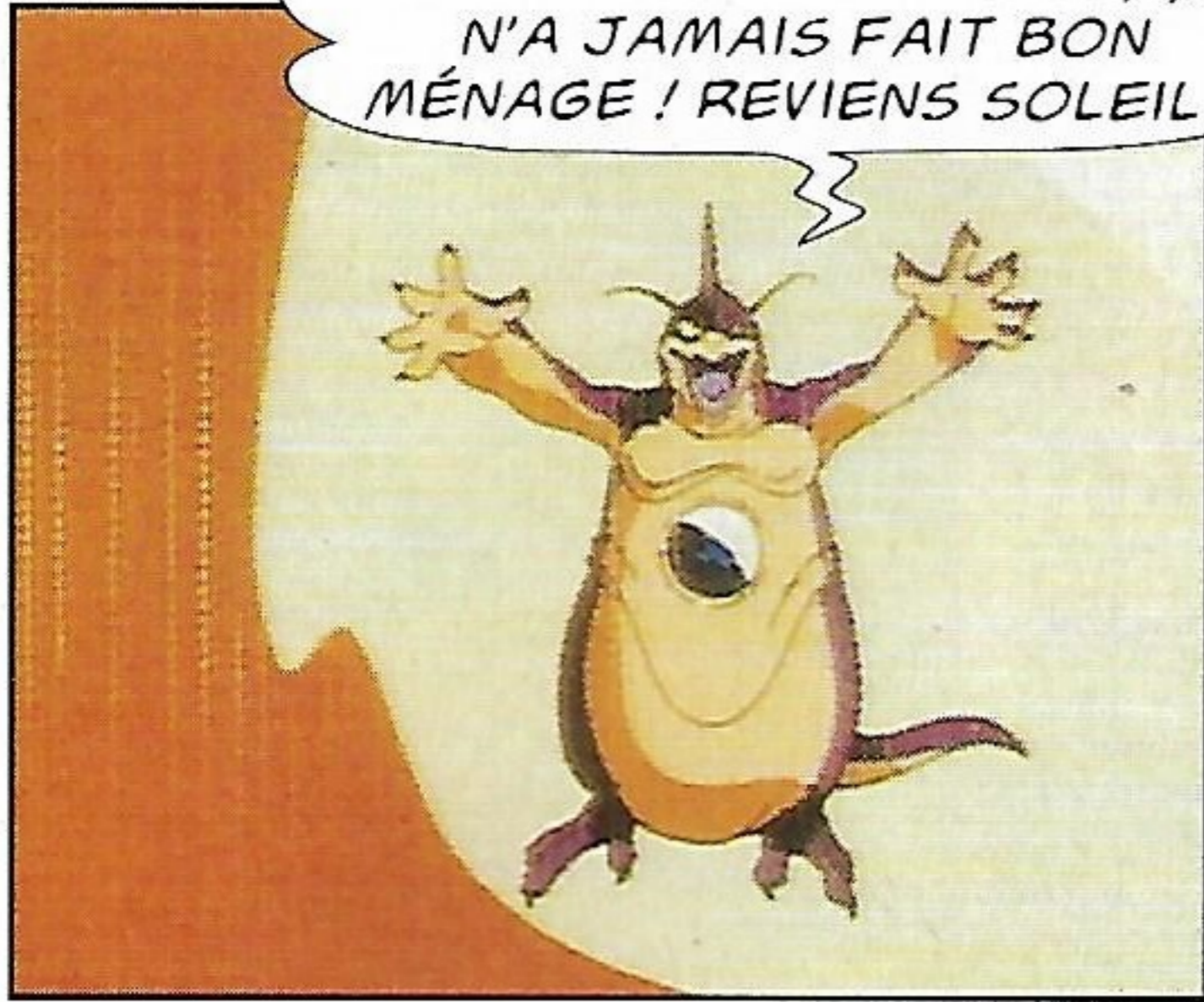


QUOIOIOI !



NON ! C'EST PAS VRAI !  
PAS LA PLUIE ! NON ! CE  
N'EST PAS LE MOMENT !

L'EAU ET L'ÉLECTRICITÉ, ÇA N'A JAMAIS FAIT BON MÉNAGE ! REVIENS SOLEIL !



PAIN...



J'AI COMPRIS ! LA PLUIE A PROVOQUÉ UNE CHAÎNE DE COURTS-CIRCUITS DANS SON CORPS ET IL EST INCAPABLE DE STOPPER LE PROCESSUS !

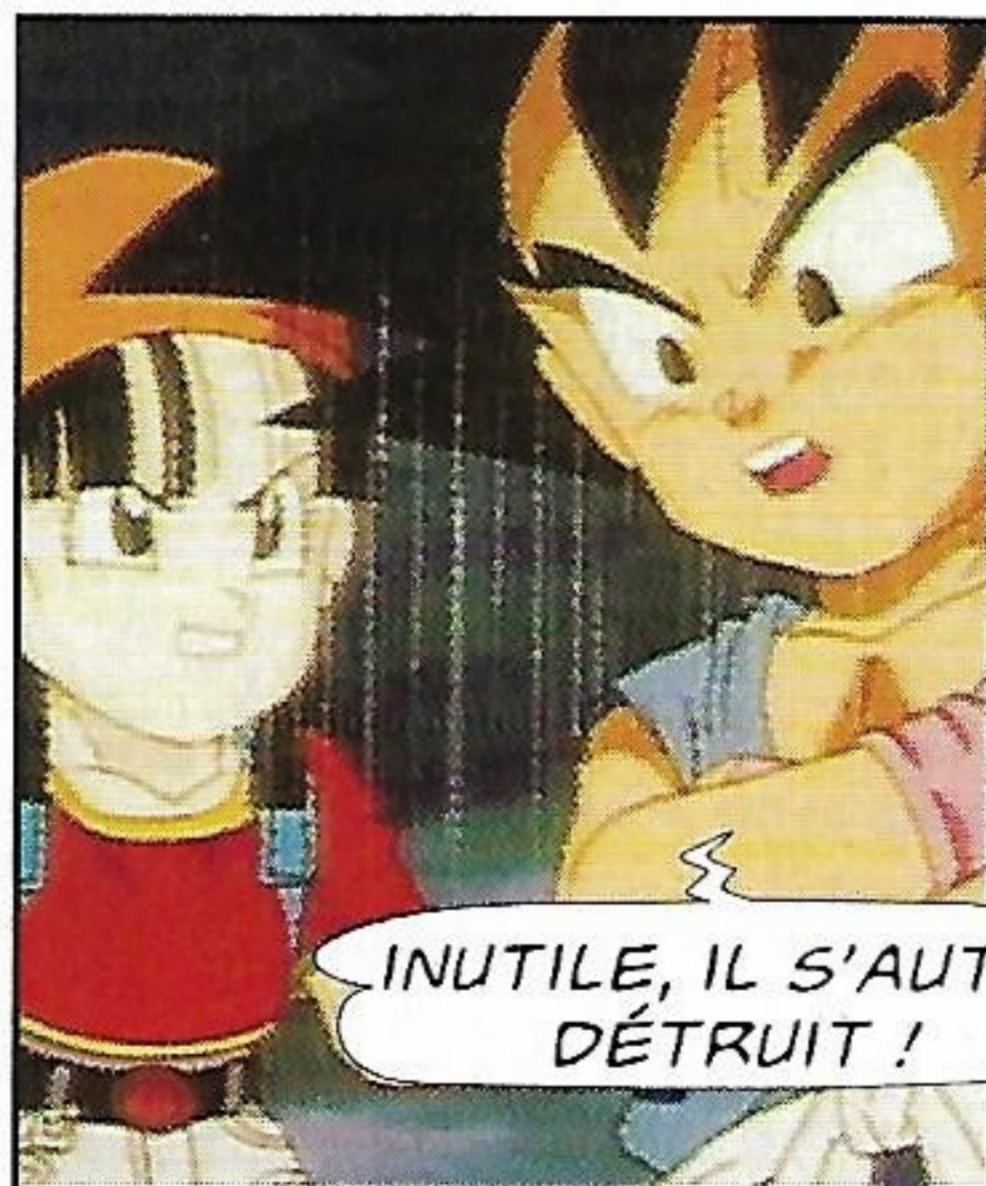
C'EST BIEN FAIT POUR LUI ! LE PIRE, C'EST QUE MÊME SI ON EN AVAIT ENVIE, ON NE POURRAIT PAS ALLER LUI PORTER SECOURS !



GZZZ !!



C'EST MAINTENANT OU JAMAIS ! PROFITE-EN !



INUTILE, IL S'AUTO-DÉTRUIT !



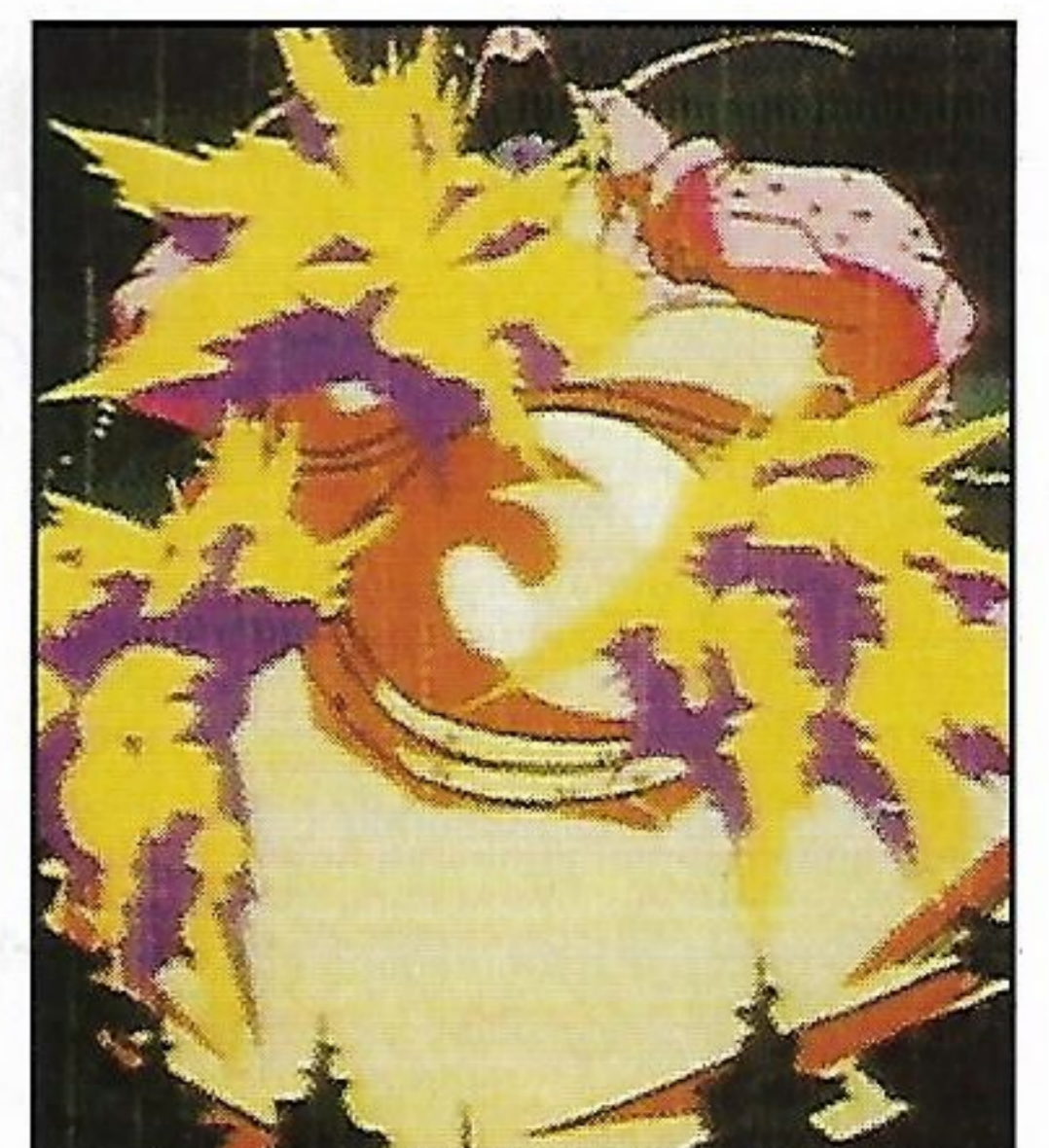
GZZZZ !!



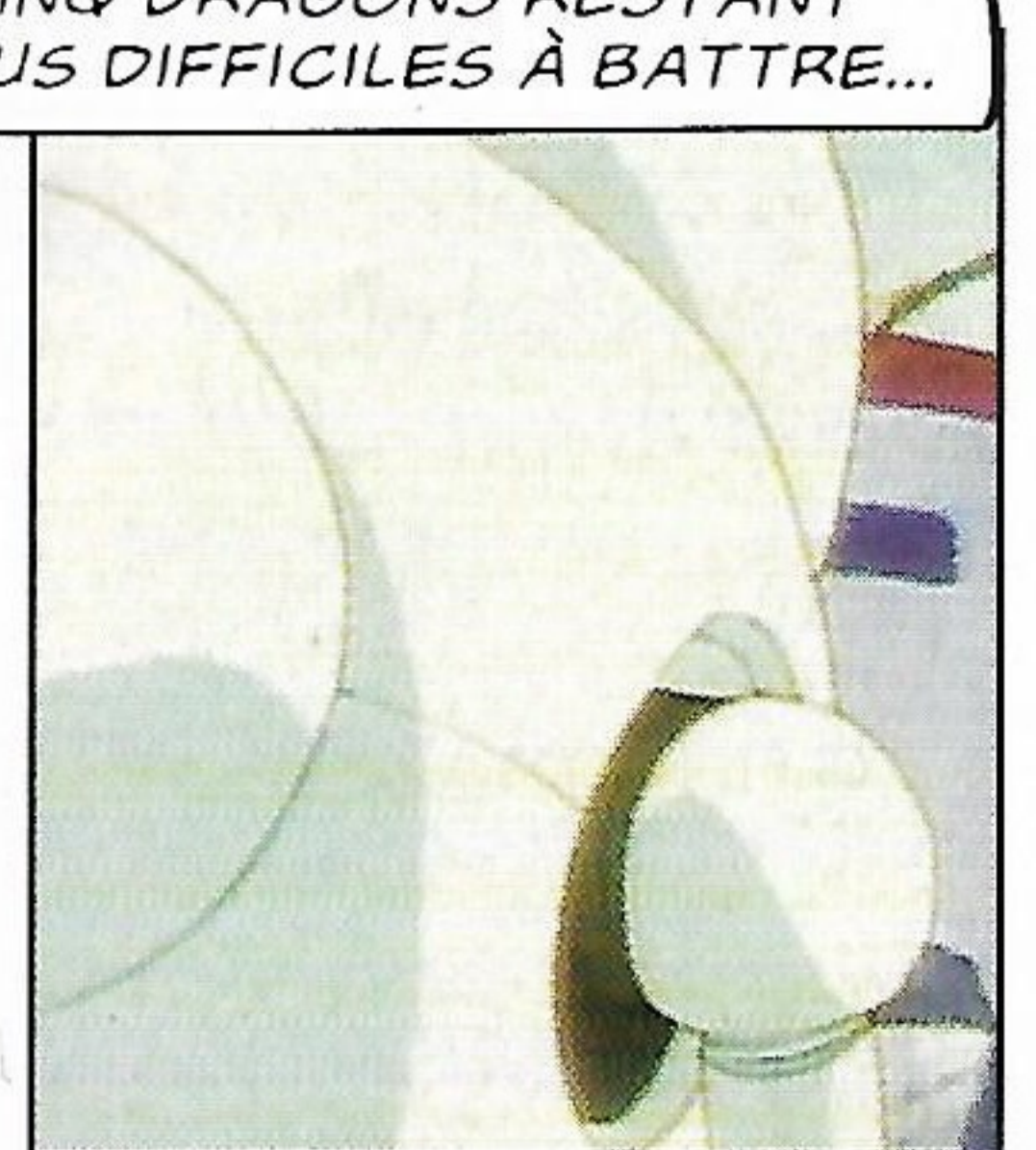
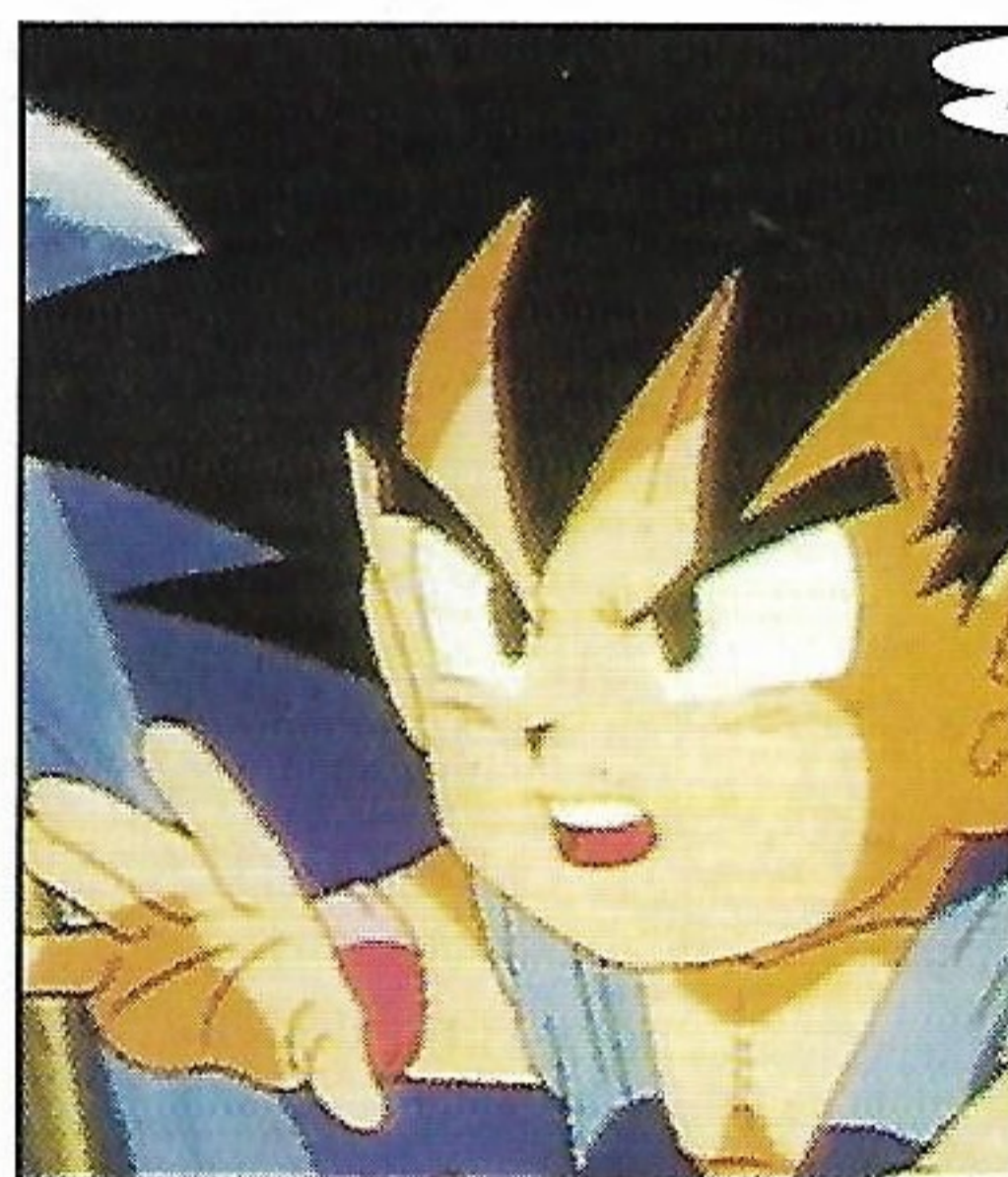
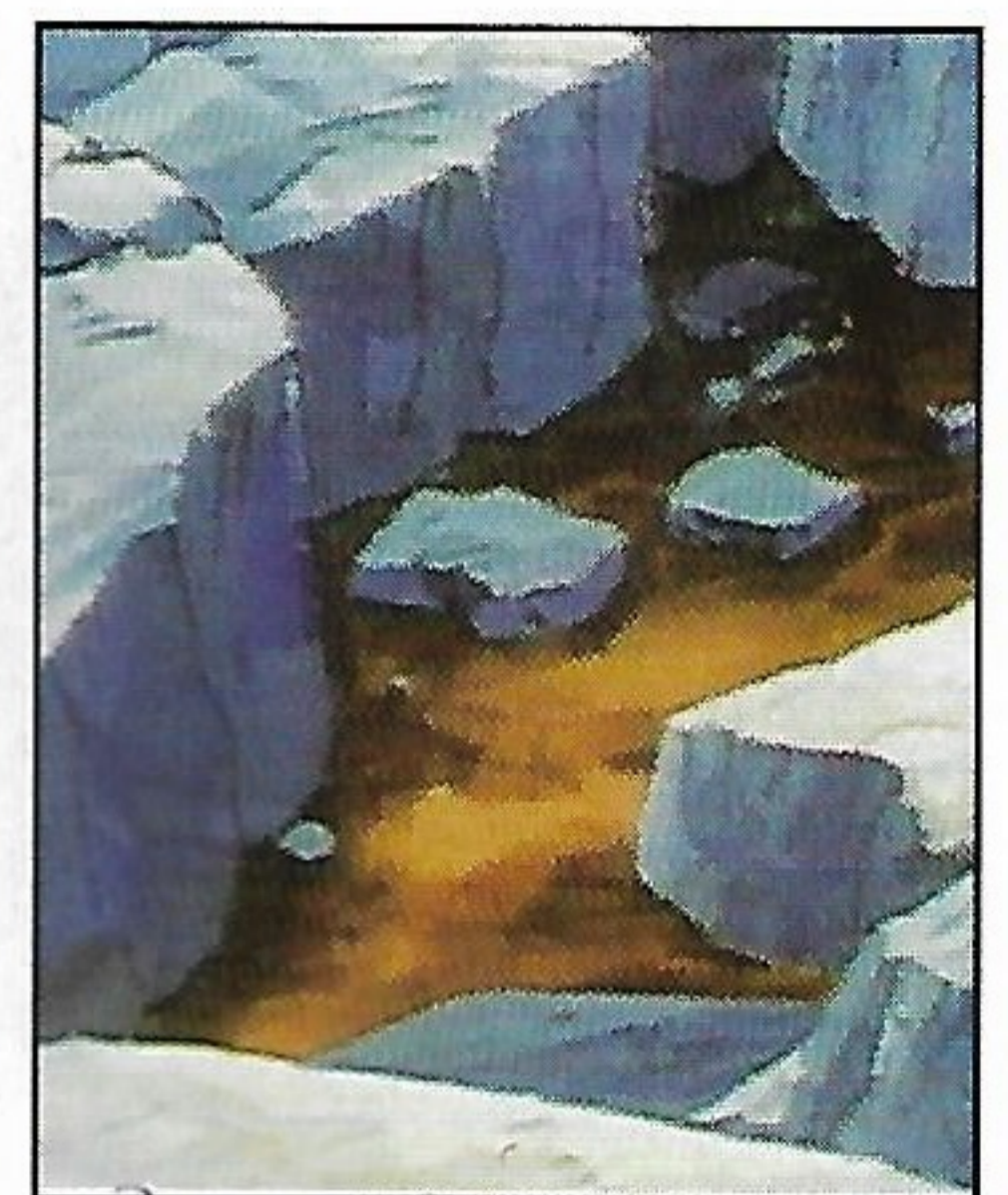
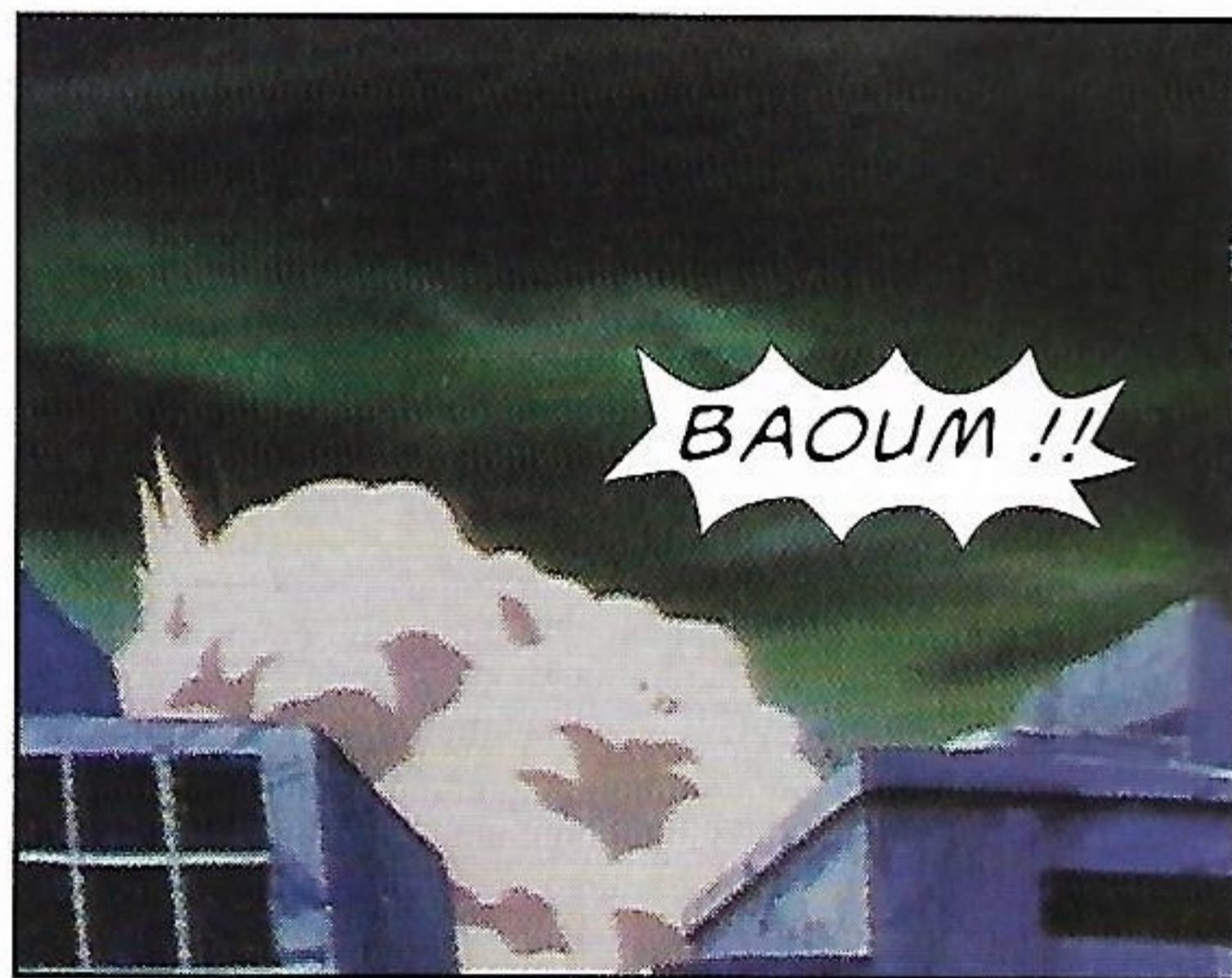
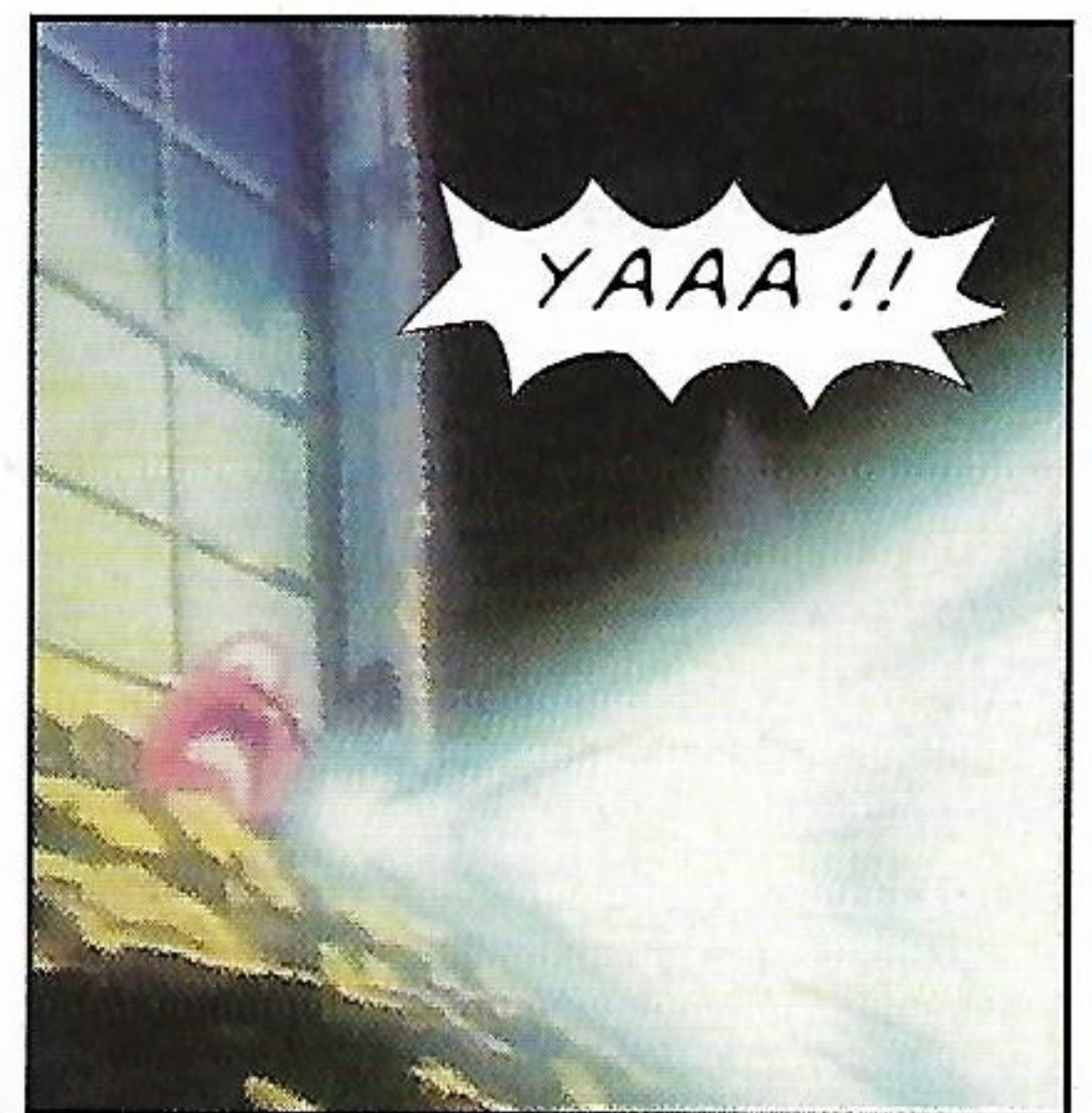
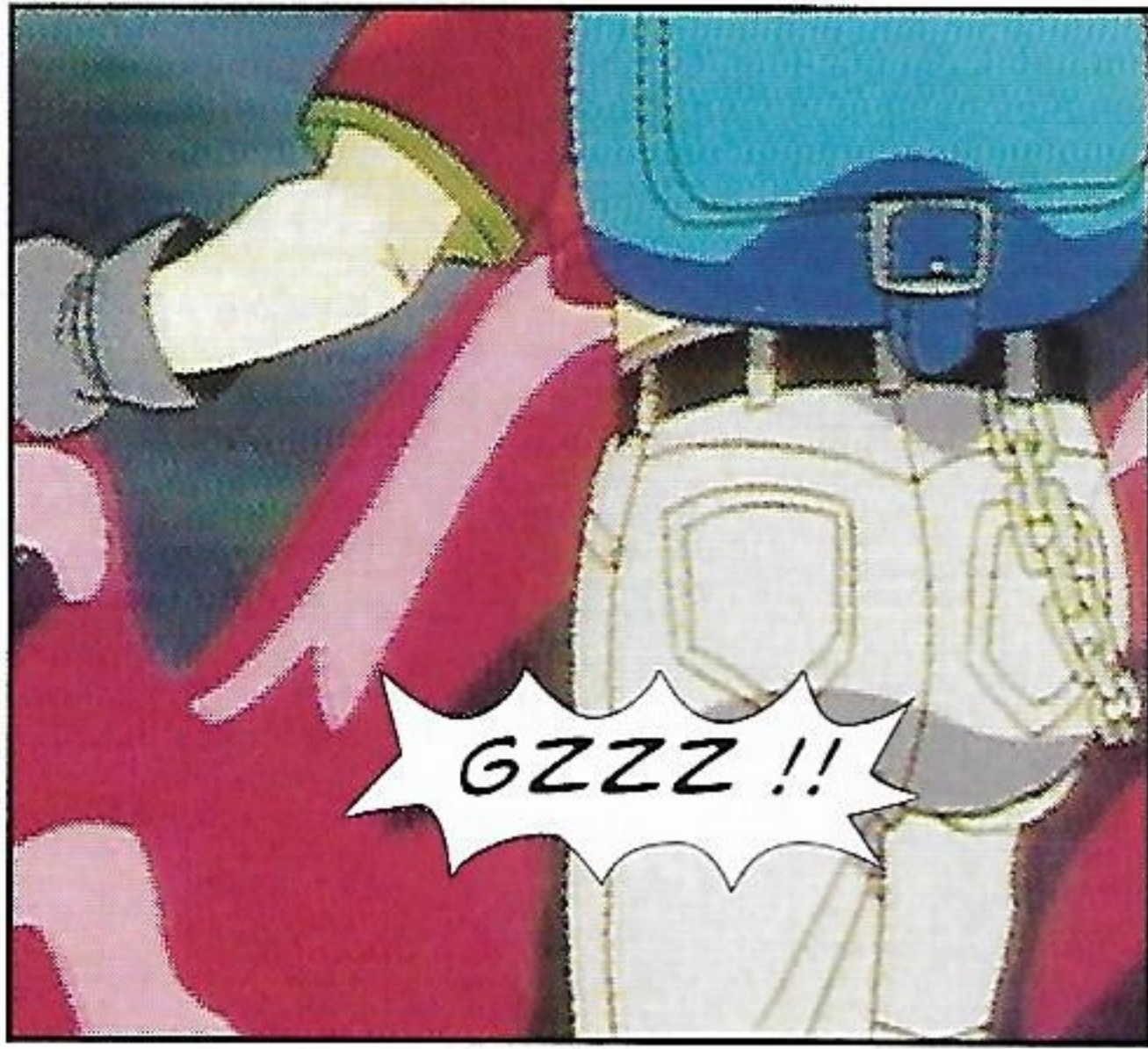
IL A VOULU FAIRE LES CHOSES EN GRAND ET ABSORBER TROP D'ÉLECTRICITÉ, C'EST CE QUI VA LE PERDRE !



