

DM MANGAS

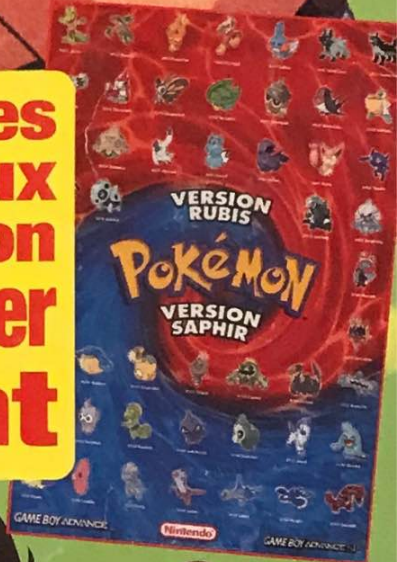
Kaï UN BLADE SHARK

Yu-Gi-Oh!

Les produits dérivés



Tous les nouveaux Pokémon en poster géant



AU CINEMA

Tomb Raider

Terminator 3

SANGOKU

Ses niveaux de puissance

Mensuel N° 503
AOUT 2003 3 €
DOM 4,5 € BEL 3,5 €
6,50 FS

T 02918 - 503 - F: 3,00 €



PRESSE JUNIOR

Série culte

Ken le survivant

DIGIMON
Les 4 saisons



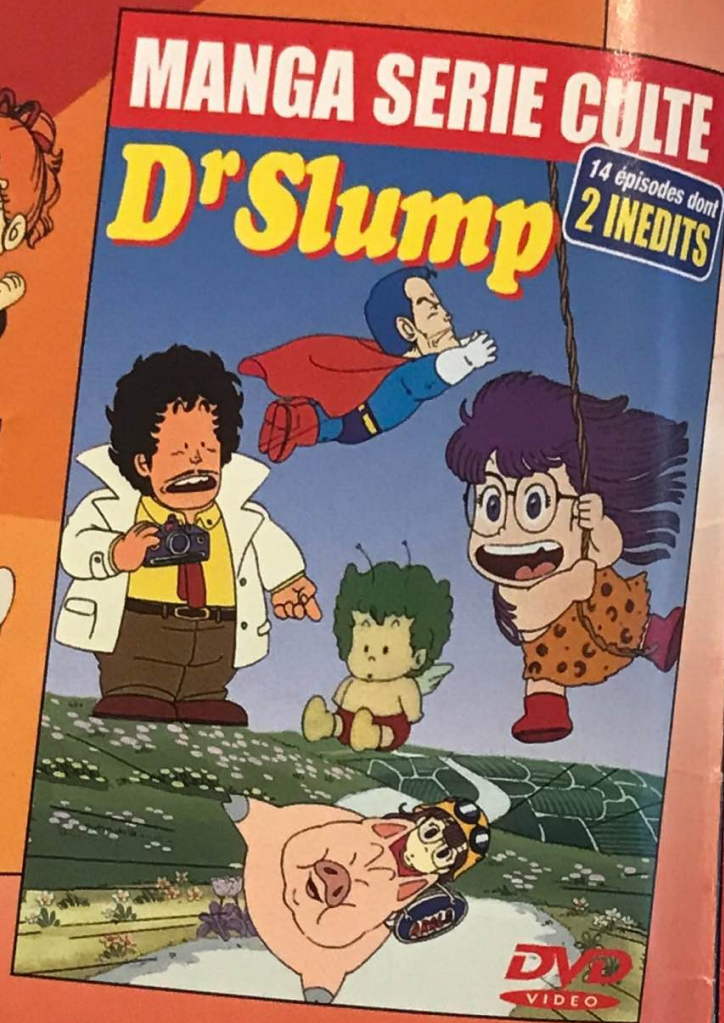
14 épisodes dont
2 INEDITS

MANGA SERIE CULTE

Le grand succès
d'Akira Toriyama
avant Dragon Ball

12,90 €

Dr Slump



DVD Attention !

Dans ce DVD 2h10 de folie !

En vente chez votre marchand de journaux

| | | | | | | | |
|-----------------|------------------|--------------------|--------------------|-----------------------|--------------------|------------------------|--------------------------|
| Sommaire | MAGAZINE | 48 | Pleins Feux | 30 | Wario World | 57 | Chris Colorado |
| | 3 | Pokémon | 50 | Dragon Ball | 39 | Hamtaro | Le voyage du Liberty (1) |
| | 6 | Beyblade | 54 | Top 30 | 40 | Dragon Ball | |
| | 20 | Yu-Gi-Oh ! | 64 | Courrier | BANDES | POSTERS | |
| | 22 | Série culte | 66 | Quoi de neuf ? | DESSINEES | 31 | Tomb Raider, |
| | Ken le survivant | | | | 8 | Pokémon | |
| | 27 | Multimédia | JEUX VIDÉO | | 8 | Dragon Ball | |
| | 43 | Digimon | 28 | Tomb Raider | | Le feu et la glace (1) | |

D.MANGAS N°503 - AOUT 2003. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Denis Bortot. RÉDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Karol Alhaire. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula et Audrey Morant. MAQUETTISTE : Franck Soulier, 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. DÉPÔT LÉGAL : Juin 2003. COMITÉ DE RÉDACTION (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 ÉDITÉE 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. PP^{aux} ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. RÉDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie au 01 49 22 20 01. ABOHNEMENTS : 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 : SSCP - Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé à l'Imprimerie de Compiègne.

VERSION
RUBIS

POKÉMON

VERSION
SAPHIR

Encore

PLUS!

1 Arcko

PV : 40
Attaque : 45
Défense : 35
Vitesse : 70
Att. SPE : 65
Déf. SPE : 55
Moyenne : 51
Ecras'Face : Normal
Groz'Yeux : Normal



2 Massko

PV : 50
Attaque : 65
Défense : 45
Vitesse : 95
Att. SPE : 85
Déf. SPE : 65
Moyenne : 67
Ecras'Face : Normal
Groz'Yeux : Normal
Absorption : Plante
Vive Attaque : Normal

*Découvrez toutes les
spécifications de certains
nouveaux Pokémon.
Leur puissance d'attaque et de
défense, leurs caractéristiques,
leur vitesse...*



3 Jungko

PV : 70
Attaque : 85
Défense : 65
Vitesse : 120
Att. SPE : 105
Déf. SPE : 85
Moyenne : 88
Ecras'Face : Normal
Groz'Yeux : Normal
Absorption : Plante
Vive Attaque : Normal
Taillade : Insecte
Poursuite : Ténébres
Grincement : Normal
Tranch'Plante : Plante
Hâte : Psy



4 Poussifeu

PV : 40
 Attaque : 60
 Défense : 40
 Vitesse : 45
 Att. SPE : 70
 Déf. SPE : 50
 Moyenne : 50
 Griffe : Normal
 Rugissement : Normal



5 Galifeu

PV : 60
 Attaque : 85
 Défense : 60
 Vitesse : 55
 Att. SPE : 85
 Déf. SPE : 60
 Moyenne : 67
 Griffe : Normal
 Rugissement : Normal
 Puissance : Normal / Flammeche : Feu



6 Brasegali

PV : 80 / Attaque : 120
 Défense : 70 / Vitesse : 80
 Att. SPE : 110
 Déf. SPE : 70
 Moyenne : 76
 Griffe : Normal
 Rugissement : Normal
 Puissance : Normal
 Flammeche : Feu
 Double-Pied : Combat
 Picpic : Vol
 Jet de Sable : Sol
 Habillage : Combat
 Vive Attaque : Normal



7 Gobou

PV : 50
 Attaque : 70
 Défense : 50
 Vitesse : 40
 Att. SPE : 50
 Déf. SPE : 50
 Moyenne : 51
 Charge : Normal
 Rugissement : Normal



8 Flobio

PV : 70 / Attaque : 85
 Défense : 70
 Vitesse : 50 / Att. SPE : 60
 Déf. SPE : 70
 Moyenne : 67
 Charge : Normal
 Rugissement : Normal
 Coup d'Boue : Sol
 Pistolet à 0 : Eau
 Patience : Normal



9 Laggron

PV : 100 / Attaque : 110
 Défense : 90 / Vitesse : 60
 Att. SPE : 85 / Déf. SPE : 90
 Moyenne : 89
 Charge : Normal
 Rugissement : Normal
 Coup d'Boue : Sol / Pistolet à 0 : Eau / Patience : Normal
 Jet-d'Boue : Sol / Clairvoyance : Normal
 Jeu de Boue : Sol / Béliet : Normal



10 Medhyena

PV : 35
 Attaque : 55
 Défense : 35
 Vitesse : 35
 Att. SPE : 30
 Déf. SPE : 30
 Moyenne : 36
 Charge : Normal
 Mémoire : Normal



11 Grahyena

PV : 70
 Attaque : 90
 Défense : 70
 Vitesse : 70
 Att. SPE : 60
 Déf. SPE : 60
 Moyenne : 70
 Charge : Normal
 Mémoire : Normal
 Jet de Sable : Sol
 Morsure : Ténèbres
 Aspect Parfumé : Normal



12 Zigzaton

PV : 38 / Attaque : 30
 Défense : 41
 Vitesse : 60
 Att. SPE : 30
 Déf. SPE : 41
 Moyenne : 40
 Charge : Normal
 Rugissement : Normal
 Mimi-Queue : Normal



13 Lineon

PV : 78 / Attaque : 70
 Défense : 61
 Vitesse : 100
 Att. SPE : 50
 Déf. SPE : 61
 Moyenne : 70
 Charge : Normal / Rugissement : Normal
 Mimi-Queue : Normal / Coup d'Boue : Normal
 Jet de Sable : Sol / Aspect Parfumé : Normal



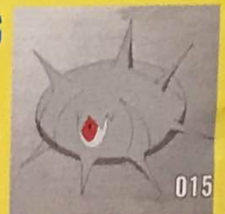
14 Chenipotte

PV : 45
 Attaque : 45
 Défense : 35
 Vitesse : 20
 Att. SPE : 20
 Déf. SPE : 30
 Moyenne : 32
 Charge : Normal
 Sécrétion : Insecte



15 Armulyss

PV : 50 / Attaque : 35
 Défense : 55 / Vitesse : 15
 Att. SPE : 25 / Déf. SPE : 25
 Moyenne : 34 / Charge : Normal
 Sécrétion : Insecte
 Dard-Venin : Poison
 Armure : Normal



17 Blindalys

PV : 50 / Attaque : 35
 Défense : 55 / Vitesse : 15
 Att. SPE : 25 / Déf. SPE : 25
 Moyenne : 34 / Charge : Normal
 Sécrétion : Insecte
 Dard-Venin : Poison
 Armure : Normal



18 Papinox

PV : 60 / Attaque : 50
 Défense : 70
 Vitesse : 65
 Att. SPE : 50
 Déf. SPE : 90
 Moyenne : 64 / Charge : Normal
 Sécrétion : Insecte / Dard-Venin : Poison
 Armure : Normal / Donde : Folie Psy



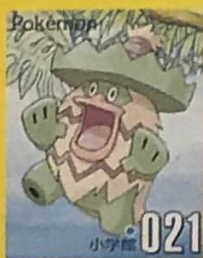
19 Nenupiot

PV : 40
 Attaque : 30
 Défense : 30
 Vitesse : 30
 Att. SPE : 40
 Déf. SPE : 50
 Moyenne : 36
 Effrayement : Spectre



20 Lombre

PV : 60 / Attaque : 50
 Défense : 50 / Vitesse : 50
 Att. SPE : 60 / Déf. SPE : 70
 Moyenne : 56
 Effrayement : Spectre
 Rugissement : Normal
 Absorbition : Plante



21 Ludicolo

PV : 80 / Attaque : 70
 Défense : 70 / Vitesse : 70
 Att. SPE : 90
 Déf. SPE : 100
 Moyenne : 80
 Effrayement : Spectre
 Rugissement : Normal
 Absorbition : Plante
 Pouvoir Naturel : Normal

22 Grainipiot

PV : 40
 Attaque : 40
 Défense : 50
 Vitesse : 30
 Att. SPE : 30
 Déf. SPE : 30
 Moyenne : 36
 Ecras'Face : Normal



23 Pifeuil

PV : 70 / Attaque : 70
 Défense : 40 / Vitesse : 60
 Att. SPE : 60 / Déf. SPE : 40
 Moyenne : 56
 Ecras'Face : Normal
 Armure : Normal
 Croissance : Normal
 Pouvoir Naturel : Normal

24 Tengalice

PV : 90 / Attaque : 100 / Défense : 60 / Vitesse : 80
 Att. SPE : 90 / Déf. SPE : 60 / Moyenne : 80
 Ecras'Face : Normal / Armure : Normal / Croissance : Normal
 Pouvoir Naturel : Normal



25 Nirondelle

PV : 40 / Attaque : 55
Défense : 30 / Vitesse : 85
Att. SPE : 30 / Déf. SPE : 30
Moyenne : 45 / Picpic : Vol
Rugissement : Normal



Pokémon



26 Heledelle

PV : 60 / Attaque : 85 / Défense : 60
Vitesse : 125 / Att. SPE : 50 / Déf. SPE : 50
Moyenne : 71 / Picpic : Vol
Rugissement : Normal / Puissance : Normal
Vive-Attaque : Normal
Cru-Aile : Vol / Reflet : Normal

Pokémon



27 Goelise

PV : 40
Attaque : 30
Défense : 30
Vitesse : 85
Att. SPE : 55
Déf. SPE : 30
Moyenne : 45 / Pistolet à O : Eau
Rugissement : Normal



28 Bekipan

PV : 60
Attaque : 50
Défense : 100
Vitesse : 65
Att. SPE : 85
Déf. SPE : 70
Moyenne : 71
Rugissement : Normal
Pistolet à O : Eau
Ultrason : Normal
DepaCru-Aile : Vol



29 Tarsal

PV : 28 / Attaque : 25
Défense : 25 / Vitesse : 40
Att. SPE : 45
Déf. SPE : 35
Moyenne : 33
Rugissement : Normal



31 Gardevoir

PV : 68 / Attaque : 65
Défense : 65 / Vitesse : 80
Att. SPE : 125 / Déf. SPE : 115
Moyenne : 86 / Rugissement : Normal
Onde Folie : Psy / Reflet : Normal
Teleport : Psy / Contemplent : Psy



Pokémon



33 Maskadra

PV : 70 / Attaque : 60
Défense : 62 / Vitesse : 60
Att. SPE : 80 / Déf. SPE : 82
Moyenne : 69 / Ecume : Eau
Vive-Attaque : Normal
Doux Parfum : Normal
Jeu d'eau : Eau



34 Balignon

PV : 60
Attaque : 40
Défense : 60
Vitesse : 35
Att. SPE : 40
Déf. SPE : 60
Moyenne : 49
Absorbition : Plante

36 Parecoco

PV : 60 / Attaque : 60
Défense : 60
Vitesse : 30
Att. SPE : 35
Déf. SPE : 35
Moyenne : 46
Griffe : Normal
Baillement : Normal



37 Vigoroth

PV : 80
Attaque : 80
Défense : 80
Vitesse : 90
Att. SPE : 55
Déf. SPE : 55
Moyenne : 73
Griffe : Normal
Baillement : Normal
Encore : Normal
Négligence : Normal



35 Chapignon

PV : 60 / Attaque : 130
Défense : 80 / Vitesse : 70
Att. SPE : 60 / Déf. SPE : 60
Moyenne : 76
Absorbition : Plante
Charge : Normal
Para-Spore : Plante
Vampigraine : Plante
Mega-Sangsues : Plante / Coup'd'boule : Normal



38 Monaflemit

PV : 150 / Attaque : 160
Défense : 100 / Vitesse : 100
Att. SPE : 95 / Déf. SPE : 65
Moyenne : 111 / Griffe : Normal
Baillement : Normal
Encore : Normal
Négligence : Normal
Feinte : Ténèbres
Amnesie : Psy / Désir : Normal



Pokémon



42 Ningale

PV : 31 / Attaque : 45
Défense : 90 / Vitesse : 40
Att. SPE : 30 / Déf. SPE : 30
Moyenne : 44
Griffe : Normal
Armure : Normal



43 Ninjask

PV : 61 / Attaque : 90
Défense : 45 / Vitesse : 160
Att. SPE : 50 / Déf. SPE : 50
Moyenne : 76 / Griffe : Normal
Armure : Normal

Vampirisme : Insecte / Jet de Sable : Sol
Combo-Griffes : Normal / Lire-Esprit : Normal

47 Brouhabam

PV : 104 / Attaque : 91
Défense : 63 / Vitesse : 68
Att. SPE : 91 / Déf. SPE : 63
Moyenne : 80 / Ecras'Face : Normal
Clameur : Normal /
Effrayement : Spectre
Cri : Normal / Ultrason : Normal
Ecrasement : Normal / Grincement : Normal



45 Chuchmur

PV : 64 / Attaque : 51
Défense : 23 / Vitesse : 28
Att. SPE : 51 / Déf. SPE : 23
Moyenne : Normal / Clameur : Normal



46 Ramboum

PV : 104 / Attaque : 91
Défense : 63 / Vitesse : 68
Att. SPE : 91 / Déf. SPE : 63
Moyenne : 80
Ecras'Face : Normal
Clameur : Normal
Effrayement : Spectre
Cri : Normal / Ultrason : Normal
Ecrasement : Normal



48 Makuhita

PV : 72 / Attaque : 60
Défense : 30 / Vitesse : 25
Att. SPE : 20 / Déf. SPE : 30
Moyenne : 39
Charge : Normal
Puissance : Normal



49 Hariyama

PV : 144 / Attaque : 120
Défense : 60
Vitesse : 40 / Att. SPE : 50
Déf. SPE : 60
Moyenne : 79
Charge : Normal
Puissance : Normal



60 Tarinor

PV : 30
Attaque : 45
Défense : 135
Vitesse : 30
Att. SPE : 45
Déf. SPE : 90
Moyenne : 62
Charge : Normal



Pokémon



62 Delcatty

PV : 70 / Attaque : 65 / Défense : 65 / Vitesse : 70
Att. SPE : 55 / Déf. SPE : 55 / Moyenne : 63
Rugissement : Normal / Attraction : Normal
Berceuse : Normal / Torgnoles : Normal





Kai

Kai est de loin le personnage préféré de la plupart des fans de la série Beyblade. Il était donc tout naturel de notre part, de lui consacrer un numéro de D.Mangas.