IL ME FAIT PRESQUE PITIÉ !







# YU-GI-OH!

VOICI LA PRESENTATION DETAILLEE  
DES DIFFERENTS PERSONNAGES QUI  
APPARAISSENT DANS YU-GI-OH!  
DIFFUSE SUR M6.



## YUGI MUTO & YU-GI-OH! Nom japonais : Yugi Muto/Yami Yugi

AGE : 15 ans (en 3<sup>e</sup>) - PREMIERE APPARITION : Tome 1, Combat 1, (manga) - Episode 1 (aminé)

Yugi Muto est un garçon chétif et timide. Plus petit que les enfants de son âge, il est le souffre-douleur du lycée. Au début de la série, il a peu d'amis ; avec le temps, il va s'en faire (et des vrais, dont Joey, Tristan et Tea !) Autrefois, son grand-père lui a offert le "Puzzle millénaire" (un des sept "Objets millénaires", tous magiques et originaires d'Egypte). Au début de la série, Yugi réussit à reconsti-

tuer ce "Puzzle". Depuis, il le porte autour du cou et l'étrange objet semble avoir une grande influence sur lui, en lui donnant une seconde personnalité (il change alors de nom et devient Yu-Gi-Oh ! ou le Roi du Jeu). Quand il doit combattre le mal ou jouer au jeu de Magic & Wizards, le garçon timide et faible devient un autre qui a une grande confiance en lui, qui n'hésite pas à affronter (en utilisant sur eux le pouvoir du "Puzzle") les personnes

malfaisantes qui s'en prendraient à ses amis. Cette seconde personnalité l'entraîne dans de multiples aventures. Lors d'un duel, (le Jeu des Ténèbres) contre Maximilien Pegasus, Yugi est battu de peu par celui-ci. Et Maximilien vole l'âme du grand-père de Yugi pour obliger celui-ci à participer au Tournoi de Magic & Wizards.



## JOEY WHEELER

**NOM JAPONAIS :**

Jôno-Uchi Katsuya

**AGE:** 15 ans (en 3<sup>e</sup>)

**PREMIERE APPARITION :**

**Tome 1, Combat 1 (manga)**

**Episode 1 (animé)**

Joey est devenu le meilleur ami de Yugi, Mais au début c'était très différent : Joey avait volé le "Puzzle millénaire" de Yugi et en avait jeté une des pièces dans la piscine du lycée. Mais, voyant que Yugi ne cherchait pas à se

venger, et qu'au contraire, il avait reçu des coups en cherchant à le protéger, Joey a changé d'attitude et est devenu son ami. Joey est une forte tête, jamais découragé, parfois un peu susceptible et surtout très spontané. Il a une petite sœur atteinte d'une maladie qui la rend peu à peu aveugle. C'est pour l'aider, qu'il participe avec Yugi a un grand Tournoi de Magic & Wizards sur l'île des Duellistes.

**Ses cartes sont :**

- Boomerang avec Chaînes
- Magicien de Temps



## BAKURA & YAMI BAKURA

**NOM JAPONAIS :**

Ryo Bakura/Yami Bakura

**AGE :** 15 ans

**PREMIERE APPARITION :**

**Tome 6, Combat 50 (manga)**

Lui aussi possède un "Objet millénaire", il s'agit de "L'Anneau millénaire". Et tout comme Yugi, cet instrument lui donne une double personnalité. Quand il est

un garçon normal et gentil, Bakura est un ami de

Yugi (car il est dans sa classe) et un fan de RPG. L'autre facette de son caractère, Yami Bakura, est méchante (contrairement à celle de Yugi). Il devient alors un pilleur de tombes (alors que Yugi en est le gardien). Sans pitié, il possède le pouvoir d'enfermer l'âme de quelqu'un dans tout support matériel. Quand il porte "L'Anneau millénaire" son double maléfique contrôle totalement son corps. Il a alors comme objectif de réunir les sept "Objets millénaires" afin de réactiver la mémoire du Roi, et s'emparer de la Force Maléfique scellée dans celle-ci. A la fin de la finale du Tournoi des Duellistes, il profite de la fatigue de Maximilien Pegasus pour l'éliminer et récupérer "L'Œil millénaire".

**Ses cartes mythiques :**

- La carte piège "D"
- Les cartes de magie "E", "A", "T", "H"



## REX RAPTOR

**NOM JAPONAIS :** Dinosaur Ryûzaki

**PREMIERE APPARITION :**

**Tome 7, Combat 60 (manga)**

**Episode 2 (animé)**

Rex Raptor est un spécialiste des cartes de Dinosaures. Il a terminé second du Tournoi de sa région, derrière Insector Haga. Le fait qu'il est atteint un tel niveau de compétition lui a donné la grosse tête. Mais, il n'a pas vraiment de technique, il frappe de toutes ses forces sans réfléchir. Il rêve de se venger de Mai qui l'a battu lors d'un duel qu'il avait lui-même provoqué lorsqu'ils étaient sur le bateau. Pour cela, il va devoir affronter Joey à Battle City. Mais ce dernier le battra, et du coup, il perdra sa carte "Dragon noir aux yeux rouges".

**Cartes que l'on sait en sa possession:**

- Dragon noir aux yeux rouges (Red Eyes Black Dragon)
- Le Raptor (Wild Raptor)
- Le Dragon Epée (Sword Dragon)
- Le Dragon Nécrophage
- Le Roi King (King Rex)



## TEA GARDNER

**NOM JAPONAIS :** Mazaki Anzu

**AGE :** à peu près 15 ans

(dans la même classe que Yugi)

**PREMIERE APPARITION :**

**Tome 1, Combat 1 (manga) - Episode 1 (animé)**

C'est la meilleure amie (et la future petite amie) de Yugi. Elle est déléguée de classe, ce qui lui va bien, car malgré sa gentillesse, elle est plutôt autoritaire, avec des manières de "garçon manqué" (elle menace et a recours aux poings pour se faire respecter...) La première fois qu'elle a rencontré Yu-Gi-Oh !, elle avait les yeux bandés et elle n'a pas compris que c'était la seconde personnalité de Yugi. Et elle est tombée amoureuse... Depuis qu'elle sait qu'il s'agit, en fait, de Yugi, elle est plus réservée et ne laisse pas

voir si elle éprouve toujours des sentiments pour lui. Pourtant quand il se bat, elle n'est pas avare d'acclamations... Elle aime la danse et espère passer pro. En attendant, elle fait des petits boulots (comme de travailler dans un fast-food ou pour la Kaiba Corporation durant le combat "Death-T"). Elle participe rarement aux jeux, mais elle a parfois un grand rôle, comme dans la partie de "Monster World" organisée par Bakura.





## TRISTAN TAYLOR

**NOM JAPONAIS :** Hiroto Honda

**AGE :** (peut-être) 15 ans,  
dans la même classe que Yugi

**PREMIERE APPARITION :**

**Tome 1, Combat 1 (manga)**

Au début, Tristan était un des amis de Joey, en qui il a une grande confiance. Et tout comme lui, il est un ancien mauvais garçon.

Ce n'est que poussé par Joey qu'il s'est rapproché de Yugi, l'a apprécié et est devenu maintenant un de ses meilleurs amis. Tristan est un bagarreur qui ne se laisse pas faire et n'hésite pas à foncer dans le tas. Dans le manga, il ne joue que deux fois.

## INSECTOR HAGA

**NOM JAPONAIS :**

**Insector Haga**

**AGE :** inconnu.

**PREMIERE APPARITION :**

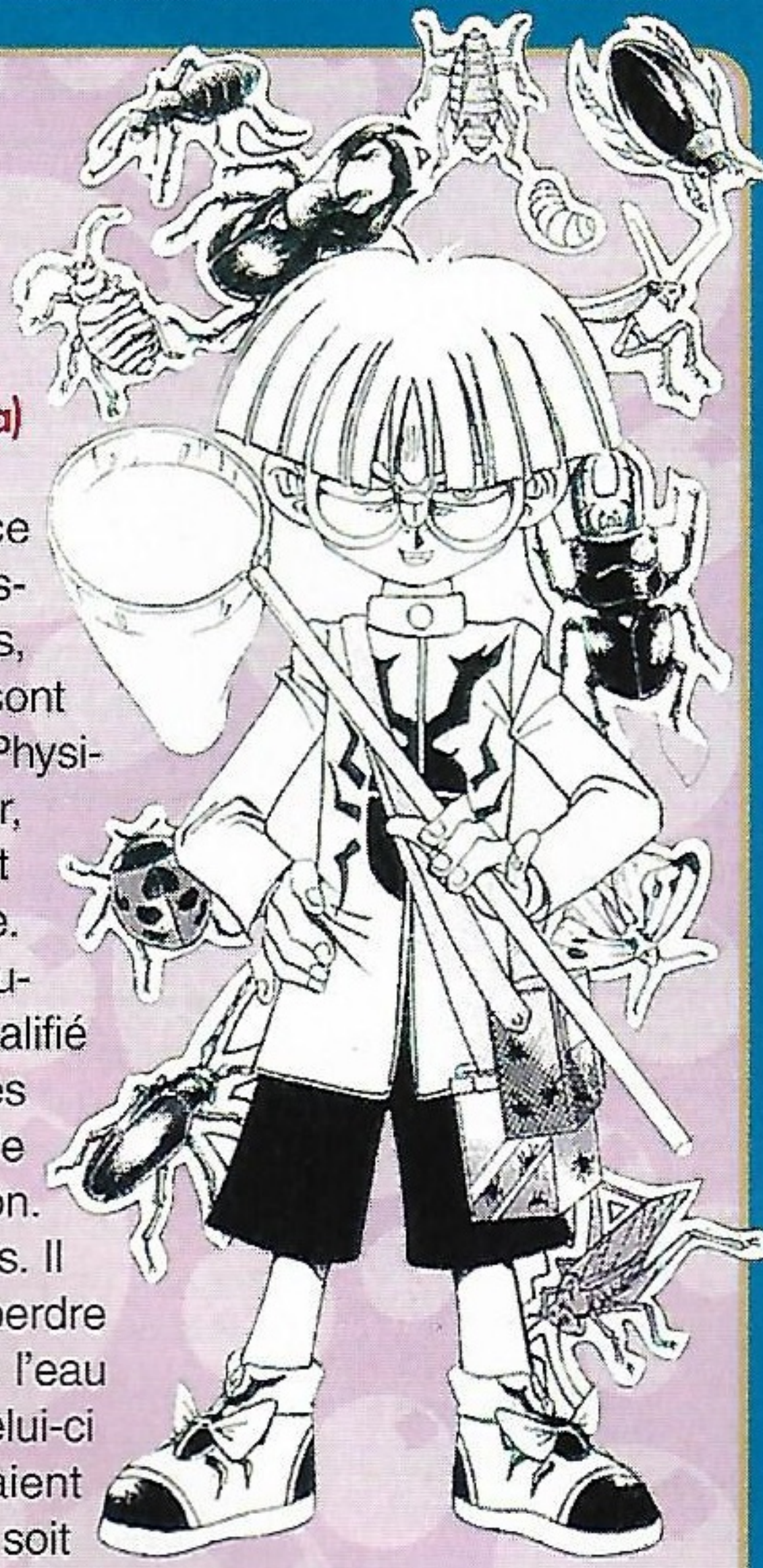
**Tome 7, Combat 60 (manga)**

**Episode 2 (animé)**

Insector Haga porte ce nom car c'est un spécialiste des insectes. D'ailleurs, la plupart de ses cartes sont des cartes d'insectes. Physiquement, il est binoclar, ressemble à un insecte et il en a même le caractère. Il est vantard et très mauvais perdant. Il s'est qualifié lors du Tournoi mondial des Duellistes en gagnant le Championnat de sa région. Il déteste Yugi et ses amis. Il craignait tellement de perdre face à Yugi qu'il a jeté à l'eau les cartes "Exodia" que celui-ci possédait, lorsqu'ils étaient sur le bateau. Le fait qu'il soit sorti vainqueur du Tournoi organisé par Maximilien Pegasus l'a rendu prétentieux et imbu de sa personne. Mais, il veut aller plus loin et ne se considérera comme un vrai champion que lorsqu'il aura vaincu Yugi ou Kaiba. On le retrouve ainsi à Battle City, lorsqu'il provoque Joey en duel, avec l'espoir qu'il va le battre et qu'ensuite Yugi, voulant venger son ami, l'affrontera à son tour.

**Cartes que l'on sait en sa possession :**

- La Fourmi Soldat
- Le Mur Anti-Insectes
- La Fourmi Géante
- L'Abeille Tueuse
- L'Homme Insecte (Insect Man/Basic Insect)
- Mesaïa, l'Enfer ses Fourmis
- L'Armure à canon laser (Lazer Canon Armor)
- La Puce Vampire
- Herax, le Scarabée (Herax Beetle)
- L'Insecticide



## MAKUBA KAIBA

**NOM JAPONAIS :**

**Makuba Kaiba**

**AGE :** 13 ans

**PREMIERE**

**APPARITION :**

**Tome 3, Combat 24 (manga)**

**Episode 1 (animé)**

C'est le petit frère de Seto Kaiba (alias Kaiba). Makuba est champion de "Capsule Monster Chess" (même si Yugi arrivera à le battre...) Il aime beaucoup son grand frère et a de l'admiration pour lui, quoiqu'il regrette que celui-ci soit devenu si sombre. Le fait que son frère soit très fort à différents jeux lui procure une grande fierté. Comme Kaiba est très riche, Makuba est un peu gâté (par exemple, il ne mange que des sucreries). Makuba va défier le Roi du Jeu (Yugi) et perdre. Ce qui lui vaudra comme sanction, l'illusion d'être enfermé dans une "Capsule Monster Chess". Après la défaite de son frère Kaiba battu par Yugi, Makuba devra diriger seul la Kaiba Corporation et il cherchera à se venger de Yugi.

**Cartes que l'on sait en sa possession :**

- La Plante Mangeuse
- Crocodyrus



## MAXIMILIEN PEGASUS

**NOM JAPONAIS :** Pegasus Jr. Crawford

**AGE :** 24 ans

**PREMIERE APPARITION :**

**Tome 7, Chapitre 9, Combat 60 (manga) - Episode 2 (animé)**

Maximilien Pegasus est le créateur du jeu de Magic & Wizards. Il possède l'un des sept "Objets millénaires", "L'Œil millénaire" qui lui permet de lire dans les pensées. Il l'a reçu d'un Egyptien, Shahdi, lorsqu'il n'avait que 17 ans, après un accident qu'il n'aurait pas du voir. Grâce à cet "Œil millénaire", Pegasus a pu revoir Cécilia, sa petite amie (qu'il avait depuis l'âge de 10 ans et qui était morte à 17 ans). Il est extrêmement riche et adore les dessins animés. D'ailleurs, son jeu préféré de Magic & Wizards est celui des cartes Toons. Il cherche à récupérer tous les "Objets millénaires" afin de les intégrer à la technologie de la Kaiba Corporation, avec comme but final de

redonner vie à Cécilia. Il est aussi patron de l'I2 (Illusion Industrial). Il va affronter Yugi à deux reprises : la première par l'intermédiaire d'une cassette, la seconde à l'occasion du jeu du "Royaume des Duellistes".

**Ses Cartes sont :**

- Dark Eyes Magic
- Sacrifice
- Toon World
- La Larme de Sirène





## SETO KAIBA, ALIAS KAIBA

NOM JAPONAIS : Seto Kaiba

AGE : 15 ans (en 3<sup>e</sup>)

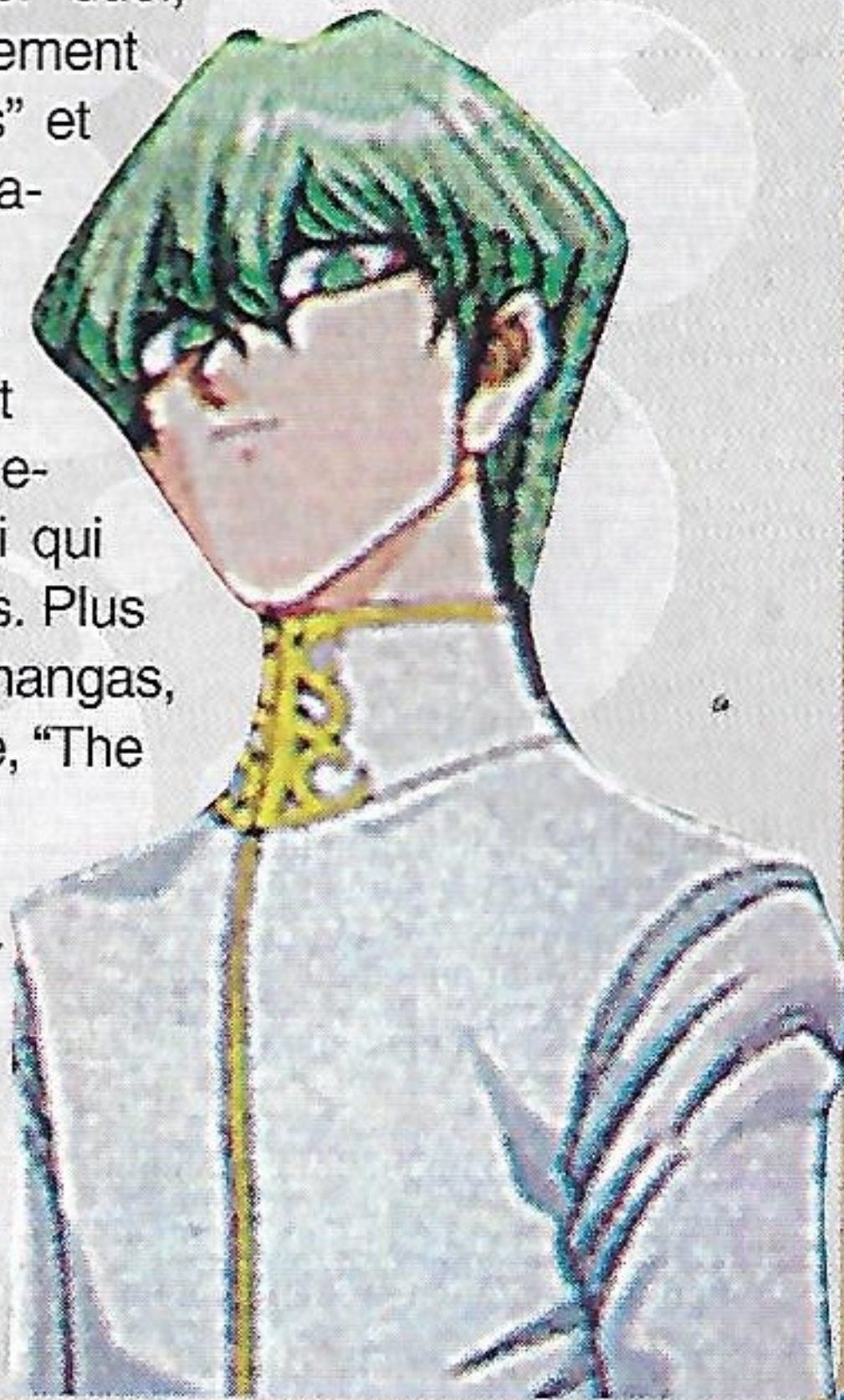
PREMIERE APPARITION :

Tome 2, Combat 9 (manga) - Episode 1 (animé)

Kaiba est un des meilleurs joueurs de Magic & Wizards. Il possède des cartes très puissantes qu'il porte toujours sur lui. Il est le champion de toutes sortes d'autres jeux. Il est aussi très vantard et sans aucun scrupules quand il s'agit, par exemple, de posséder certaines cartes (comme les cartes de "Dragon blanc aux yeux bleus"). On le soupçonne aussi d'avoir tué son père. C'est lui l'inventeur du jeu "Death-T" (combat réel destinée à tuer Yugi, dans le manga), des "Battle Box" (sur l'île de Pegasus), et des "Duel Disk". Kaiba est un des principaux ennemis de Yugi. La première fois qu'ils se sont rencontrés, Kaiba avait volé au grand-père de Yugi, une carte très puissante, la célèbre "Dragon blanc aux yeux bleus". Yugi avait dû l'affronter pour tenter de la récupérer. Mais Kaiba, possédant déjà trois des quatre cartes "Dragon blanc aux yeux bleus" existant au monde, a préféré déchirer celle du grand-père de Yugi afin de rester le seul à en posséder... Kaiba n'a jamais pu accepter sa première défaite face à Yugi et le défie continuellement. Il est le dirigeant de la Kaiba Corporation, une grande entreprise de jeux. Il a un petit frère Makuba qui, comme lui, affronte souvent Yugi, mais avec moins de méchanceté. Après avoir été puni lors de son premier duel, Kaiba se réveille pendant le déroulement du jeu du "Royaume des Duellistes" et part à la recherche de son frère, Makuba. Pour cela, il doit battre Pegasus, car l'âme de Makuba est enfermée dans une carte. Mais il perd, et Pegasus lui inflige une sanction appelée "La Prison de l'âme". C'est Yugi qui sauvera Makuba en battant Pegasus. Plus tard, dans les autres volumes des mangas, Isis lui donne la fameuse carte Divine, "The God of Obelisk".

**Ses cartes mythiques sont :**

- 3 cartes Dragon aux yeux bleus (Blue Eyes White Dragon)
- The God of Obelisk (Carte Divine)
- Judge Man
- Virus



## VALENTINE MAI, ALIAS MAI NOM JAPONAIS : Kujaku Mai

AGE : inconnu

PREMIERE APPARITION : Tome 8 (manga) - Episode 2 (animé)


Au début de l'histoire, Valentine Mai (pour tout le monde, Mai) est une rivale de nos héros, puis elle finit par se joindre à eux. C'est une fille très imbue d'elle-même, un peu vantarde et qui se sert de son physique pour tout obtenir. C'est ce qu'elle fait d'ailleurs pour arriver à la Chambre du Dinosaur. Elle semble très attirée par Joey, son grand cœur et sa gentillesse... Mai est aussi une très grande joueuse de Magic & Wizards. Son jeu est surtout basé sur la carte "Happy Lady" qu'elle utilise pour déstabiliser ses adversaires. Mais, elle a été battue par Joey qui a découvert son astuce. Elle réapparaît à Battle City, et on peut supposer qu'on la verra encore longtemps, étant donné son niveau de jeu en Magic & Wizards.

**Cartes que l'on sait en sa possession :**

- Happy Lady
- Dragon Happy's Pet
- Résurrection
- Kaléidoscope, la Beauté Démultipliée
- L'Aile, Balai de Happy Lady
- L'Ombre de la Tentation
- L'Ecran de Miroirs
- Le Fouet Electrique

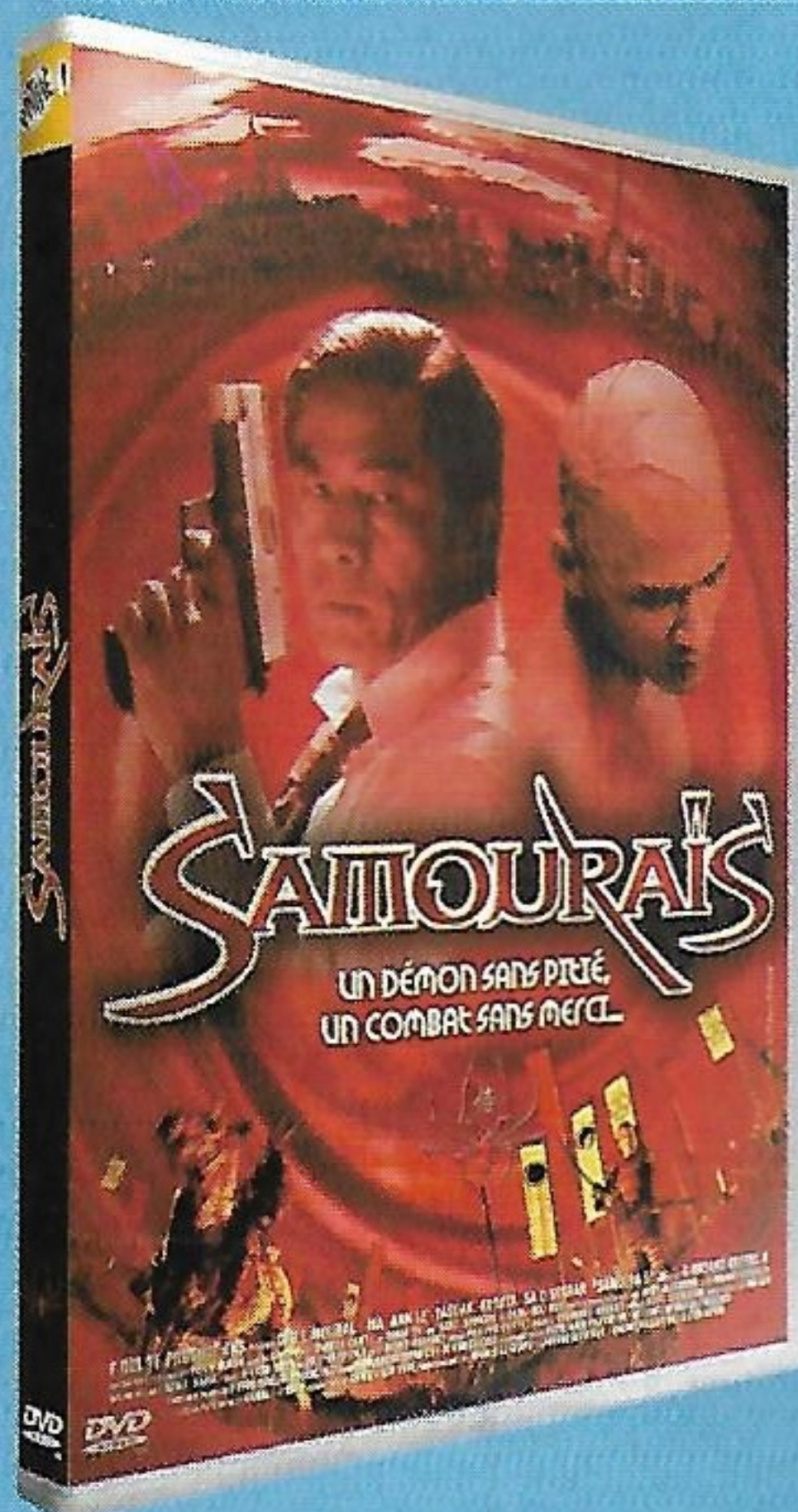


Pour jouer avec 

 **A B 1**

**Composez vite le**  
**0 892 700 714**

0,34 €/mn

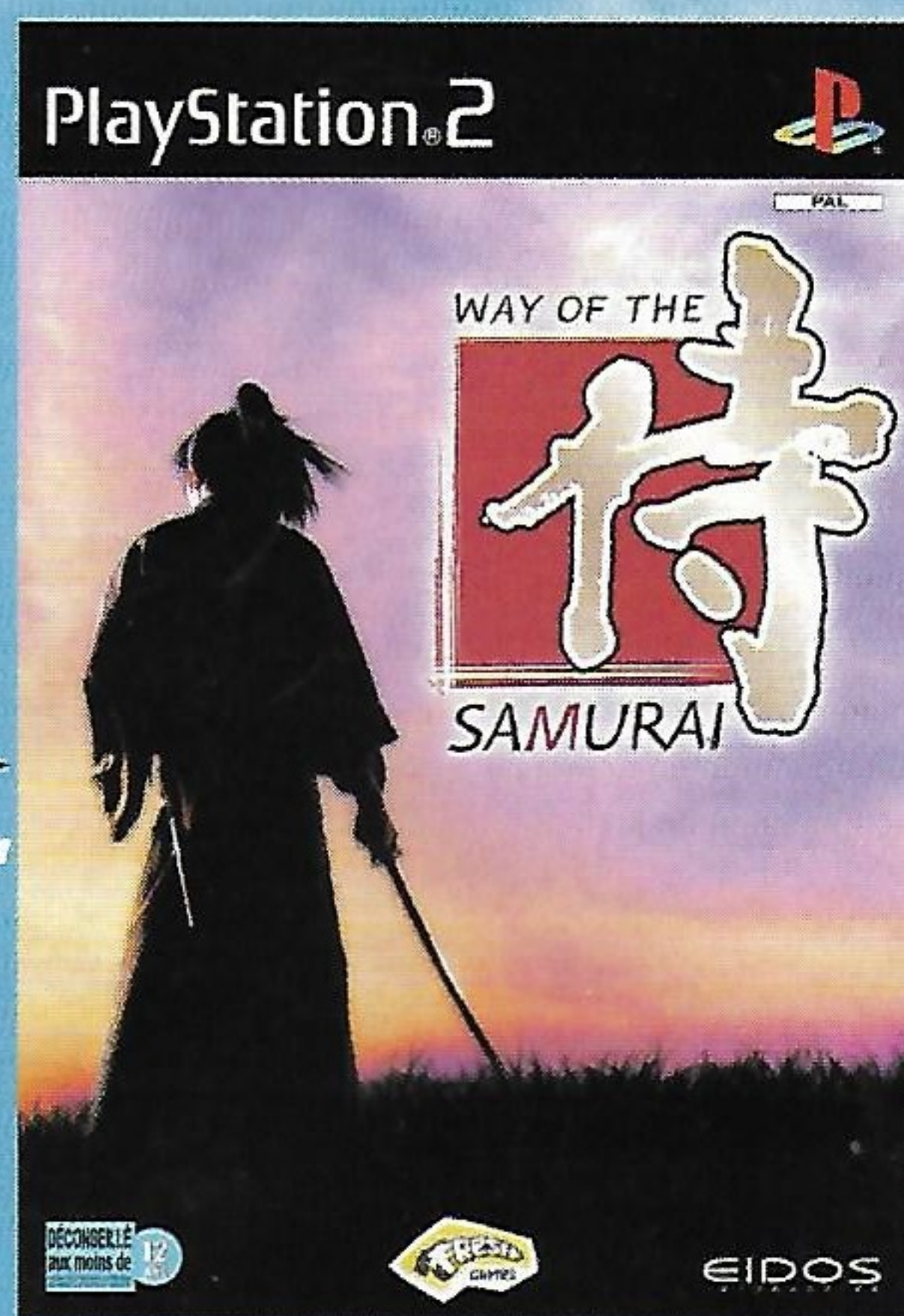


**A gagner**

← ● **10 DVD**  
du film **Samourais**  
**PATHE!**

● **10 jeux** →  
**Samourai**  
pour **Playstation 2**

**EIDOS**  
www.eidos.com



et des abonnements de  
6 mois au magazine



**Pour nos amis belges**  
**jouez avec**

**A B 3**

**en composant le 0903 41 657**

1,12 €/mn

DES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR **TPS**



**CANALSATELLITE**



ET LE CÂBLE

## ROBOTECH, THE MACROSS SAGA

# MANGAS Jeux vidéo

TIRÉ DIRECTEMENT DU DESSIN ANIMÉ, "ROBOTECH" EST UN JEU DE SHOOT QUI RETRACE DIRECTEMENT L'HISTOIRE DE LA SÉRIE.

Fiche technique

Éditeur : TDK

Genre : Tir

Participants : 1 à 2 joueurs

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Cartouche

Machine : Game Boy Advance



Contrairement à bien d'autres jeux d'avion, vous possédez un bouclier qui vous protège. On ne meurt donc plus au premier coup, en devant recommencer tout le niveau depuis le début.



Un peu comme dans la série, votre vaisseau se transforme, au choix, en robot, en avion ou en un mélange des deux. L'avion vous permet d'être plus rapide et de détruire les ennemis en vol. Le robot est quant à lui très lent, il peut cependant se faufiler dans des passages quasi-inaccessibles. Le meilleur des trois modes est celui du mélange, car on peut voler et détruire les ennemis au sol, tout en étant rapide...



La qualité graphique du jeu est très médiocre. Même avec le petit écran de la GBA on voit que c'est moche. Bon ne soyons pas méchants, ils ont fait un effort : la couleur blanche de votre vaisseau évite qu'on le confonde avec une fourmi...



### → Notes

- **Maniabilité** → 16/20  
Plus ou moins aisée suivant le mode dans lequel se trouve votre robot
- **Animation** → 14/20  
Loin d'être parfaite !
- **Graphisme** → 15/20  
On a vu mieux !
- **Intérêt** → 16/20  
L'intérêt c'est de transformer son robot en avion.

### → AVIS

#### Babour

J'aime "Robotech". Donc je ne peux pas dire que ça m'a déplu de jouer à un jeu de shoot tiré d'une série avec plein de robots. Un gros regret : le graphisme !

## METROID FUSION

# MANGAS Jeux vidéo

APRÈS QUELQUES PASSAGES DANS "SMASH BROTHER MELEE", SAMUS EST DE RETOUR. "METROID 4" SE DÉROULE QUELQUES TEMPS APRÈS L'HISTOIRE SUR LA SUPER NINTENDO. UNE NOUVELLE MISSION POUR LA PLUS CÉLÈBRE DES HÉROÏNES DE JEU.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Action, aventure

Participants : 1 joueur

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Cartouche

Machines : Game Boy Advance



Tout commence lorsque l'armure de Samus se retrouve infectée par une sorte de monstre. Un médicament a été injecté dans le corps de l'héroïne pour la sauver. Mais certaines parties de l'armure restent infectées. Une copie de Samus ayant été clonée par le monstre, vous tous devez trouver le moyen de détruire cette copie.



De tous les jeux créés par Nintendo, "Metroid" est le seul qui ait une ambiance très sombre. Samus est la chasseuse de primes la plus redoutable de toute la galaxie.

La base spatiale dans laquelle vous vous trouvez est immense. C'est un ordinateur qui vous sert de guide, vous indique la marche à suivre et vous donne les plans des différents niveaux. Mais Samus a quelques doutes sur l'honnêteté de son complice informatique. Il vous faudra finir le jeu pour découvrir la vérité.



### → Notes

- **Maniabilité** → 16/20  
Facile pour le personnage. Plus dur : envoyer un missile et viser en même temps.
- **Durée de vie** → 18/20  
Vous n'en verrez pas la fin de sitôt !
- **Animation** → 17/20  
Très correcte.
- **Graphisme** → 18/20  
Les décors sont proches de la version Super Nintendo, donc magnifiques.
- **Intérêt** → 19/20  
L'un des meilleurs jeu GBA.

### → AVIS

#### Babour

J'ai suivi l'histoire de Samus depuis la Nintendo jusqu'à aujourd'hui. Cette nouvelle version est aussi envoûtante que les précédentes. Je recommande aux possesseurs de GBA de vite se procurer le jeu : je vous garantis des frissons !



## Jeux vidéo →



BOMBERMAN EST NÉ DANS LES ANNÉES 80 SUR LA CONSOLE NEC. A LA DISPARITION DE CETTE DERNIÈRE, IL A ATTERRI SUR LA SUPER NINTENDO, OÙ IL EST DEVENU UN INCONTOURNABLE. BOMBERMAN EST AUSSI LE PREMIER GRAND JEU MULTI-JOUEURS QUI SOIT SORTI SUR CONSOLE. APRÈS "SMASH BROS MELEE", "MARIO PARTY" ET "SUPER MONKEY BALL", UN NOUVEAU BOMBERMAN POUR QUATRE JOUEURS ARRIVE SUR LA CONSOLE GAME CUBE...



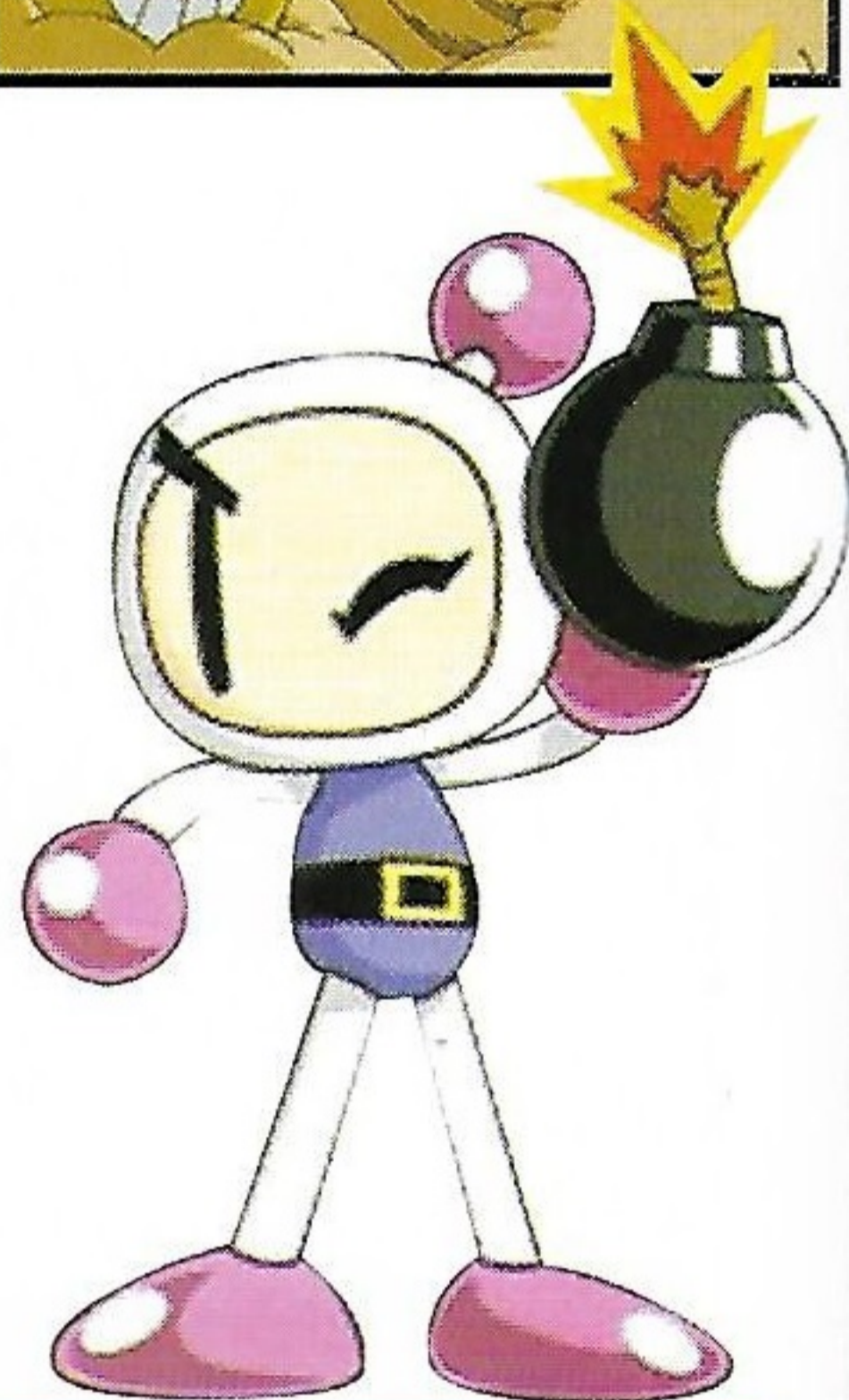
Le second Bomberman Game Cube sort en ce moment au Japon. la version Nintendo 64 était ratée : le concepteur avait voulu innover, mais il avait plutôt loupé son coup. Avec cette version, ils se rattrapent et reviennent au premier jeu sorti sur la Super Nintendo. Par exemple, il n'y a plus de kangourous... Le jeu est comme on l'aime et c'est ce qui compte ! Voici le nouveau jeu culte... pour s'éclater à plusieurs !

● Au cas où vous seriez seul ou si vous n'aviez pas un seul copain, un mode aventure (sur différents niveaux et dans des environnements

thématiques en 3D) vous est d'abord proposé. Ensuite, vous trouverez le traditionnel mode combats, situé dans des arènes, où vous pourrez jouer à quatre joueurs en même temps. Le jeu reste beau de bout en bout, grâce au rendu de ce nouveau procédé de dessin qui s'appelle le "shading". Du coup, le jeu a un style très "dessin animé"...

● En mode aventure (pour un seul joueur), le jeu peut être connecté à la version Game Boy Advance. Vous devrez collecter les fameux "Charaboms", des créatures qui optimisent l'efficacité de vos bombes au fur et à me-

sure que vous boostez leurs capacités. Vous pourrez aussi les faire participer à des duels tactiques qui permettront d'acquérir de nouvelles créatures vous conférant des capacités particulières. Quelques nouveautés ont été rajoutées par rapport aux autres versions de Bomberman, comme différentes fusions de bombes qui permettent de créer des explosions reliées aux éléments (eau, glace, vent ou lumière) ou l'option qui donne la possibilité de créer des ponts temporaires, à l'aide de bombes de plus ou moins grandes tailles... En plus de tout cela, on trouve quelques mini-jeux...



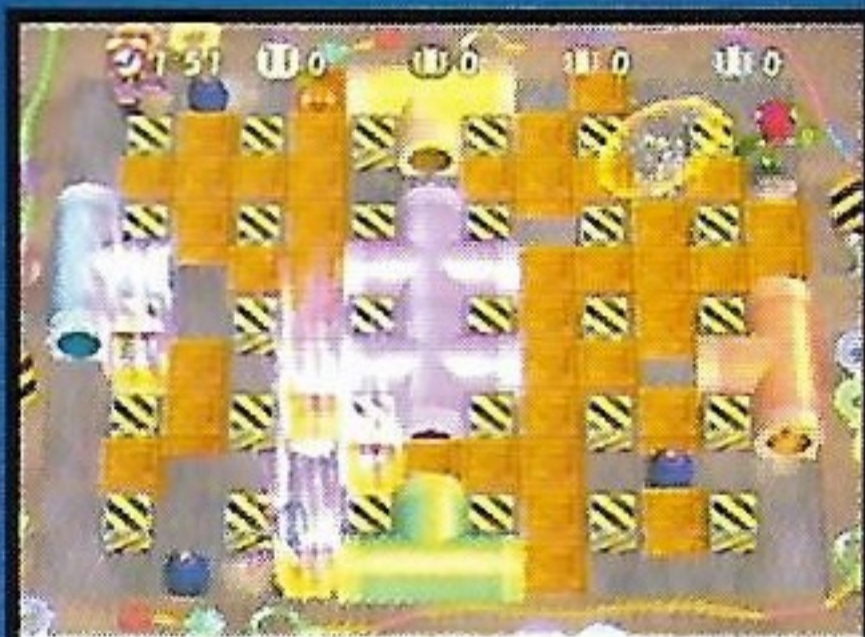
## → LES TERRAINS DE JEUX

Une originalité de Bomberman : les terrains de jeux variés ! Selon leur choix, les joueurs sont plus ou moins avantageés.



### Voile froid

Si les Bombermen ou des bombes entrent dans dans une des quatre zones de téléportation, ils sont immédiatement envoyés à un autre endroit du jeu.



### Tuyau bang

Les joueurs peuvent se cacher dans les différents tuyaux ou encore, y cacher quelques-unes de leurs bombes, afin de piéger les autres joueurs.



### Tapis roulant

Les joueurs et les bombes peuvent se déplacer au moyen d'un tapis roulant. Le bouton au centre de celui-ci permet de changer le sens de marche.



### Standard

C'est le niveau idéal pour s'entraîner ou bien pour apprendre à jouer, car il n'y a aucun pièges et vous devrez seulement ramasser les options.

## → LE MODE AVENTURE

Le mode aventure est composé de plusieurs mondes très différents et variés (la terre, l'eau, le désert...) Vous devez explorer chaque monde avant de passer au suivant. Vos ennemis, les Crush Bombers, essayeront de vous empêcher de le faire. Vous devrez aussi vaincre le boss de chaque monde pour prendre ses bombes et passer au suivant. Vous pourrez vous faire aider des autochtones (les Charaboms) très sympas qui aiment s'éclater.



## MODE MULTI-JOUEURS

Le mode combats (ou multi-joueurs) reste l'intérêt principal de ce Bomberman. Son écran de jeu se présente sous forme de labyrinthe. Chacun des quatre joueurs commence la partie dans un coin du labyrinthe et doit se frayer un passage en faisant exploser les murs... dont certains révèlent alors des bonus (de multiples bombes, la possibilité d'augmenter la puissance de vos

bombes ou de shooter toutes les bombes...) Le but étant, bien sûr, d'exploser les autres joueurs avec vos bombes à vous. C'est simple et efficace ! Et comme nous, vous y passerez sûrement des nuits entières ! On a aussi plaisir à redécouvrir les grands classiques : tapis roulants, sens uniques, tunnels, plateaux piégés, ou encore les arènes avec des bonus maximum...

Fiche technique

**Éditeur :** Hudsonsoft.  
**Genre :** Aventure.  
**Participants :** 1-4 joueur(s).  
**Difficulté :** Réflexion.  
**Sauvegarde :** Memory Card.  
**Machine :** Game Boy Advance, Game Cube.

## → LES BOMBES PK

Les bombes PK sont des bonus offerts au gagnant d'une partie à quatre. Elles donnent la possibilité de conserver une option, de façon permanente. Pour cela, vous tirez dans des cages où sont placées les options, les autres joueurs, faisant office de gardiens de but, tentent de stopper vos tirs.



Il y a six modes de jeux. Pour y accéder, vous devez avoir totalement fini les trois premiers. Citons, entre autres, le mode aventure, le mode combats (à quatre), le mode combats variés, avec le combat réversible (vous devez donner votre couleur aux panneaux du sol), le combat des pièces (ramasser un max de pièces)...



## → LES DIVERSES OPTIONS



Beaucoup d'options sont à remporter... comme des gants spéciaux qui permettent de ramasser les bombes pour les relancer, des bombes télécommandées qui explosent à volonté, celles qui rebondissent et surtout, les super méga bombes qui détruisent la moitié du terrain de jeu... En plus, les fourbes n'hésiteront pas à vous refiler des maladies contagieuses qui vous feront, par exemple, lâcher vos bombes sans le vouloir ou agir en mode accéléré...

## → LEUR AVIS

### Pascal

Le jour où je l'ai acheté, on y a joué avec des potes... 9 heures d'affilé ! De tous les jeux que j'ai achetés, c'est celui que j'ai le plus rentabilisé ! Bomberman Generation : c'est le N°1 de l'année ! The Best Game !

### Babour

Moi j'ai "kiffé" de retrouver le jeu en mode 2D, comme sur Super Nintendo. Toujours aussi fun ! Si vous ne le connaissez pas, je vous le conseille vivement ! Mais, jouer seul n'a pas pas beaucoup d'intérêt.

## MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20  
On n'a pas fait mieux depuis une tuerie !
- **Durée de vie** → 18/20  
Tant que vous n'avez pas sommeil...
- **Animation** → 19/20  
Rapide et soignée.
- **Graphisme** → 19/20  
Un jeu très beau et au rendu de type dessin animé, très intéressant.
- **Intérêt** → 19/20  
L'un des meilleurs jeux au monde !

# multimédia

Toutes les nouveautés

## Spécial Zelda

### Zelda - Kaze No Kakuto (Wind Walker)

Le nouveau Zelda est sorti au Japon avec des bonus vraiment super. Il arrivera bientôt en version française... Pour la Game Cube, un nouveau concept a été créé : beaucoup de fans ont d'ailleurs hurlé au sacrilège ! Le graphisme est totalement novateur avec une animation et une mise en scène dans le même esprit qu'un Disney. Le jeu est bien en 3D, mais l'utilisation du "Cell Shading" (un nouveau procédé) donne un aspect de dessin animé aux images générées par ordinateur. Au Japon le jeu est vendu avec un livret et deux jeux en bonus. Le premier est "Zelda Ocarina of Time", le jeu sorti sur Super Nintendo il y a quelques années. Le second est un jeu inédit, "Ura Zelda". Initialement conçu sur DD64, une extension est prévue pour être placée sur Nintendo 64.



Pour Game Cube.

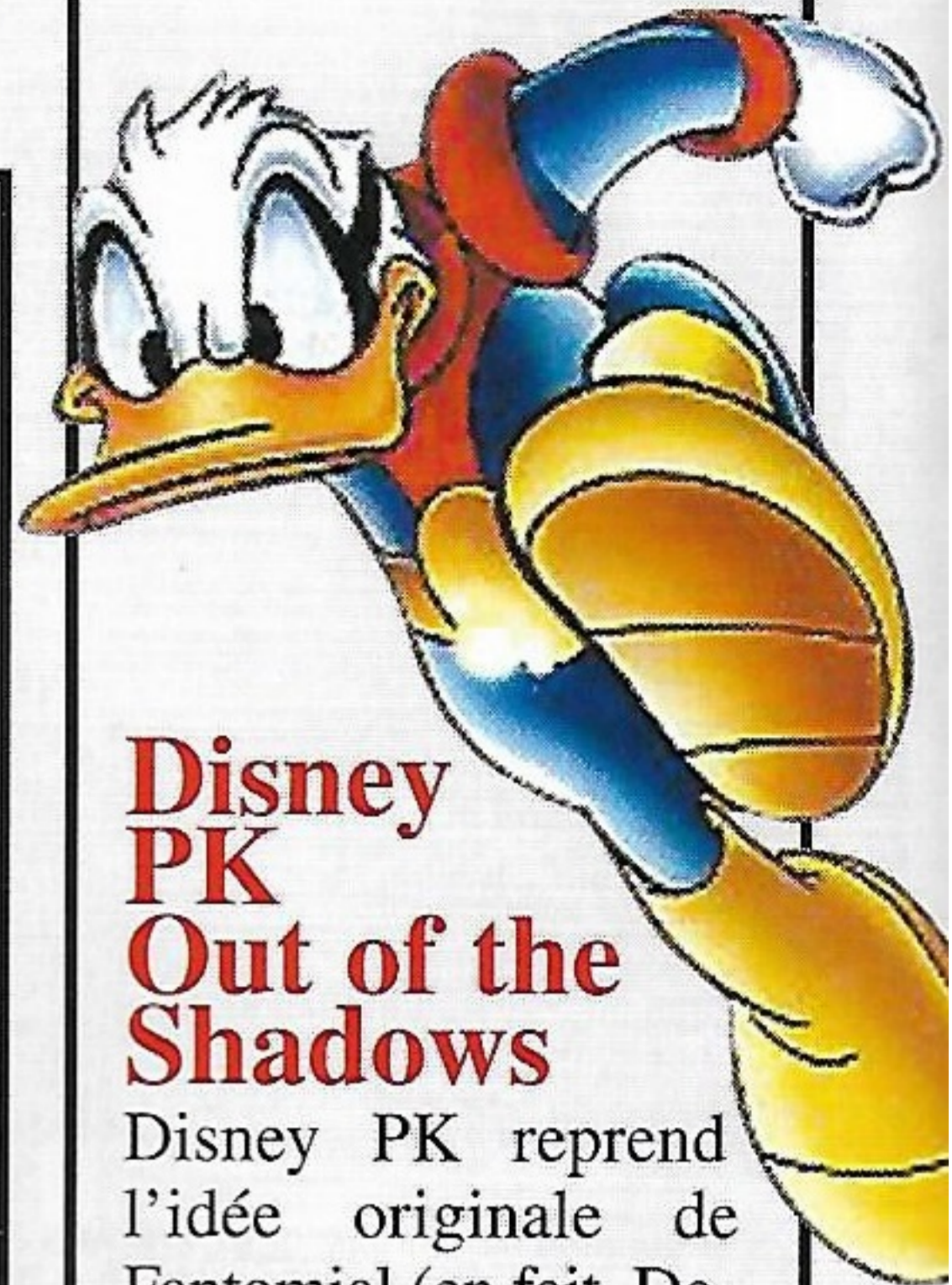
### Zelda - A Link to the Past Four Swords

Ce jeu est la reprise, pour Game Boy Advance, du troisième volet de Zelda, sorti en 1991 sur Super Nintendo. Dans cette version GBA, un bonus a été ajouté : il s'agit d'un Zelda inédit, qui se joue uniquement en mode multi-joueurs (à quatre). Le jeu reste sensiblement le même mais le graphisme a été totalement remanié.

Pour Game Boy Advance.



## Donald à l'honneur



### Disney PK Out of the Shadows

Disney PK reprend l'idée originale de Fantomial (en fait, Donald en Super Héros costumé). Dans ce jeu en 3D, sur quatre mondes et quatorze niveaux, Donald incarne ce héros masqué venu du futur. Disponible en VF. Pour Playstation 2 et Game Cube.

### Mortal Kombat, Deadly Alliance



Mortal Kombat est (avec Street Fighters) le plus vieux

et le plus connu des jeux de combats. Un nouvel opus arrivera en France en février. Vous disposerez de 21 combattants dont Sub Zero, Scorpion et d'autres... mais pas de Liu Kang, le héros de la série, qui a été assassiné. Le jeu est toujours en 3D et en motion capture. L'innovation vient du fait que chaque combattant dispose de trois styles de combats différents. Pour Playstation 2, Xbox et Game Cube.

### Final Fantasy X-2

Après l'échec de Final Fantasy Online (jouable en réseau, via le net) Square sort, pour la première fois, une suite à l'un de ses Final Fantasy (alors que d'habitude, chaque jeu FFX raconte une histoire différente). Les personnages de ce nouveau jeu sont trois jeunes filles. L'histoire se passe en partie dans les airs : Yuna part à la recherche de Tidus et pour se retrouver, elles doivent devenir des chasseuses de Sphère. Le scénario est découpé en plusieurs missions. Pour Playstation 2.



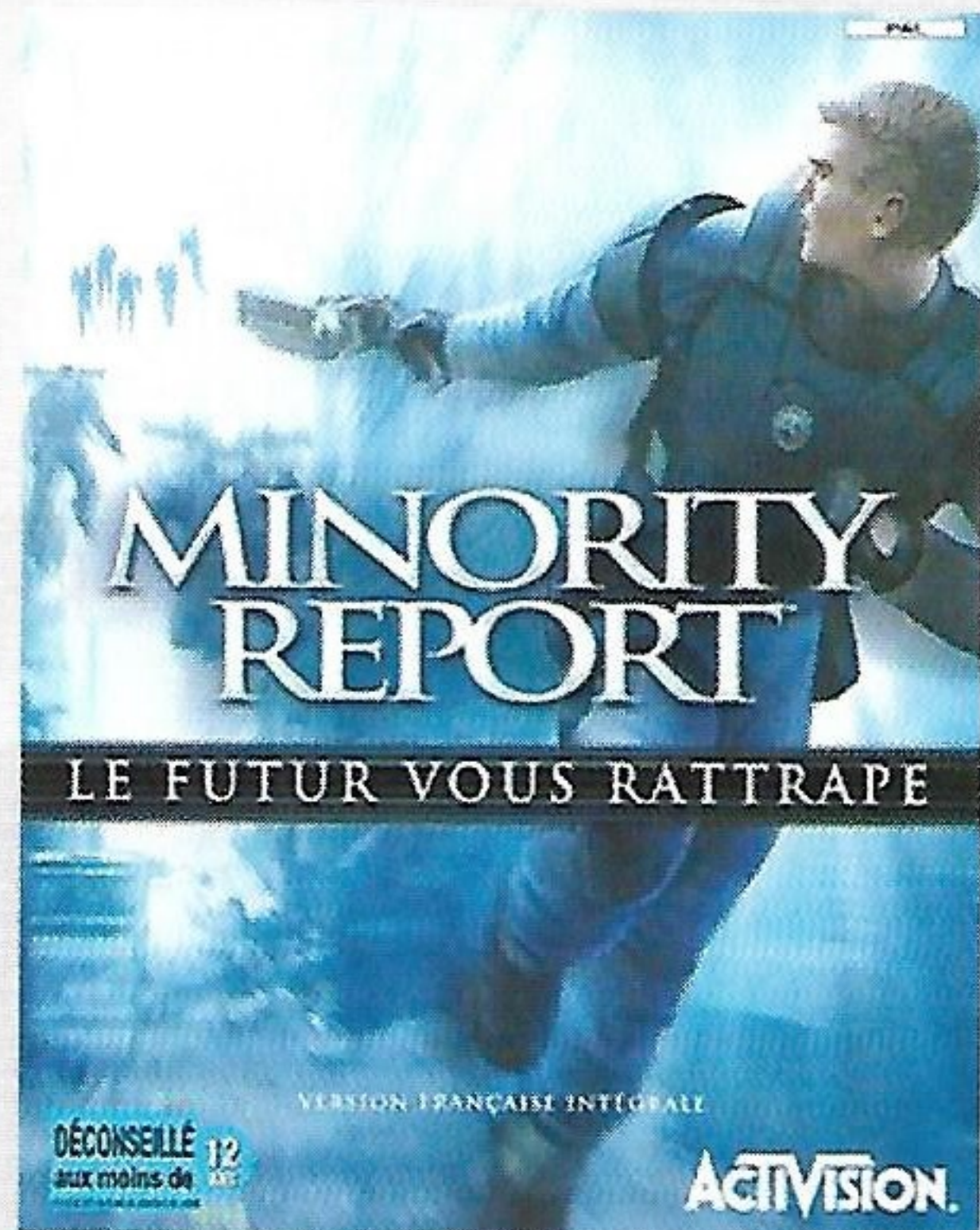
### Devil May Cry 2

Dante est un être à moitié humain à moitié démon.



Rejetant sa part maléfique, il décide de mettre ses étranges dons au service du Bien. Armé d'une puissante épée et d'un super revolver, il détruit tous les démons qui tentent d'envahir notre monde. On peut qualifier Devil May Cry 2 d'être un jeu "bourrin" : peu de mystères... pas d'énigmes... rien que des combats ! L'innovation vient du fait que maintenant Dante peut tirer dans deux directions différentes. Pour Playstation 2.

## Prenez la place de Tom Cruise



## Minority Report

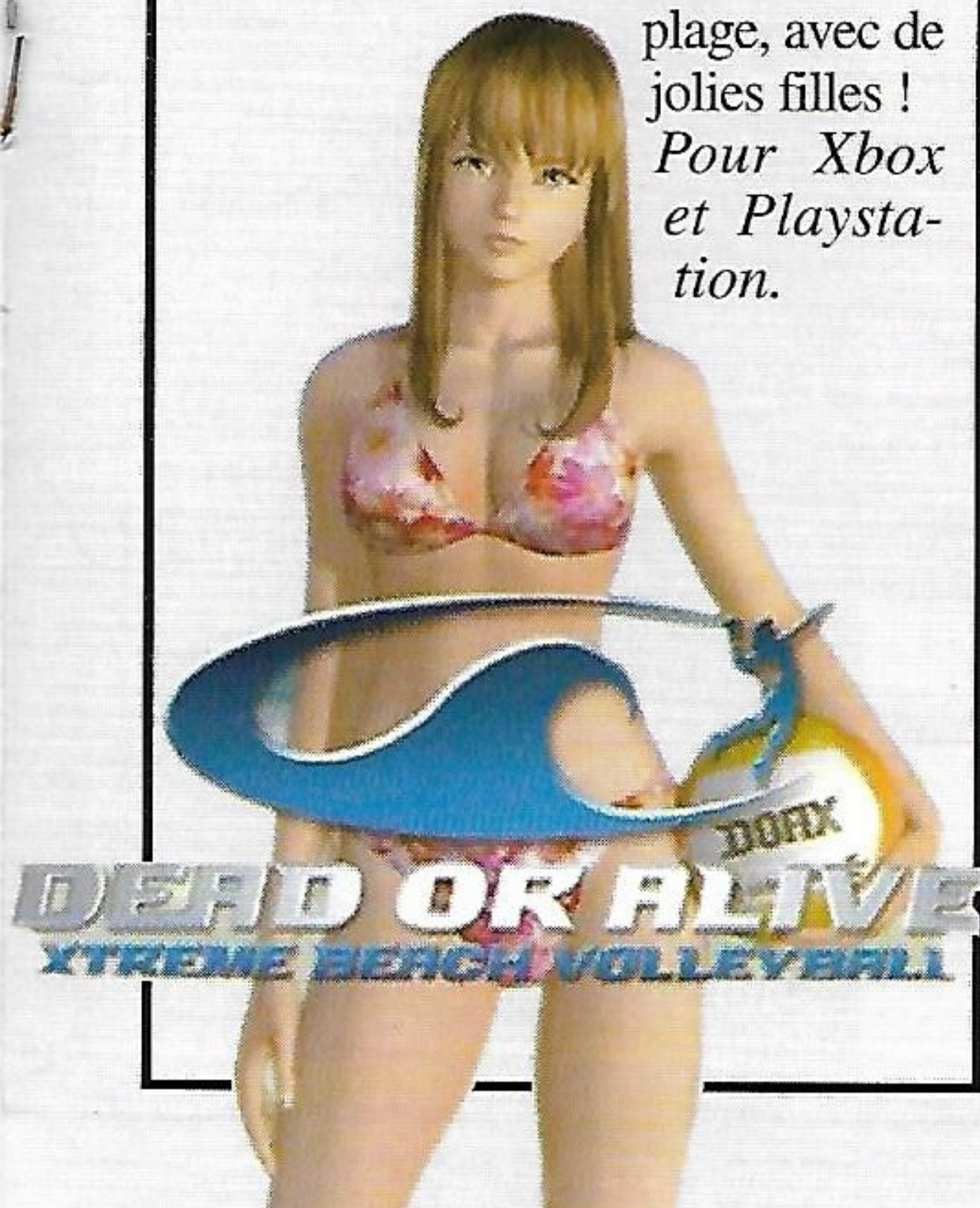
Le film de Spielberg (avec Tom Cruise en vedette) vient d'être adapté en jeu vidéo. Minority Report se présente sous la forme d'un jeu d'action à la troisième personne. Vous incarnez John Anderton, et vous faites partie de Precrime, une agence gouvernementale dont le but est d'arrêter les crimes avant qu'ils ne soient commis. Avec 14 niveaux de jeu, vous cognez, frappez et vous vous défoulez ! Le rapport avec le film n'est pas évident ! Mais on s'en moque, car le jeu est original et agréable à jouer !  
*Pour Playstation.*

## Xtreme Beach Volleyball

## Dead or Alive

Ce jeu est, avant tout, un délire des concepteurs du jeu de combats "Dead or Alive"... Ils ont pris les 15 filles (super canon) du jeu pour les amener sur une plage, à vos côtés. Et là, elles ne vont pas se battre, mais disputer des parties de Beach Volleyball (volley de plage). Que dire ? C'est un jeu de volley sympa, dont le principal intérêt réside dans le fait de jouer au

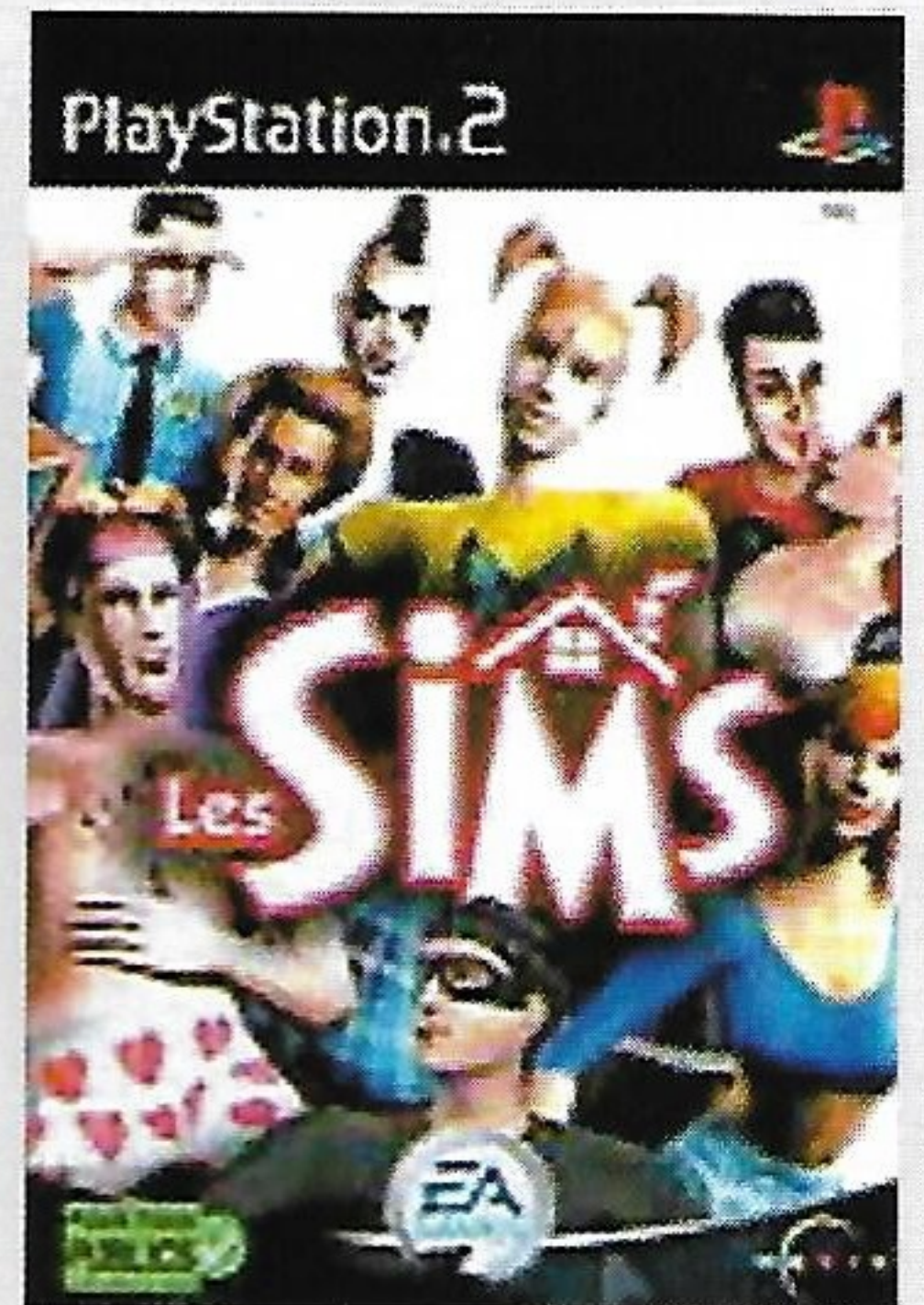
ballon sur la plage, avec de jolies filles !  
*Pour Xbox et Playstation.*



## Jouez avec Friends Les Sims

Le N° 1 des jeux PC fait son apparition sur PS2. En fait, il s'agit d'une adaptation de la série Friends pour consoles. Vous incarnez un Sim, une sorte de personnage que vous faites agir comme dans le monde réel. Vous commencez avec un seul Sim vivant dans une cabane, puis vous emménagez dans une maison plus grande. Au fur et à mesure des temps forts de la vie, vous évoluez et connaissez de nouveaux voisins...

Autre avantage, vous pourrez y jouer seul comme à deux !  
*Pour Xbox Game Boy Advance et Playstation.*



## Les meilleurs sites @

**Saint Seiya** <http://www.saintseiya.com/>

Ce site est réservé aux fans des Chevaliers du Zodiaque qui veulent en savoir plus sur leur série. Ils y trouveront, tout d'abord, une chronologie des événements de la série, puis des renseignements à la fois sur le manga et sur la nouvelle série... Vous pourrez découvrir également des informations sur la mythologie grecque et plein de news très intéressantes...



**Mangajima**  
<http://www.mangajima.com/>

Ce site est réservé à l'info manga. Et c'est l'un des meilleurs qui existe ! Vous y trouverez un maximum d'infos sur toutes les parutions de livres, beaucoup d'articles sur les nouvelles séries et sur la musique japonaise... Vous pourrez, en plus, télécharger plein de dessins à partir d'une galerie d'images. Si vous voulez en savoir plus sur le monde du manga, ce site est fait pour vous.



A L'ÉPOQUE OÙ SONY ET SEGA ÉTAIENT CONCURRENTS, ON TROUVAIT "TIME COP" SUR PLAYSTATION ET "VIRTUA COP" SUR DREAMCAST. AUJOURD'HUI, CES DEUX JEUX DE TIR SUR ÉCRAN (LES MEILLEURS) SONT RÉUNIS SUR LA MÊME CONSOLE EN UN SEUL TITRE : "VIRTUA COP RE-BIRTH".



Fiche technique

Éditeur : Akkaim.  
Genre : Tir.  
Participants : 2 joueurs.  
Difficulté : Tout public.  
Sauvegarde : Memory Card.  
Machine : PlayStation 2.

### PRESENTATION DU JEU

Ce titre n'est pas du tout un remake des deux jeux sortis à l'époque sur Arcade, puisqu'il se contente de les réunir en un seul. Pas d'options, si ce n'est des galeries d'images à débloquer. Le principe est simple : il suffit d'acheter dans le commerce un G-Con45 et

un G-Con2 que vous branchez sur la console... et vous pourrez tirer à l'écran et dégommer les méchants. C'est simple, bourrin, mais efficace ! Il y a plus de 15 niveaux avec 6 environnements différents par niveau. Il y a, bien sûr, un mode deux joueurs, qui représente le principal intérêt du jeu et un mode entraînement, mais sans vraiment grand intérêt.



### → LES OPTIONS

En tirant sur certains éléments du décor... vous débloquez



les galeries d'images et vous pourrez charger de nouvelles armes. De ce côté, vous aurez le choix : des mitrailleuses, des magnums, des fusils à pompe, des automatiques... Attention, comme le jeu vise automatiquement les cibles, vous devrez les désactiver s'ils s'agit de civils (que vous devez protéger) au lieu de vos ennemis.



### → LES DEUX JEUX



Dans Virtua Cop 1, vous pouvez choisir entre trois personnages et trois jeux différents. File 1, pour les débutants, se passe dans un port. File 2, de niveau moyen, se situe sous terre. File 3, de niveau avancé, se déroule dans des bureaux.