Alors que Kai était très jeune, il a été confié à son grand-père, Voltaire. Ses parents et tous ses proches considèrent qu'il doit comprendre les horreurs qu'il observera tout au long de son existence. Voltaire l'emmène avec lui en Russie, où il l'élève dans l'obscurité. Mais après un incident mystérieux qui entraîne l'amnésie quasi-totale de Kai, ce dernier, à l'âge de 11 ans à peine, découvre le Beyblade par quelques voisins. Il rassemble alors les Beybladers les plus méchants qu'il peut trouver et donne un nom à son équipe de délinquants : Les BladeSharks, ainsi nommés à cause des ailerons de requin en fer inoxydable qu'ils portent depuis l'enfance. Cette troupe serait chargée de régner sur le Monde de l'ombre, cachée aux yeux des autres, et dont on parlerait comme d'un mythe. Rapidement cependant, les victoires faciles et indiscutables montent à la tête de Kai et il prend la grosse tête, aveuglé par sa fierté. Dès lors, le mot "défi" devient pour lui un mot empreint de respect. Et, de fait, il commence à avoir de la haine envers tous ceux qu'il considère comme faibles. Pour cela, il efface tous les sentiments humains de son vocabulaire : bonté, générosité, gentillesse ne font désormais plus partie de lui. Seule importe la dignité de sa famille bafouée par son grand-père.

Cependant, quand Kai fait la connaissance de Tyson, il rencontre un problème. Lui qui gagnait tous ses matchs les mains dans les poches découvre à présent la rivalité. Une rivalité qui réveille en lui les vieux démons de sa conscience, ceux-là même qui pourraient révéler son passé et sa volonté de détruire le futur. D'où le "Dark Kai" (Kai sombre) d'un moment...

Kai : Dark Kai

"Dark Kai" est Kai, légèrement passé du côté "méchant", si j'ose dire ("sombre" si l'on traduit directement de l'anglais). Kai voulait absolument être encore plus fort en ayant la Beyblade Final et, bien entendu le spectre final : Black Dranzer, soit Dranzer noir en français. Pour cela, il rejoignit les Demolition Boys durant une courte période et se fait

KAI HIWATARI

(Seiyuu - Urara Takano)

YEUX : brun foncé

CHEVEUX : bleu clair à l'avant et bleu foncé à l'arrière.

ÂGE : 14 ans

ÉQUIPES : BladeSharks (chef), BladeBreakers (chef), Demolition Boys, puis de nouveau les BladeBreakers.

SPECTRE : Dranzer.

FAMILLE : son grand-père, Voltaire.

«former» par Boris, afin de devenir le meilleur de tous les beybladeurs avec le meilleur des spectres (le Black Dranzer), capable de battre n'importe quel adversaire, ou bien avec les bit-beasts pour construire la meilleure équipe à eux deux. Cependant, les BladeBreakers se languissaient de l'absence de leur grand capitaine et décidèrent de le battre tous ensemble pour le convaincre. Kai, ayant compris que le Black Dranzer n'était pas imbattable, retourna alors chez les BladeBreakers avec son Dranzer.

Kai est le membre le plus sérieux de la série Beyblade. Il est calme et réfléchi, ce qui le rend donc mûr. Ancien chef des BladeSharks, il est le capitaine courant des BladeBreakers. Beyblader incroyable, il était l'ancien champion régional, avant d'être détrôné par Tyson dans un match très serré.

Son mauvais grand-père et son passé terrible lui ont laissé des séquelles, si bien qu'il est froid et distant avec tout le monde.

Il ne laisse transparaître aucune émotion, à part la colère et l'irritation envers Tyson qui le provoque ! De plus, il ne fait confiance à personne, excepté peut-être à Dranzer.

Sur un Beystadium, la stratégie de Kai est de sortir ses adversaires du terrain avant qu'ils n'aient compris ce qui se passait. Il témoigne ainsi de sa supériorité grâce à la vitesse, la puissance et la force. Son spectre Dranzer lui permet une offensive puissante et une défense quasi-infranchissable. De plus, son pouvoir ne fait qu'augmenter à compter du moment où il reçoit le



Dranzer noir !

Sa plus grande qualité sur un Beystadium est qu'il arrive toujours à trouver une parade aux attaques nouvelles de ses ennemis. Aussi intelligent que fûté, il peut donc s'adapter à tout type de jeu et déjouer, ainsi un grand nombre de plans. Il est fier et combat fondamentalement pour l'honneur de sa famille (sans compter la méchanceté de son grand-père). Bien évidemment, son rêve est de devenir le meilleur beybladeur du monde.

Kai est aussi une personne très intimidante, tant dans sa manière de s'habiller que dans la manière dont il parle et se tient. Que ce soit pour ses alliés ou ses ennemis, il paraît sans pitié : il ne dégage aucune sympathie envers les gens qui l'entourent, même pas envers ses équipiers. Pourtant, c'est quelqu'un de très gentil qui cache ses sentiments à travers une carapace, ayant peur d'être à nouveau blessé, comme quand il était petit.

Quelques exemples de sa gentillesse ?

Il a sauvé Max quand un mur en verre a failli s'effondrer sur lui. Il lui a également cédé sa place contre les All Stars, afin qu'il gagne le respect de sa mère. De même, il a encouragé son équipe sur le bateau de croisière après la défaite de Tyson face à Robert. Et ce, sans compter toutes les fois où il a aidé ses coéquipiers et en particulier Tyson, en leur donnant de précieux conseils pour gagner un match.

SON SPECTRE DRANZER

Dranzer, à l'apparence d'un phénix, est un spectre immensément puissant ! Il doit être un des plus forts de la série !

SA MAISON

Un grand manoir qui prouve sa haute classe sociale.

SES ÉQUIPES

Les BladeSharks
Hiruta/Carlos, Trevor, Maurice et Stuart

Les BladeBreakers
Tyson, Max et Ray

Les Demolition Boys
Tala, Spencer, Ian et Bryan

SES TOUPIES

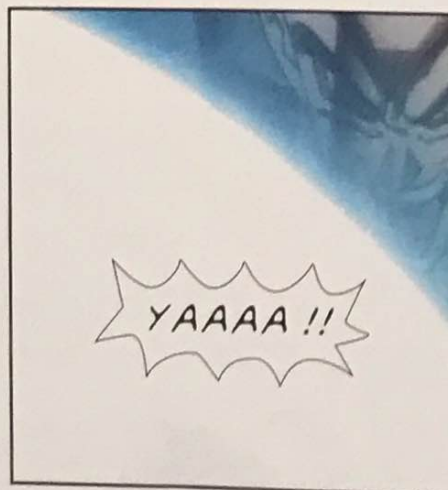
Kai a toujours une offensive remarquable ! Les meilleures blades sont Dranzer et Dranzer S.

| DRANZER | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  | ATTACK RING <small>determines attack method</small> |  | WEIGHT DISK <small>determines balance & stamina</small> |
| attack ★★★★ |  | attack ★★★★ |  |
| defense ★★★★ | | defense ★★★★ | |
| endurance ★★★★ | | endurance ★★★★ | |
|  | SPIN GEAR <small>determines spin direction</small> |  | BLADE BASE <small>determines movement patterns</small> |
| TYPE COMBINATION |  | attack ★★★★ |  |
| | RIGHT ROTATION | defense ★★★★ | |
| | | endurance ★★★★ | |
| DRANZER S | | | |
|  | ATTACK RING <small>determines attack method</small> |  | WEIGHT DISK <small>determines balance & stamina</small> |
| attack ★★★★ |  | attack ★★★★ |  |
| defense ★★★★ | | defense ★★★★ | |
| endurance ★★★★ | | endurance ★★★★ | |
|  | SPIN GEAR <small>determines spin direction</small> |  | BLADE BASE <small>determines movement patterns</small> |
| TYPE COMBINATION |  | attack ★★★★ |  |
| | RIGHT ROTATION | defense ★★★★ | |
| | | endurance ★★★★ | |

DRAGON BALL GT

LE FEU ET LA GLACE (1)

RÉSUMÉ : SANGOKU ET PAIN DOIVENT MAINTENANT DISPUTER LEUR CINQUIÈME COMBAT ! SEULEMENT PAIN EST DÉJÀ HORS COURSE ! SANGOKU SE RETROUVE DONC SEUL FACE À SUSHÉRON, LE DRAGON QUI MANIE SI BIEN LA CHALEUR ET LE FEU !





BAOUM !!



YAAA !!



YAAA !!



OOOH !!



YAAA !!



YAAA !!

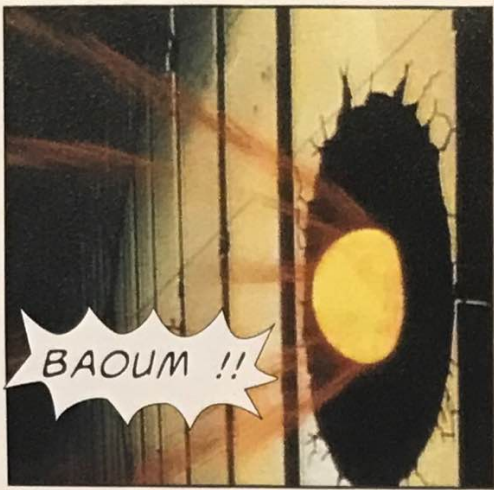


OOOH !!



ONYVA !!





BAOUM !!



BAOUM !!



TIENS !!



YAAA !!



TRÈS IMPRESSIONNANT !
JE NE SAIS PAS COMMENT
TU TE DÉBROUILLES MAIS
TU ARRIVES À ÊTRE PLUS
RAPIDE QUE MOI !



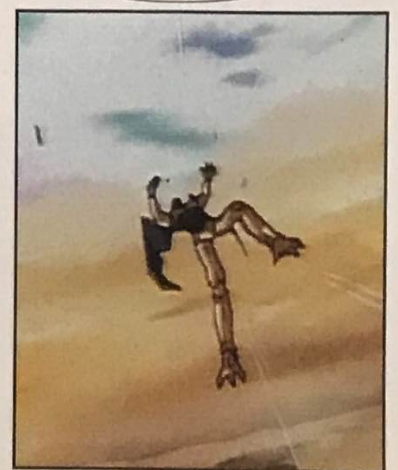
MERCI POUR LE
COMPLIMENT !



NE TE RÉJOUIS PAS ! TU ME
SURPASSES EN VITESSE,
MAIS MOI J'AI BEAUCOUP
PLUS DE PUISSANCE !



BING !!





NE BOUGE PAS, J'AI UN TRUC POUR TOI !



KA...MÉ...AA !



KA...MÉ...AA !



YAAA !!



FZZZZ !!

AU LIEU DE FAIRE DES EFFETS DE MANCHE, TU FERAI MIEUX DE TE CONCENTRER SUR TA VITESSE ! À QUOI ÇA SERT D'ENVOYER DES VAGUES DÉFERLANTES SI C'EST POUR DÉTRUIRE DES CHEFS-D'ŒUVRE D'ARCHITECTURE ?



BAOUM !!



AHAHAH !!

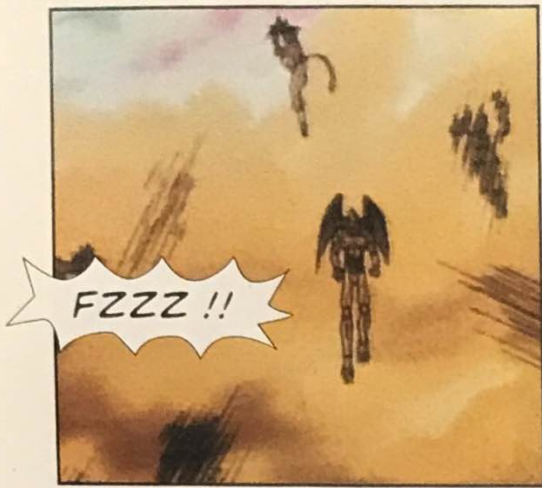


ÇA VA ! TU NE VAS PAS ME FAIRE CROIRE QUE TU N'AS JAMAIS COMMIS D'ERREURS ?

LA PROCHAINE FOIS, JE FERAI PLUS ATTENTION C'EST PROMIS !



VAGUE DÉFERLANTE !







ET UN POINT POUR MOI !



PAS MAL LE COUP DU MIROIR !



BRAVO SANGOKU TU AS GAGNÉ ! DONNE-MOI LE COUP DE GRÂCE !



EUH ! POURQUOI TU FAIS ÇA ?



NON PAIN, NE FAIS PAS ÇA !



YAAA !!!



J'AI UNE DETTE ENVERS TOI ET JE SUIS QUELQU'UN D'HONNÊTE !

BING !



PITIÉ, ARRÊTE !



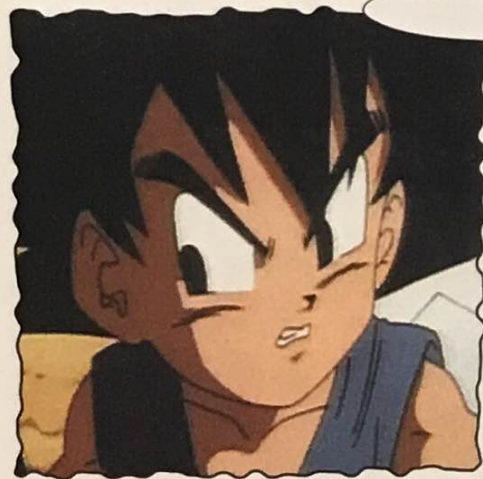


JE T'INTERDIS DE LUI FAIRE DU MAL !



PAIN !

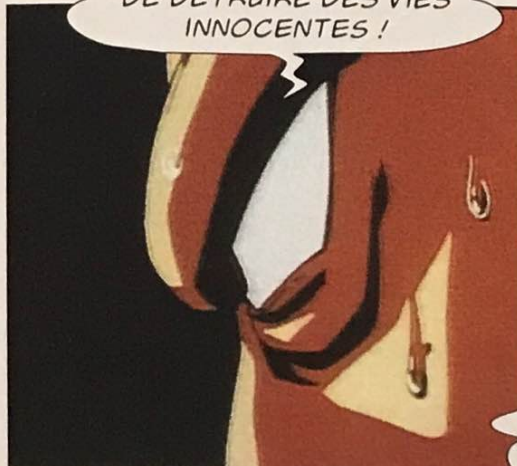
NE TE FAIS PAS DE SOUCIS ! ELLE VA JUSTE DORMIR UNE HEURE OU DEUX !



CE N'EST PAS MON GENRE DE DÉTRUIRE DES VIES INNOCENTES !

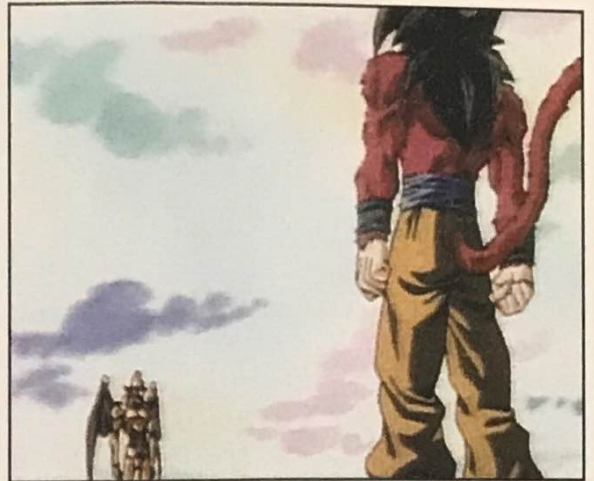


TU AURAIS PU LA TUER À CE MOMENT LÀ SI TU L'AVAIS VOULU !



OUI, JE SAIS ! ET CE GENRE DE SCRUPULES T'HONORE !

MAIS OÙ EST-IL
ENCORE PASSÉ ?



MAINTENANT JE CONSIDÈRE
QUE L'ON EST QUITTE !
JE TE PROPOSE DE
REPRENDRE LE COMBAT !



TU ES PRÊT ?
ONY VA !



YAAA !!!



YAAA !!!



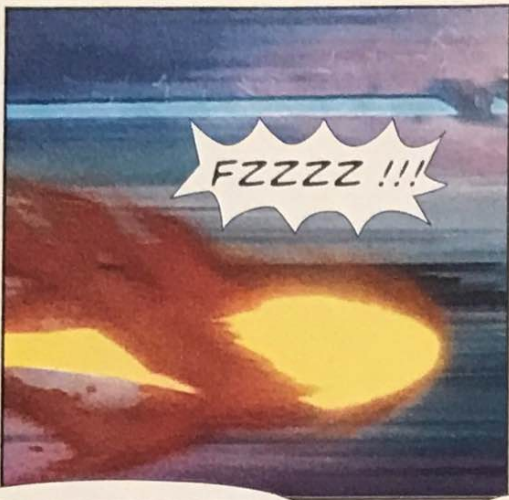
FZZZZ !!!



HEIN !!!



FZZZZ !!!



MA MAIN EST PRISE
DANS LA GLACE !



QUOI ? TU AURAIS
PU ME PRÉVENIR !



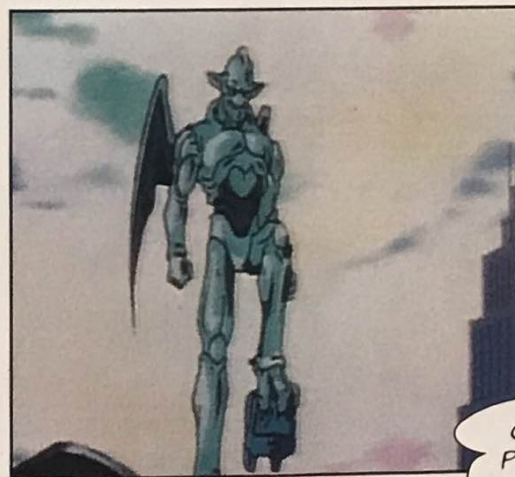
OUI ! C'EST MON FRÈRE !



HEUREUSEMENT QUE TU AS TON
GRAND-FRÈRE POUR TE SAUVER
LA MISE, SUSHÉRON !



ATTENDS TON TOUR ET
LAISSÉ-NOUS TRANQUILLES !



遊戯王 YU-GI-OH! PRODUITS

Beaucoup de produits dérivés de la série Yu-Gi-Oh ! sont sortis au Japon, mais très peu sont disponibles en France. Voici les premiers jouets que l'on peut trouver sur notre territoire.



Millennium Game

Ce jeu propose aux joueurs de devenir roi. Deux à quatre joueurs peuvent participer.



Duel monsters Arena Playset

Pour mettre en scène le Duel des Monstres. Vous pourrez faire se battre les différents monstres dans l'arène. Ce jouet inclut des emplacements pour ranger les figurines de collection (5 cm). Il y en a 15 disponibles. L'arène est vendue 34 euros.



Kaiba

Le méchant de service et rival de Yugi. Étrangement Yugi et lui, sont les deux personnages les plus moches en jouet, mais ce sont les héros et il fallait les sortir. Il mesure 15 centimètres. Vendu 14 euros.



Red Eyes Metal Dragon

Appleer dragon noir au yeux rouges est le personnage principal de la plus puissante carte de Joey.



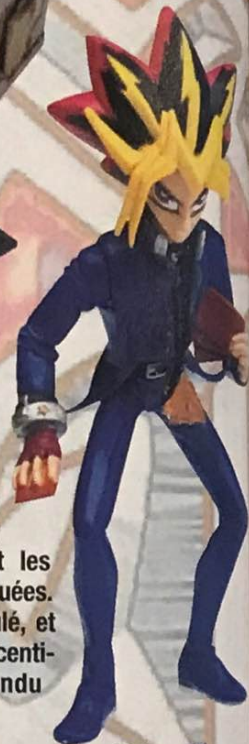
Dragon blanc à monter

Le fameux dragon blanc aux yeux bleus de Kaiba. Vous pouvez le monter vous-mêmes. Vendu 12 euros.



Yugi

Le héros de la série, est particulièrement mal fait et a bizarrement les jambes arquées. Il est articulé, et mesure 15 centimètres. Vendu 14 euros.



Pack PVC 1

Dans la gamme des jouets plusieurs packs sont sortis contenant de petites figurines de cinq centimètres, non articulées et en PVC. Il y a trois personnages par pack, en général un humain et deux monstres.



Pack PVC 2

Certain pack PVC reprennent les principales batailles de la série, mais toujours avec trois personnages deux humains et un monstre le tout au prix de 15 euros. Il existe une dizaine de packs.



Summone Skull

Cette très puissante carte est avec Exodia les deux personnages les plus imposants et les mieux faits. C'est aussi le moins cher de tous les jouets, puisqu'il est vendu 12 euros. Il est offert avec un poster.



DÉRIVÉS

Gaïa Dragon Champion

Ce personnage de carte mis en figurine est vendu avec son cavalier. Il peut parler et ses ailes sont articulées. Vendu 24 euros.



Exodia le terrible

Meilleur personnage de toutes les cartes, le jouet est assez imposant. Il est vendu avec trois piles et diverses fonctions comme le lancé de missiles... C'est la plus chère de toutes les figurines. Vendu 35 euros.



Garoozis

Ce personnage du jeu Magic and Wizard est disponible en figurine avec sa hache en complément. Le jouet est offert avec un poster. Vendu 14 euros.



Joey

Joey le meilleur ami de Yugi en position de jeu avec des cartes à la main est articulé. Il mesure 15 centimètres. Vendu 14 euros.



Marik

Toujours dans la série des PVC, il y a une collection qui va contenir beaucoup de personnages, car elle est faite pour la collection. Elle va recenser tous les personnages de la série. Ici vous pouvez voir Marik, mais il y a aussi Yugi, Kaïba... Vendu entre 4 et 8 euros, il y a déjà plus de 20 personnages disponibles que ce soit des humains ou des monstres.



Magicien of black chaos

Cette très puissante carte est vendue avec son sceptre et deux dés un noir et un blanc pour l'utiliser comme dans la série. Vendu 15 euros.



Multimaster

C'est ce jeu qui remplace le Puzzle millénaire de Yugi. Il est électronique et autant le dire, c'est une sorte de jeu vidéo. Il comprend cinq jeux de quoi vous occuper. Vendu 17 euros.



Black Luster

Ce soldat du jeu de cartes est articulé et vendu avec son bouclier et une grande épée. C'est l'une des figurines les mieux faites. Elle mesure 15 centimètres. Vendu 15 euros.



Celtic gardien

Le gardien celtic est une des cartes du personnage du jeu Magic and Wizard. Ici, il est personnifié en un jouet de 15 centimètres. Vendu avec son épée et une petite carte Yugi.



Ultime Dragon blanc aux yeux bleus

Le Dragon de Kaïba entièrement articulé 15 centimètres. Vendu 22 euros.



Obelisk the Tormentor

Blue Eyes ultimate Dragon
Ces jouets ne sont pas des figurines, mais des maquettes à monter. Il en existe six différentes. Lancer Spider, Black Skull Dragon, Blue Eyes Ultimate Dragon, Red Eyes Black Metal Dragon, Gate Guardian, Harpie's Pet Dragon, Hercules Beetle. Vendu environ 17 euros.



Black magicien

Le magicien noir est la meilleure cartes de Yugi, il est vendu avec son sceptre et un jeu qui ce joue avec trois jetons.





**Série
Culte**

Ken le

*Retour sur l'histoire de cette série culte
(pour ses scènes de combat)
et sur ses principaux
personnages...*

PRESENTATION

Le monde d'Hokuto no Ken est l'équivalent de notre Terre, à une exception près : elle a traversé un holocauste. Ken voyage dans un monde dévasté qui était autrefois le Japon. Dans ce désert où les survivants tentent de survivre, les plus forts se regroupent en bandes et tyrannisent les plus faibles. Certains bénéficient même de facultés hors normes dues aux radiations de l'holocauste ! Les deux principaux personnages de cette première série sont deux frères, héritiers de la technique de combat du Hokuto Shin Ken. Théoriquement, cette technique ne devrait avoir qu'un seul héritier. Mais là, elle est partagée entre deux personnes : Raoh (Raoul dans la version française) et Kenshiro. Le premier rassemble une immense armée autour de lui et tente de ramener l'ordre par la force. Le second, l'héritier officiel, part sur les routes pour trouver un sens à sa vie et surtout récupérer sa bien-aimée Julia. Cette dernière lui a été enlevée par un maître d'arts martiaux d'une autre école, Shin du Nanto. Pour Kenshiro et ses compagnons, chaque apparence cache une vérité cachée à découvrir, un enseignement à recueillir. À travers elle, on découvre les véritables fonctions de l'école du Hokuto, à savoir protéger l'Empereur du monde. De même, les secrets de l'école du Nanto avec ses six maîtres, si mystérieux et ses cinq "forces" se révèlent peu à peu. Mais l'holocauste a tout bouleversé et le monde ne pourra redevenir paisible qu'avec le retour de l'équilibre.

La deuxième série de Hokuto no Ken, totalement inédite en France, est encore bien mieux réalisée que la première. Les design se sont affinés et les personnages sont encore bien plus impressionnants et plus forts qu'avant. Plusieurs années se sont écoulées et Lynn et Bart ont vieilli. Eux qui avaient pris la relève de Kenshiro pour défendre les faibles (à la fin de la première série) sont devenus des adolescents dans la force de l'âge. Malheureusement, de nouveaux ennemis se manifestent

et Ken est contraint d'intervenir pour sauver ses amis. Il est cependant trop tard et Lynn a été enlevée par-delà des mers sur un autre continent... Kenshiro doit désormais traverser l'océan pour partir à sa recherche. De fait, il se retrouve sur le continent maudit aux prises avec un "démon" et où le peuple attend désespérément le retour de Raoh, le sauveur qui leur a été prophétisé. Peu à peu, il découvre qu'il est né sur ce continent et

qu'une autre technique existe, encore plus dévastatrice que la sienne : le Hokuto Ryu Ken. Il ne lâche cependant pas prise et grâce à sa faculté d'apprendre les techniques adverses, Kenshiro relève peu à peu le gant...

Pour celui qui ne connaît pas Ken le survivant, la série a des allures d'orgie gore incompréhensible. Pourtant, derrière cela, la série choisit de traiter en profondeur le thème de la violence, et celle-ci n'est jamais innocente, même si elle est parfois gratuite. Qui plus est, elle n'est jamais belle à voir et sert de contrepoids à la dimension enfantine de ce dessin animé.

Mais, par delà cette violence, les auteurs explorent aussi la complexité de l'être humain dans un monde qui lui est hostile en tout. Chacun des ennemis principaux et des amis de Ken possèdent leurs propres qualités, et défauts et, s'ils semblent à première vue contradictoires, ils permettent de

donner corps à des êtres vivants crédibles et non du simple bétail allant à l'abattoir. Dès lors, la série prend une toute autre dimension : celle du tragique. Tous les personnages, même bons, meurent à un moment ou à un autre de la série, sauf Kenshiro, Lynn et Bart. Il n'y a pas un seul personnage dans l'histoire qui n'ait de destin funeste. Même Ken porte sa croix : il doit vivre à jamais sans sa bien-aimée ou encore mettre à mort ses frères. Et cette destinée inéluctable apparaît dans la série avec l'étoile du destin : elle annonce une mort prochaine à celui qui parvient à la voir dans le firmament...

**Une saga pleine
de rebondissements et
de retournements
de situation**

survivant

JULIA

Julia (Yuria en VO) est un personnage-clé de la première série. Et pour cause : Kenshiro, Shin, Raoul, Toki et Juza sont amoureux d'elle ! Elle apparaît au début de la première série, mais dès l'épisode 22, elle se jette dans le vide. Elle ne réapparaîtra qu'à l'épisode 91, préférant faire croire à sa mort. En effet, son retour voit la révélation de sa véritable identité : elle est en fait le général Nanto, le dernier des six maîtres Nanto. Comme Toki, elle utilise ses connaissances pour soigner les gens et non les détruire. Suite à son saut, elle a en fait été ramenée par les maîtres de la Petite Ourse (ses protecteurs), jusqu'à la base Nanto. À la fin de la première série, quand Ken remporte la victoire, elle décide de vivre avec lui, jusqu'à sa mort (Elle souffre du même mal que Toki).

KENSHIRO

Kenshiro est le héros de la série. Il a été choisi comme l'héritier de l'école du Hokuto alors qu'il était le plus jeune disciple de Ryuken. À la différence des autres, sa personnalité évolue relativement peu : sauvé au début avec Julia par Toki, son frère d'école, il semble mener une vie insouciante. Mais sa rencontre avec Shin et surtout sa cuisante défaite finissent par l'obséder et prennent le pas sur ses autres motivations. Cynique, il n'hésite pas à faire preuve d'humour noir et à se moquer des punks mineurs qui le cherchent d'un peu trop près.

L'école du Hokuto

L'école du Hokuto a pour mission de surveiller les six guerriers du palais impérial connus sous le nom de Guerriers du Nanto. Le Hokuto Shin Ken, représenté par la constellation de la grande ourse est une école divine de source impériale dont l'héritage et la tradition se perdent dans la nuit des temps. À l'inverse de l'école du Nanto, qui attaque les tissus et l'extérieur des combattants, l'école du Hokuto vise l'intérieur de l'individu. Ouverte à tous, cette école suit cependant une règle sacrée : il ne peut y avoir qu'un seul héritier pratiquant.



BART

Bart (Bat en VO) est l'un des premiers personnages que Ken rencontre dans la série. Jeune garçon débrouillard, il ne se sépare jamais de son harmonica et suit Ken dès sa première rencontre avec lui. S'il souhaite au départ avoir un protecteur, il comprend rapidement que seul Ken est en mesure de ramener la paix sur Terre. Il a une très grande imagination qui, liée à son esprit en perpétuel ébullition, lui permet de construire par exemple un buggy performant, ou bien d'aider Ken dans certaines de ses missions.