Virtua Cop a un mode de jeu amélioré. File 1 : vous jouez dans la ville. File 2 : vous êtes sur un bateau. File 3 : vous combattez dans un train. A la fin de chaque niveau, vous affrontez le boss.



### MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
Le but du jeu c'est juste de tirer, donc c'est facile !
- **Durée de vie** → 15/20  
Pas très longue.
- **Animation** → 15/20  
On fait mieux maintenant.
- **Graphisme** → 15/20  
Correct, mais ça n'est pas digne d'un jeu PS2.
- **Intérêt** → 17/20  
Il n'est pas indispensable. Sauf si, comme moi, vous aimez les jeux où il faut tirer sur l'écran.

### → LEUR AVIS

#### Pascal

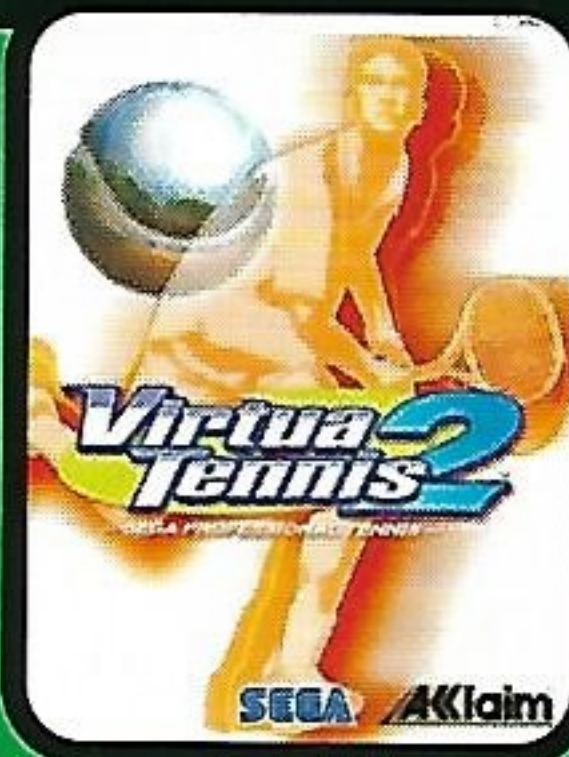
Comme j'ai acheté tous les jeux où il fallait tirer sur écran, c'était normal que j'achète celui-ci. Virtua Cop reste, quand même, un mythe.

#### Babour

C'est sympa de pouvoir y jouer... sur un PS2 ! Mais voilà, ça casse pas trois patentes à un canard. C'est simple, bourrin et ça se retourne en deux secondes !



CE JEU, SORTI IL Y A UN AN SUR DREAMCAST, RESORT FLAMBANT NEUF SUR PS2. POURQUOI ? TOUT SIMPLEMENT PARCE QUE C'EST LE MEILLEUR JEU DE TENNIS SUR CONSOLE : IL RESPECTE TOUTES LES ATTITUDES DES VRAIS JOUEURS, C'EST UN JEU OFFICIEL ET D'AILLEURS ON Y TROUVE BEAUCOUP DE JOUEURS DU CLASSEMENT ATP.



Fiche technique

**Éditeur :** Akkaim.  
**Genre :** Tennis.  
**Participant :** 1 à 4 joueurs.  
**Difficulté :** Tout public.  
**Sauvegarde :** Memory Card.  
**Machine :** PlayStation 2.

## PRESENTATION DE L'HISTOIRE



Ce jeu vous propose de choisir entre 16 joueurs classés ATP comme Cédric Pioline, Venus et Serena Williams, Monica Seles, Patrick Rafter... Au départ il y a 5 niveaux de jeux. Mais vous pouvez en gagner d'autres dans le magasin World Tour. Il y a aussi un

mode à quatre joueurs (en double messieurs, dames ou mixte). Vous pouvez aussi choisir les différents types de terrains (terre, terre battue, gazon, dur...) Il n'y a pas un grand nombre de coups différents et ils sont faciles à faire, ce qui ouvre le jeu à tous types de joueurs.

## LES OPTIONS

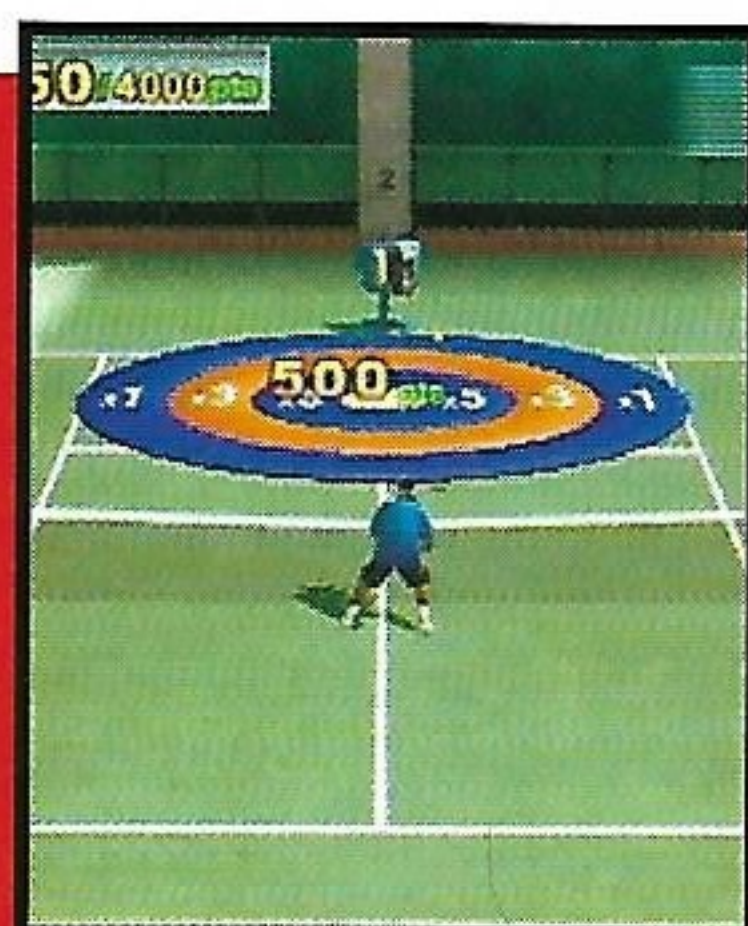
Le jeu est simple et très maniable : il suffit de quelques minutes



pour le prendre en main ! Vous avez droit à deux modes de prise de vue de la caméra. Vous pouvez créer un personnage de toute pièce en paramétrant cinq éléments de son physique (cheveux, corps, couleur de peau...) Vous pourrez même vous acheter de nouvelles raquettes.



## LES MODES DE JEU



En fait, ces quatre modes de jeu sont plutôt des modes entraînement. Ils sont présentés comme des mini-jeux : Pin Crasher, un jeu de quilles où vous pouvez tirer sur des quilles comme au bowling, Bull's Eye qui vous pousse à viser une cible et à tirer au centre du cercle, Tank Attack pour lancer la balle le plus fort possible afin d'exploser les chars et Danger Flags où vous devez éviter les balles rouges et repérer les drapeaux.

## LEUR AVIS

### Pascal

Ce jeu m'a réconcilié avec les jeux de tennis. Il est simple, maniable et les coups sont faciles à faire. Ce jeu reste la référence dans le genre.

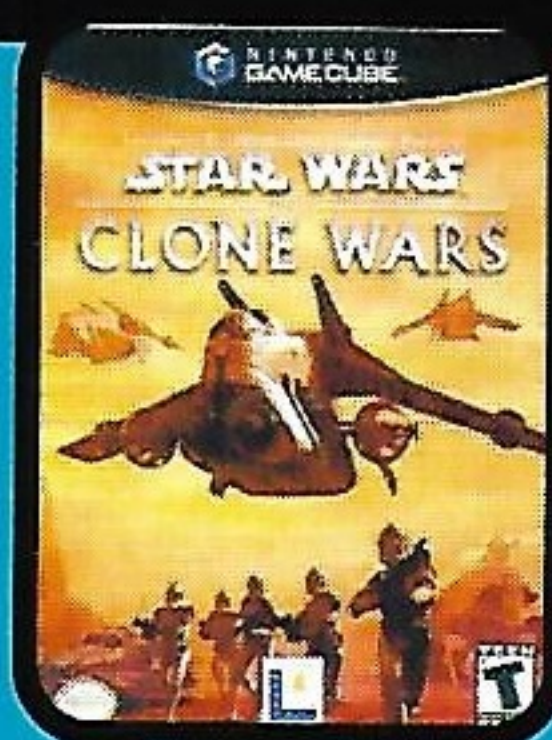
### Babour

Si vous êtes doué(e) aux jeux, vous apprendrez vite à maîtriser celui-ci et vous énervez les mecs comme Pascal... en leur mettant une raclée plusieurs fois de suite !

## MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20  
C'est le meilleur des jeux de tennis.
- **Durée de vie** → 17/20  
Aussi longtemps que vous voulez.
- **Animation** → 18/20  
Les personnages bougent de façon réaliste.
- **Graphisme** → 19/20  
Réussi, pour des personnages aussi petits.
- **Intérêt** → 19/20  
Ce jeu a obtenu plein de prix...

DEPUIS QUE LE DVD DU FILM A EU L'ÉNORME SUCCÈS QUE L'ON SAIT, ON A LE DROIT A TOUTE UNE ARMANA DE JEUX ADAPTÉS DE L'ATTAQUE DES CLONES. DES TONNES DE JEUX ISSUS DU FILM SONT SORTIS SUR TOUTES LES CONSOLES. MAIS, "THE CLONE WARS" EST LA PLUS PROMETTEUSE DES ADAPTATIONS.



Fiche technique

**Éditeur :** Lucas Art  
**Genre :** Aventure  
**Participant :** 1 à 4 joueurs  
**Difficulté :** Tout public  
**Sauvegarde :** Memory Card  
**Machine :** GameCube

## PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Chacun à votre tour, vous dirigez plusieurs personnages fétiches de la République, comme Anakin, Mace Windu et Obi-Wan Kenobi... Pour relancer

le conflit entre les rebelles et la République, il vous faudra mener une guerre sans merci, derrière laquelle se cache Dark Sidious, le chef des guerriers Sith.



## → LES MISSIONS



Le jeu se joue en plusieurs petites missions qui se déroulent à peu près comme dans le film. Une carte ainsi qu'une flèche vous aident à vous diriger pour ne pas vous perdre dans l'immensité des niveaux. Au bout d'un

moment, les missions se ressemblent un peu... Mais l'originalité du mode de jeu fait qu'on ne s'ennuie pas du tout.

## → MODE MULTI-JOUEURS



Il y a plusieurs modes de jeu très agréables, comme le Duel ou le Contrôle de la zone (modes bien connus des passionnés, habitués à jouer à plusieurs). Mais le jeu reste plus fun quand on y joue seul.



## → MODE DE JEU

Le grand intérêt de ce titre c'est que l'on peut utiliser quasiment tous les différents vaisseaux du film. Dans certains niveaux, si vous voulez accéder à certains endroits précis, vous devez uniquement jouer avec votre personnage.



## → LEUR AVIS

### Babour

Si vous êtes fans de Star Wars, l'idée vous semblera originale et intéressante, car c'est super de pouvoir jouer aussi bien avec les vaisseaux qu'avec les personnages.

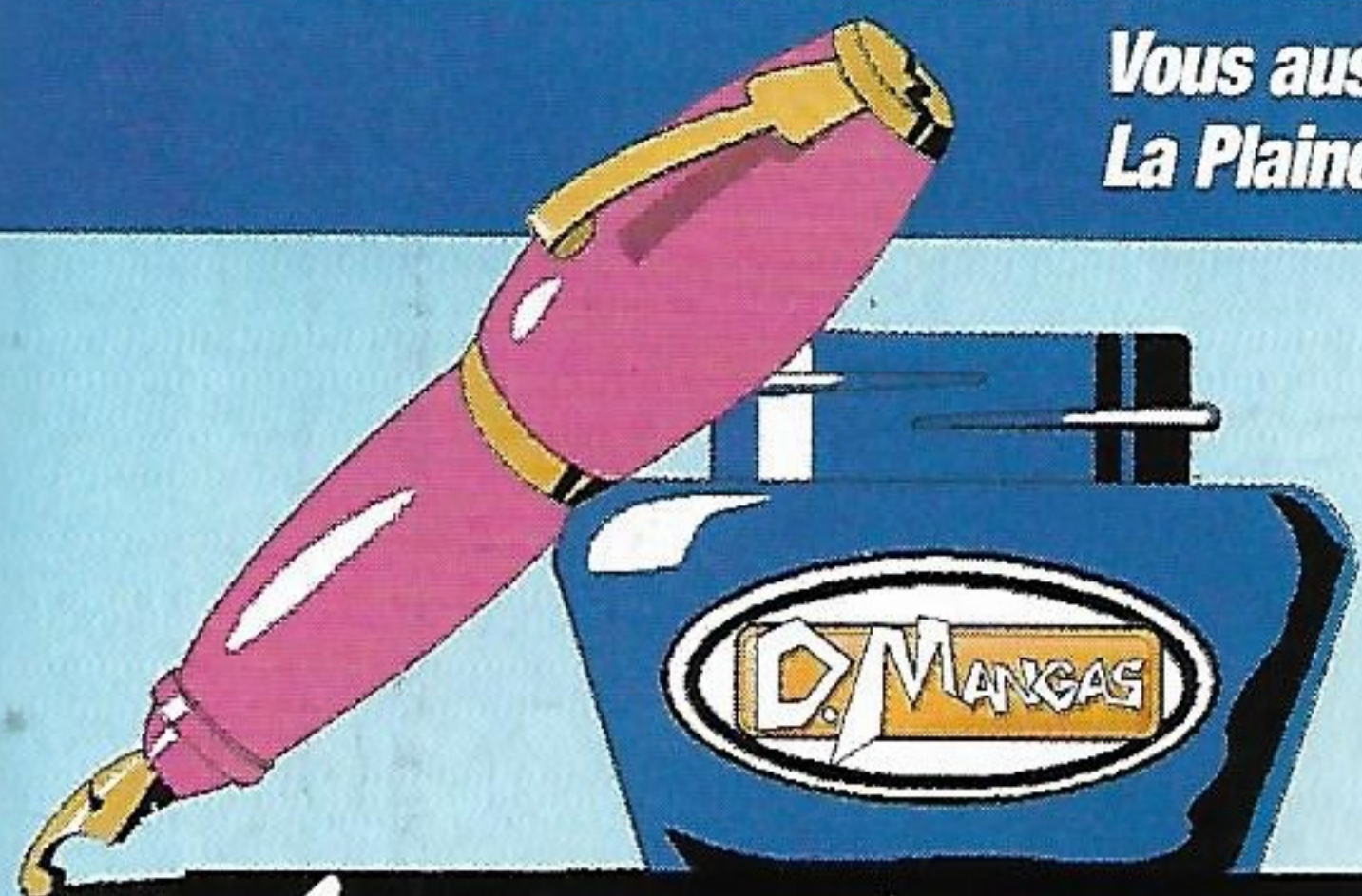
### Pascal

Comme la plupart des jeux Star Wars, celui-ci est très bien, mais malheureusement ça manque de finition. Ça reste terrible... car on peu jouer avec tous les vaisseaux.

## MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 16/20  
La manip' est un peu dure.
- **Durée de vie** → 16/20  
Il faut recommencer la partie quand on meurt.
- **Animation** → 15/20  
Mis à part quelques ralentis, ça va.
- **Graphisme** → 17/20  
Décors bien faits.
- **Intérêt** → 17/20  
Pour tout ce qui concerne les vaisseaux, Clone Wars ne manque de rien !

**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 !**



**Damien (Anemasse)**

**DIGIMON : DU VENT**

Bonjour à toute l'équipe de D.Mangas Magazine. Je vais avoir 15 ans et je suis une grande fan de mangas, comme Sailor Moon, Dragon

levant par exemple quelques trucs sur les Digimon, (car ça fait longtemps que vous en parlez et qu'un jour, vous risquez de ne parler que d'eux !) En plus, pourquoi est-ce toujours les Digimon qui gagnent ?

**Justine, Istres.**

Nous avons l'intention d'ouvrir plus largement nos pages à des séries moins connues. Tu va donc trouver ton bonheur dans ton magazine préféré ! De plus, il y a longtemps que les Digimon n'arrivent plus en tête des séries. Peut-être n'as-tu pas acheté D.Mangas depuis longtemps ? Ou ne l'as-tu pas lu attentivement ?



**Vanessa (Bruxelles)**

Ball, Olive et Tom... Je voudrais dire à ceux qui critiquent les mangas qu'il ne faut pas chercher à influencer les amateurs : dites juste " Je n'aime pas ! " Je voudrais savoir si vous pouvez rajouter des rubriques sur des mangas comme X de Clamp, Princesse Mononoké de Hayao Miyasaki... en en-

**EPISODES EN QUANTITE**

Bonjour à vous, D.Mangas. J'apprécie beaucoup Yu-Gi-Oh ! et Dragon Ball DBZ et DBGT ! Pouvez-vous me dire combien il y a d'épisodes dans ces dessins animés ?

**Hassine, Versailles.**

Il y a 500 épisodes en tout,

**Dessins originaux**

Vous êtes plusieurs à nous demander de vous retourner vos dessins. Mais pour des raisons techniques et juridiques, ils doivent rester dans nos dossiers. Il nous est donc impossible de vous les renvoyer. Si vous désirez conserver vos originaux, adressez-nous des photocopies (en couleurs par exemple). Merci de votre compréhension et de vos envois !

avec Dragon Ball, Dragon Ball Z et Dragon Ball GT. Pour Yu-Gi-Oh !, il y avait 133 épisodes, fin 2002. Mais la série n'est pas terminée ! Au Japon, il sort quatre épisodes par mois... Tu en verras encore des tas !



**Dersim (Eure-et-Loire)**

**Spécial tchatche !**

**QUE VOUS SOYEZ D'ACCORD OU PAS AVEC CERTAINS LECTEURS, N'HÉSITEZ PAS À DIALOGUER AVEC EUX, GRÂCE À CETTE RUBRIQUE.**

**BEURK !**

Je trouve que Yu-Gi-Oh ! c'est super nul ! Franchement, je trouve que ça ne vaut quand même pas Dragon Ball ou Kanna. C'est encore plus nul que Pokémon ou Digimon ! C'est Dragon Ball le meilleur manga. D'ailleurs, je ne suis pas la seule à le dire !

**Ayane.**

**SAILOR MOON TROP RINGARD**

Je ne suis pas d'accord avec Séverine de Dordogne : Sailor Moon commence à se faire vieux ! De plus, il n'est pratiquement pas diffusé à la TV ! Par contre, Yu-Gi-Oh ! devrait toujours être premier ou deuxième des classements des mangas !

**Rudy, Piton-Saint Leu (La Réunion).**

**ANCIENS MANGAS SVP**

Je suis du même avis que Cécilia, Émilie et Leïla :

vous devriez consacrer une rubrique pour parler des anciens mangas, comme vous le faites pour les nouveaux. Ainsi les plus jeunes que nous (je ne veux pas dire que je suis vieille, j'ai 18 ans !) pourraient les découvrir, et nous les re-découvrir ! Ce serait sympa !!

**Aurélie, Fontainebleau.**

**D'ACCORD ! ET PAS D'ACCORD !**

Je ne suis pas d'accord avec Ken, Lauren, Ondine et Marion : ce n'est pas parce qu'ils n'aiment pas certains mangas que tout le monde est de leur avis ! D'autre part, j'approuve Sébastien, Piccolo, Jennifer et Valentin : Dragon Ball, c'est vraiment génial ! Enfin, je voudrais demander à Sofia, du Maroc, si elle accepterait de correspondre avec moi : j'habite également au Maroc et je suis fan de DB Z et GT !

**Sawsen Khalil, Val Fleury, Lot Bargach, N° 1, Kenitra, Maroc, CP : 14000.**

**A LA RECHERCHE...** Vous êtes nombreuses et nombreux à nous écrire pour dire que vous aimeriez correspondre avec d'autres fans de mangas. Etant donné que vous êtes pour la plupart mineur(e)s, une autorisation écrite et signée d'un de vos parents est nécessaire pour que nous publiions vos coordonnées. N'oubliez pas de la joindre à votre petite annonce ! Merci.

● J'ai 10 ans et je cherche des correspondants de 10 à 13 ans qui aiment DBZ, DBGT et Yu-Gi-Oh !  
**Nans Oudbib - rue de Bal-lavais - 74140 Loisisn.**

● J'ai 15 ans et j'adore Evangélicon, Ranma 1/2, DBGT et pleins d'autres. Je cherche des correspondants de 15 à 18 ans  
**Justine Vendeville - Bât. T0546, allée des Micocou-liers, La Bayanne - 13800 Istres.**

● J'ai 13 ans et je vou-drais correspondre avec des fans de DBZ, DB et DBGT.  
**Rudy Ukalouic - 22, che-min Corlonette - 97424 Piton-Saint Leu, Ile de la Réunion.**

● J'ai 15 ans et je cher-che des copains pour par-ler mangas Si vous me contactez (sur INTERNET ou par courrier) je vous ré-pondrai à coup sûr.  
**Marion Viet - 86, rue de Dijon - 77290 Mitry-Mory. Email : marionpitchoune@hotmail.com.**

● Coucou ! Je recherche des fans de Yu-Gi-Oh ! pour recevoir des cartes japo-naises ou anglaises.  
**Anne-Louise Amiot - 10 bis, av. de l'Arrou - 41000 Blois. Email : annelouisea2@aol.fr**

● J'ai 14 1/2 ans je vou-drais correspondre avec des fans aimant Olive et Tom, Gundam Wing, Di-gimon, Sakura, Les Che-valiers du Zodiaque, Yu-Gi-Oh !  
**Gwénaëlle Wanecq - 33, rue Béranger - 76300 Sot-teville-Les-Rouen.**

● J'ai 11 ans et j'aime-rais correspondre avec des filles et des garçons, de 10 à 12 ans, aimant Olive et

Tom, Yu-Gi-Oh ! et Sakura.  
**Kimberley Kapita - 2, rue des Cuverons - 92220 Ba-gneux.**

● J'achète des cassettes BD, Z et GT. Je recherche tout sur DB, DBZ, DBGT. Je cherche D.Mangas de juin, juillet, août et septembre.  
**Gaël Ville - 7, rue du maré-chal Foch - 26000 Valence.**

● J'ai 13 ans et cherche des correspondants aimant tous les Dragon Ball, Saku-ra, Yu-Gi-Oh !, Blue Seed et Théo, ou la Batte de la Victoire.  
**Marlène Tissier - 1, rue des Gouts - 89140 Pont-sur-Yonne.**

● J'ai 15 ans et j'aimerais correspondre avec des mé-ga fans de Yu-Gi-Oh !, Olive et Tom, Sakura et Pokémon.  
**Maria Sicre - 2, rue d'An-necy - 31500 Toulouse.**

● J'ai 14 ans et je cherche des correspon-dant(e)s (au moins 12 ans) qui, comme moi, aiment les mangas (surtout Sakura et les autres Clamp), dessiner et les jeux vidéo.  
**Christine Daunique - 2, avenue du général de Gaulle - 10410 Saint-Parres-aux-Tertres.**

● J'ai 14 ans et j'adore les mangas suivants : Saku-ra, Olive et Tom, Gundam Wing. Si vous voulez corres-pondre avec moi, je vous ré-pondrais. Merci d'avance.  
**Orane Bossard - La Fri-borgete - 85600 La Guyon-niete.**

● Salut ! J'ai 12 ans et j'adore Sakura, Totally Spies, Olive et Tom, Yu-Gi-Oh !, et Harry Potter ! J'aimerais vendre des cartes Yu-Gi-Oh ! Faites péter ma boîte aux lettres !  
**Kevin Fossati - 46, rue de Thionville - 75019 Paris.**



**Xvi-Ling (Vitry)**

## DES SITES SUR INTERNET SVP

J'ai 14 ans, je suis un grand fan de Dragon Ball Z, d'Olive et Tom et de tous les Mangas. J'aimerais savoir s'il existe des sites INTERNET sur Dra-gon Ball Z et sur Olive et Tom ?

**Onur, Nevers.**

Il y a beaucoup de sites. Il te suffit d'essayer diffé-rents moteurs de re-cherche (comme Yahoo, Voila, Google, Lycos, Wa-nadoo...) et tu trouveras tout ce que tu cherches !

## ET LA GAME BOY COLOR ?

J'adore votre magazine, mais dans la rubrique "jeux vidéo", on ne parle jamais de la Game Boy Color (qui est super bien). Je tiens aussi à vous signaler que le jeu Yu-Gi-Oh ! va sortir sur la Game Boy Color. Pourquoi n'en parlez-vous pas ?

**Kimberley, Bagneux.**

A mon avis tu ne dois pas être une lectrice assidue de D.Mangas ! Car tu au-rais vu qu'on a parlé, au moins quatre fois, du jeu Yu-Gi-Oh ! sur la Game Boy Color !!!

## DES LIVRES SUR DBZ ET DB GT...

Salut Pascal !!! Bonjour aus-si aux lecteurs de D.Mangas.

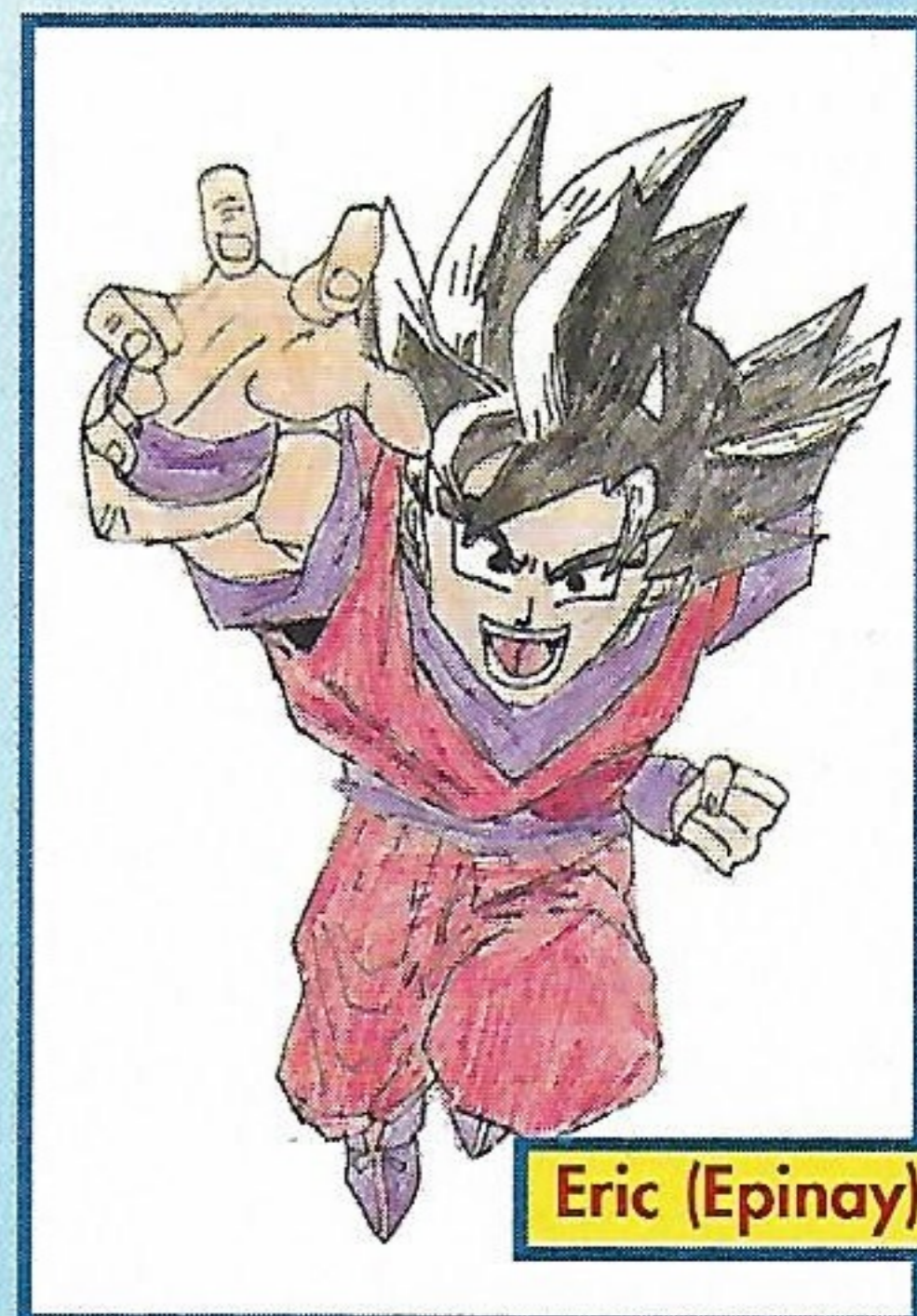
Je suis un fanatique de DBZ et j'ai toute la collec-tion des livres DBZ. Je vou-drais commencer à lire des livres DB GT. Mais je n'en trouve pas. Où pourrais-je en trouver ?

**Benjamin, Avremesnil.**

Ne cherche pas ces livres car ils n'existent pas ! Le créateur de la série a pris sa retraite en terminant les épisodes de DBZ. Comme cette série avait beaucoup de succès, les producteurs ont demandé à un autre dessinateur de continuer (ça a été DBGT). Mais cet auteur ne fait que de l'ani-mation télé et pas de livres. Navré pour toi !

## FINAL FANTASY

Salut Pascal et tous les ota-kus ! J'ai 15 1/2 ans (disons 16) et depuis peu, je suis "dingue fan" de la saga Final



**Eric (Epinay)**

### Pour vous abonner

Vous êtes plusieurs à nous demander de vous envoyer des bulletins d'abonnement, principalement parce que vous ne souhaitez pas découper votre magazine préféré. A défaut de nous envoyer l'original (en page 2), une photocopie (que vous remplirez et ferez signer par vos parents) suffit !