IRIÉE

Iriée (Airi en VO) est la sœur de Rei. Elle est enlevée par Jagi la veille de son mariage et sera vendue comme esclave. Après de longues recherches, Rei finira enfin par la retrouver et, avec l'aide de Ken, la délivrera de la bande de Kiba Daiou. Vers l'épisode 50, Iriée est impressionnée par le courage de Lynn et décide de se battre, pour ne plus être une victime.



Raoul

Raoul (Raoh en VO) est l'aîné des trois frères de Ken. Mégalo-mane, il rejette la décision de Ken, quant au statut de Ryuken, quant au statut de Ken et se proclame roi du Hokuto. Toujours monté sur son cheval, il n'en descend que pour de rares combats. Il a pour lui une force immense, ce qui en fera un adversaire de poids pour Ken, dont la victoire ne sera acquise qu'au bout de la troisième fois.



Mamiya

Ken lui vient en aide en protégeant son village de la bande des Kiba. Amoureuse de lui, elle le suit ensuite pendant de nombreux épisodes (libération de Toki de la prison de Cassandra, premier combat Ken contre Raoul, etc.). Rei finira par lui avouer son amour avant de s'enfermer pour mourir seul.



Rei

Surnommé l'oiseau de feu, Rei est un pratiquant de l'école Nanto. Il recherche l'homme aux sept cicatrices (Jagi) qui a enlevé sa sœur Irié. Rei et Ken vont faire cause commune pendant une trentaine d'épisodes, sa technique à lui consistant à découper ses adversaires en rondelles. Pendant son combat contre Raoul, ce dernier le touchera à un point vital et il mourra dans d'atroces souffrances, trois jours après. Son dernier combat sera contre Juda, l'un des cinq autres maîtres Nanto. Fort heureusement, il aura le temps de révéler son amour à Mamiya avant de mourir.





Dans le premier épisode, Lynn n'est qu'une jeune orpheline, devenue muette après avoir assisté au meurtre de sa famille par une bande de tueurs sanguinaires. Elle garde en fait la prison, au moment où Ken fait sa connaissance. À ses yeux, Ken, Bart et son chien sont les êtres qui lui importent le plus. Malgré son mutisme, elle fait

preuve d'une grande force morale et n'hésite pas à s'opposer aux soldats ou à se sacrifier pour ses amis. Dotée d'une grande sensibilité, elle aime la nature, et espère voir renaître un monde nouveau.



Shin

Shin est un des six maîtres du Nanto. Premier grand maître visible dans la série, il est aussi un de ceux qui vivent le plus longtemps. Il faut dire qu'il envoie sans cesse ses lieutenants tuer Ken, préférant la fuite. Après avoir réduit en esclavage une partie de la population, il construit la ville de la Croix du Sud pour Julia. Mais cette cité ne survivra pas à la révolte de ses généraux et Shin, abandonné de tous, tombera contre Ken. À noter qu'on le voit peu se battre, mais qu'à chaque fois, il se sert de ses pieds pour trancher les membres de ses adversaires.

Ryuken

Ryuken est le maître Hokuto qui a enseigné l'art à ses quatre fils adoptifs, Kenshiro, Raoul, Toki et Jagi. Il avait été élu héritier de la Grande Ourse, car son rival et ami Koryu avait préféré lui céder la place, pour ne pas avoir à combattre un homme de sa valeur. Ryuken a choisi Ken comme héritier, ce qui rend Jagi et Raoul fous de rage. Ce dernier décide un soir de l'affronter pour lui prouver ses talents, mais le combat tourne très vite en faveur de Ryuken : il a en main l'attaque secrète de la danse des 7 étoiles, une redoutable technique qu'il n'a pas encore enseignée à ses élèves. Mais rendre amnésique Raoul par un de ces coups dont il a le secret, il tombe à genoux, victime d'une crise cardiaque. De là, Raoul en profite pour le tuer.



Toki

Toki est le frère de sang de Raoul. Maîtrisant à la perfection la technique Hokuto des Tsubos, c'est lui qui, selon Ken, aurait dû devenir l'héritier de la Grande Ourse. Il s'est cependant sacrifié pour sauver un village d'une catastrophe nucléaire et souffre, depuis ce temps d'une maladie incapacitante. Cela ne l'empêchera pourtant pas d'affronter Raoul, après sa libération de la forteresse de Cassandra. Mais, bien que sa technique de combat soit parfaite (il utilise la puissance de son adversaire), il ne parviendra pas à le vaincre.

Pour jouer avec 

MANGAS

A B 1

Composez vite le
0 892 700 714

0,34 €/mn

À gagner

● **3 lots composés des DVD volume 1 et 2 de DRAGON BALL**

● **10 collections de 2 volumes de Jeanne**

● **10 collections de 4 volumes de I'll**

et des abonnements de 6 mois au magazine





A B 3

Pour la Belgique
jouez avec

en composant le 0903 41 657

1,12 €/mn

DES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR



CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE

multimédia

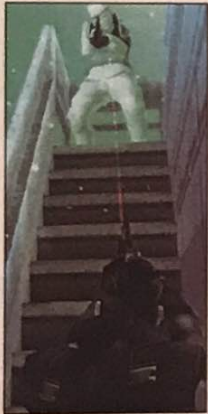
Toutes les nouveautés

Metal Gear Solid The Twin Snakes

Les possesseurs de GameCube peuvent se réjouir ! Dans les bureaux de Nintendo et de Konami, on s'affaire à la création d'une version du tout premier opus de Metal Gear Solid en 3D. Il portera le nom de Twin Snakes, d'après le nom du héros de cet épisode, Solid Snake. Vous devrez sauver ce dernier des embûches qui lui sont tendues. Cette version est intéressante en raison des innovations qu'elle présente, en particulier au niveau de l'éventail de mouvements de Solid Snake.

Le personnage est désormais capable de réaliser de nombreux mouvements qu'il ne pouvait effectuer auparavant.

Pour GameCube.



Harry Potter

La Coupe du Monde de Quidditch

Délaissant les aspects actions ou aventures des autres jeux inspirés du roman, La Coupe du Monde de Quidditch se consacre exclusivement à la pratique du sport en question. Les règles sont donc les mêmes que dans le livre : deux équipes s'affrontent en se déplaçant sur des balais volants. Les principes de ce sport peuvent s'apparenter à ceux du basketball, en ce sens que chaque camp possède 3 paniers dans lesquels l'équipe adverse doit mettre la balle, appelée le Souaffle. On y trouve peut-être également une touche de base-ball, puisque si un joueur parvient à attraper le Vif d'or (une petite balle ailée volant à une vitesse incroyable), il confère la victoire immédiate à son équipe.

Pour X-Box.

Megaman X7

Capcom nous livre un nouveau volet du célèbre jeu avec des graphismes tout neufs, réalisés en 3D cell-shading. Attention toutefois, tous les décors ne sont pas en 3D : le jeu marie des plans en 2D et en 3D, ce qui peut parfois donner mal à la tête ! Basée sur le même scénario que tous les Mégaman, cette version vous propose de jouer avec deux nouveaux héros, Axl et Zero, qui dispose chacun d'une panoplie d'armes radicalement opposée, ce qui



vous incite à affiner votre approche stratégique.

Pour PS2.

F-Zero GX

Dans la lignée de ses prédécesseurs, F-Zero conserve ses accélérations (jusqu'à 1500 km/h en un temps record), et vous propulse dans des décors incroyablement soignés graphiquement : des infrastructures époustouflantes, des immenses buildings à perte de vue, des circuits faits de tubes transparents... Un conseil : ne vous laissez pas distraire par les exploits de ces derniers, sous peine de perdre le contrôle de votre véhicule.



Pour GameCube.

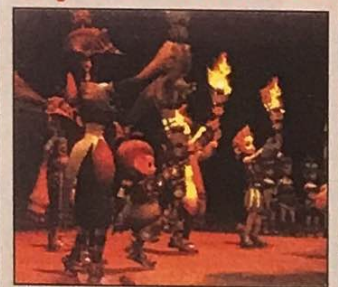
Viewtiful Joe

Le héros, Joe, est un inconditionnel de films d'action, aussi quand sa petite amie est faite prisonnière, par un méchant sorti tout droit d'un de ses films préférés, Joe s'élance dans un monde virtuel pour la sauver. Il devient Viewtiful Joe, un super-héros. Il peut disposer de trois pouvoirs : le premier, Joe a la possibilité de combiner des coups spéciaux ; le second est un ralentissement de l'action permettant à Joe d'éviter les attaques et de multiplier sa force ; enfin le dernier est une accélération de l'action qui permet à Joe de se déplacer à une vitesse record.

Pour GameCube.



Final Fantasy Crystal Chronicles

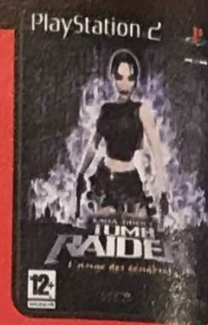


Il est désormais possible de connecter sa GBA à sa GameCube : pour le cas précis de FF Crystal Chronicles, les GBA SP sont reliés à la GameCube, via leurs câbles Link, l'action à quatre a lieu sur l'écran de la GameCube, tandis que chaque joueur garde son indépendance, en gérant lui-même ses sorts et l'utilisation de son équipement depuis sa GBA.

Pour GameCube.

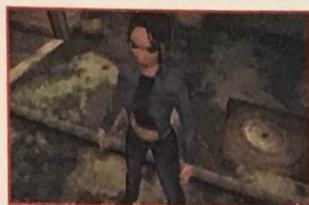
D.MANGAS Jeux vidéo →

SEPT ANS SE SONT ÉCOULÉS, DEPUIS LA PREMIÈRE APPARITION DE LARA CROFT SUR PC. ET PENDANT TOUTES CES ANNÉES, L'AVENTURIÈRE N'A PAS CHÔMÉ : UN ÉPISODE PAR AN. CORE DESIGN A CÉPANDANT DÉCIDÉ DE REMETTRE LE COUVERT SUR PS2 ET PC, QUITTE À RESSUSCITER L'HÉROÏNE ET À LUI FAIRE FAIRE DE NOUVELLES CASCADES, À L'APPROCHE DE CES NOUVELLES AVENTURES CINÉMATOGRAPHIQUES. ILS AURAIENT SANS DOUTE MIEUX FAIT DE S'ABSTENIR.

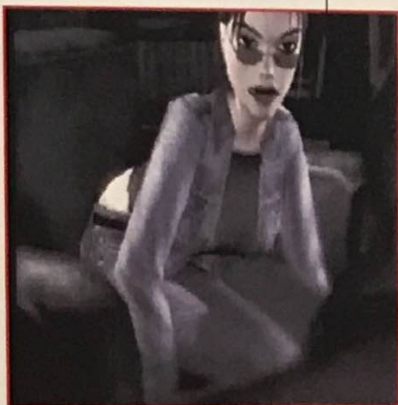


PRESENTATION DE L'HISTOIRE

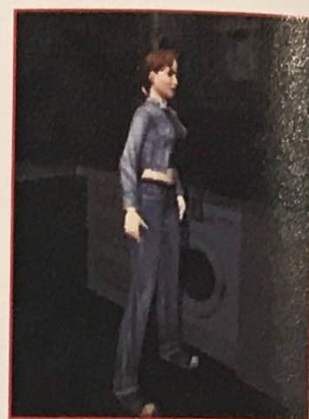
→ Revenue d'Égypte après sa mort (supposée), Lara Croft atterrit à Paris pour rendre visite à son ami Werner Von Croy, mais elle le découvre terrorisé. Une enquête qu'il a menée a attiré l'attention de



Monstrum, présenté comme un psychopathe déjà responsable de nombreux meurtres. Les craintes de Werner se montrent fondées et c'est pendant l'entretien qu'il a accordé à son élève, que l'archéologue se fait assassiner. Seule témoin de la scène, Lara se doute qu'elle sera le premier suspect pour la police et elle décide de s'enfuir à toutes jambes

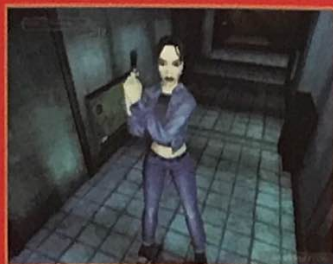


et de mener elle-même son enquête dans la ville lumière. Les choses ne sont cependant pas aussi simples, quand on est aussi Britannique que bien foutue, dans la capitale. Tout un tas d'individus, peu scrupuleux, vont s'acharner à lui mettre des bâtons dans les roues. Rien de bien grave, pour qui a déjà fracassé des ours à mains nues, bien sûr, mais l'intrigue apporte dans ses bagages une certaine paranoïa qui ne nous quittera pas tout le long de l'aventure. Le décor très urbain et la simili-enquête, que l'on va devoir mener, sont



également la promesse d'une expérience légèrement différente du plateau et énigme, qui avait cours jusque-là, dans la série. La majorité de l'histoire va se dérouler à Paris et un détour vers Prague est prévu, mais certaines situations ne dépayseront pas les habitués de Tomb Raider. Bien au contraire.

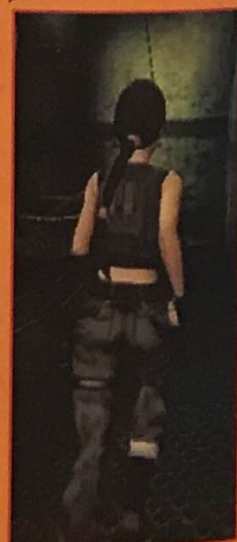
→ DÉMARRAGE DU JEU



La promenade de Lara va se poursuivre partout, dans les égouts comme sur les toits. Mais la présence d'un véritable scénario structure un peu toutes ces cascades. Tout en échappant aux forces de l'ordre, notre aventurière va, en effet, d'indices en contacts et la reconstitution très succincte de Paris nous ouvre ses rues, pour les trouver.

Le choix D.MANGAS

Dans cette nouvelle aventure, Core Design a pensé à inclure une petite chose amusante, qui nous a bien plu à la rédaction de D.Mangas : une barre d'énergie spéciale force de Lara ! J'explique ! Lorsqu'il vous faut utiliser les ressources de Lara pour pousser un rocher ou pour escalader une corniche, apparaît une barre d'énergie, vous limitant dans les possibilités. Amusant et totalement pervers ce petit plus, vous creusera les méninges.



→ LE CÔTÉ AVENTURE DU JEU

La teinte très aventure que les développeurs ont voulu donner à l'ensemble du jeu, vous emmènera d'enquêtes, à des interrogatoires de personnages (avec différents indices suivant leur réponse). Ça change des sauts dans tous les sens, des précédents épisodes. De plus, plusieurs scénarios sont possibles.

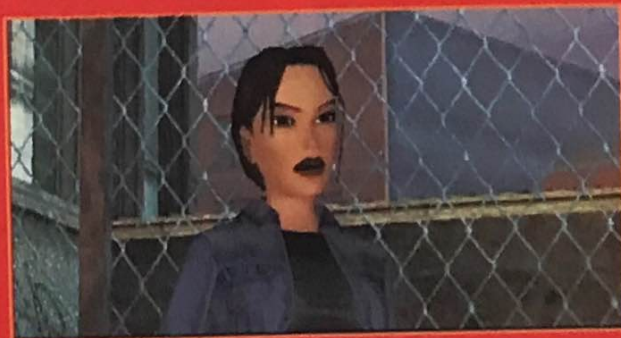


→ LES PLATES-FORMES



Ce sixième Tomb Raider n'a pu s'empêcher d'intégrer dans sa recette, l'ingrédient majeur des épisodes précédents. On va donc en gravir des échelles, on va en faire des sauts de l'ange et des grands écarts avant d'atteindre le bout de ce périple pourtant principalement urbain. Les égoûts regorgent de salles immenses, aux passerelles savamment pensées pour la varappe et ne parlons pas du Louvre, fièrement assis sur de si spacieuses fondations.

→ UNE VRAIE LARA



Enfin, les développeurs du jeu ont pu adapter la belle Lara, sur une console où sa tête ressemble à quelque chose ! Évidemment les décors, les effets de lumière et l'animation, tout y est parfaitement impeccable !