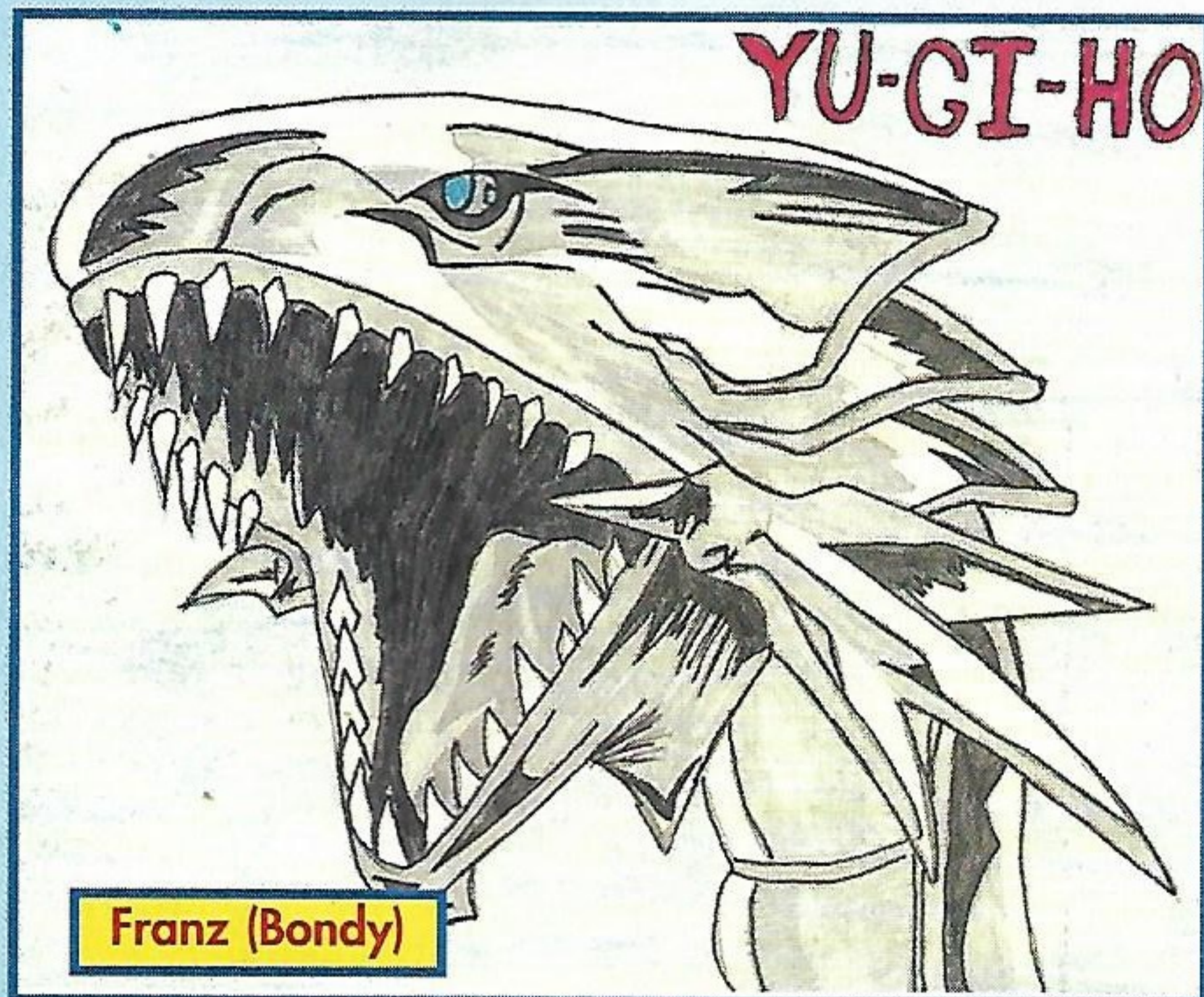
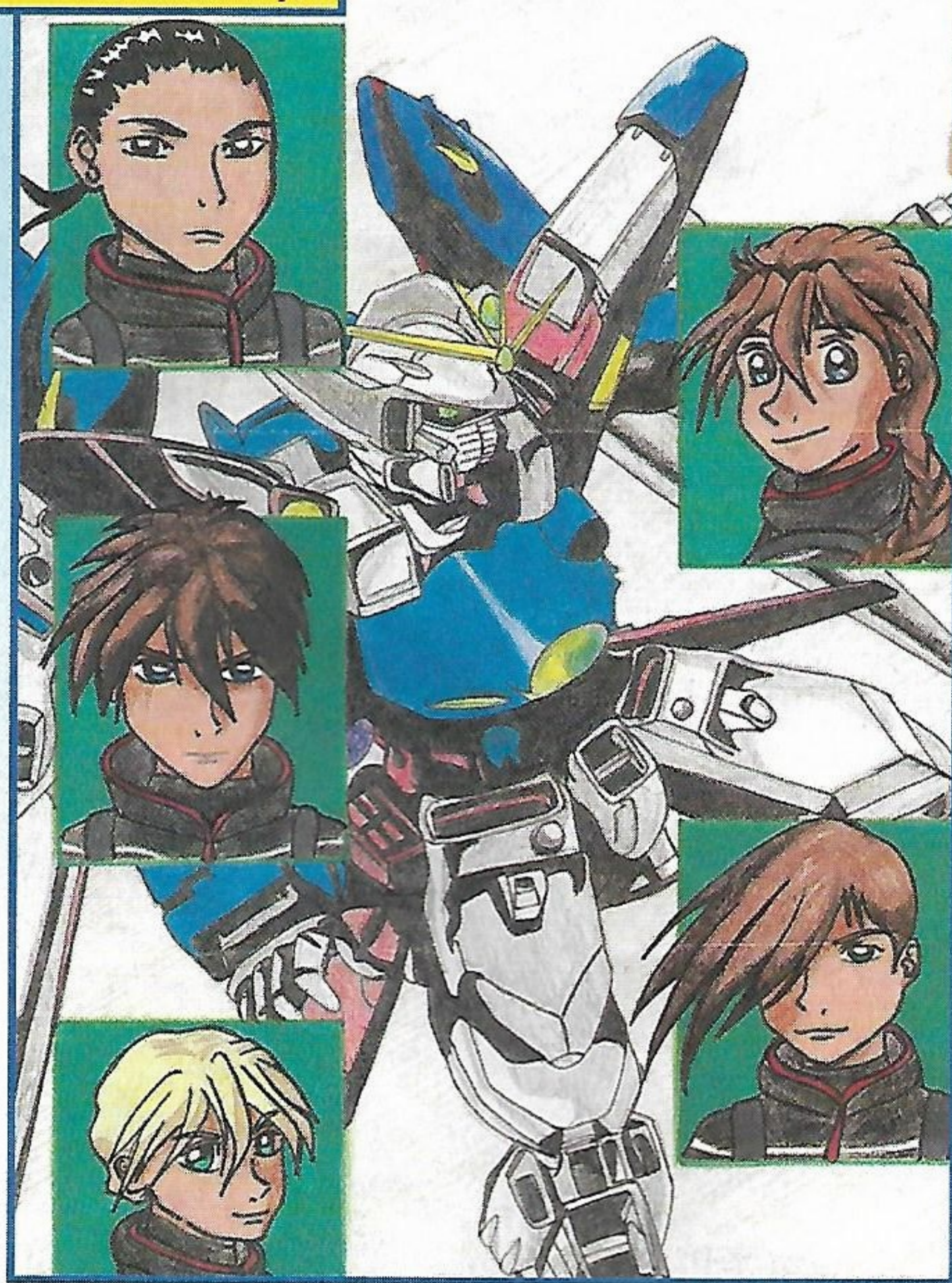
Fantasy. J'ai eu la malchance de rater le film : mais c'est pas grave les VHS et les DVD, ça le fait ! Alors que j'adore le dernier volet, je garde une certaine ignorance sur l'ensemble... Pouvez-vous me donner le MAXX d'infos sur cette "super-archi-méga" saga (en particulier FFX) que ce

### BLUE SEED EN MANGAS

J'aimerais savoir s'il existe des mangas tirés de la série "Blue Seed" (qui passe en ce moment sur la chaîne Mangas). Je cherche aussi des figurines Ranma 1/2 et Yu-Gi-Oh !. Où puis-je en trouver en Région Parisienne ?  
*Marie, Vaucresson.*

A ma connaissance, il n'existe pas de mangas de cette série. Pour les figurines, il faut que tu ailles à Paris, dans les magasins spécialisés de revue japonaises (par exemple, Tonkam ou d'autres...) Fais attention, les boutiques reçoivent ponctuellement des figurines, mais en

Linda (Chambéry)

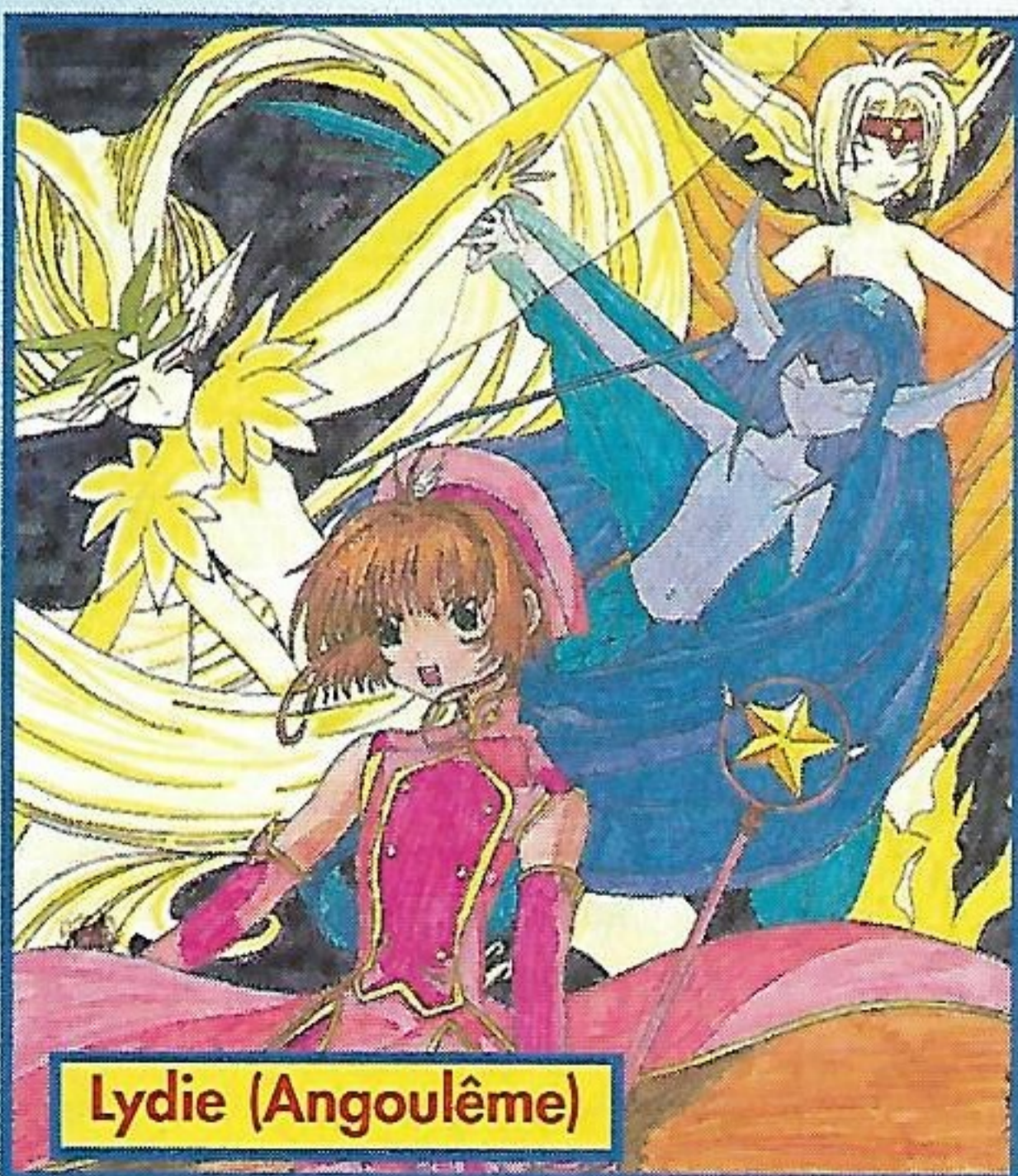


Franz (Bondy)

soit sur le film ou sur les jeux PS et PS2. Un second film FX est-il prévu ? Est-ce que le jeu FFX sera adapté à l'écran (ce serait top) ? Merci d'avance.

*Mimi, Nanterre.*  
Pas de chance pour toi. Le film "Final Fantasy" n'aura pas de suite, car il a très mal marché... Quant au jeu, les Japonais viennent de sortir un nouveau jeu ! Et il qui sera, sans doute, disponible en France au printemps. Un peu de patience !

nombre très limité... Le bouche-à-oreilles fonctionne bien et, très rapidement, le stock est épuisé !



Lydie (Angoulême)

### DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

*Salut à tous !*

Pour la première fois, la saga Dragon Ball perd sa place de leader. Elle est remplacée par Yu-Gi-Oh ! Dragon Ball doit se contenter de la seconde place. Olive et Tom et Sakura font partie du quarté des gagnants. Gundam, Digimon, Sailor Moon et les Chevaliers du Zodiaque essaient péniblement de se maintenir. C'est maintenant à vous de défendre vos dessins animés favoris ! Pour voter, envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

### HIT-PARADE DU MOIS

YU-GI-OH !	38%	GUNDAM	3%
DRAGON BALL	28%	DIGIMON	2%
OLIVE ET TOM	20%	SAILOR MOON	2%
SAKURA	12%	CHEVALIERS ZODIAQUE	1%

### 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 : .....

Age : ..... Adresse : .....

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



*Olive et Tom a été diffusée, pour la première fois en France, sur l'ancienne 5. Elle a fait ensuite un petit tour sur TF1, pour revenir sur la Cinq (version Arte). Seuls 128 épisodes ont été diffusés en France. Au Japon deux autres séries ont vu le jour et sont toujours inédites en France...*

**Bien qu'un grand nombre d'équipes soient apparues dans la série, seules quelques unes nous ont marqués. Voici les équipes les plus importantes, avec leur stars...**

### TOHO

Ken Wakashimazu, alias Ed Warner.  
Hideto Koike.  
Takeshi Sawada, alias Dani Mellow.  
Kojiro Hyuga, alias Mark Landers  
Kazuki Sorimachi.  
Kitazume Makoto (entraîneur).

### NANKATSU

- |   |   |
|---|---|
| 1. Genzo Wakabayashi, alias Thomas Price (gardien). | 4. Masao Nakayama (défenseur).              |
| 2. Takeshi Kishida (défenseur).                     | 5. Hanji Urabe (milieu).                    |
| 6. Shingo Takasugi (libéro).                        | 7. Hajime Taki (ailier).                    |
| 14. Ryo Ishizaki, alias Bruce Harper (défenseur).   | 8. Mamoru Izawa (milieu).                   |
|   | 11. Taro Misaki, alias Ben Becker (milieu). |
|   | 10. Tsubasa Ohzora (avant-centre).          |
|   | 9. Teppei Kisugi (attaquant).               |

### MEIWA

- 17. Ken Wakashimazu (gardien).
- 2. Takagi (défenseur).
- 5. Nagano (libéro).
- 3. Kawagoe (défenseur).
- 4. Ishii (défenseur).
- 7. Enomoto (milieu).
- 11. Sawaki (ailier).
- 8. Hori (milieu).
- 11. Sakamoto (ailier).
- 15. Takeshi Sawada (milieu).
- 10. Kôjiro Hyûga (avant-centre).

### NANKATSU 3<sup>ème</sup>

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| Yuzo Morisaki.   | Olivier Aton.    |
| Shingo Takasugi. | Mamoru Izawa.    |
| Hiroshi Nagano.  | Taki Hajime.     |
| Ryo Ishikazi;    | Teppei Kisugi.   |
| Tshoshi Oda.     | Masato Nakazato. |
| Kenichi Iwami.   | Takeshi Huruoya  |
| Tsubasa Ozora;   | (entraîneur).    |





# LIVE ET TOM



Dans le texte qui suit vous pourrez trouver la liste des épisodes diffusés en France, ainsi que leur nom en français.

- 1 La rencontre.
- 2 L'avant-centre brésilien.
- 3 La première victoire.
- 4 À la veille du grand match.
- 5 Le grand jour.
- 6 Un grand match.
- 7 L'esprit d'équipe.
- 8 Le remplaçant.
- 9 Une attaque de choc.
- 10 Le chemin du Brésil.
- 11 Le défi de Mark.
- 12 Le défi de Thomas.
- 13 La défense de Shimada.
- 14 Patty a une rivale.
- 15 L'enjeu.
- 16 Un gardien sur la touche.
- 17 Capitaine Olivier Aton.
- 18 Duel en trois manches.
- 19 La victoire à n'importe quel prix.
- 20 Une dure bataille.
- 21 Les larmes d'un capitaine.
- 22 En route pour la finale.
- 23 Le coup du sort.
- 24 En route pour Tokyo.
- 25 Le meilleur goal du Championnat.
- 26 Le grand secret de Julian Ross.
- 27 L'étau se resserre.
- 28 Duel au sommet.
- 29 Flynet contre Muppett.
- 30 La New-Team en demi-finale.
- 31 Deux beaux champions.
- 32 La tactique du hors-jeu.
- 33 Le cas de conscience.
- 34 Le champion ne renonce jamais.
- 35 Le sacrifice d'un champion.
- 36 Le but de la dernière chance.
- 37 Jusqu'au dernier souffle.
- 38 Le Tigre.
- 39 Le jour J.
- 40 Le dernier rempart.
- 41 Mark contre Tom.
- 42 Prise de conscience.
- 43 Un véritable ami.
- 44 La promesse de Mark.
- 45 Une équipe en crise.
- 46 Tous pour un...
- 47 Un vent de panique.
- 48 Un match à couper le souffle.
- 49 Qui prendra l'avantage ?
- 50 Le but annulé.
- 51 Aton contre Landers.

- 52 La New-Team en défense.
- 53 Le tandem de choc attaque.
- 54 Les blessures se réveillent.
- 55 Le départ de Roberto.
- 56 Départs en série.
- 57 Le tir du Faucon.
- 58 Vers une troisième victoire.
- 59 La finale des éliminatoires.
- 60 Le Faucon perd ses plumes.
- 61 Le tir de l'Aigle.
- 62 En pleine bagarre.
- 63 Le retour de Julian Ross.
- 64 Julian Ross renverse le jeu.
- 65 Ben et Thomas en Europe.
- 66 Jusqu'au bout de mes forces.
- 67 Le Tigre en cage.
- 68 Chacun sa photo.
- 69 Le Tigre brise sa cage.
- 70 Ralph Peterson, l'impitoyable.
- 71 Les arrières marquent aussi.
- 72 Le but de la dernière chance.
- 73 Olivier pourra-t-il jouer ?
- 74 La catapulte infernale.
- 75 Toujours plus difficile !
- 76 La malchance s'en mêle.
- 77 Qu'est-il arrivé à Mark ?
- 78 Les quarts de finale commencent.
- 79 Les efforts du Flynet.
- 80 Le Géant.
- 81 La New-Team dans une mauvaise passe.
- 82 La confiance retrouvée.
- 83 La force de frappe.
- 84 L'union fait la force.
- 85 Vers les demi-finales.
- 86 Dix contre un.
- 87 Le jeu de passes.
- 88 Les Brigades du Tigre.
- 89 La lettre d'Italie.
- 90 Le choix des meilleurs.
- 91 Les amoureuses.
- 92 Le raz-de-marée.
- 93 Un beau geste.
- 94 Attaques à outrance.
- 95 L'héroïsme d'un capitaine.
- 96 Les pleurs de Jenny.
- 97 Mark sélectionné.

- 98 Souvenirs d'Europe.
- 99 Puissante Angleterre.
- 100 Rencontres au sommet.
- 101 France-Japon.
- 102 À la rencontre de l'Empereur.
- 103 Du rêve au cauchemar.
- 104 À une seconde près.
- 105 Docteur Nakata.
- 106 Le retour de Landers.
- 107 Une tactique à revoir.
- 108 La balle à effet.
- 109 Le tir du Tigre.
- 110 Le triomphe de Landers.
- 111 Olivier contre le Tigre.
- 112 Le choix d'Olivier.
- 113 Vive Bob et Bruce.
- 114 Landers en défense.
- 115 La fièvre monte.
- 116 Le but de la victoire.
- 117 Le quatrième but.
- 118 À bout de souffle.
- 119 La bataille des chefs.
- 120 Courageux capitaine.
- 121 La civière.
- 122 La guerre des avants.
- 123 Olivier en défense.
- 124 Le Tigre ne se rend pas.
- 125 La double victoire.
- 126 Tom, mon meilleur ami.
- 127 Souvenirs, souvenirs...
- 128 Une équipe de champions.

## Les équipes dont on se souvient

**FURANO** (alias Flynet)  
Dirigée par Hikaru Matsuyama (alias Philip Calahan). Elle rencontrera l'équipe Nankatsu et s'inclinera devant elle.

**HANAWA** (alias Hot-dog)  
Avec le super duo d'attaquants, les frères Tachibana.

**MUSASHI** (alias Mambeau)  
Avec leur super capitaine, Jun Misugi (alias Julian Joss). Il est bien plus que le pilier de l'équipe : celle-ci repose totalement sur ses épaules ! Il joue aussi bien en attaque qu'en défense.

**OHTOMO** (alias Otomo)  
Elle comporte Shun Nitta (alias Patrick Everett) ainsi que deux anciens joueurs de Nankatsu.





**Tous les matins, sur France 3, retrouvez cette série qui vous transporte dans un futur imaginaire où chaque enfant possède un Medabot... un robot domestique, doté d'une intelligence artificielle, et piloté grâce à un médaillon qui détermine aussi son caractère. Ikki, le héros de cette série, possède un Medabot très spécial, nommé Metabee.**



### 1 Un championnat surprenant

Dans un futur imaginaire, tous les enfants possèdent un robot de compagnie, appelé Medabot. Celui qui n'en a pas est vraiment considéré comme un ringard. Et c'est le cas d'Ikki ! Ces robots sont capables d'agir et de penser comme des Humains. Ils sont donc utilisés dans les Robatailles (des combats entre Medabots). Il existe même des championnats de Robatailles. Pour diriger et contrôler son robot, son propriétaire doit porter un médaillon spécial issu d'une ancienne technologie Inca. Un jour, près d'un ruisseau, Ikki trouve un de ces médaillons et décide de le garder. Il peut donc envisager de s'acheter un Medabot. Mais, il se rend compte que les modèles récents coûtent très chers et qu'il ne peut s'offrir qu'un vieux Medabot, totalement dépassé. Mais, comme son amie Erika a été menacée par des voleurs, il achète quand même ce vieux Medabot, appelé Metabee. Il le met en marche à l'aide du médaillon qu'il a trouvé. Ensemble, ils réussissent à vaincre les bandits. Mais les choses se corsent quand Ikki prend conscience que non seulement le médaillon rend Metabee très fort, mais qu'il lui donne aussi un caractère tellement hargneux que parfois il refuse de lui obéir.

### 2 Les exploits de Metabee

Ikki et Metabee se disputent et se séparent. Alors que Metabee est récupéré par Henry, le vendeur de Meda-

bots, Ikki se retrouve face à une bande de mauvais garçons, les Screws. Quand Ikki tente de contacter Metabee, celui-ci ne veut pas lui répondre. Henry propose de changer le médaillon de Metabee afin de rendre ce dernier plus obéissant. Ikki refuse et préfère faire appel aux Médachampions pour vaincre les Screws.

### 3 Le secret du professeur

Ikki et les Screws sont punis par leur prof de gym. Comme Ikki soupçonne ce dernier de tremper dans une histoire louche, il décide d'enquêter sur lui. Il découvre que le professeur combat des bandits afin de pouvoir construire un parc pour les enfants de la ville. Il décide alors de l'aider.

### 4 Le Médachampion Légendaire

Ikki, Erika et Metabee se rendent à l'école privée Rosewood, pour y chercher l'élève qui se cache derrière le surnom du "Médachampion Légendaire". La rumeur veut que ce garçon n'ait jamais perdu un seul combat. Ikki rejoint d'abord Karin, une fille pour qui il a un petit faible... Puis nos héros tombent sur Koji, un riche Médachampion (qui est également amoureux de Karin). Pendant un moment, Ikki pense que c'est Koji qui est le fameux Médachampion Légendaire. Mais il finit par se rendre compte, qu'en fait, il s'agit de Karin !

### 5 La voix de l'ancien

Nos trois héros vont à la plage, au bord de la mer. Là, Metabee va devoir affronter un Medabot marin. Ce dernier va réussir à le battre. Metabee, frustré,

demande à Ikki de l'entraîner pour devenir plus performant et arriver à battre cet ennemi. Pour cela, ils se font aider par un vieux marin.

### 6 Le fantôme maléfique

Un étrange fantôme hante le quartier. Nos héros vont forcément s'intéresser à lui car il a volé le médaillon du Medabot de Koji. En pleine nuit, ils s'enfoncent dans la forêt pour traquer le voleur. Mais ils se retrouvent pris dans un piège qui leur a été tendu.

### 7 Attention, chien méchant

Samantha, qui commande la bande des Screws, en a assez que Spyke et son Meda-

bot Cyandog, n'aient jamais gagné un seul combat. Elle expulse Spyke de sa bande. Pour tenter de se faire réintégrer, Spyke s'en prend à un groupe d'enfants (les Mordeurs de Chevilles). Une fois de plus, il est vaincu, ternissant un peu plus la réputation des Screws. Metabee propose à Cyandog de l'entraîner. Malgré tous ses efforts cela ne sert à rien. Il cherche alors à comprendre pourquoi et découvre que le médaillon de Cyandog est incompatible avec son corps. Malgré cette découverte, Spyke refuse de changer de médaillon. Ikki et Metabee vont donc aider Spyke à prendre sa revanche sur les Mordeurs de Chevilles.

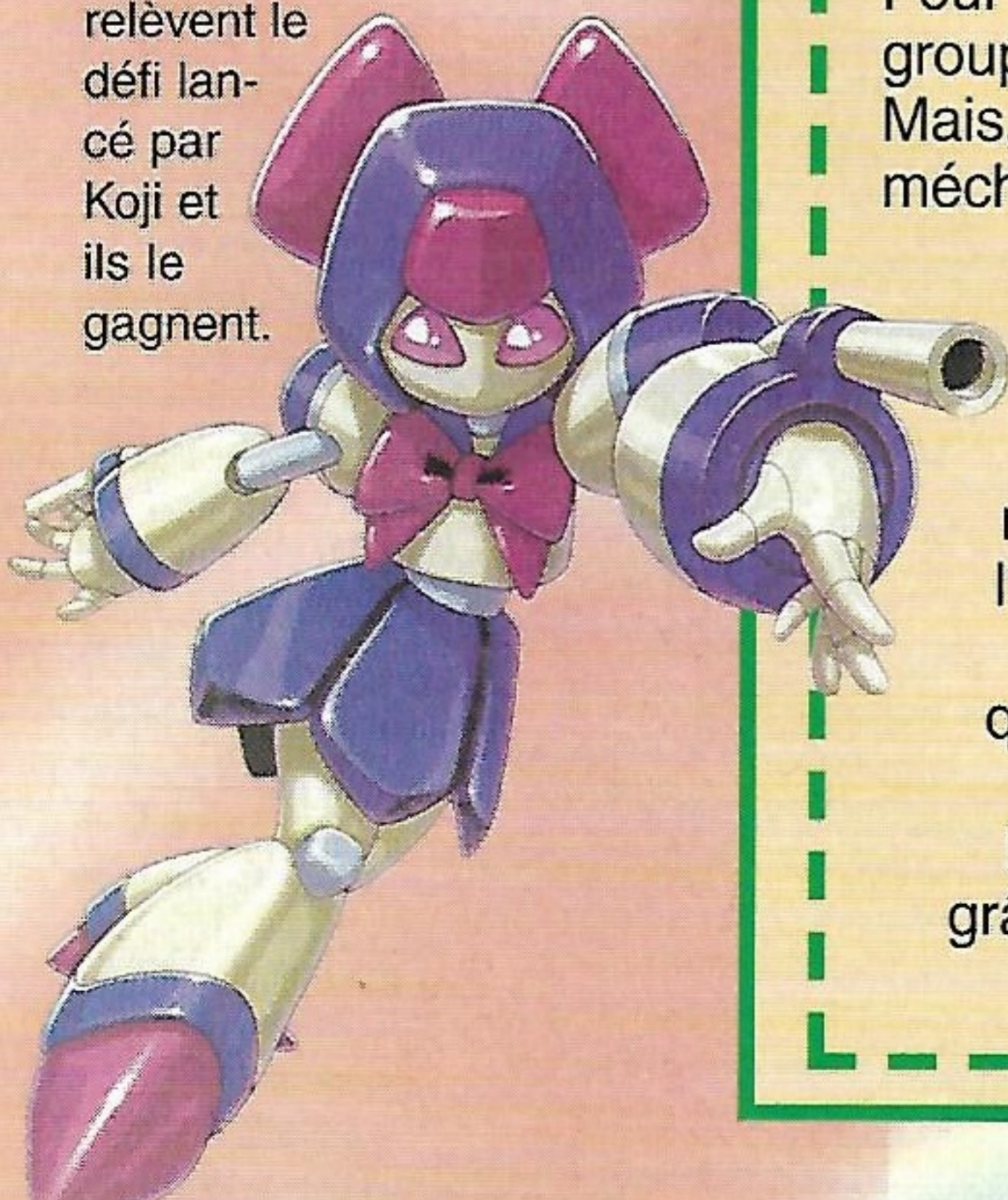


## 8 Pour le meilleur et pour le pire (Première Partie)

Ikki et Metabee s'inscrivent au tournoi auquel vont participer les Médachampions de la ville. C'est leur première compétition. Mais ils vont, une fois de plus, se disputer. Metabee refuse de se battre. Très fâchés, ils se séparent et, cette fois, juste avant le début du tournoi !

## 9 Pour le meilleur et pour le pire (Deuxième Partie)

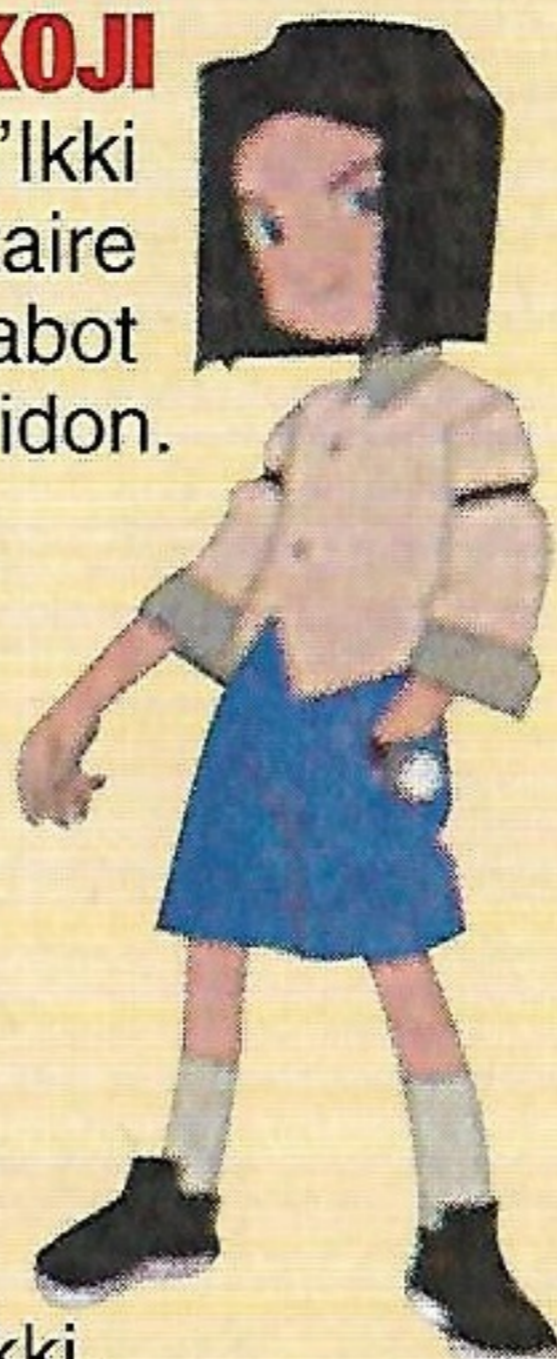
Pour embêter Ikki, Metabee décide de participer tout seul au tournoi. Mais il est vaincu par Koji et son Medabot Sumilidon. Koji, qui n'aperçoit pas Ikki avec Metabee, pense qu'il l'a laissé définitivement. Il lance à Metabee un défi pour un second combat. Or, le gang de Ruberrobo a volé le médaillon d'Ikki, et l'a installé pour animer un de leurs propres Medabots. A cause de cela, Metabee croit qu'Ikki l'a abandonné et il se joint à ce gang. Ikki tente de retrouver son médaillon et il fait appel à Erika, Karin et Salty pour l'aider. Mais, ils se font capturer par le gang de Ruberrobo. Heureusement, Renegade, un très mystérieux fantôme, les sauve. Ikki et Metabee se réconcilient. Ils relèvent le défi lancé par Koji et ils le gagnent.



## Les personnages de la série

### KOJI

Rival d'Ikki et propriétaire du Medabot Sumilidon.



### IKKI

Le héros de la série, propriétaire du très spécial Medabot, Metabee.

### METABEE

Le Medabot d'Ikki.

### HENRY

Vendeur de Medabots, il est aussi le confident et le conseiller d'Ikki. Il incarne également le mystérieux et amical fantôme Renegade.



### ERIKA

Amie d'Ikki, elle possède le Medabot Brass.

### Mr REFERREE

Il est l'arbitre de tous les matchs de Robatailles.

### KARIN

C'est la fille dont Ikki est amoureux. Elle n'est pas dans la même école que lui, mais elle va à Rosewood. C'est la nièce du Dr Aki et l'héritière d'une riche famille, propriétaire de la Medabot Corporation.



### ROKUSHO

Appelé aussi le "Medabot Mystérieux". Très fort, c'est une sorte de héros au grand cœur qui vole au secours des opprimés.

### LE GANG DE RUBERROBO

Appelé également le "Gang du Latex".



### LES SCREWS

Pour tout le monde, c'est un groupe de méchants garçons. Mais, en fait, il ne sont pas si méchants que ça.

### SAMANTHA

Elle est à la tête des Screws, les mauvais garçons de l'école. Elle a un sale caractère et déteste qu'on l'appelle "chef". C'est aussi une Médachampionne, grâce à son Medabot nommé Peppercat.



### SPYKE

Propriétaire du Medabot Cyandog, c'est le plus faible des Screws : il compte le plus grand nombre de défaites de toute l'école !



### SLOAN

Membre des Screws, il est très discret. Il possède le Medabot Totalizer. Tous deux sont très forts et gagnent plein de Robatailles.

## Les noms à connaître

### MEDABOTS

C'est le nom des robots domestiques que possèdent les enfants. Ce terme est la contraction des mots "Robot" et "Médaille".

### MÉDACHAMPION

Titre donné au vainqueur d'une Robataille, c'est-à-dire d'un combat entre Medabots.

### MÉDAMONTRE

Chaque Medabot est vendu avec une Médamontre à laquelle on rajoute un Médaillon. Ensemble, cela correspond au cœur et au cerveau des Medabots. La Médamontre sert également à son propriétaire de communiquer avec son Medabot.

### MÉDAILLON

C'est un peu la pile qui donne toute son énergie au Medabot. Il est issu d'une très ancienne technologie. Il existe plusieurs modèles de différentes puissances.

### MÉDALÉMENT

Désigne cinq parties interchangeables du corps des Medabots : la tête, les bras et les jambes. Selon les éléments choisis, la puissance du Medabot ne sera pas la même.

### MÉDAILLON UNIQUE

Médaillon à la fois puissant et rare.

### ROBATAILLE

Nom donné à un combat entre des Medabots.



### ROBATTLE ASSOCIATION

Club des Robatailles.

### ROBATTLE CHAMPION

Champion de Robataille.

### SPECIAL ATTACK

Coup spécial.

### TIN-PET

Il s'agit du squelette du Medabot, la seule partie toujours identique et invariable, qu'il s'agisse d'un Medabot version féminine ou version masculine.

### WORLD ROBATTLE TOURNAMENT

Championnat du Monde de Robataille.

# BATMAN LA RELEVE

• Il y a un nouveau Batman  
• à Gotham City ! Et il a tout  
• juste l'âge de conduire.

• **A**près "Batman", "Batman et Robin", "Superman"...  
• les studios Warner Boss investissent dans un nou-  
• vel héros inédit et original. "Batman, la relève" se passe  
• dans dans le futur où l'on retrouve Bruce Wayne (Bat-  
• man) devenu vieux, à la retraite depuis longtemps. La  
• violence et le crime reprenant petit à petit leur place  
• à Gotham City, Bruce tente, une fois de plus, d'endosser  
• le costume de Batman. Mais son cœur, affaibli par l'âge,  
• n'y résiste pas et l'oblige à y renoncer. Quelques dé-  
• cennies plus tard, un jeune garçon de 17 ans, Terry  
• McGinnis découvre qu'un businessman véreux, nommé  
• Derek Powers, a assassiné son père. Demandant de l'ai-  
• de à Bruce Wayne (dont les entreprises ont fusionné  
• avec celles de Powers pour former la Wayne Powers In-  
• dustry), Terry découvre que ce dernier n'était autre que  
• Batman, et il lui subtilise son Batcostume. Finalement,  
• Bruce accepte de devenir le mentor de Terry et il l'en-  
• traîne à devenir le nouveau Batman.

## Les nouveaux pouvoirs de Batman

Terry est un adolescent normal, relativement agile, plutôt expert dans le pilotage de sa moto et assez doué pour les arts martiaux, sans pour autant être un combattant d'élite. Cependant, dès qu'il revêt son Batcostume, Terry voit sa force et ses sens se décupler. Il peut, entre autres, voler et se camoufler à sa guise. Tout comme l'ancien Batman, il possède aussi un grand nombre de gadgets. Mais, comme l'histoire se passe longtemps après la première, ils sont tous beaucoup plus perfectionnés. Ainsi, les Batarangs lui sortent des poignets.

## La Batmobile

Ce nouveau Batman possède bien sûr une Batmobile. Mais elle est hyper hi-tech. Elle peut voler et même flotter au-dessus du sol. Le costume de Terry est directement relié à son ordinateur de contrôle, ce qui lui permet pratiquement de conduire au moyen de sa seule pensée.

## Les nouveaux ennemis

Hormis Mister Freeze et Bane, tous les anciens ennemis de Batman n'ont pas donné signe de vie depuis des années. Mais Terry se mesure à une nouvelle génération de criminels : les "Jokerz" (un gang de rue ayant comme modèle le fameux Joker), Blight (un homme radioactif, qui n'est autre que Derek Powers en personne), Shriek (capable de contrôler les sons), Inque (qui a le pouvoir de changer de forme) et le gang du Royal Kem Flush...





## Tout sur la nouvelle saison

La première saison a été diffusée, à de multiples reprises, sur France 3. Pour ce qui est de la seconde, le co-producteur Paul Dini annonce que de nouveaux ennemis vont apparaître de façon récurrente : il s'agit de Stalker et de 10, la fille rebelle du gang du Royal Kem Flush. Il y aura aussi une affaire très captivante relative au "Sliers", une technique très controversée qui consiste à sélectionner les gènes d'une personne afin de lui donner les caractéristiques d'une autre créature. Vous découvrirez aussi un sombre secret à propos de Terry, ainsi que la raison qui le pousse à continuer à rester Batman.