→ LEUR AVIS

Pascal

Après deux trois volets bien nazes, Lara revient, enfin sur une bonne console. Le jeu sans être super innovant, reprend les bonnes choses, en les améliorant.

Raphaël

Vous en aviez marre de voir Lara avec plein de pixels, et moi aussi. Cette fois sur PS2, ça tue les yeux, c'est trop fun extra top ! Allez, vous aussi venez vous amuser !

Fiche technique

Éditeur : Eidos

Genre : Aventure

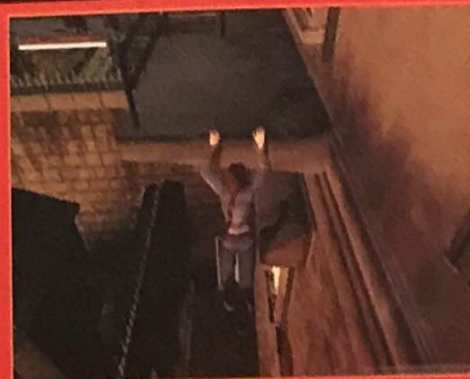
Participant : 1 joueur

Difficulté : Tout public

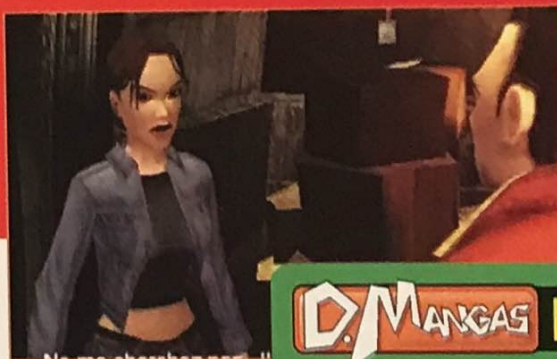
Sauvegarde : Memory Card

Machines : Playstation 2

→ LE TIPS



Un conseil de D.Mangas, lors des conversations ou des différents choix que vous devrez faire, pensez à utiliser les sauvegardes, afin de ne pas être bloqué par la suite dans le jeu. C'est simple, ça prend deux minutes montre en main et ça vous évite de vous retaper le niveau !



D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20
À l'égal des précédents jeux.

● **Durée de vie** → 18/20
Long et difficile, comme d'habitude.

● **Animation** → 17/20
Plus fluide, mais toujours ces fichues caméras mal placées.

● **Graphisme** → 19/20
Ce que l'on peut trouver de mieux, en ce moment, sur PS2. Attention les yeux !

● **Intérêt** → 18/20
Vous pouvez vous éclater, à nouveau, avec la plus charmante des héroïnes.

APRÈS UN PASSAGE PLUS QUE REMARQUÉ SUR GAME BOY ADVANCE, DANS LE TRÈS DÉJANTÉ WARIO WARE, INC : MINIGAME MANIA, L'ALTER-EGO FOURBE DE MARIO EST DÉJÀ DE RETOUR POUR SA PREMIÈRE APPARITION SUR GAMECUBE.



Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Plate-forme
Participants : 1 joueur
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Memory Card
Machine : GameCube

PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

Après avoir amassé une montagne de richesses qu'il garde jalousement à l'intérieur de son luxueux château, l'infâme Wario va voir sa tranquillité dérangée par un joyau ensorcellé qui va être la cause de tous ses malheurs. Enfouie discrètement parmi toutes les



richesses, la pierre précieuse maudite va subtiliser tout le butin de notre anti-héros et servir de portail à une myriade de monstres, qui vont envahir les environs. Evidemment, le cupide Wario ne peut pas ne pas réagir, et c'est sans perdre un instant qu'il va partir à la recherche du joyau noir, afin de récupérer son pactole. Débutera alors une chasse aux trésors mouvementée, entrecroisée de phases de combats, de plates-formes et de réflexion. Wario a plus d'un tour dans son sac et son punch légé-

naire devrait encore faire des miracles pour coller une raclée à tous les monstres qu'il rencontrera. Notre héros dispose d'un nombre conséquent d'attaques, aux nombreuses séquences d'action. On devra ainsi corriger massivement tout un tas de monstres, comme dans un bon vieux beat'em all des familles, genre que Treasure maîtrise à la perfection. Au programme, des coups maîtrisés par Wario, on retrouve la pos-

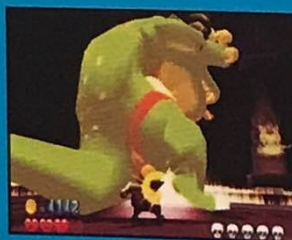


sibilité de donner des enchaînements de coups de poing, des coups d'épaule dévastateurs ou encore de réaliser des attaques "rodéo" incroyables, après un saut pour écraser ses ennemis.



→ LE GAMEPLAY DE WARIO

Une fois un monstre assommé, on disposera d'un petit laps de temps pour l'attraper, le balancer sur ses compagnons, le faire tourner en l'attrapant par les pieds ou bien lui infliger une attaque de type marteau-pilon. Très défoulants, les combats représentent une partie importante du gameplay de Wario World et il est heureux de constater que l'objectif principal est atteint : ça défoule et c'est très jouable. La baston mise à part, il restera des phases de plates-formes, somme toute très simples, ainsi que des passages de réflexion épisodiques qui seront nécessaires pour retrouver les cristaux permettant d'accéder au nombre



breux boss du jeu. Ces petites séquences souterraines sont d'ailleurs assez bien fichues. Jamais trop difficiles elles permettent de varier le rythme des événements tout en obligeant le joueur à se creuser un poil plus la tête.



→ LEUR AVIS

Raphaël

Nintendo revient à ses premiers amours ! La plate-forme pure et dure à la Mario, et je dois dire que le plaisir est intact malgré les années !

Pascal

Wario n'est autre que le Mario que j'attendais à la place de Sunshine ! Très fun, mais un poil trop court à mon goût. Il est parfait pour occuper vos soirées !

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 20/20
Cinq petites minutes et vous deviendrez Wario.
- **Durée de vie** → 14/20
Passionnant, mais un peu court, heureusement en refaisant l'aventure, on débloque des mini-jeux !
- **Animation** → 18/20
Simple, mais efficace au vu de la simplicité du jeu !
- **Graphisme** → 18/20
Colorés, fins et très travaillés.
- **Intérêt** → 19/20
Le plaisir à l'état pur, simple mais efficace. Des niveaux funs, et des objectifs originaux, de quoi s'éclater !

NINTENDO NOUS SORT DE SON CHAPEAU UN HAMTARO : HAM-HAM HEARTBREAK SUR GAME BOY ADVANCE QUI RISQUE BIEN DE SURPRENDRE LES JOUEURS À PLUS D'UN TITRE. EN EFFET, CE DERNIER EST DOTÉ D'UN CONCEPT POUR LE MOINS DÉROUTANT QUI CONSISTERA À SE METTRE DANS LA PEAU D'UN HAMSTER ET DE RÉGLER LES PROBLÈMES DE CŒUR DES HABITANTS DE LA RÉGION.



Fiche technique

Éditeur : Take 2
Genre : Aventure
Participant : 1 joueur
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Cartouche
Machine : Game Boy Advance

PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

Dans le pays paisible de Hamtaro le hamster, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, jusqu'au jour où le dénommé Spat a débarqué. Armé de mauvaises intentions, l'affreux bonhomme a utilisé un de ses mauvais sortilèges, pour briser tous

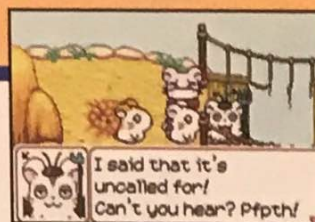


les bons sentiments qui unissaient les bestioles des environs. Dès lors, tous les hamsters amis ou amoureux se sont séparés en se disputant. Et c'est précisément là, que le joueur va devoir intervenir en incarnant le petit Hamtaro qui va devoir jouer au recolleur de cœurs brisés en utilisant tout son bon sens et sa bonne humeur. Comme un malheur n'arrive jamais seul cependant, il lui faudra déjà commencer par réapprendre les bases du

langage hamster pour trouver de l'aide auprès des habitants du coin, puisque son dictionnaire est tombé dans l'eau et a du même coup perdu la majeure partie de son contenu. Un dictionnaire mouillé équivaldrait donc à une amnésie dans l'univers de Hamtaro ? Apparemment ! Passé son scénario digne des histoires qu'on raconte aux



petits de dernière année de maternelle, Hamtaro : Ham-Ham Heartbreak renferme un petit jeu d'aventure vraiment pas commun et moins niais qu'il en a l'air.



→ LE BUT DU JEU

Le joueur devra résoudre des petites énigmes en réapprenant les mots du vocabulaire hamster, chacun correspondant à une action précise qu'Hamtaro pourra réitérer par la suite. Chaque nouvelle action est répertoriée dans un dictionnaire accessible en appuyant sur



pause et devant chaque objet ou personnage. On pourra choisir des actions à effectuer pour se sortir d'une situation donnée. Un "Hamha" servira à entrer en contact avec un autre hamster, un "Oups-I" fera office d'excuse et ainsi de suite... Il y en a plus de 80 à apprendre. Hamtaro : Ham-Ham Heartbreak propose aussi des modes bonus assez édifiants et à prendre au second degré pour pouvoir les apprécier. En effet, avec les graines de tournesol qu'on récoltera on pourra acheter divers accessoires dans des boutiques (bouquets de fleur, chapeaux, rubans etc.) pour décorer son héros et lui faire prendre la pose chez le photographe. La photo qu'on aura prise pourra alors servir de nouvelle image pour l'écran titre du jeu pour un summum d'interactivité vidéoludique que les vrais connaisseurs sauront apprécier. On retrouvera aussi un mode Be-Bop qui risque d'en traumatiser plus d'un, puisqu'il servira à faire danser une troupe de hamsters sur des chansons "endiablées" un peu à la manière d'un boys band, et il est même possible de régler soi-même la chorégraphie

→ LEUR AVIS

Raphaël

Nintendo et Take 2 nous proposent un mini-jeu endiablé, totalement original sur le thème de Hamtaro le petit hamster. Génialisme en vérité !

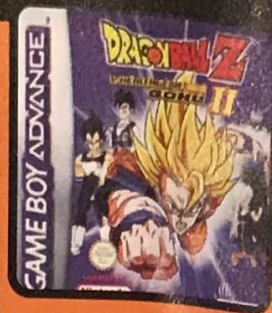
Pascal

Ne cherchez plus, si vous voulez un jeu fun pour vous marrer sur la plage, Hamtaro est la fraîcheur qui va vous ensorceler matin, midi et soir !

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Va falloir ouvrir vos oreilles et vos yeux pour suivre !
- **Durée de vie** → 20/20
Long et difficile, des minis-jeux en pagaille. En gros de longues heures de jeu !
- **Animation** → 15/20
Simple, mais on s'en fiche on est là pour se marrer !
- **Graphisme** → 16/20
Encore une fois simple, mais c'est pas grave !
- **Intérêt** → 19/20
Le jeu le plus épatant de l'été sur GBA ! Rien à comprendre du fun à l'état pur, sans prise de tête ! Un régal pour les grands et les petits.

D.MANGAS Jeux vidéo →



DRAGON BALL EST UNE SÉRIE QUI JOUIT ENCORE D'UNE NOTORIÉTÉ IMPRESSIONNANTE ET LE RÉCENT SUCCÈS COMMERCIAL DE DRAGON BALL Z : L'HÉRITAGE DE GOKU SUR GBA EN EST UNE PREUVE. BIEN CONSCIENT DU POTENTIEL DE SA LICENCE, ATARI REMET LE COUVERT À PEINE UN AN PLUS TARD, TOUJOURS SUR GBA, AVEC UNE SUITE SOBREMENT INTITULÉE DRAGON BALL Z : THE LEGACY OF GOKU II. SI LES BONNES VENTES DE LA CARTOUCHE NE FONT AUCUN DOUTE, TOUT CE QUI EST FRAPPÉ DU SCEAU DBZ S'ARRACHE COMME DES PETITS PAINS, LES JOUEURS EXIGEANTS QUE NOUS SOMMES ESPÈRENT SURTOUT QUE L'ÉDITEUR AURA PROFITÉ DE L'OCCASION POUR REVOIR LE NIVEAU DE SA COPIE À LA HAUSSE...

→ Le scénario de The Legacy of Goku II débute par une courte séquence d'introduction inspirée de l'histoire de Trunks. Après l'assassinat de Gohan, par les cyborgs, on nous explique comment le fils de Bulma va être amené à traverser le temps pour chercher du secours, et

aussi prévenir les amis de Sangoku du terrible combat qui les attend. C'est donc à ce moment précis que débutera réellement l'aventure avec les combats à venir que tout le monde connaît, ou presque, et ce bon vieux Cell qui fera office de plat de résistance une fois que l'intrigue se sera un peu dé mêlée. Dans son concept, le jeu ressemble encore fortement à son prédéces-

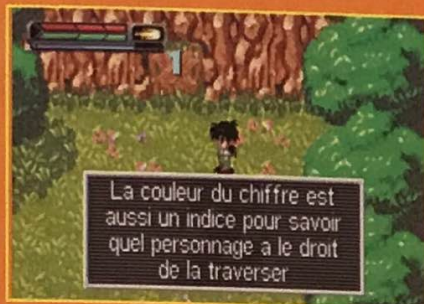


seur, mais heureusement le gameplay s'avère un peu plus agréable et poussé, ce qui n'est pas de trop. Se déroulant globalement comme un clone de Zelda, le jeu propose d'alterner phases d'exploration et de combats. Chaque guerrier peut utiliser des attaques au corps à

corps, ainsi que des boules de feu qui vous coûteront des points d'énergie. Il sera d'ailleurs possible de se revigorer, aussi bien sur le plan corporel que spirituel avec divers objets qu'on trouvera en explorant parfaitement les lieux, avec des capsules et autres senzus à la clé.



→ DÉROULEMENT DU JEU



Grosso modo le jeu se déroule comme Zelda, aventures, dialogues, action, grottes à explorer, points de vie à récupérer... Chaque point du scénario du dessin animé étant respecté vous prendrez grand plaisir à revivre DBZ sur votre portable Nintendo.

Le choix D.MANGAS



Nous, ce qu'on a adoré c'est le fait de pouvoir choisir parmi les meilleurs persos de la saga, Songoku, Trunks, Végéta... Chaque perso ayant ses propres particularités d'attaque et de défense. Un vrai plaisir pour les fans que nous sommes tous à la rédaction !

→ LES MINI-QUÊTES



Les objectifs trahissent un peu l'esprit de la série et retrouver des enfants perdus ou aller se battre dans les bois contre des loups, pour gagner de l'expérience, n'a rien de très glorieux, lorsqu'on se nomme Végéta.

Fiche technique

Éditeur : Eidos
Genre : Aventure
Participants : 1 joueur
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Memory Card
Machine : Playstation 2

→ L'AVENTURE

C'est avec plus de plaisir, qu'on suivra le scénario principal du titre qui promet quelques moments forts (Végéta contre C-18, Gohan contre Cell, etc). Il sera aussi possible d'explorer la carte du monde en volant, avec un passage en Mode 7 sympathique qui sera plus appréciable pour se mettre dans la peau de ses héros favoris.



→ LE JEU CONTRE LA MONTRE



Le jeu montre, par contre, plus de richesse dans sa partie aventure avec de nombreuses petites quêtes annexes qui rallongeront une durée de vie déjà conséquente pour un titre GBA (plus d'une quinzaine d'heures de jeu au moins).

→ LES DÉCORS

Les décors vous emmeneront dans tous les décors de l'animé : désert, forêt, namek, les arènes de tournoi les labos de C16...

Vous y retrouverez tous ces lieux que vous aimiez tant !



→ LEUR AVIS

Pascal

C'est de la balle ! Retrouvez DBZ sur GameBoy Advance dans une aventure fidèle au dessin animé top dément !

Raphaël

Pas de doute fans de DBZ ce jeu est spécialement fait pour vous. Respect total de l'animé, et une super durée de vie font un hit de ce deuxième jeu.

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20
Comme Zelda tout pareil.

● **Durée de vie** → 18/20
Long et difficile comme d'habitude.

● **Animation** → 17/20
Pourrait-être meilleur.

● **Graphisme** → 19/20
Super beau et trop bien par rapport au dessin animé.

● **Intérêt** → 18/20
Atari nous gâte comme avec les jeux PS2 et l'ancien jeu sur GameBoy Advance. Un super jeu pour les fans de DBZ qui y joueront de longues heures.

PIKMIN 2

Ce second volet de Pikmin se veut plus qu'une suite, c'est un nouveau jeu à part entière. Les personnages principaux du numéro 1 réapparaissent ici, mais leur situation a un peu évolué : le capitaine Olimar a fait faillite et décide de retourner sur Pikmin, afin de découvrir les trésors dont la planète recèle. Il est aidé en cela par un assistant : les parties à deux joueurs sont maintenant possibles, ce qui donne lieu à des milliers de combinaisons, de stratégies et à d'innombrables heures de jeu. Ce mode deux joueurs constitue la principale innovation du jeu, toutefois, en jouant seul, on commande tout de même Olimar et son assistant. On n'est plus limité dans le temps pour réaliser ses opérations. **Pour Game-Cube.**



Teenage Mutant Ninja Turtles

Nos tortues ninjas préférées sont de retour, elles arrivent sur PS2 et ça va faire mal ! Évoluant dans un décor en 3D, réalisé au cell-shading, elles sont prêtes à affronter leurs ennemis, comme l'infâme Shredder, tout au long des 35 niveaux, qui forment 6 mondes différents. À noter les apparitions en guest-star de maître Springler ou d'April O'Neal, et la possibilité de jouer à deux. **Pour X-Box.**

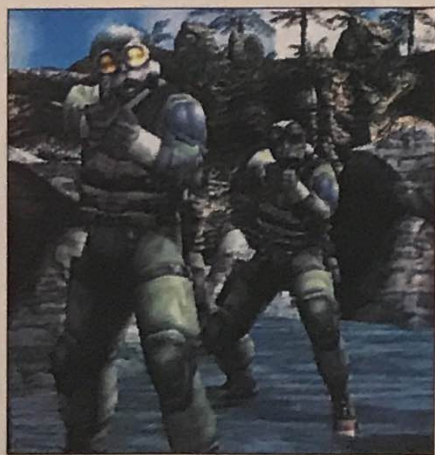
Mario Golf Toadstool Tour

Mario Golf est l'un des rares nouveaux jeux de golf à appliquer le système de la jauge, pour déterminer soi-même la puissance des coups. Le jeu réussit le mélange équilibré du divertissement et de la technique. Hormis les terrains normaux, certains greens de l'univers de Mario cachent quelques petites surprises : des tuyaux, des Chom-pis, ou encore des parcours tortueux... **Pour Game-Cube.**



TIME CRISIS 3

La suite du fameux jeu de tir annoncée pour PS2 va réjouir tous les joueurs qui possèdent un Guncon 2 (ou n'importe quel pistolet pour PS2 d'ailleurs). Ce numéro trois propose toujours un mode deux joueurs, mais surtout, il offre un système d'armes tout nouveau, tout beau : vous pouvez maintenant choisir de vous servir de 4 armes différentes, mitrailleuse, fusil à pompe, grenade ou pistolet. Bien entendu, il va sans dire qu'il vous faudra juger de la situation au mieux, afin de choisir l'arme appropriée. **Pour PS2.**



Les meilleurs sites @

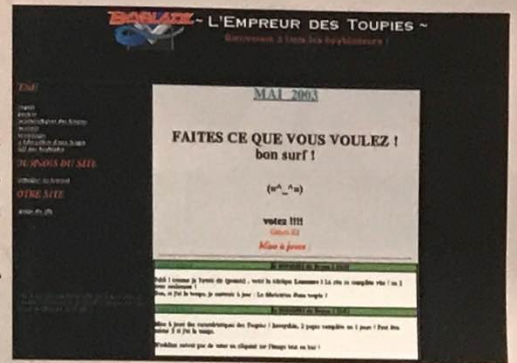
L'empereur des Toupies

<http://membres.lycos.fr/magnabbsultra>

Ce site est basé en six points : présentation des toupies, présentation des spectres, caractéristiques des toupies, analyse des divers lanceurs, fiches des personnages et héros de la série et fabrication d'une toupie. Vous voulez en savoir plus sur Beyblade, vous savez ce qui vous reste à faire.

Gamekult <http://www.gamekult.com>

Attention, ce site est une tuerie, c'est le meilleur site de jeu en images qui existe. Vous cherchez n'importe quelle image d'un jeu, vous êtes presque sûrs de la trouver ici. Ce site est fourni et toutes les dernières infos sont recensées. Bref si vous êtes un accro du jeu vidéo, ce site est incontournable.



A ne pas manquer ! Dernières news

Sélectionner : Tout | PC | PlayStation | GameCube | Xbox | Game Boy

7. Zéro : une nouvelle vidéo
De nouveaux personnages pour
La PS2 a-t-elle des heros
Pyrreux : 2 dévils
8. Battle Evolution : plus
d'images

Toute l'actualité du jeu vidéo
Megaman : Transmission impossible

À la manière de Retour (signes), nous venons de la télévision bien de chez nous, Megaman est redévoilé une fois dans une série d'origine. Au gré d'un rétroclage rétro, d'une série très populaire et d'une reconnaissance chez les petits qui seca au après sa création. L'arrivée d'une adaptation sur GameCube des jeux aventures de Lan Hikari (Hikari) Netto en VO et de son héros Megaman est plus de secrets pour personnes. Alors qu'en France, où les fans des excellents Megaman Battle Network se comptent surtout pour un DVD, les fans de Megaman.

Lire le fil d'actualité contenu
Voir l'actualité de la semaine (en français)

Derniers tests & previews de jeux vidéo

| | | | |
|---------|------|------|-----------------------------------|
| 1. Juin | 100% | 100% | Megaman Network Transmission |
| 2. Juin | 90% | 90% | Soldier of Fortune 2: Shadow |
| 3. Juin | 80% | 80% | Lutteurs d'Elite (Elite of Blood) |
| 4. Juin | 70% | 70% | Madness 3 |
| 5. Juin | 60% | 60% | Demons of the North |
| 6. Juin | 50% | 50% | Madness 2 |

* Chercher un test de jeu avec:

Tests d'accueils de journaux

Digimon vient de finir au Japon et les producteurs ont décidé de ne pas continuer la saga. Voici pour ceux qui prennent en cours, un petit récapitulatif de Digimon dans sa totalité.

1^{ère} saison

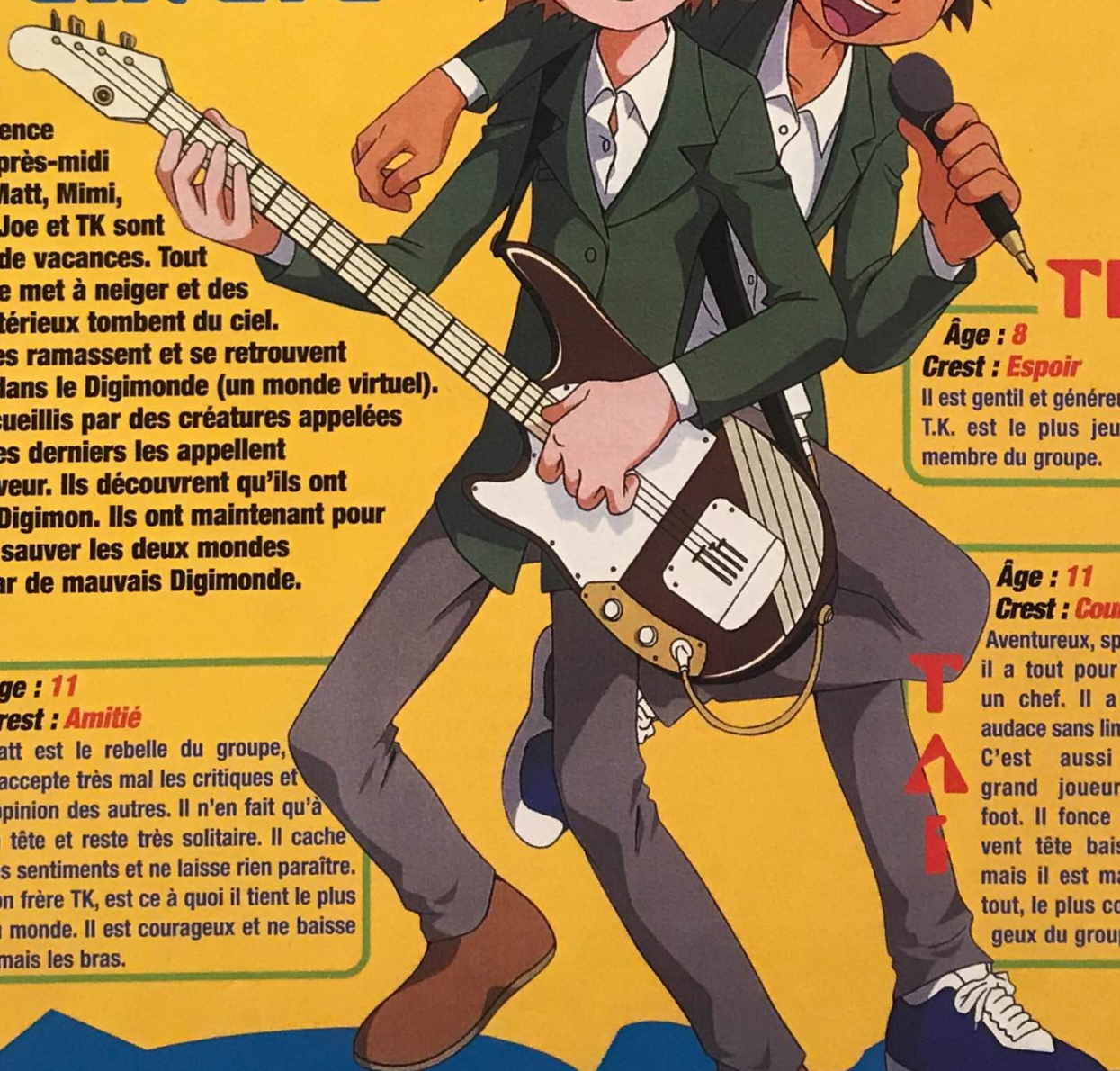
Digimon Aventure

Tout commence lors d'un après-midi d'été. Tai, Matt, Mimi, Izzy, Sora, Joe et TK sont en colonie de vacances. Tout à coup, il se met à neiger et des objets mystérieux tombent du ciel. Nos amis les ramassent et se retrouvent téléportés dans le Digimonde (un monde virtuel). Ils sont accueillis par des créatures appelées Digimon. Ces derniers les appellent les Digisauveur. Ils découvrent qu'ils ont chacun un Digimon. Ils ont maintenant pour mission de sauver les deux mondes menacés par de mauvais Digimonde.

M
A
T
T

Âge : 11
Crest : Amitié

Matt est le rebelle du groupe, il accepte très mal les critiques et l'opinion des autres. Il n'en fait qu'à sa tête et reste très solitaire. Il cache ses sentiments et ne laisse rien paraître. Son frère TK, est ce à quoi il tient le plus au monde. Il est courageux et ne baisse jamais les bras.



TK

Âge : 8
Crest : Espoir

Il est gentil et généreux. T.K. est le plus jeune membre du groupe.

T
A
I

Âge : 11
Crest : Courage

Aventureux, sportif, il a tout pour être un chef. Il a une audace sans limites. C'est aussi un grand joueur de foot. Il fonce souvent tête baissée, mais il est malgré tout, le plus courageux du groupe.

3 ans après la 1^{ère} aventure dans le Digimonde, de nouveaux Digisauveurs sont choisis : Davis, Cody, Yolei et Ken. Mais deux anciens Digisauveurs (de la saison précédente) continuent à faire partie de l'équipe, il s'agit de TK et Kari.

Âge : 11 ans

Symbole : Espoir

**T
K**

TK a maintenant 11 ans, et a beaucoup mûri, il est le capitaine de son équipe de basket. Il est très attaché à Kari, et essaye de le cacher. TK s'inquiète un peu de tout, il ne quitte plus Kari. TK n'utilise plus Patamon comme une nounou, mais comme un ami. Maintenant, il vit de nouveau avec son frère chez leur mère.

Si les Digisauveurs sont nommés, c'est qu'il y a un problème dans le Digimonde... 1^{er} problème, celui de l'empereur des Digimon : il s'agit de Ken qui est manipulé par un Digimon : Arukenimon. Ken ou plutôt l'empereur des Digimon traite ces derniers comme des esclaves et détruit le Digimonde. Heureusement, nos amis Digisauveurs arrivent et remettent

Ken sur le droit chemin. Mais tous les problèmes ne sont pas résolus ! Il faut s'occuper d'Arukenimon maintenant, mais les problèmes s'aggravent, lorsqu'elle décide de créer un Digimon sur-puissant : Blackwargreymon ! Blackwargreymon commence par détruire toutes les pierres du destin et met le Digimonde et le monde réel en danger...

Âge : 11 ans

Symbole : Lumière

**K
A
R
I**

Kari a 3 ans de plus, elle a pas mal grandi. Elle fait part d'un sacré caractère, à l'égard de Davis. Kari ne le supporte pas ! Elle préfère largement TK, mais il n'y a pas de sentiment pour autant... Elle rêve d'être photographe, et elle est toujours gentille à l'égard des autres. Elle a beaucoup de succès auprès des garçons et a beaucoup d'amis à l'école. Son problème est toujours le même, elle a tendance à penser plus aux autres, qu'à elle-même.

Âge : 12 ans

Symbole :

Amour/Sincérité

**Y
O
L
E
I**

Yolei admire beaucoup Mimi, et essaye de faire tout comme elle. Yolei a une famille qui tient un magasin et en profite pour donner à manger à toute la petite bande. Elle est excentrique et n'est jamais fatiguée... Avec elle, on ne s'ennuie jamais et elle a toujours quelque chose à faire. Yolei est très sincère, mais ce n'est pas toujours une qualité. Elle a un petit faible pour Ken, qu'elle trouve très mignon.





CODY

Âge : 9 ans

Symbole :

Connaissance/Fiabilité

Cody est le plus petit de la bande, il est très méfiant et peu ouvert. Il est de nature très calme et réfléchi, il pratique le taekwondo avec son grand-père. Le problème de Cody, s'est qu'il ne sait jamais ce qu'il veut, il pense trop ! Il a tendance à faire plus marcher son intelligence que son intuition. Il aura du mal à pardonner à Ken toutes les méchancetés qu'il a pu commettre en étant l'empereur des Digimon.

DAVIS

Âge : 11 ans

Symbole : Courage/Amitié

Davis admire énormément Tai, il joue dans le même club de foot que lui. Davis est le meilleur membre de son équipe. Son manque d'intelligence lui fait parfois défaut, il sait se montrer plein de bon sens et très courageux. Davis est un arrogant et prend ses rêves pour des réalités, ce qui lui vaut des remarques peu sympathiques de ses amis. Davis est amoureux de Kari, et ne supporte pas de voir TK à côté d'elle...

KEN

Âge : 12 ans

Symbole : Bonté

Ken a un passé assez douloureux : il a perdu son frère Sam, alors qu'il était tout petit... Alors que Sam était la vedette du quartier, Ken est devenue très jaloux de lui et a souhaité sa mort. Et quand c'est arrivé, il s'en est voulu terriblement. Et depuis, il essaie de devenir aussi fort et intelligent que son frère. Ken est aussi ou du moins était l'empereur des Digimon. Mais il va lutter contre son passé, pour essayer d'être-lui même. Ken est très généreux, il pense avant tout aux autres et ne supporte pas l'idée d'avoir fait mal au Digimon, en étant leur empereur...