# Qui est qui dans Batman ?

### Batman, alias Terry McGinnis

Terry est un jeune rebelle de 17 ans. Il a été embauché par Bruce Wayne, dont il est officiellement l'assistant. Mais, en réalité, son patron est devenu son mentor personnel qui le conseille dans son rôle de Batman.

### Bruce Wayne

Maintenant septuagénaire (plus de 70 ans), l'ancien Batman est à la retraite depuis longtemps et vit avec son lévrier, Ace, dans son manoir. Grâce à Terry, il continue à combattre le crime dans Gotham City.

### Dana Tan

C'est la petite amie de Terry. Elle souffre beaucoup des soudaines et mystérieuses absences de Terry, qui, malheureusement ne peut rien lui expliquer à ce sujet.

### Barbara Gordon

L'ex-Batgirl a laissé pour de bon ses collants au vestiaire : elle est devenue policier et s'est frayé un chemin jusqu'en haut de l'échelle. Contrairement à son père, elle n'approuve pas les méthodes utilisées par Batman.

### Blight, alias Derek Powers

En plus d'être un homme d'affaire véreux, Derek Powers répand le mal sous l'apparence du machiavélique Blight. Sous sa peau artificielle se cache un corps radioactif, dont il accuse Batman d'être à l'origine.

### Inque

Inque est le résultat d'une expérience génétique qui lui a donné le pouvoir de se liquéfier... caractéristique qu'elle met au service de Blight.

### Les Jokerz

S'inspirant du look du psychotique Joker, les membres de ce gang sauvage, maquillés et revêtus de costumes de clowns tristes, terrorisent les citoyens de Gotham City en utilisant leurs accessoires mortels.

### Shriek

Grâce à son costume, Shriek peut manipuler les sons et arrive, par exemple, à créer des zones de silence complet ou à briser un mur de briques...

# DRAGON BALL Z

# CAPSULE

Dragon Ball a été une série assez novatrice sur beaucoup de points. L'auteur a même imaginé une technologie révolutionnaire qui consistait à réduire n'importe quoi pour le mettre dans un petit récipient, appelé Capsule, et qu'on tient dans sa main. Dans ce numéro nous allons explorer le monde de la société Capsule Corp inventée par le docteur Brief.

## LE DOCTEUR BRIEF

Plus connu comme le père de Bulma, le Dr Brief est aussi un inventeur un peu farfelu. Tout jeune il a eu l'idée de créer un système qui pourrait réduire n'importe quoi afin d'être transporté. Celui-ci est inclus dans tous les appareils, ceux de la vie de tous les jours comme militaires. Mais on ne peut pas réduire tout comme cela : la société Capsule Corp fabrique donc des objets dans lesquels elle incorpore la technologie spéciale permettant leur réduction. Elle est devenue en quelques années l'une des deux plus importantes sociétés du monde dans lequel se passe la série Dragon Ball.

## COMMENT L'UTILISER

Prenons pour exemple la machine à remonter le temps de Bulma. Sur le côté, il y a un bouton. Si vous appuyez dessus, la machine se réduit aussitôt. A la place il y a un petit récipient ressemblant un peu à une bouteille de gaz. Tous les objets, même les journaux peuvent se réduire.



# CORP

**LA PREMIÈRE FOIS** que l'on découvre la technologie Capsule, c'est au moment de l'arrivée de Bulma, dans les tous premiers épisodes. Elle fait la connaissance de Sangoku grâce à une petite voiture de la société Capsule. Puis elle s'en va avec lui sur une moto Capsule. Lorsque tous deux s'arrêtent parce que la nuit est tombée, Bulma sort de sa poche une petite boîte contenant huit petits flacons ressemblant à des bouteilles de gaz. Ce sont des Capsules. Elles sont toutes numérotées sur le couvercle et en fonction de leur numéro, on sait à quoi elles correspondent. Dans l'épisode, Bulma en choisit une, presse sur le bouton placé à son extrémité et la lance par terre. Après un énorme bruit, une maison apparaît et nos deux amis peuvent ainsi passer la nuit à l'abri.

## AUTRES UTILISATIONS

Quand Crillin se rend chez Tortue Géniale pour le convaincre de le laisser devenir son élève, il sort une Capsule de sa poche, appuie sur le bouton et en fait sortir un grand nombre de journaux de charme, destinés aux adultes. Tortue Géniale, qui adore les jolies filles, accepte alors d'aider Crillin.

Un des participants du Tournoi d'arts martiaux, du nom de Nam, souhaite vraiment le gagner afin d'utiliser la récompense pour acheminer de l'eau jusque chez lui, car il habite dans une région désertique. Il perd le tournoi et est désespéré d'avoir échoué dans sa mission. Tortue Génial lui remet alors une Capsule et lui explique qu'il peut y mettre des litres et des litres d'eau grâce à la technologie du rétrécissement.

Dans l'épisode où Trunks arrive sur Terre afin de prévenir Sangoku et ses amis de la menace des Cyborgs, il élimine Freezer et son père, puis il attend patiemment l'arrivée de Sangoku en compagnie de Végéta, Crillin et les autres. Pour les faire patienter, il prend une boîte contenant des Capsules et en jette une sur le sol. Un frigo apparaît alors. Trunks en sort des boissons fraîches qu'il offre à tout le monde.

## DANS LES DERNIERS ÉPISODES

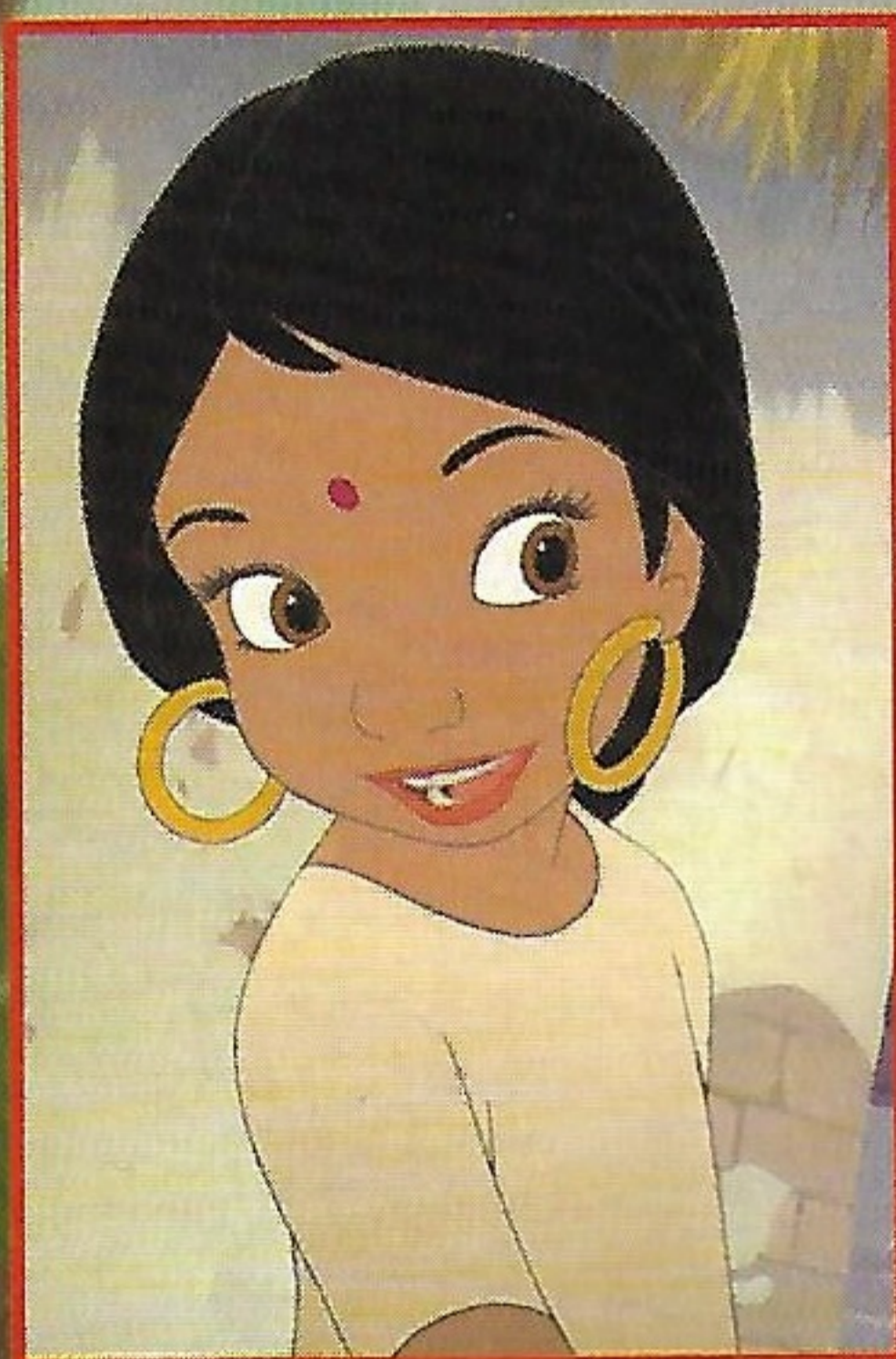
de Dragon Ball Z, Bulma apparaît de moins en moins parce qu'elle est trop occupée par les entreprises de son père et surtout par la Capsule Corp. Dans Dragon Ball GT, on découvre que c'est Trunks qui dirige cette société. On comprend qu'il préférerait aller s'amuser avec Sangoten, mais que son père Végéta veille au grain. Aussi quand Pain a démarré le vaisseau par inadvertance, il en est doublement heureux.

**PLEINS  
FEUX** SUR...

WALT DISNEY  
PICTURES PRÉSENTE

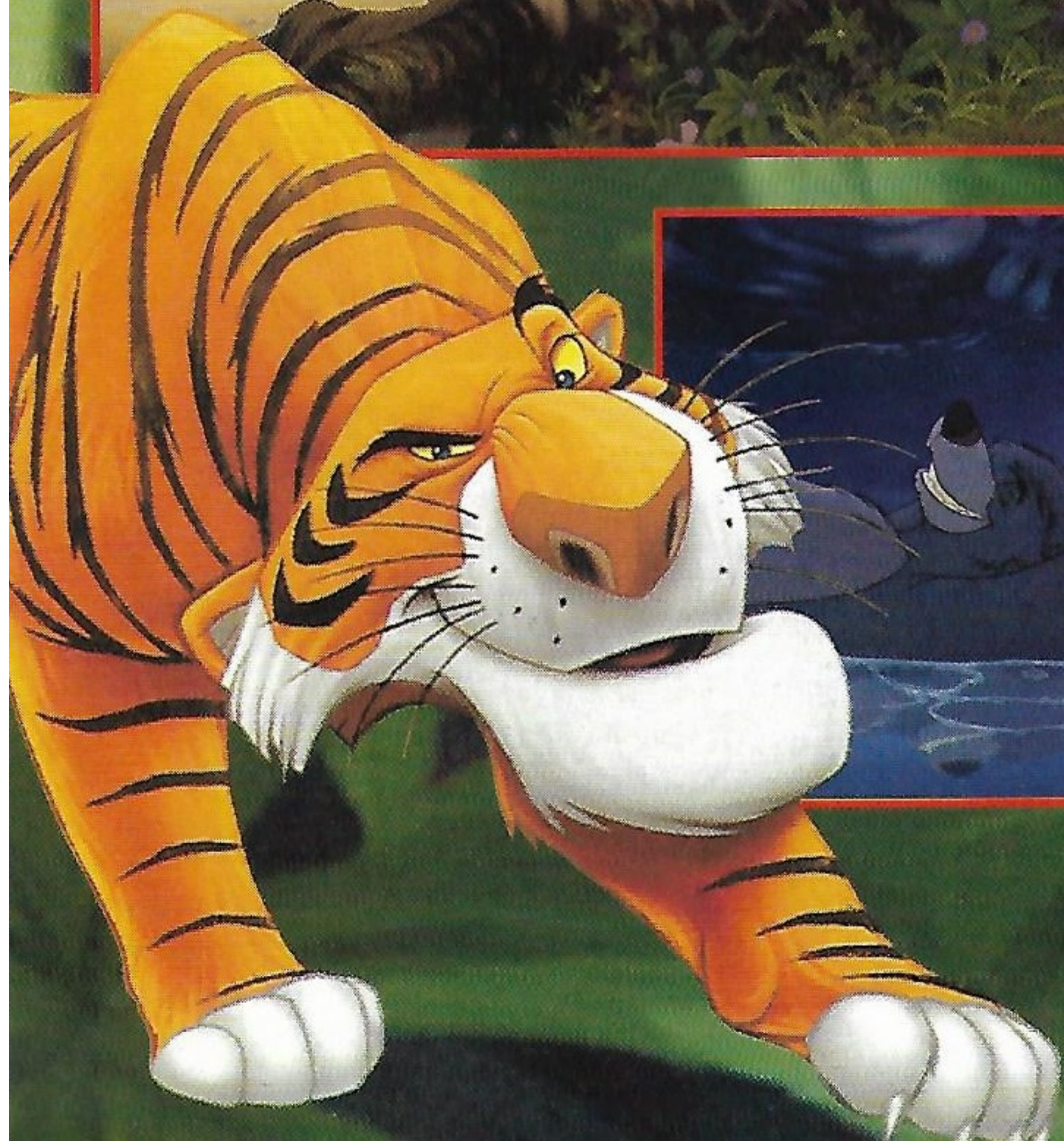
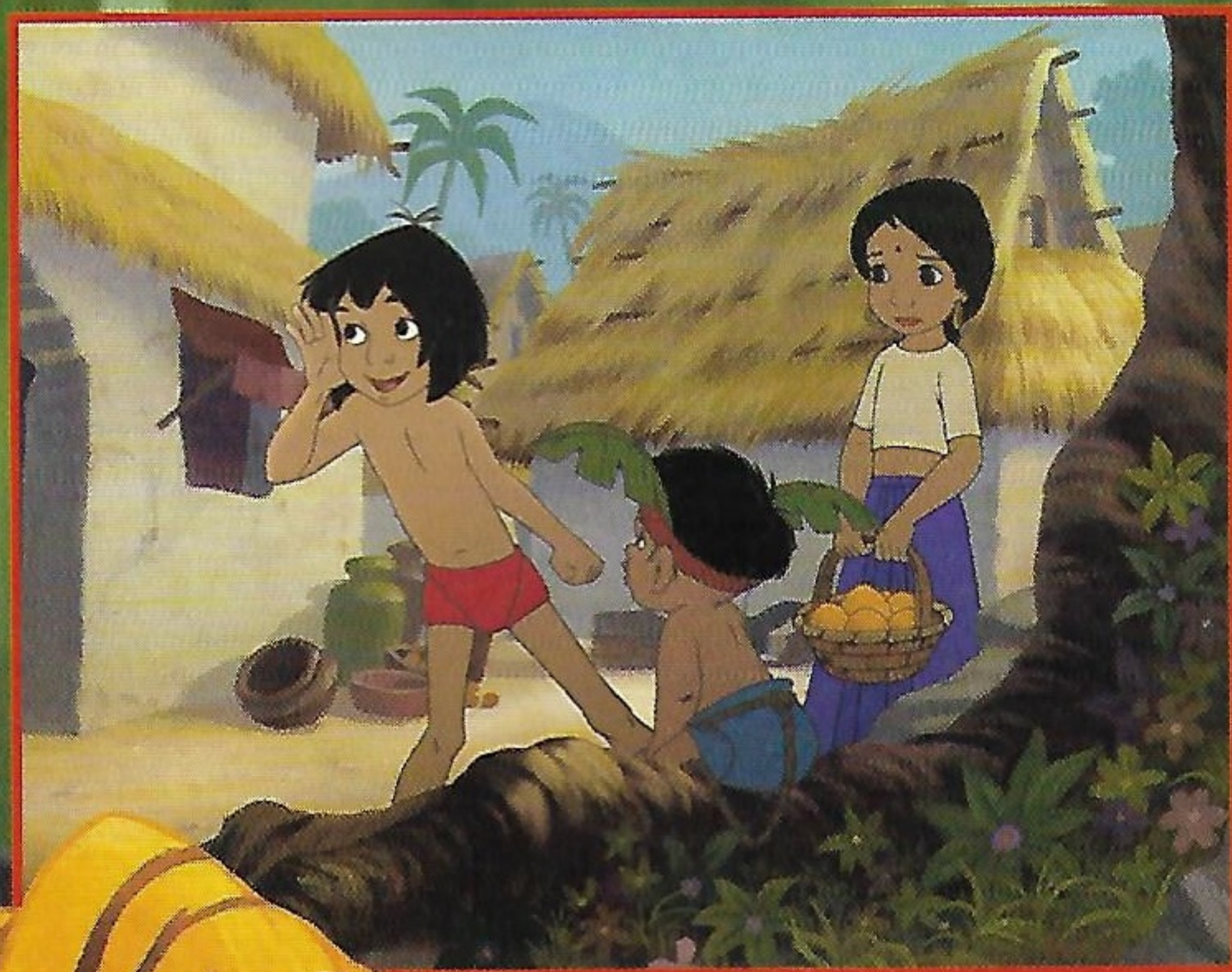
Au cinéma le 5 février

# LE LIVRE DE LA JUNGLE 2



Mowgli vit depuis quelques jours dans le village des Hommes, et même s'il aime bien sa nouvelle famille, son ami Baloo, l'ours débonnaire, lui manque trop... Puni pour avoir emmené les autres enfants dans la jungle, Mowgli décide de désobéir : avec l'aide de son ami Baloo, il parvient à se glisser hors du village. Il ignore que sa nouvelle amie, la petite Shanti, s'inquiète pour lui et se lance à sa poursuite ! De nombreux dangers les guettent : Kaa, le serpent hypnotiseur, ajouterait bien un enfant à son menu... Shere Khan, le redoutable tigre, ennemi

mortel de Mowgli, n'attend qu'une occasion pour se venger... Qui trouvera le garçon le premier ? Ses vieux amis, sa nouvelle famille ou le tigre Mangeur d'Hommes ? Face aux dangers, Mowgli, Shanti et Baloo devront faire front ensemble ! Mowgli découvre que deux familles, c'est deux fois plus de problèmes, le double d'aventures, mais aussi plus d'espoir et de bonheur...





# Le monde de Mowgli

## MOWGLI

Le cœur de notre jeune et fougueux héros bat toujours au rythme de la jungle. Aussi insouciant et facile à vivre que par le passé, Mowgli doit apprendre à s'adapter à la vie du village. Son caractère bagarreur s'accommode mal des contraintes de la vie parmi les Hommes. Quand les difficultés se font trop grandes, il est heureux de retourner à la facilité de sa "vie d'ours" avec son copain Baloo.

## BALOO

Le "papa ours" de Mowgli a un cœur immense, mais il a plus de mal au niveau du cerveau ! Il vit dans l'instant, sans se soucier de l'avenir, et adore jouer et faire la fête... Comme Mowgli lui manque trop, il décide d'aller le chercher pour le ramener dans la jungle. Dans cette histoire, il va mûrir un peu et admettre la nouvelle vie de Mowgli.



## BAGHEERA

La panthère noire est la voix de l'autorité au sein de la jungle. Mais Bagheera a beau avoir toujours raison, c'est quand même une sacrée rabat-joie ! Mais, elle va devoir changer son opinion : Mowgli a autant besoin de sa première famille que de celle des Hommes.

## SHANTI

Cette petite villageoise a dans le regard une lueur de courage. Quand Mowgli tente de lui faire partager son amour pour la jungle, elle espère surtout qu'il ne s'apercevra pas de sa crainte... Pourtant, lorsque Shanti assiste à ce qu'elle croit être l'enlèvement de Mowgli par un ours féroce, même sa peur des bêtes sauvages ne l'empêchera pas d'aller sauver son ami.

## RANJAN

Le petit frère de Shanti est une boule d'énergie que rien n'arrête. Il est fasciné par les histoires de la jungle que lui raconte Mowgli. Rêvant d'y aller, il saisit sa chance de le faire quand sa sœur suit Mowgli au fond de la jungle.

## SHERE KHAN

Rusé et sournois, ce tigre aussi majestueux que méchant, n'attend que l'occasion de prendre sa revanche ! Il s'est promis de débarasser "sa jungle" du Petit d'Homme qui lui a déjà fait subir un si cuisant échec...



## KAA

Toujours affamé, Kaa n'a qu'une seule idée dans sa (petite) tête de serpent : manger ! Mais, le malheureux boa constrictor découvrira vite que les êtres humains, lui donnent de sérieux maux d'estomac...

## COLONEL HATHI

C'est le plus grand moulin à paroles de la jungle. A la tête de sa patrouille d'éléphants, il tentera d'empêcher Baloo d'envahir le village des Hommes. Mais c'est lui qui portera le poids de l'invasion de la jungle par le village...



## LES VAUTOURS

Les alliés de Mowgli dans le premier film ont une nouvelle recrue : Lucky (le mal nommé !) qui se détache de ses frères pour se rapprocher de nos héros. Mais, trop bavard, il les mettra quand même en danger...



## A GAGNER



10 kits plantes



10 percussions



10 boîtes de crayons

Pour gagner l'un des cadeaux offerts par "Le livre de la Jungle 2" répondez vite à la question ci-dessous. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question :

Comment s'appelle le frère de Shanti ?

Découpez et envoyez ce bon à :

Télé Club Plus - "Livre de la Jungle" - 132, av. du Président Wilson - 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

## BULLETIN-REPONSE

Réponse : .....

Nom : .....

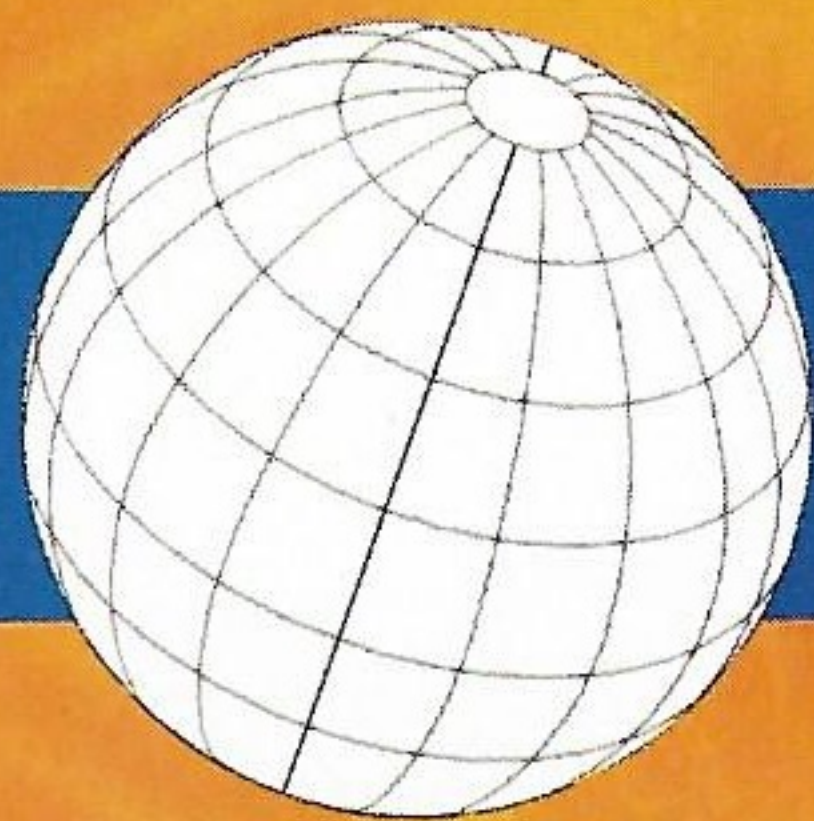
Prénom : .....

Adresse : .....

CP : .....

Ville : .....

# ANIMATION



*Toutes les nouveautés*



## BEYBLADE

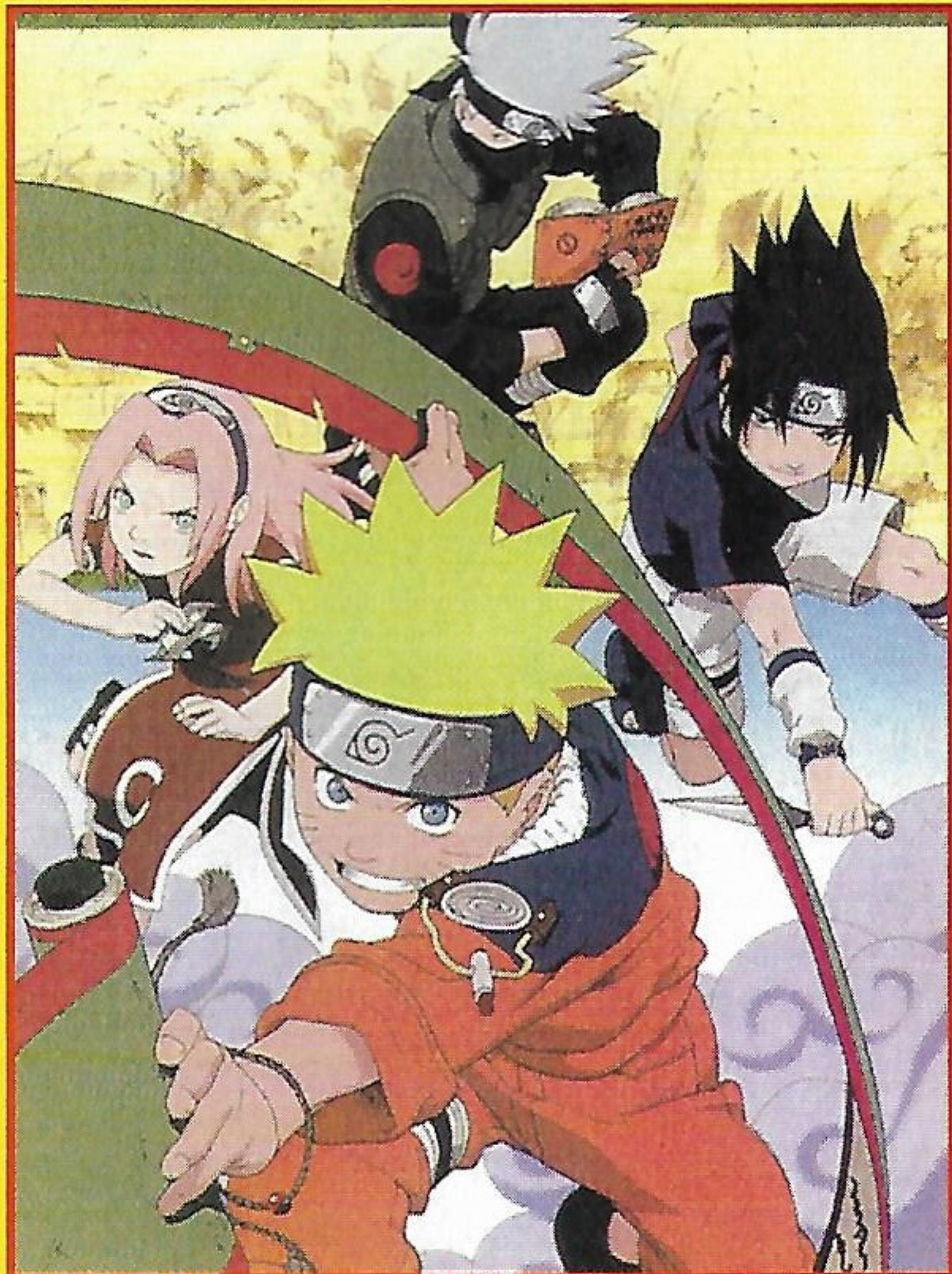


C'est une série japonaise, à découvrir sur France 3, dans TO3. Elle devrait, normalement, s'accompagner d'une collection de toupies, car son histoire est totalement basée sur ce gadget. Beyblade se passe dans un futur imaginaire où les toupies sont tellement en vogue qu'il y a des compétitions pour désigner les meilleurs joueurs. Tyson, convaincu qu'il ne pourra jamais être vaincu lors d'un match de Beyblade, est battu par Kai. Il n'a plus qu'un seul but en tête : devenir le meilleur Beyblader ! Quand l'esprit du Dragon vient habiter sa Beyblade, il sait qu'enfin, il va pouvoir rivaliser avec Kai.



## Naruto

De nos jours, sur les flancs d'une montagne, vit Naruto, un jeune garçon qui veut devenir Hokkage, le plus haut grade des Ninjas. Dans ce monde, pratiquement toute la population est Ninja. Mais, il existe une hiérarchie au sein des Ninjas : Apprenti Ninja, Ninja Medium, Ninja de Niveau Supérieur et enfin, le plus élevé, Hokkage. Et ce sont les puissants Hokkages qui dirigent les villages. Malheureusement Naruto ne peut réaliser son rêve d'être Hokkage : tout le monde le repousse, car un ancien démon légendaire s'est introduit dans son corps lorsqu'il était bébé.



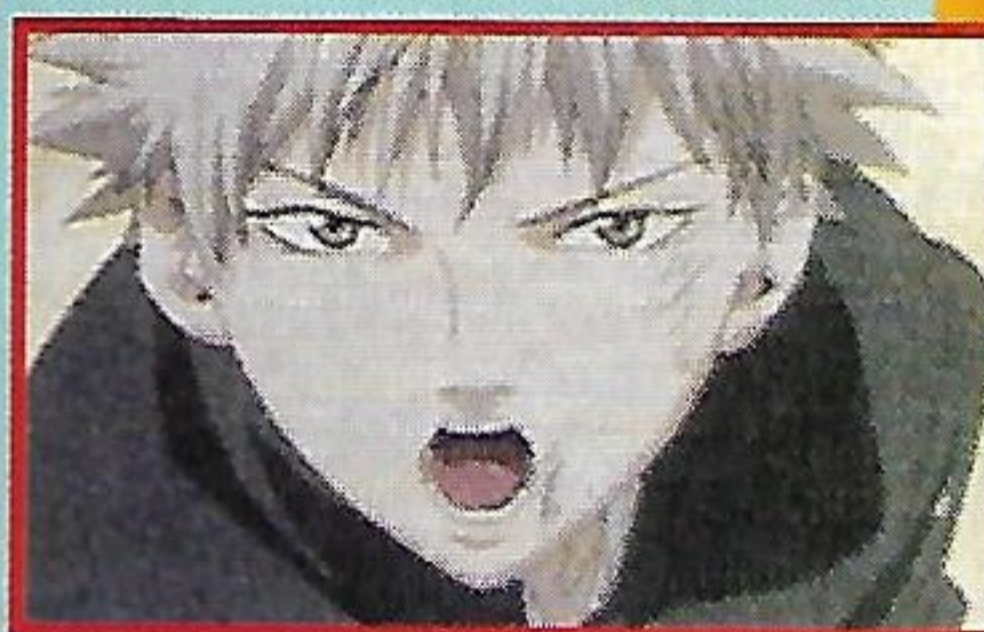
# Beet, The Vandel Buster

Après quatre années de silence, les créateurs de "Dragon Quest Fly" reviennent avec une histoire dans le même genre (Heroic Fantasy). Elle met en scène un jeune garçon, plutôt vif, qui interfère dans une bataille entre un méchant et cinq héros. Comme notre ami est blessé, ceux-ci vont utiliser une partie de leur énergie vitale pour le soigner et, du coup, changer sa vie à tout jamais. Il va alors commencer une longue quête à travers le pays afin de devenir un des grands guerriers du Japon.



## I'LL

Ce fameux manga (pour les fans, il est déjà disponible en France) est enfin adapté en dessin animé. C'est une histoire très intéressante, sur fond de basket-ball.



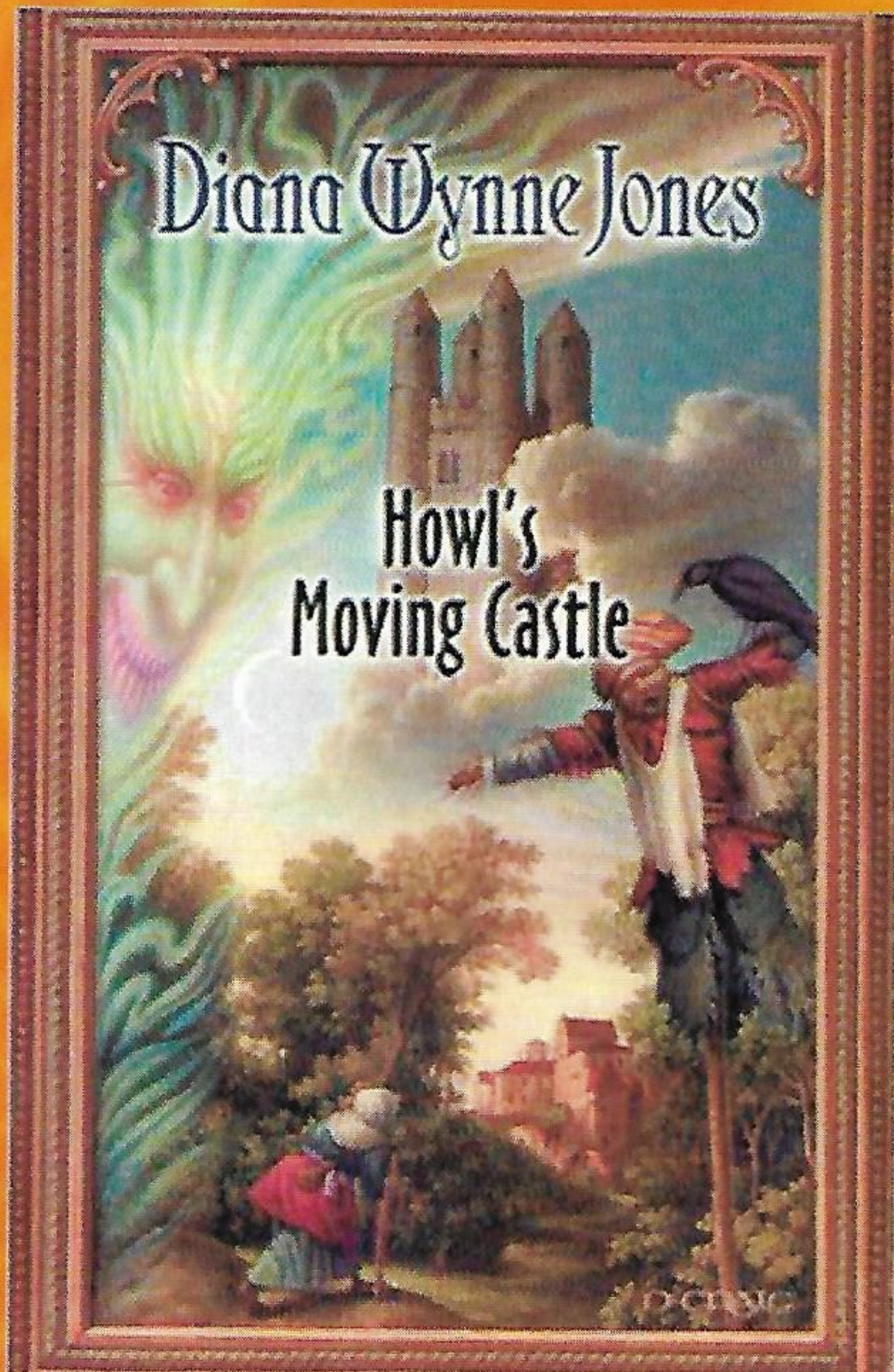
Akané Tachibana est en dernière année de son collège. Membre du club de basket-ball, il est prêt à arrêter ce sport, car il considère qu'il n'y trouve plus aucun challenge digne de lui. Sumiré Yoshikawa, son ami d'enfance, est très soucieux de cela. Mais, un nouvel arrivant, Hitonari Hiiragi, prouve, sur le terrain, son excellence comme basketteur. Une grande rivalité s'installe entre les deux garçons. Hitonari frappe Akané et la bagarre se généralise... Mais, les deux joueurs reconnaissent malgré tout, leur valeur réciproque. C'est alors que se noue entre eux une étrange amitié.

Diana Wynne Jones

Howl's Moving Castle

## Howl's Moving Castle

Deux ans et demi après "Le voyage de Chihiro" et alors que le "Château du ciel" sort en France, Hayao Miyazaki, leur auteur, commence la production d'un nouveau film adapté de "Howl's Moving Castle", un grand classique de la littérature anglo-saxonne, signé Diana Wynne Jones, la romancière anglaise. Sophie est l'aînée des filles d'un chapelier fort réputé de la ville de Halle-Neuve, située dans le royaume d'Ingary. À la mort de leur père, les trois sœurs se voient obligées d'apprendre chacune un métier. Sophie, la plus âgée, est tout naturellement désignée par sa belle-mère pour reprendre l'entreprise familiale. Un jour, l'existence morne et solitaire de la jeune fille prend un tour inattendu lorsque la Sorcière du Désert lui rend visite et la transforme en vieille femme. Sophie se voit contrainte de quitter la ville, et part sur les routes... Un très étrange château, appartenant à Hurler le magicien, se dresse dans le paysage.

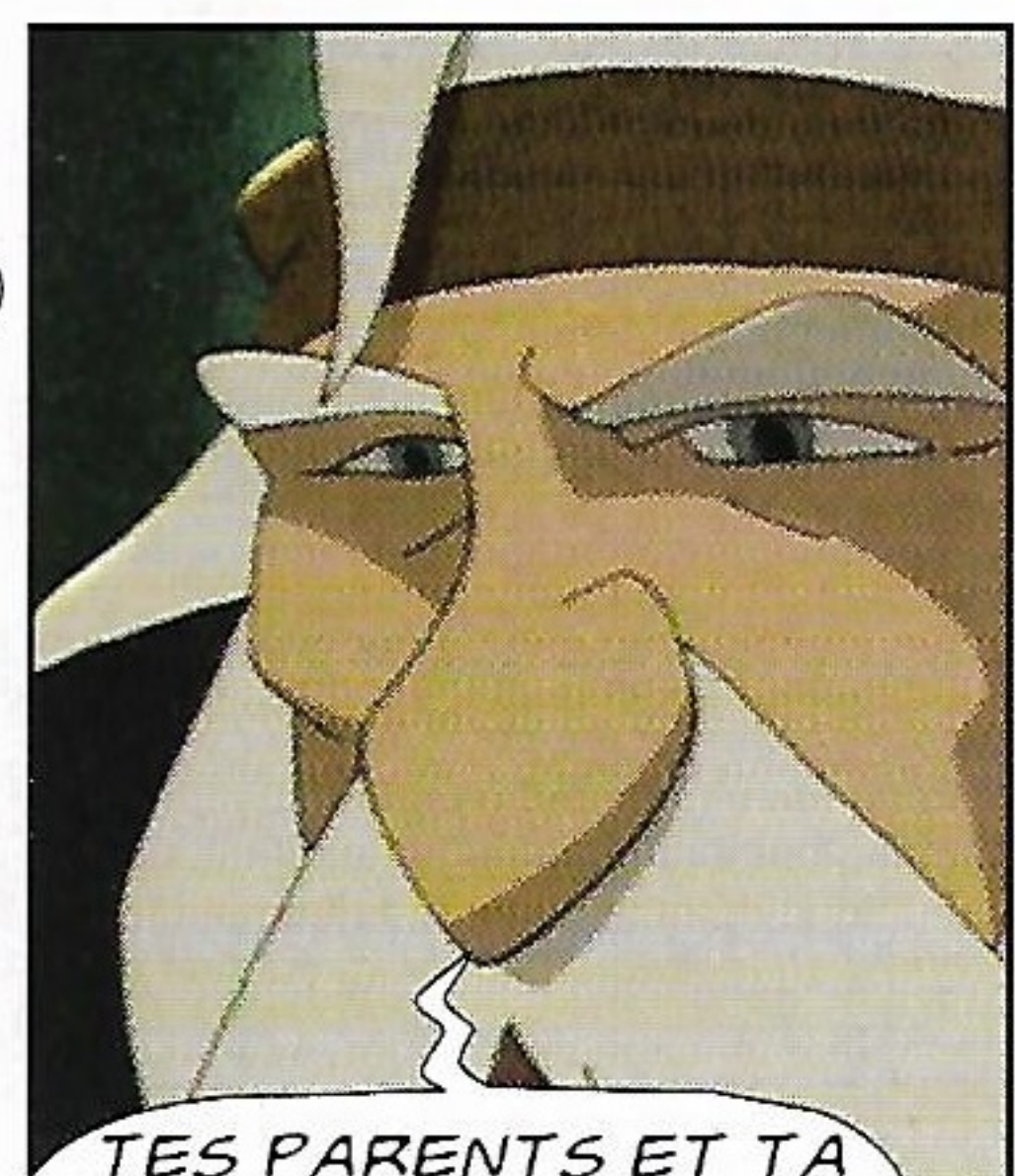




# CHRIS COLORADO

## La ville protégée (1)

Résumé : Après avoir sauvé la fille du Commandeur qui allait être enlevée par des Thanors, Chris Colorado, portant une combinaison holographique le rendant méconnaissable, réussit à pénétrer dans la ville protégée de Crichen-Itza...





PEUX-TU M'EN DONNER LA PREUVE ?



SAM ! ÇA FONCTIONNE ! COMMENT AS-TU FAIT ?

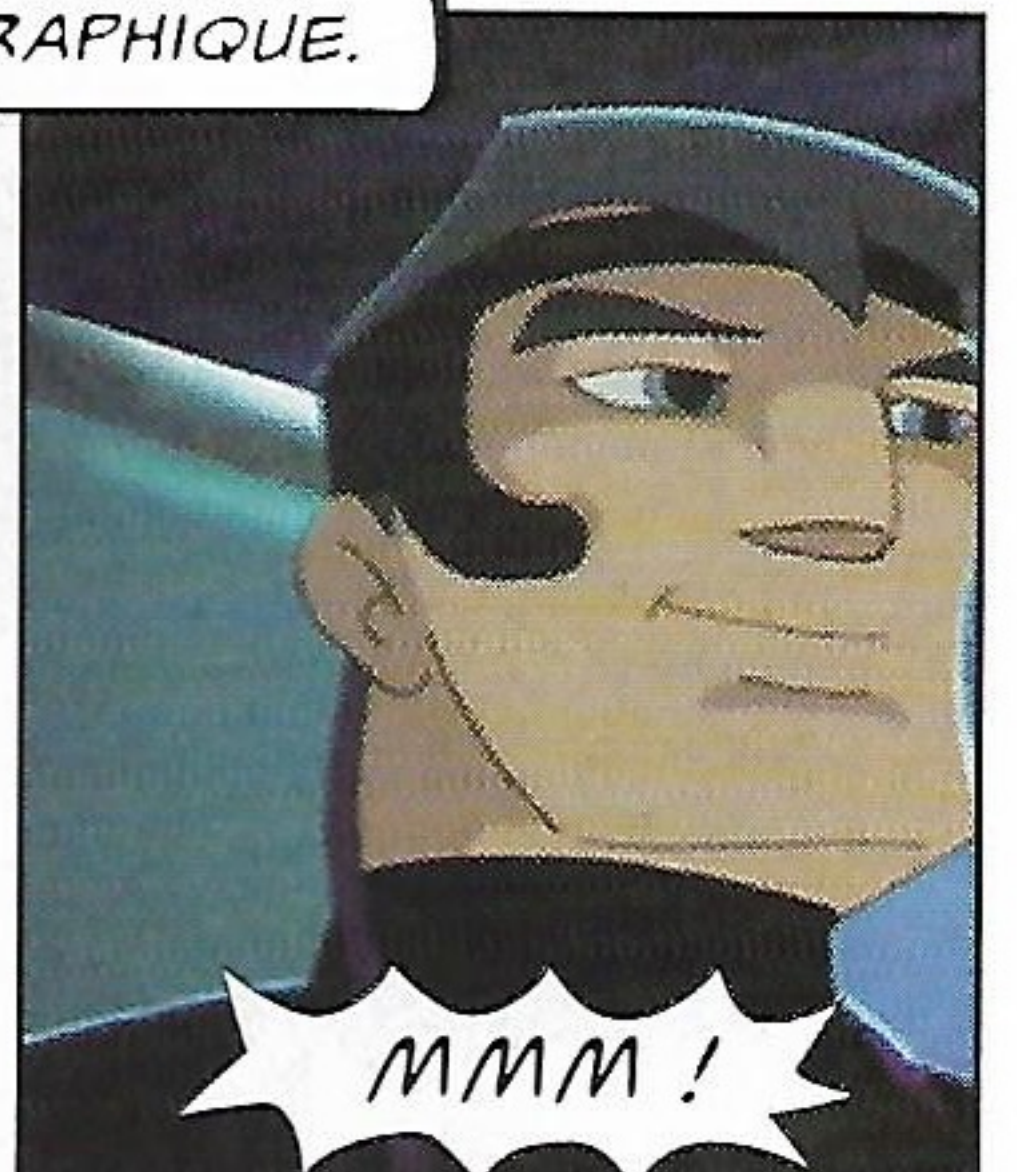


HOUOU !

QUELQUES HEURES PLUS TARD À BORD D'UN AVION, CHRIS ET CHIP DÉCOLLENT ! CHRIS A REVÊTU UNE COMBINAISON HOLOGRAPHIQUE.

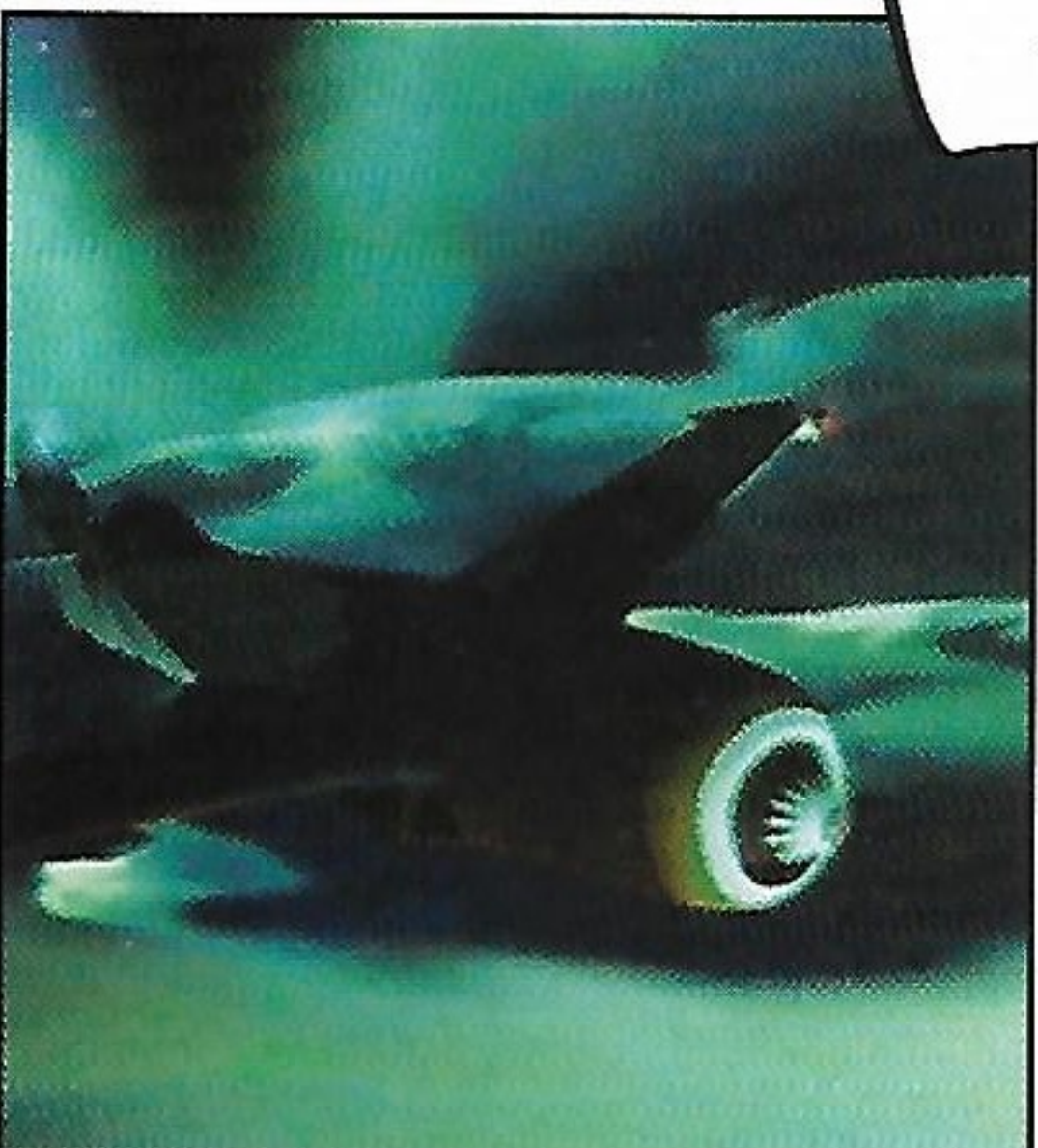


CAP SUR CHICHEN-ITZA ! NOUS AVONS UNE MISSION, CHIP !

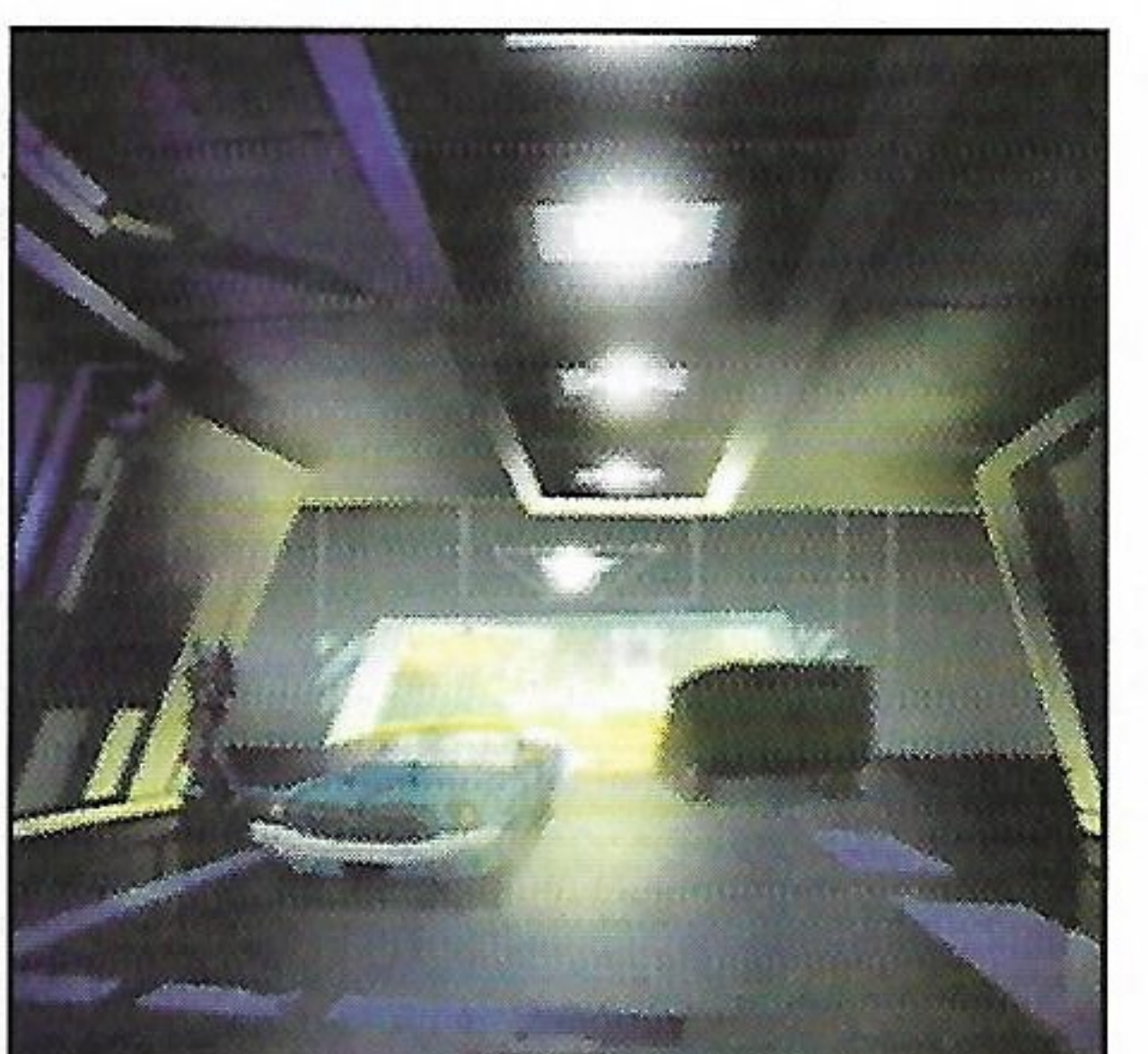


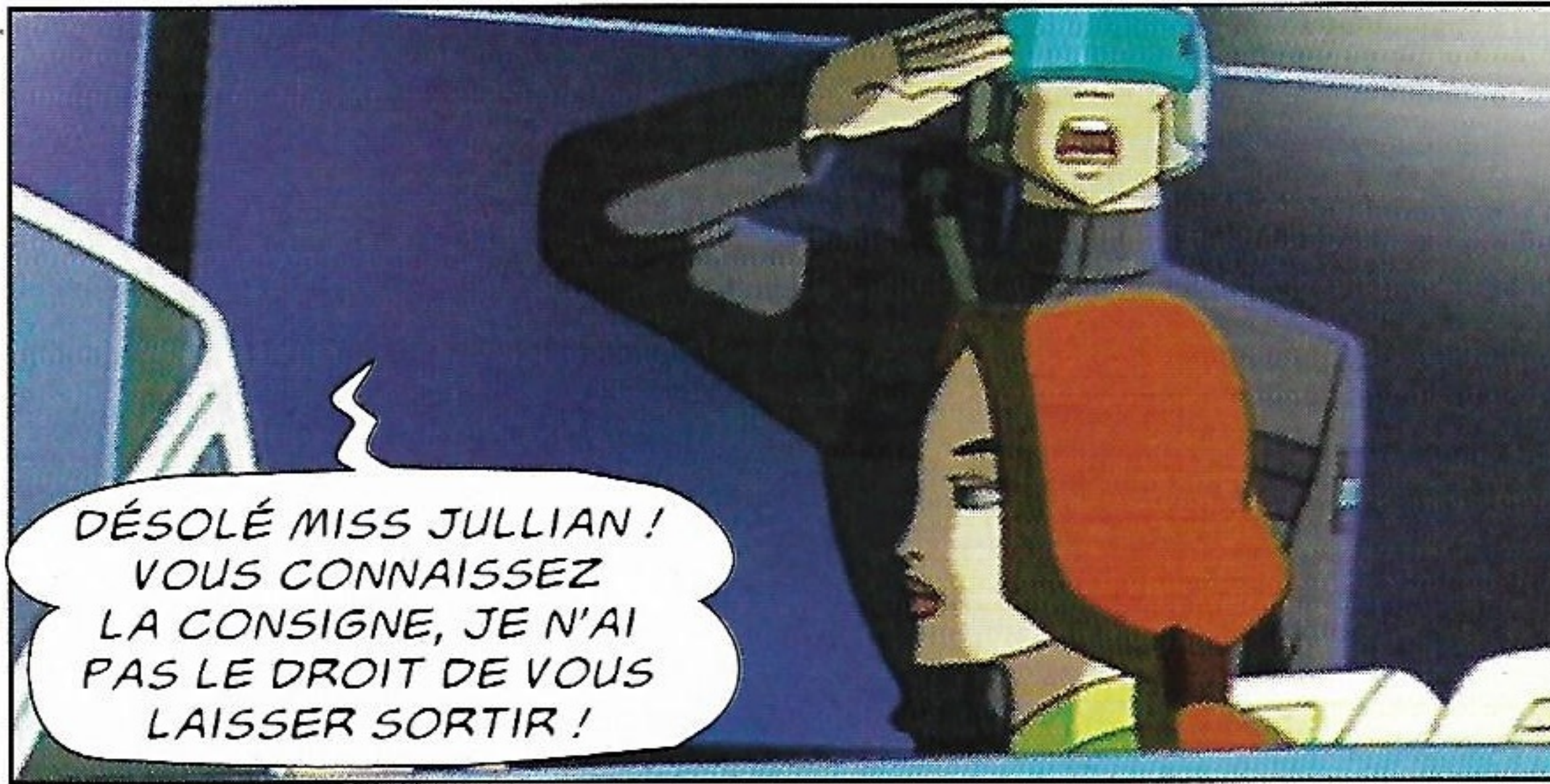
MMM !

NOS DEUX HÉROS SE METTENT EN PLACE POUR UNE SURVEILLANCE TRÈS PRÉCISE DES FAITS ET GESTES DE LA BASE DU COMMANDEUR !



UN VÉHICULE PÉNÈTRE DANS LA BASE !





DÉSOLÉ MISS JULLIAN !  
VOUS CONNAISSEZ  
LA CONSIGNE, JE N'AI  
PAS LE DROIT DE VOUS  
LAISSER SORTIR !



ET LA VOITURE DÉMARRE...

ARRÊTEZ !



ET BIEN LE VOILÀ LE MOYEN  
DE PÉNÉTRER DANS  
CHICHEN-ITZA !



QU'EN DIS-TU ?



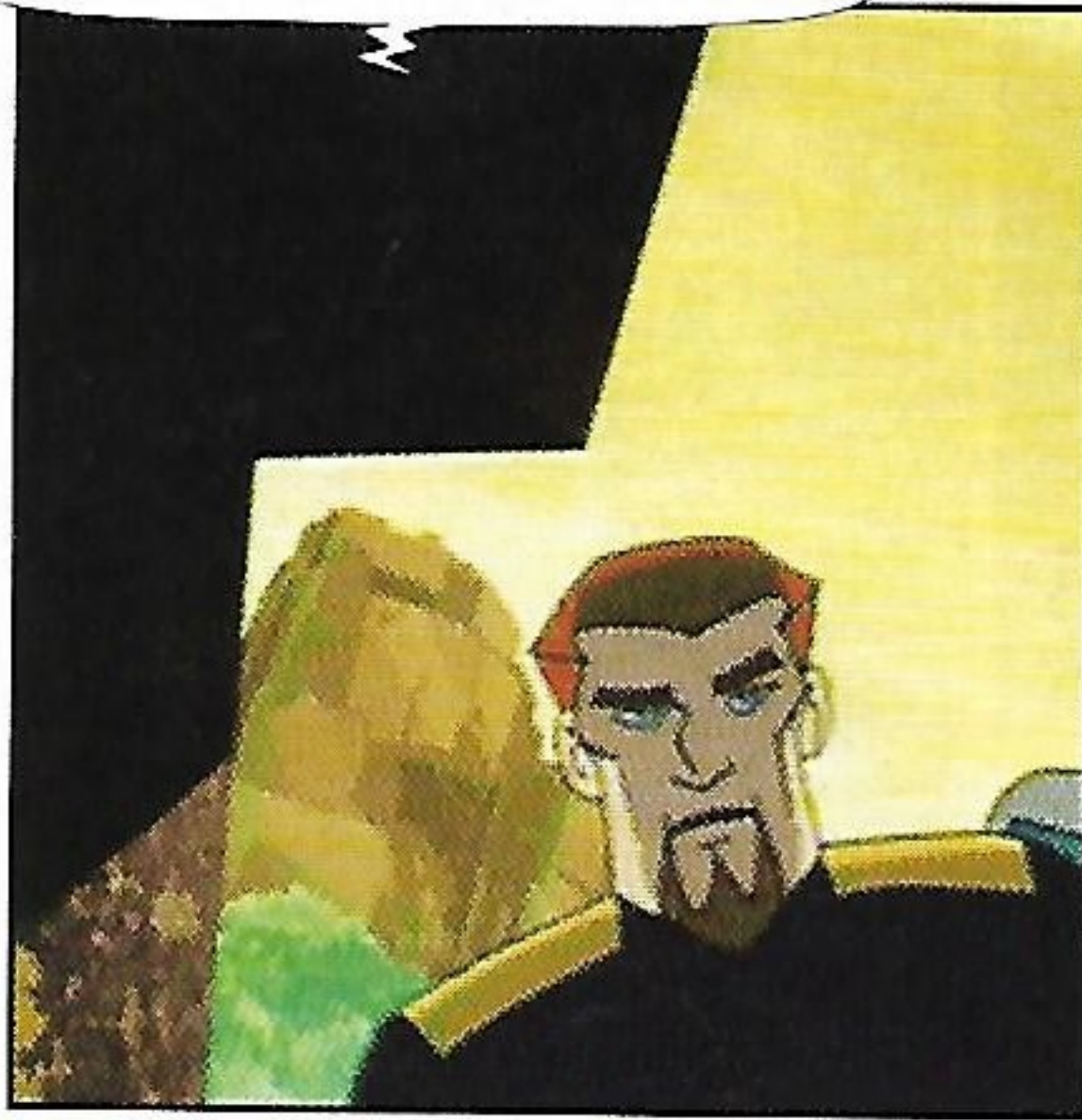
NE PASSE PAS TROP PRÈS  
D'UN GÉNÉRATEUR CAPTEUR  
D'ÉNERGIE SINON TU SAIS  
CE QUI VA ARRIVER !



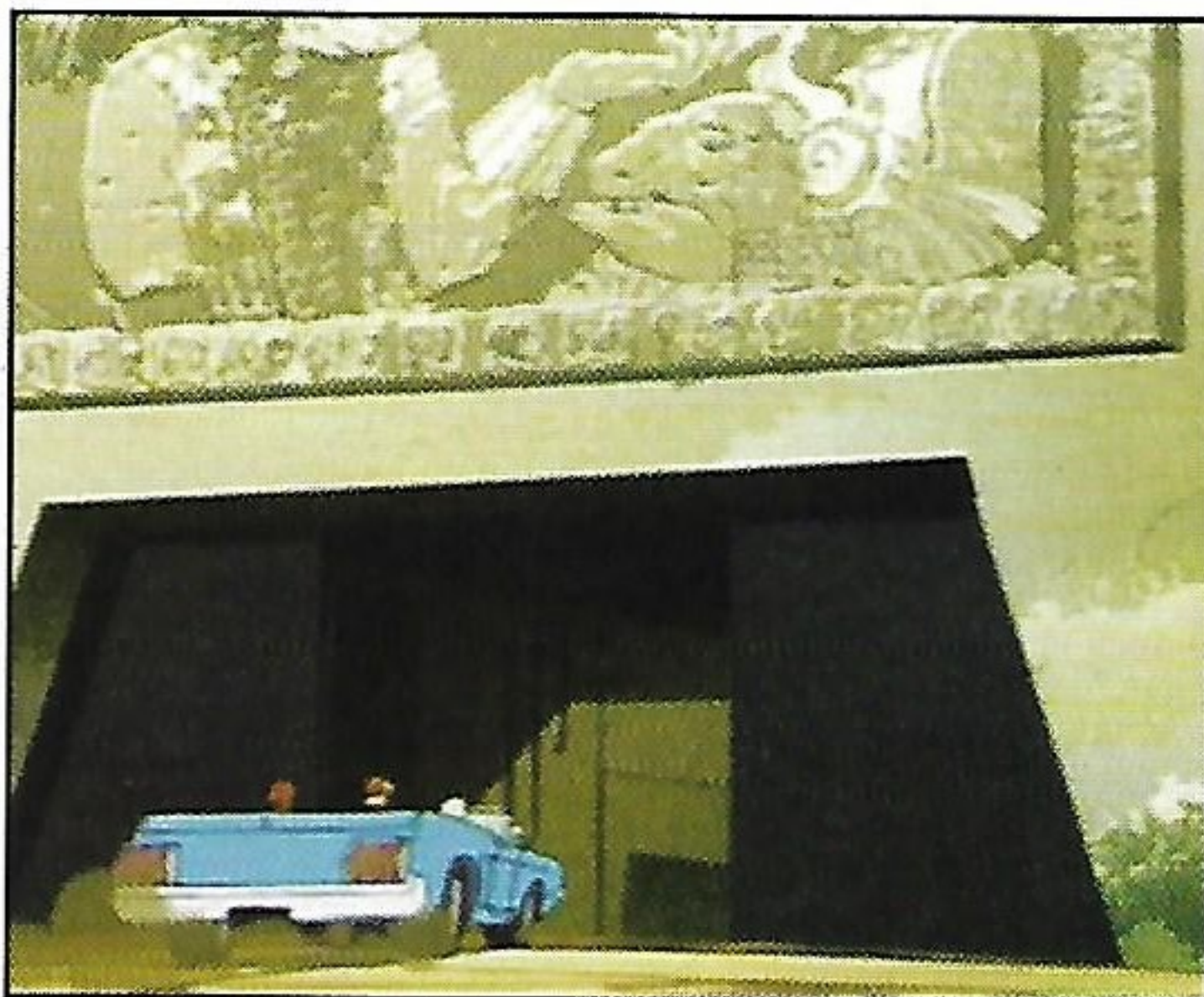
UN PEU PLUS TARD...

DÈS QUE MISS JULLIAN  
RESSORT, ON LUI TOMBE  
DESSUS !

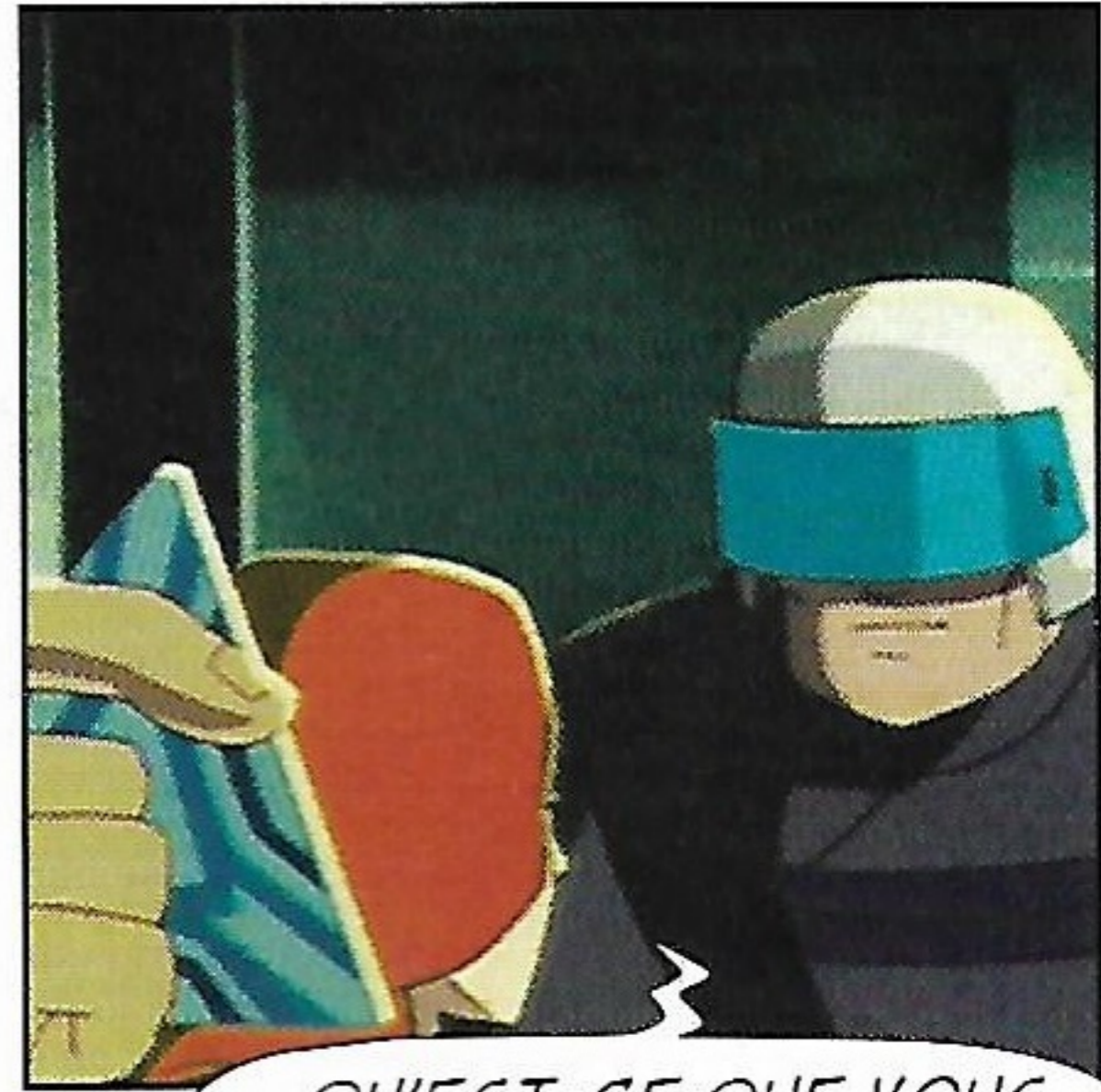
ALLONS-Y ! OOOHH !!



COLONEL MORTON !  
MADEMOISELLE JULLIAN, À L'AVENIR, FAITES-MOI PLAISIR, NE QUITTEZ PLUS CHICHEN-ITZA SANS ESCORTE !



PAS DU TOUT ! ARRÊTEZ CES DEUX TYPES !



JE SUIS LE COLONEL MORTON ! CETTE JEUNE PERSONNE EST SOUS MA GARDE !

DÉSOLÉ MADemoisELLE, MAIS JE NE PEUX RIEN FAIRE DEVANT UN PORTEUR DE PASSE DELTA !

QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ POUR LES CAPTURER ?



OUVREZ LES PORTES !