Digimon Tamers

3^{ème} saison

Tout commence au Japon. À cette époque, les Digimon sont connus uniquement pour leur célèbre jeu de cartes. Nous faisons vite la connaissance de Takato Matsuda, qui n'est autre qu'un fan de ce jeu très à la mode. Un jour, alors qu'il est en retard à l'école, parce qu'il a joué trop longtemps aux cartes avec son ami Hirokazu, il renverse par mégarde la boîte. Il remet toutes ses cartes et en découvre une, à laquelle, il n'avait jamais prêté attention auparavant. Une carte de couleur bleue... Il a donc aussitôt le réflexe de l'analyser avec son lecteur de cartes à jouer Digimon. La carte, en passant dans la fente, a émis un éclair aveuglant. Quelques heures plus tard, après la classe : Takato se rend compte que son lecteur s'est changé en un nouvel objet qui lui est inconnu...



TAKATO MATSUKI

Âge : 10 ans

Takato n'est pas vraiment comme Tai et Davis. Il est plus sensible et a moins l'esprit du commandement. Il lui arrivera de paniquer, comme lorsque Growlmon n'arrivera plus à se retransformer en Guilmon. Il est plutôt créatif et doué en dessin, puisqu'il a lui-même inventé et dessiné Guilmon, dans le premier épisode de la série.

HENRY WONG

Âge : 10 ans

Il est plutôt calme, mais sait se montrer impitoyable envers les méchants. Il en ressort une parfaite confiance entre lui et son Digimon. Il a une petite sœur : Shuichon. Elle est carrément folle de Terriermon.

RIKA HANAKI

Âge : 10 ans

Elle est très impulsive et préfère combattre seule. S'éloigne souvent des autres et aura quelques problèmes pour accepter Renamon : son fidèle compagnon.



K
A
Z
U

Âge : 10 ans

C'est le meilleur ami de Takato. Quand il a fait la connaissance de Guilmon, il se sentait inutile, car même s'il a un Digimon, il n'est pas un Tamer. Mais par la suite, lorsqu'il accompagnera nos amis dans le Digimonde, il n'aura plus cette impression et sera totalement intégré au groupe.

Digimon Frontière

En avril 2002, le Digimonde menaçait de périr. Il était dirigé par trois mauvais Digimon. L'un d'eux se nommant Cherubimon. L'équilibre du Digimonde était rompu et commençait à se dissoudre. Mais 10 guerriers légendaires préservaient le Digimonde en mettant leur vie en jeu, pour éviter la destruction. Ces guerriers légendaires étaient des enfants venus d'un autre monde.

Âge : 12 ans

Élément : Foudre

J.
P.

Il a une certaine attirance pour Izumi et aime le chocolat. Il est naturellement motivé et ambitieux. Il voit la vie du bon côté et il est souvent celui qui remonte le moral des autres. Il se méfie un peu de Takuya qui semble lui aussi aimer Izumi.

KOUJI MINAMOTO

Âge : 11 ans Élément : Lumière

Kouji avec Takuya un peu comme Matt et Taï faisaient. Il est de nature entêtée et fière. Depuis que sa mère est décédée, il ne cesse de changer d'école à cause du travail irrégulier de son père. Il peine à se faire des amis en raison de son instabilité jusqu'à ce qu'il rencontre les autres. Il a un frère jumeau : Kouichi Mais ils ne semblent pas très proches et Kouji laisse toujours penser qu'il est fils unique. Durant les combats, il essaie toujours d'agir de manière stratégique et réfléchi.

IZUMI ORIMOTO

Âge : 11 ans Élément : Vent

C'est la seule fille de l'équipe, elle a vécu 2 ans en Italie, avec ses parents avant de revenir au Japon. Elle aura, comme Kouji, un peu de mal à se faire des amis au début. Elle est jolie et sait être douce et compréhensive, mais devient tout le contraire lorsqu'elle est énervée.

TAKUYA KANBARU

Âge : 11 ans

Élément : Feu

C'est le chef des Digisauveurs de la saison 4. Vous auriez pu le déduire du fait qu'il porte lui aussi des lunettes sur le front. Il est courageux, mais a tendance à foncer tête baissée, quelques fois comme le faisaient ces prédécesseurs : Taï et Davis. Il se chamaille très souvent pour des brouilles avec Kouji. Ce sont de très bons amis malgré tout. Takuya est plus sensible qu'il n'y paraît...



Qu'est-ce qu'un Digimon ?

C'est un petit monstre fait de données informatiques. Elles sont exprimées en Giga octets. Les Digimon sont comme des êtres vivants, ils ont des sentiments et peuvent évoluer en un monstre

plus gros, lorsqu'il survient un danger. Ils sont définis en catégorie comme Virus, Anti-virus, donné... Ils vivent dans le Digimonde, qui est un peu un monde virtuel comme dans "Matrix".

**PLEINS
FEUX** SUR...

sortie
le 20 août



Le berceau de la vie

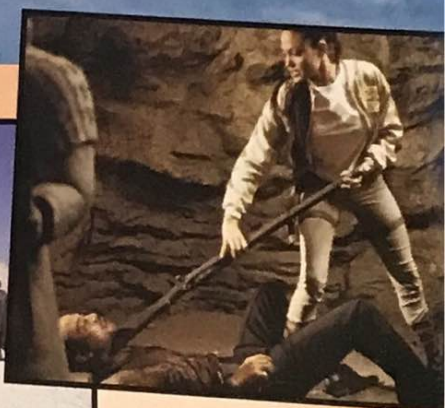
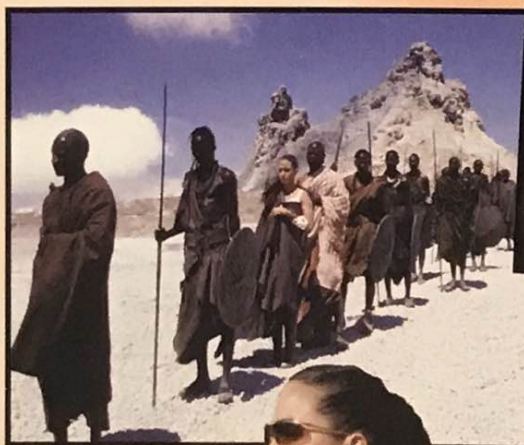
Le film

Quelques siècles avant Jésus-Christ, un pharaon égyptien a découvert un endroit qu'il baptisa le berceau de la vie, ainsi qu'un livre contenant la vie et la mort. Depuis, ses deux trésors de l'humanité sont restés sous silence. Aussi, lorsque le docteur Jonathan Reece, un homme avide de pouvoir et prêt à tuer tout ceux qui se mettraient en travers de son chemin, lance ses hommes à la recherche de ce lieu de légende et du livre, l'heure a sonné d'envoyer Lara Croft en mission pour sauver l'humanité d'une terrible catastrophe. Avec l'agent Terry Sheridan à ses côtés, Lara va parcourir l'Asie et l'Afrique pour prendre Reece de vitesse.

Les cascades

"J'adore faire des trucs physiques", confiait récemment Angelina Jolie. Avec ce Tomb Raider, elle a été servie. Elle a même eu du rab' au delà de toutes ses espérances. Mais comme elle aime l'expliquer, "Je devais mériter le nom de Lara Croft". Elle a donc appris le kendo, un art martial que vous reconnaîtrez assez vite, et le maniement de nouvelles armes. Côté prouesse, Angelina a dû monter à cheval en amazone et chevaucher un taureau. Une activité qui, outre quelques connaissances, demande une grosse dose de courage. Malgré toute sa bonne volonté, notre Angelina-Lara a parfois laissé le réalisateur demander à des cascadeurs professionnels de la doubler. Oui, vous lisez bien, des cascadeurs, au masculin, auxquels il a fallu ajouter une jolie paire de seins pour que vous ne vous aperceviez de rien à l'écran. Saurez-vous reconnaître le passage où un homme s'est glissé dans les habits de Lara. La tâche est difficile, à moins d'aller voir.

"Tomb Raider 2" plusieurs fois.



Notre avis

Si l'on explique que "Tomb Raider 2 : le berceau de la vie" ressemble à un jeu vidéo, vous allez nous rire au nez. Allez-y, riez un bon coup. Ça y est ? Ok, c'est pas super original, comme comparaison, mais plus encore que le premier, ce Tom Raider nous rappelle de bons moments passés devant la console. Ça va vite, ça bastonne, les décors changent comme des tableaux. Attention, ne croyez pas qu'en osant cette comparaison, nous cherchions à minimiser le boulot de Jan de Bont, le réalisateur. Il nous propose un vrai film. Un James Bond au féminin. Un Tomb Raider, comme nous l'espérons.

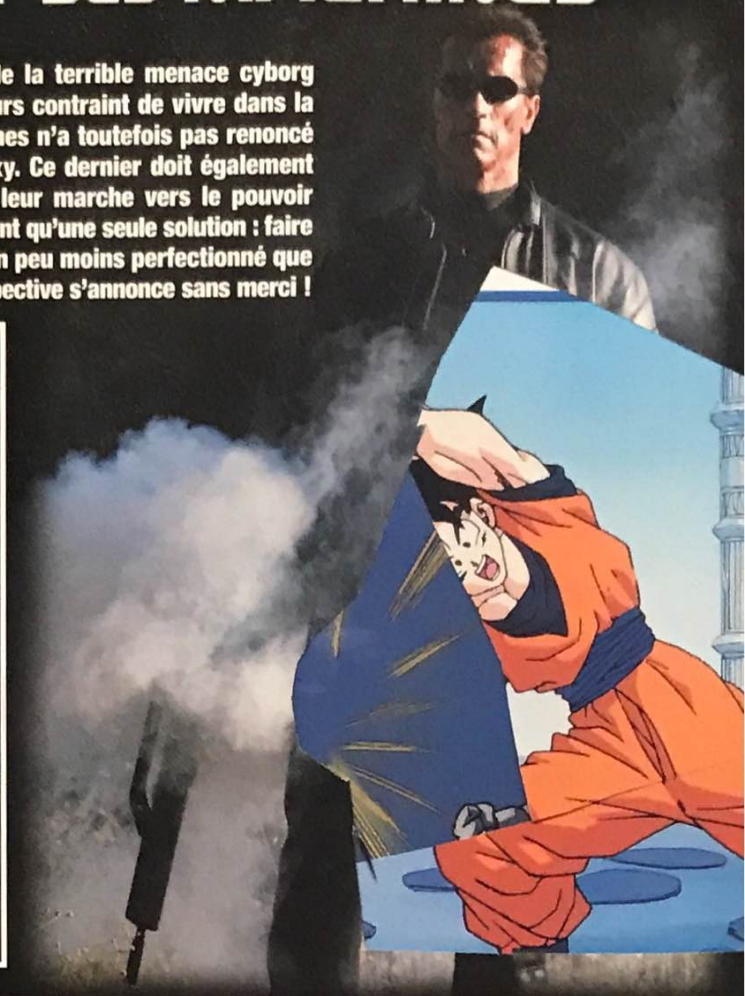
Sortie
le 6 août

TERMINATOR 3

LE SOULEVEMENT DES MACHINES™

Le film

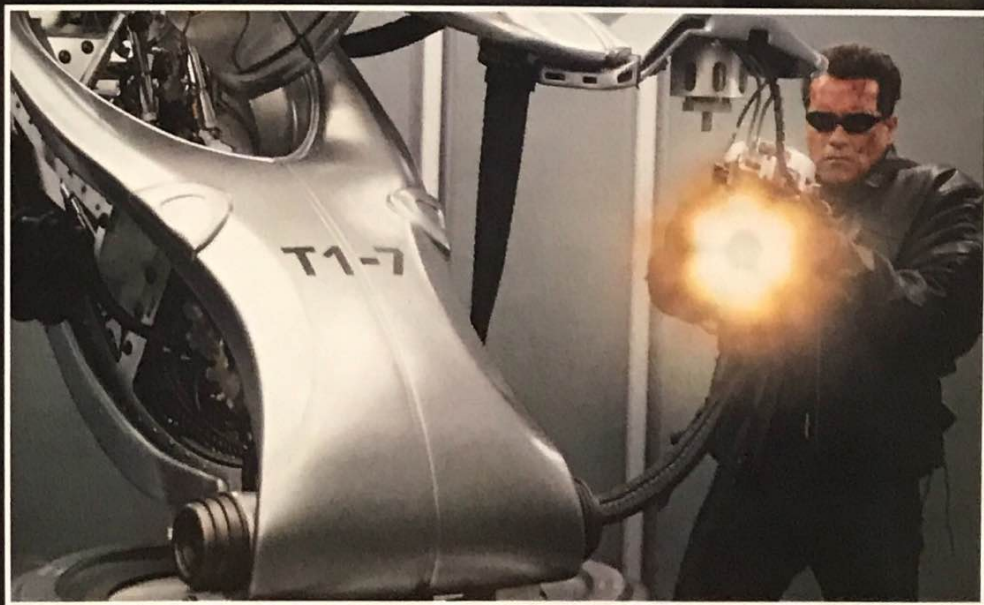
John Connor avait à peine 12 ans, lorsqu'il a sauvé l'humanité de la terrible menace cyborg en s'extirpant des griffes du T-1000. Dix ans plus tard, il est toujours contraint de vivre dans la clandestinité absolue pour échapper à Skynet. Le réseau de machines n'a toutefois pas renoncé et envoie à ses troupes le TX, un cyborg aussi dangereux que sexy. Ce dernier doit également exécuter Kate Brewster, une jeune vétérinaire qui les gêne dans leur marche vers le pouvoir absolu. Face à la menace constante du cyborg, Connor et Brewster n'ont qu'une seule solution : faire appel à celui qui fut un de leurs pires ennemis, Terminator. S'il est un peu moins perfectionné que le TX, le Terminator n'a rien perdu de sa hargne. Et le combat en perspective s'annonce sans merci !



Les nouveautés

Arnold Schwarzenegger affronte cette fois le TX, un cyborg aussi sexy que dangereux. Tout comme Robert Patrick choisi pour interpréter le T-1000 dans le précédent épisode, c'est à une inconnue que les producteurs ont fait appel pour se glisser dans le costume du TX. À la vue de la plastique de Kristanna Loken, nous vous parions qu'elle ne devrait pas rester anonyme bien longtemps. Née aux États-Unis, cette jolie blonde de 22 ans a étudié la danse classique et le chant avant de se lancer dans la comédie. Ses profs vont être déçus, car les danses effectuées face à Schwarzy ne sont absolument pas académiques. La jeune femme a préparé le rôle avec beaucoup de sérieux pendant six semaines, allant jusqu'à apprendre le Krav Maga, une technique de combat connue de la seule armée israélienne.

Schwarzenegger avoue, lui, ne pas avoir eu trop de mal à reprendre le rôle qui fut le sien dès 1984. Son secret ? "Je n'ai jamais cessé de m'entraîner tout au long de ma vie, de faire des poids et haltères." Arnold, rassure-toi, ça se voit !



Notre avis

Terminator a 20 ans. Un âge pas si facile, si l'on compare le premier épisode de la série à ce qui se fait aujourd'hui, dans le genre baston ultime. Arnold Schwarzenegger met donc les bouchées doubles pour ne pas avoir l'air du papy qui débarque avec sa canne, au milieu d'une bande de brutes spécialistes de taekwondo. Il y parvient à grands renforts d'effets spéciaux, d'explosions phénoménales, d'armes gigantesques et de combats ultra-violents. Et puis, n'oubliez pas que le Terminator a une inépuisable faculté à s'autoréparer.

LA PROGRESSION DU NIVEAU

DANS LE PRÉCÉDENT NUMÉRO, NOUS VOUS AVONS PRÉSENTÉ L'ÉVOLUTION DES NIVEAUX DES PERSONNAGES DE **DRAGON BALL Z** À TRAVERS TOUTE LA SÉRIE. NOTRE BASE DE CALCUL EST PUREMENT ACTIVE ET CRÉÉE PAR NOUS EN PRENANT COMME PRINCIPE, L'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES, LES UNS PAR RAPPORT AUX AUTRES. CETTE FOIS NOUS ALLONS VOUS PRÉSENTER LA VRAIE BASE DE CALCUL FAITE PAR L'AUTEUR DE **DRAGON BALL**, POUR LES BESOINS DE LA SAGA **FREESER**. LES SÉRIES **DRAGON BALL** SONT RYTHMÉES PAR LES COMBATS DE LEURS HÉROS, À COMMENCER PAR CEUX DE **SANGOKU**. DES PREMIERS ÉPISODES DU DESSIN ANIMÉ À SON AFFRONTEMENT AVEC **FREESER**, **SANGOKU** A DÉVELOPPÉ SA PUISSANCE DE FAÇON PHÉNOMÉNALE. VOICI LES DIFFÉRENTS STADES DE L'ÉVOLUTION DE LA FORCE DE **SANGOKU**, AU FUR ET À MESURE DE LA BATAILLE CONTRE **FREESER**, ET VUE PAR L'APPAREIL NOMMÉ LE **SCAOUTEUR**.