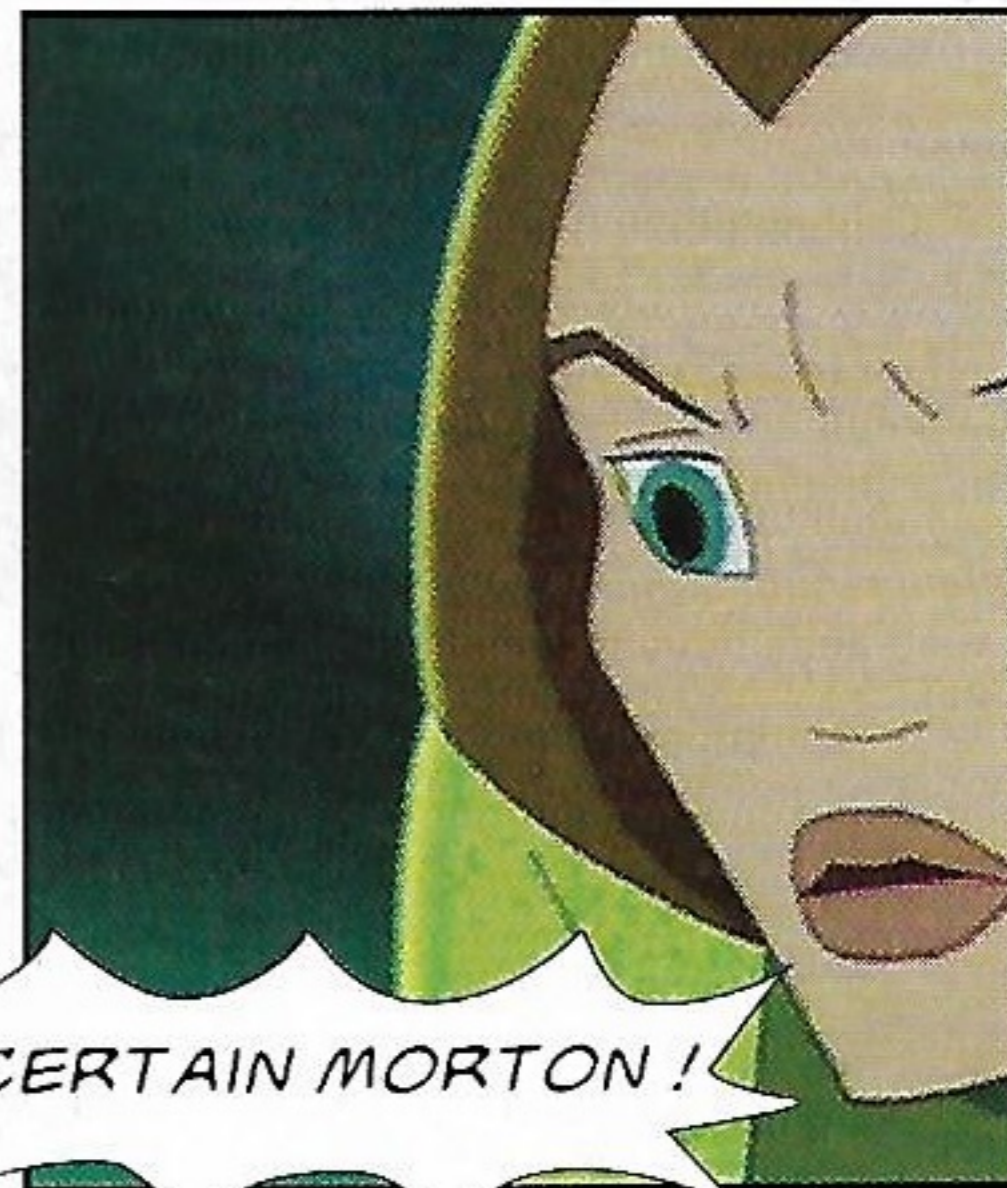
REBECCA JE VEUX VOIR MON PÈRE IMMÉDIATEMENT !

VOUS AUREZ DE MES NOUVELLES, COLONEL MORTON !



ET BIEN ! ILS NE MANQUENT PAS D'AIR CES DEUX LÀ !

JE VOUS RAPPELLERAI PLUS TARD SÉNATEUR !



C'EST IMPOSSIBLE MISS JULLIAN ! IL EST EN CONFÉRENCE !

AVEC QUI ?

UN CERTAIN MORTON !



DANS LE BUREAU DU  
COMMANDEUR !

À AUCUN MOMENT !  
BURT A RÉUSSI À  
ÉVITER LEURS TIRS !

LES LASERS DES  
THANORS ONT-ILS  
TOUCHÉ VOTRE  
PLANEUR ?

ENSUITE ON S'EST  
POSÉ AVEC UN  
GRAND CRAC !

...NOUS AVONS PERDU  
UNE AILE ET L'APPAREIL  
S'EST IMMOBILISÉ !

AUTANT LOUPER UN  
ÉLÉPHANT DANS UN  
COULOIR !

SI VOUS ME DONNEZ  
L'ORDRE D'ABATTRE UN  
PLANEUR ALORS QUE JE  
SUIS AUX COMMANDES  
D'UN HÉLICOPTÈRE DE  
COMBAT...

DE RETOUR DANS LE  
PARKING...

AU PENTAGONE DE  
LA DÉFENSE !

VOTRE  
IDENTIFICATION  
JE VOUS PRIE !

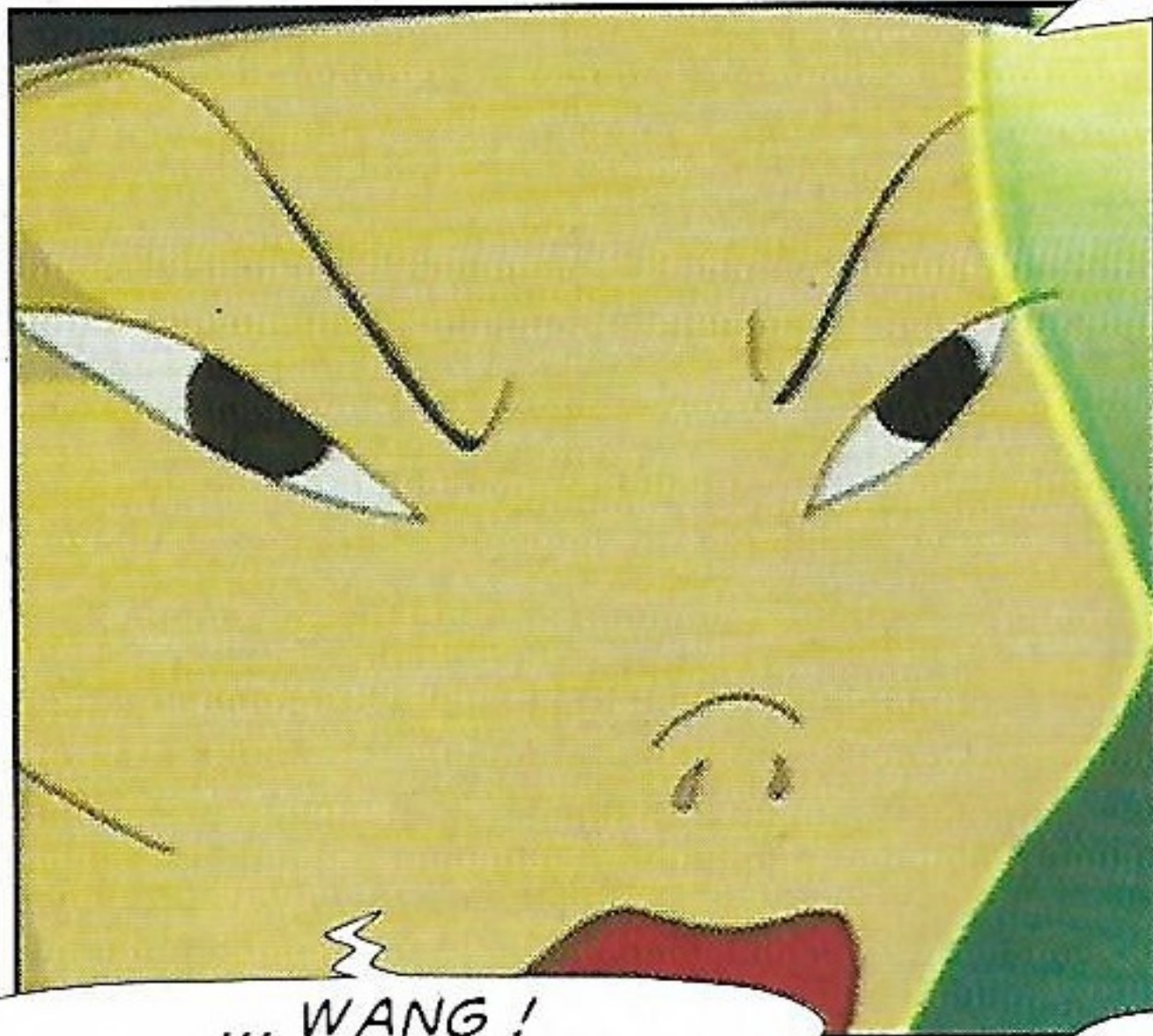
... JE NE LE  
RATERAIS PAS !

DANS LES COULOIRS  
DU PENTAGONE...

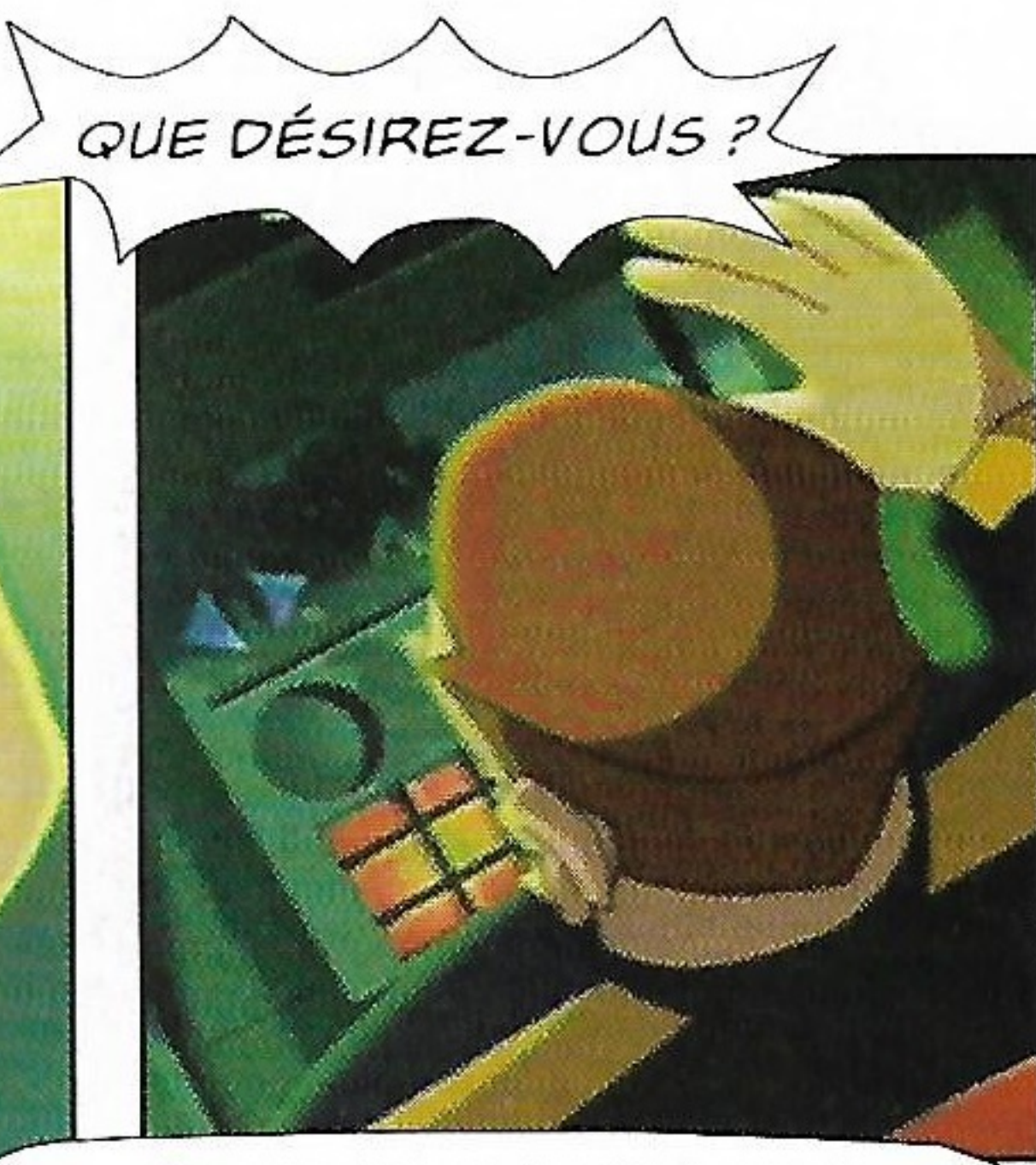
COLONEL MORTON !

JE CONNAIS À PEU PRÈS  
TOUT LE MONDE ICI !  
MAIS JE NE CROIS PAS  
VOUS AVOIR DÉJÀ VU !

DÉSOLÉ MAIS JE N'AI  
PAS LE TEMPS MISS...

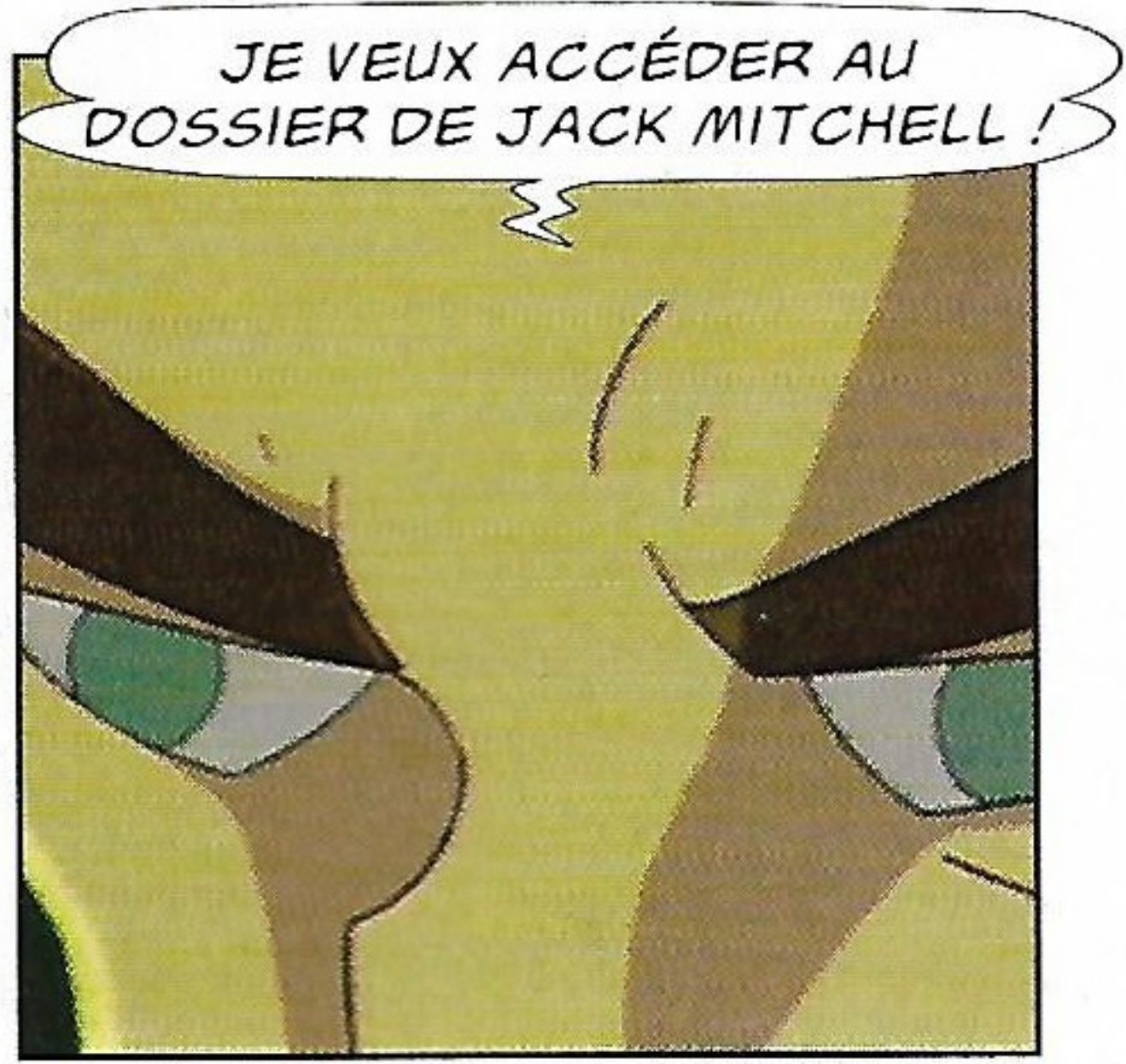


... WANG !  
REBECCA WANG !



QUE DÉSIREZ-VOUS ?

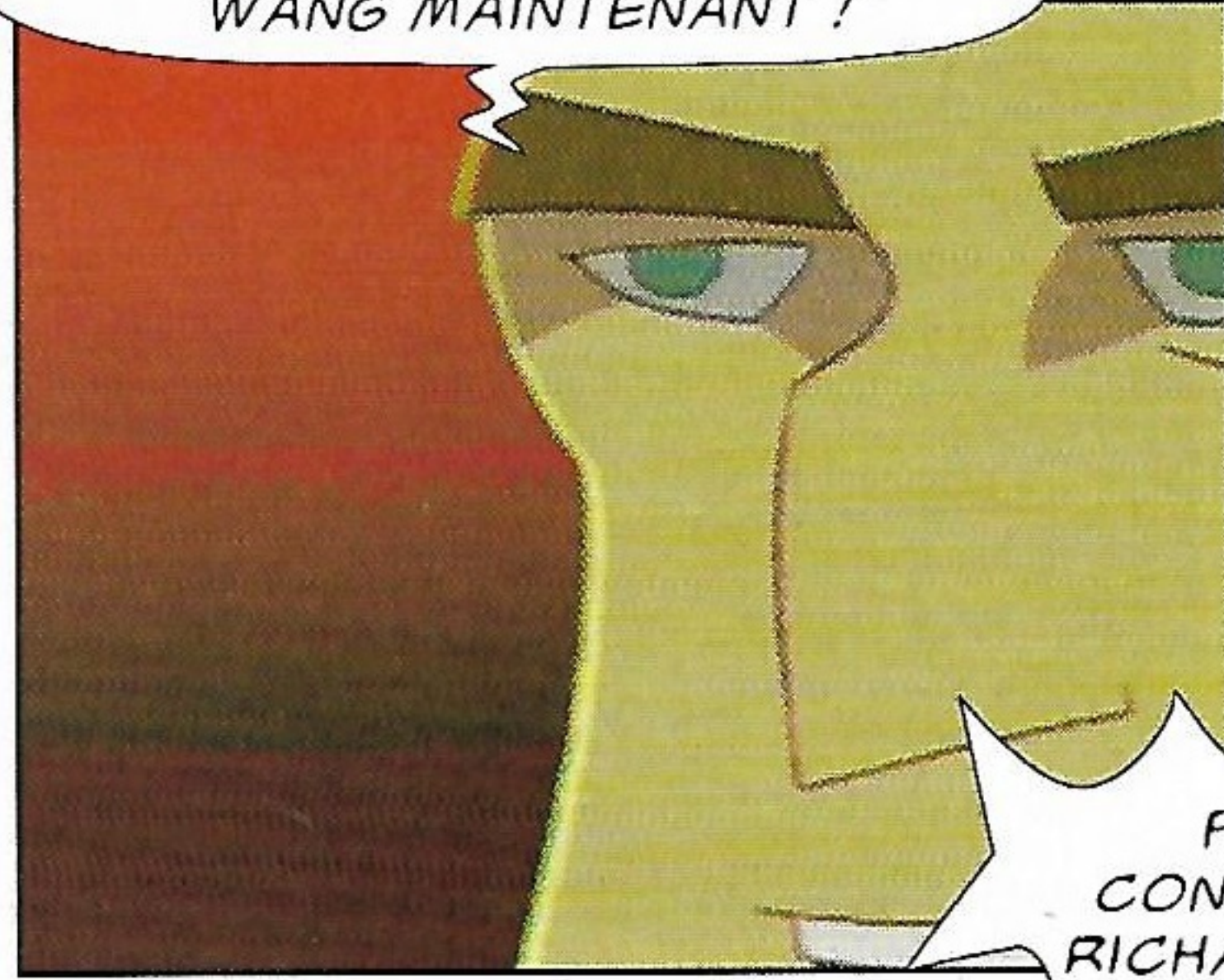
C'EST ÇA ! C'EST ÇA !  
LE DOSSIER DE REBECCA  
WANG MAINTENANT !



JE VEUX ACCÉDER AU  
DOSSIER DE JACK MITCHELL !



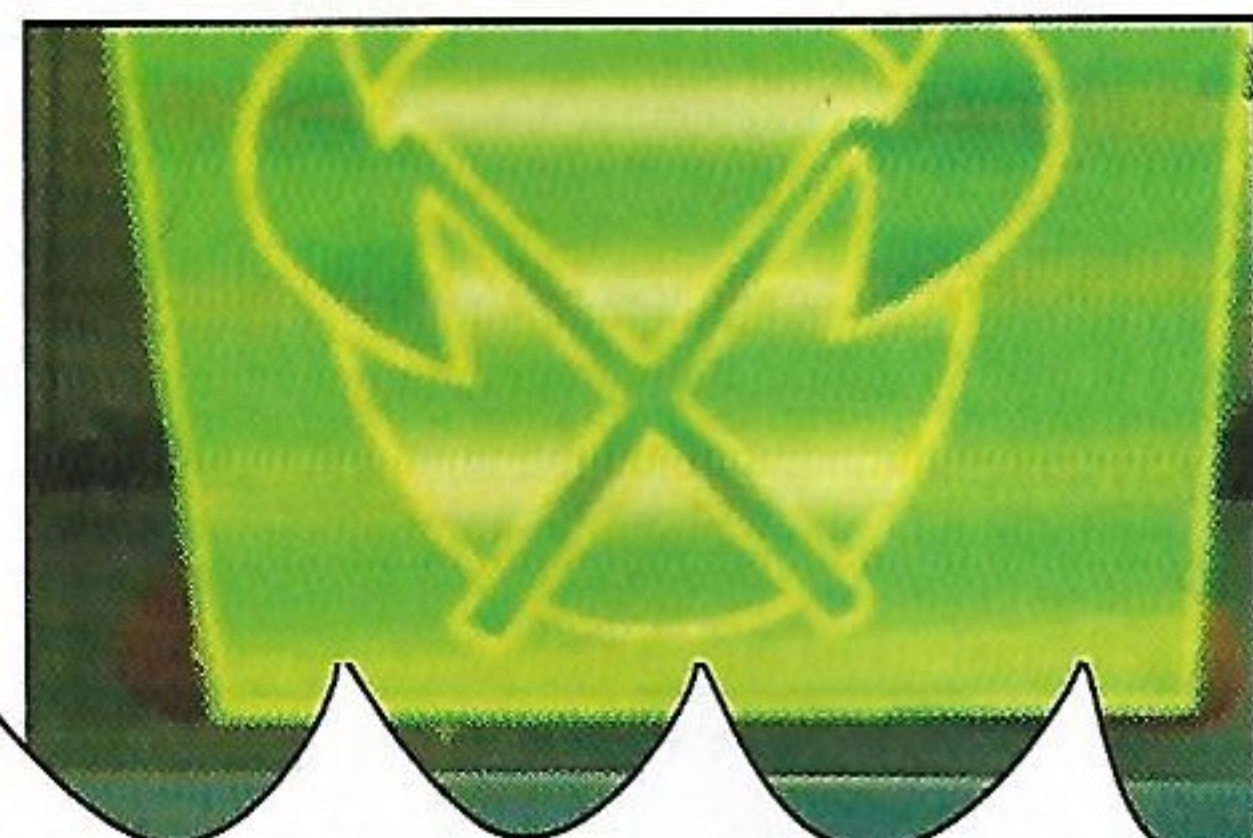
DÉCORÉ DE L'ÉTOILE  
DE LA FÉDÉRATION  
MONDIALE...



ET AVANT,  
QUE FAISAIT-ELLE ?



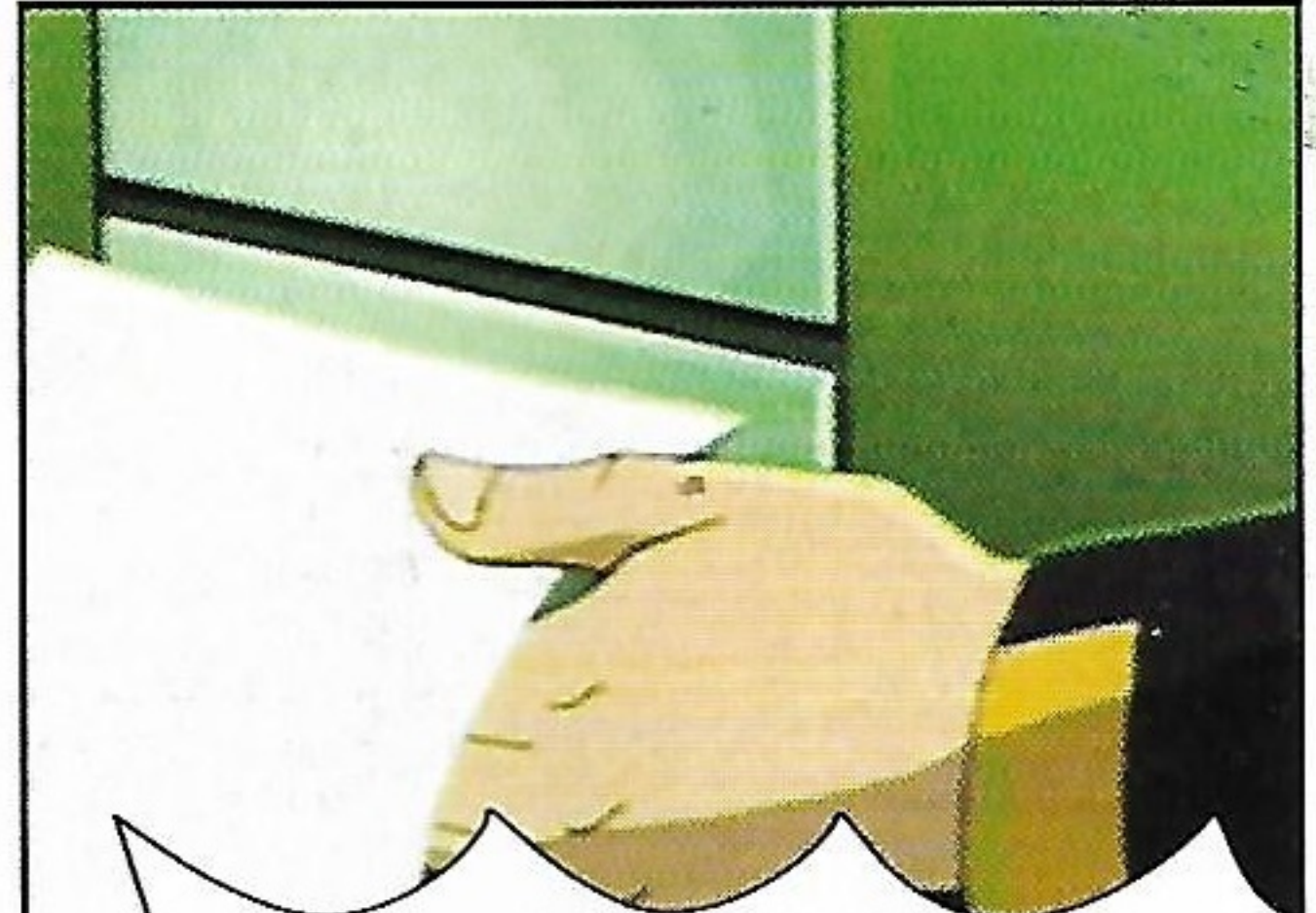
PREMIÈRE  
CONSEILLÈRE DE  
RICHARD JULLIAN !



CAMPAGNE POUR UN PARTI  
AUJOURD'HUI DISSOUS :  
L'AXE D'ACIER, VAINCU PAR  
RICHARD JULLIAN AU  
SUFFRAGE UNIVERSEL !



ÇA ME RAPPELLE  
QUELQUE CHOSE !  
QUI DIRIGEAIT L'AXE  
D'ACIER ?



HER FORCITE 3 !  
ETAUJOURD'HUI LE DOYEN  
DES SÉNATEURS !



AMIRAL ! UN CERTAIN  
COLONEL MORTON SE LIVRE  
À UNE ENQUÊTE POUR LE  
MOINS SUSPECTE !



MORTON ?  
CONNAIS PAS...



# Fais le plein de digicadeaux!



www.digimon.tm.fr



*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 ...
















9 vol. signifie que la série compte 9 numéros. Le prix indiqué est celui pour 1 volume. Si vous prenez plusieurs numéros différents d'une même série, pensez à multiplier le prix par le nombre de numéros.

# TONKAM VPC

Livres d'illustrations

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

## Art Books

 Hoyo 20 Nicky Larson Qté...X 38€=.....€	 (Inoue) Slam Dunk Qté...X 31€=.....€	 Saison Adachi Qté...X 77€=.....€
 Gundam Wing Comp Qté...X 24€=.....€	 Gundam W Rapport Qté...X 26€=.....€	 Akira Club Qté...X 34€=.....€
 4C (I's et Video girl) Qté...X 53€=.....€	 WX III Patlabor 3 Qté...X 57€=.....€	 Cobra Girl Qté...X 28€=.....€
Par l'auteur du Voyage de Chihiro et Princesse Mononoké.		
 Art Voyage de Chihiro Qté...X 45€=.....€	 The art of Totoro Qté...X 40€=.....€	 Art le chateau du ciel Qté...X 40€=.....€
 Art of Porco Qté...X 44€=.....€	 Art mes voisins Yamada Qté...X 44€=.....€	 Art of Kiki's Qté...X 39€=.....€

## Tonkam Éditions Manga en VF

**The King Of Fighters**  
par l'auteur de **Cyber Weapon**  
Adaptation en manga couleurs du jeu King of Fighters 1 vol  
Qté...X 12,50€=.....€

**PACK BUTSU ZONE**  
Du même auteur que **Shaman King**  
VOL 1 À 3  
12€

**PACK TALLULU**  
Du même auteur que **Théo et Une vie nouvelle**  
VOL 1 À 3  
20€

 Cat's Eye 5 vol. Qté...X 9€=.....€	 I's 15 vol. Qté...X 5€=.....€	 Néji 1 vol. Qté...X 5€=.....€	 Melodie de Jenny 1 vol. Qté...X 5€=.....€	 Imadoki 3 vol. Qté...X 5€=.....€	 Vagabond 11 vol. Qté...X 9€=.....€	 RG Veda 1 vol. Qté...X 9€=.....€	 Gantz vol. 1 Qté...X 9€=.....€	 Spirale 3 vol. Qté...X 9€=.....€	 Kimengumi 13 vol. Qté...X 9€=.....€
 I' LL vol. 1 (2 dispo) Qté...X 5€=.....€	 I' LL vol. 9 Qté...X 5€=.....€	 Rookies 18 vol. Qté...X 5€=.....€	 Flame of Recca 2 vol. Qté...X 5€=.....€	 Angel sanctuary 17 vol. Qté...X 5€=.....€	 Maison Ikkoku 10 vol. Qté...X 9€=.....€	 Ayashi no C 14 vol. Qté...X 5€=.....€	 Sous un FI 3 vol. Qté...X 5€=.....€	 Celui que j'aime 9 vol. Qté...X 9€=.....€	 Wish 4 vol. Qté...X 9€=.....€
 Hikaru no Go 2 vol. Qté...X 5€=.....€	 Kindaichi 4 vol. Qté...X 5€=.....€	 Tallulu 10 vol. Qté...X 5€=.....€	 X de Clamp 16 vol. Qté...X 5€=.....€	 Fushigi Yugi 18 vol. Qté...X 5€=.....€	 Hyper Run 4 vol. Qté...X 7,50€=.....€	 Tough 17 vol. Qté...X 7,50€=.....€	 VGA de luxe 9 vol. Qté...X 12€=.....€	 Cyber W 10 vol. Qté...X 12,50€=.....€	 Jeanne 2 vol. Qté...X 12€=.....€

## DIVERS MANGA EN FRANÇAIS

 C Tsusbasa interna (2 Vol.) Qté...X 5,50€=.....€	 Medarot (1 Vol.) Qté...X 6,95€=.....€	 Capitaine Albatror (4 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 Love Hina (7 vol.) Qté...X 6,95€=.....€	 Slam Dunk (19 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 Inuyasha (7 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 Dragon Ball Original (1 Vol.) Qté...X 6,10€=.....€	 Ranma 1/2 (38 Vol.) Qté...X 6,10€=.....€	 Tenchi muyo (5 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 Dragon Ball New (12 Vol.) Qté...X 8,99€=.....€	 Escaflowne (4 vol.) Qté...X 6,95€=.....€	
 Marmalade boy (7 vol.) Qté...X 6,10€=.....€	 Macross 7 Trash (8 Vol.) Qté...X 6,10€=.....€	 Lady Oscar (2 vol.) Qté...X 12€=.....€	 Gunmm Last order (1 Vol.) Qté...X 6,10€=.....€	 Conan (34 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 Yu Gi Oh (21 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 Gundam Wing Zero Qté...X 8,99€=.....€	 Les chevaliers du Z (28 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 Shaman king (14 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 O & T Capitaine Tsusbasa (37Vol.) Qté...X 5,50€=.....€	 C Tsusbasa interna (2 Vol.) Qté...X 6,50€=.....€	
 BTX (16 vol.) Qté...X 6,95€=.....€	 Sakura (12 Vol.) Qté...X 6,95€=.....€	 Sakura animé (6 vol.) Qté...X 7,90€=.....€	 Dragon Ball Z K7 Box vol.9 Qté...X 74€=.....€	 Voyage de Chihiro DVD Qté...X 34€=.....€	 Sakura Box DVD 1 Qté...X 60€=.....€	 DB GT K7 vol.14 Qté...X 15€=.....€	 Evangelion (4 Vol.) Qté...X 6,10€=.....€	 Gundam Wing (8 Vol.) Qté...X 6,95€=.....€	 Hunter X Hunter (14 Vol.) Qté...X 5,25€=.....€	 Ken le survivant (27 Vol.) Qté...X 5,50€=.....€	 Chobit (1 Vol.) Qté...X 6,95€=.....€



## La Boutique du manga à Paris

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



## 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 : / /
- 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 132 avenue du président Wilson BP 95 / 93210 Saint-Denis-La Plaine

Illustration Nikoneda