COMMENT LA PUISSANCE DE SANGOKU AUGMENTE-T-ELLE ?

Au début de la série, même s'il n'est encore qu'un enfant, Sangoku fait preuve d'une force plus élevée que la moyenne, d'autant plus qu'il est déjà très doué pour les arts martiaux. Ses instincts de Super Guerrier le poussaient à se battre fréquemment, lui permettant d'acquérir une certaine expérience des combats, et donc d'augmenter peu à peu son niveau de puissance. Il dépassa ainsi très vite le niveau des combattants humains, si forts soient-ils.

De plus, lors du déroulement de la série, Sangoku va devoir affronter des adversaires de plus en plus puissants, et aux desseins de plus en plus effrayants par la même occasion. Sangoku devra donc s'entraîner avec hargne pour développer son niveau de puissance et parvenir à exterminer ses ennemis. Or, en raison de ses origines de Super Guerrier, sa puissance augmente chaque fois qu'il est en danger de mort. C'est ainsi qu'il atteindra le niveau de Super Guerrier, et pourra fusionner avec Végéta dans les derniers épisodes de la série.

Le film

Quelques siècles avant Je...
qu'un livre contenant la vie...
le docteur Jonathan Reece,
lance ses hommes à la res...
sauver l'humanité d'u...
l'Afrique pour prendre

Les cas

PREMIERS ÉPISODES

5 Il s'agit du niveau d'un humain normal comme Bulma.
C'est le niveau de Sangoku au tout début de la série, il n'est encore qu'un enfant, mais il est deux fois plus puissant qu'un humain normal. Il est si fort que les balles n'ont aucun effet sur lui.

10

100 S'il est exposé à la pleine Lune, Sangoku se transforme en singe géant super puissant. Ses coups de poings sont équivalents à des boulets de canons, et il est capable de détruire une forteresse comme le château de Garlic.

LE 22^e TOURNOI D'ARTS MARTIAUX

Grâce aux entraînements de Tortue Géniale, et à de nombreux affrontements, Sangoku a décuplé son niveau de puissance, et atteint alors le même niveau que Ten Shin Han. Les deux combattants s'affronteront, mais Sangoku sera battu par manque de chance. Cependant, Sangoku est déjà parvenu à un niveau nettement supérieur à celui de son maître, Tortue Géniale, qui affiche une puissance de 139. Déguisé en Jackie Chou pour participer au tournoi, Tortue Géniale vérifiait ainsi les aptitudes de ses élèves. Il en est de même pour le Maître des Grues, le mentor de Ten Shin Han et Chaozu, dépassé par ses élèves, puisque son niveau n'est que de 120. La nouvelle génération de combattants fit la preuve que son potentiel de puissance était supérieur, lors de ce tournoi.

180



LA PUISSANCE DE SANGOKU

LE COMBAT CONTRE LE DEMON PICCOLO PETIT COEUR

260

Il s'agit du premier grand combat mené par Sangoku contre un être maléfique. Cette lutte fut d'autant plus difficile pour notre héros que son adversaire et lui-même présentait un niveau de puissance équivalent à 260. Sangoku avait augmenté sa puissance en réussissant à attraper Matou Malin au sommet de la Tour Karine. Sangoku pu...

qui révèle la force cachée de celui qui en boit. De même, Sangoku pu... sa jeunesse et p... toute sa puis... il pouvait... Sangoku... pour... comb...



LE COMBAT CONTRE FREEZER

100

Sangoku, mortellement blessé, se fait soigner dans la grotte régénératrice, d'où il ressort plus puissant qu'avant, puisqu'il a atteint l'incroyable niveau de Super Saiyan 3. Il combat Freezer, mais le dernier était incomparablement plus puissant que celui de Sangoku : sa puissance se chiffrait à 60 millions, alors que celle de Sangoku n'était que de la moitié de ses capacités !

150 000 000

Alors que Freezer finit par montrer sa véritable puissance qui se chiffre à 120 000 000, quand il parvient à sa dernière transformation, Sangoku se transforme en Super Guerrier, dont la puissance est équivalente à 150 000 000, c'est à dire 50 fois supérieure à sa puissance normale. C'est ainsi que notre héros parviendra à détruire Freezer.

416

LE COMBAT CONTRE RADITSU (AU DEBUT DE DBZ)

Quand Raditsu arriva sur Terre, la puissance de Sangoku ne dépassait pas 416, tandis que celle de Raditsu était de 1500. Il possédait une force démesurée, alliée à une rapidité extraordinaire, bien qu'il ne fasse partie d'une classe de Super Guerrier des moins puissantes... Inutile de dire que Sangoku était dans une situation désespérée. Il est donc aidé par son ami de toujours, Crilin, dont le niveau était de 206, il est, en effet, le premier être humain à avoir surpassé Tortue géniale, à force de persévérance et d'entraînement ; de son fils Sangohan, qui, à quatre ans, fait déjà preuve d'un potentiel incroyable, et dont le niveau moyen est de 1307, mais peut être multiplié par ses émotions ; et de Piccolo qui affiche un niveau de 408, mais est capable d'atteindre une puissance de 1300, quand il effectue son makan-kosappo. Toutefois, en raison de la fourberie de Raditsu, Sangoku perdra la vie, lors de ce combat.

COMMENT LA PUISSANCE DE SANGOKU AUGMENTE

Au début de la série, même s'il n'est encore qu'un enfant d'une force plus élevée que la moyenne, d'autant plus qu'il est entraîné pour les arts martiaux. Ses instincts de Super Guerrier et sa capacité à battre fréquemment, lui permettant d'acquérir une certitude en combat, et donc d'augmenter peu à peu son niveau de puissance. Ainsi très vite le niveau des combattants humains, s'élève. De plus, lors du déroulement de la série, Sangoku affronte des adversaires de plus en plus nombreux et de plus en plus effrayants par leur puissance. Sangoku devra donc s'entraîner avec acharnement pour développer son niveau de puissance et pour affronter ses ennemis. Or, en raison de ses entraînements, sa puissance augmente chaque jour. C'est ainsi qu'il atteint le niveau de 416.

8000

LE COMBAT CONTRE LES GUERRIERS DE L'ESPACE

Il s'agit du niveau d'un humain normal. C'est le niveau de Sangoku au tout début de la série. Il a appris les techniques du Kaio-oken et est deux fois plus puissant qu'un enfant, mais il est deux fois plus puissant que normal. Il est si fort que les balles n'ont aucune chance de l'atteindre face aux guerriers de l'espace.

100

S'il est exposé à la pleine Lune, Sangoku est bien en deçà de ce qu'il est capable de faire. Ses coups de poings sont plus puissants que ceux de Crilin et Ten Shinhan et il est capable de détruire une forteresse respectivement.

L'QUI D'AVANT

Grâce aux entraînements et à de nombreux affrontements, son niveau de puissance augmente jusqu'à atteindre le niveau que Ten Shinhan et lui-même s'affronteront, mais il n'a aucune chance. Cependant, il est nettement supérieur à ce qu'il est. Il affiche une puissance qui lui permet de participer au tournoi de la jeunesse de ses élèves. Il est le mentor de Ten Shinhan puisque son niveau de puissance est supérieur à celui de combattants fit la différence. Il était supérieur, lors



80 000

L'ARRIVEE SUR LA PLANETE NAMEK

Sangoku est parti sur la planète Namek, qui était menacée par Freezer et ses redoutables acolytes, après avoir effectué un entraînement spécial dans une chambre recréant une gravité 100 fois supérieure à celle de la Terre. Ses capacités physiques augmentèrent énormément, lui permettant d'atteindre une force de 90 000, Sangoku avait alors la faculté de décupler la puissance de son Kaioken. Les amis de Sangoku, eux aussi, s'entraînèrent avec acharnement et développèrent leur puissance en conséquence : Sangohan atteint un niveau de 14 000, Crilin de 13 000 et Végéta de 30 000.

7 SASHA

(Pokémon) À l'âge de 10 ans, il a quitté sa ville natale pour parcourir le monde dans le but de devenir dresseur de Pokémon. C'est un garçon volontaire, pas très intelligent, mais hyper courageux.



LE COMBAT CONTRE FREEZER

3 000 000

Sangoku, mortellement blessé, se fait soigner dans une machine régénératrice, d'où il ressort encore plus puissant qu'avant, puisqu'il a désormais atteint l'incroyable niveau de 3 millions. Il combat Freezer, mais la force de ce dernier était incomparable à celle de Sangoku :

sa puissance se montait à 60 millions, alors qu'il ne révélait que la moitié de ses capacités !

150 000 000

Alors que Freezer finit par montrer sa véritable puissance qui se chiffre à 120 000 000, quand il parvient à sa dernière transformation, Sangoku se transforme en Super Guerrier, dont la puissance est équivalente à 150 000 000, c'est à dire 50 fois supérieure à sa puissance normale. C'est ainsi que notre héros parviendra à détruire Freezer.

AUT ALLER VOIR
E QUI SE PASSE !

NON ! VOUS
CONNAISSEZ
LA CONSIGNES
INTERDI

Quand Raditsu arriva sur de Raditsu était de 1500. Il possédait une partie d'une classe de Super Guerrier des m situation désespérée. Il est donc aidé par so en effet, le premier être humain a avoir surpa de son fils Sangohan, qui, à quatre ans, fait 1307, mais peut être multiplié par ses ém d'atteindre une puissance de 1300, quand Raditsu, Sangoku perdra la vie, lors de ce co

vous avons
sins animés
pas eu de
s séries qui
s et qui ont
es dans le mag.

un hit-parade des héros, ce ne fut pas chose facile. si fastidieux m'attendait. J'ai dû recourir à divers subterfuges comme sonder des gens à la sortie des magasins de mangas, lire les courriers des lecteurs de tous les numéros de votre magazine préféré... En tout cas, voici le résultat des 30 personnages les plus populaires.

30 NADIA

(Nadia et le Secret de l'eau bleue). Nadia est une orpheline de 14 ans qui vit dans un cirque, jusqu'au jour où elle rencontre Jean et part avec lui à la recherche de ses origines. Nadia est la fille du Capitaine Nemo et une des descendantes du peuple de l'Atlantide.



29 MARC LANDERS

Hyûga Kojirô (Olive et Tom). Rival d'Olivier avec moins de technique, mais une grande puissance. Il n'est pas très fair-play et joue dans les équipes de la Meiwa et de la Toho.



28 HOMER SIMPSON

(Les Simpson) Du haut de ses 38 ans et de ses 140 kg, Homer est contrôleur de sécurité à la centrale nucléaire de Springfield. C'est un américain moyen, tout ce qu'il y a de plus moyen. Il a tous les défauts du monde, mais un grand cœur.



27 MATT

(Digimon) Matt est un rebelle et préfère agir à sa façon. Il fait tout pour protéger son jeune frère, T.K.



26 REI AYANAMI

(Evangélion) Ne parlant quasiment pas et ne révélant aucune émotion, elle rend son entourage mal à l'aise. Derrière son côté d'adolescente fragile, c'est une farouche guerrière. Nihiliste, elle n'accorde guère d'importance à sa vie. Rei est un clone issu d'une manipulation génétique dans le but de piloter le robot EVA.



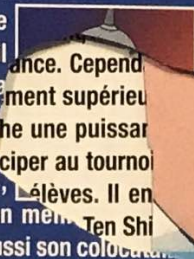
25 SABRINA

Madoka (Max et Compagnie) Sabrina est une fille forte, qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. Elle sait se battre et joue du saxophone et du piano. Bien que rebelle, elle va changer au contact de Max (Kyosuké) avec qui elle vit une histoire d'amour.



24 BENDER

(Futurama) Bender est le 1729^e enfant d'une grosse machine qu'il appelle sa mère. Il est un voleur et un alcoolique. C'est peut être le plus sympathique méchant de l'histoire.



23 KEN

(Ken le survivant) Héritier de l'école Hokuto, il attise la jalousie de ses frères, qui ne l'estiment pas digne d'hériter de cette technique de combat. Il va devoir affronter un monde sans pitié dévasté par la guerre nucléaire.



22 SANGOTEN

(Dragon Ball Z) Second fils de Sangoku, il aime s'amuser avec son ami Trunks. Il apprend très vite et aime se battre. C'est le portrait de son père au même âge.



21 KAIBA

(Yu-Gi-Oh !) Patron de Kaiba Corporation, il est l'inventeur du Duel Disk. C'est aussi le grand rival de Yugi, même si on ignore s'il est bon ou méchant.



20 LION

Shaolan
ra chasseuse
Il fait partie d'
famille de lo

19 PIKACHU

(Pokémon) Pikachu est une souris électrique appartenant à la famille des Pokémon, autrement dit les monstres de poche. Il appartient à Sacha, avec qui il fait le tour du monde. Doté d'un sacré caractère, il ne se laisse pas marcher sur les pieds ni enfermer.



18 TRUNKS

(Dragon Ball Z) Fils de Bulma et Végéta, il vient d'un futur où les cyborgs ont presque tout détruit. Entraîné par Sangohan qui a fait de lui un Super guerrier, il a voyagé dans le temps pour prévenir Sangoku de ce qui se passera dans le futur.



17 HYOGA

Le Cygne (Les Chevaliers du Zodiaque) Chevalier du Cygne, Hyoga est un garçon un peu solitaire qui ne cesse de pleurer sa mère dont le corps a été enfermé dans les glaces du grand Nord. Il a reçu un entraînement de six ans en Sibérie, afin de pouvoir contrôler la glace et le froid.



16 SHUN

Andromède (Les Chevaliers du Zodiaque) Shun fut envoyé sur l'île d'Andromède pour gagner son armure et contrôler la chaîne nébuleuse. Il est très violent, mais se défend quand il est en danger. Il aime pas... est le seul cheva- sert à retenir



15 PETIT CŒUR

Piccolo (Dragon Ball Z) Extra-terrestre de la planète Namec, il a été créé par le démon Satan Petit Cœur dans le but de détruire Sangoku. Il va s'attacher à Sangohan qui va le changer. Par la suite, il va fusionner avec Neil et devenir un défenseur de la Terre.



12 SEIYAR

Pégase (Les Chevaliers du Zodiaque) Seiyar est un orphelin qui a été recueilli par la fondation Graad. À sept ans, il a été envoyé au Sanctuaire en Grèce pour recevoir une formation de chevalier. Il y deviendra le disciple de Marine. C'est un bon combattant qui arrive à analyser les techniques de ses adversaires, mais il fonce souvent sans réfléchir.



14 MATHILDE

Sailor Vénus (Sailor Moon) Mathilde est la plus ancienne des guerrières de la Lune : le chat Artémis lui avait confié la mission de démanteler un groupe appelé «La société des Ténèbres». Par la suite, elle va rencontrer les autres Sailor et va combattre la reine Métalia à leur côtés.



11 SANGOHAN

(Dragon Ball Z) Fils aîné de Sangoku, il n'a jamais aimé se battre, à cause de sa mère, qui voulait qu'il se consacre à ses études. Il est aussi fort que son père, mais refuse de trop développer ses pouvoirs.



10 KAI

(Beyblade) Kai est un solitaire. Il est très puissant, têtu et ne veut d'aide de personne. Il a été élevé dans une base scientifique. Il était le chef des Blade-

9 IKKI

Phénix (Les Chevaliers du Zodiaque) Ikki est envoyé sur l'île de la Reine morte à la place de son frère Shun. Son entraînement va être si dur, qu'il durcira son cœur au point d'en devenir méchant. Ikki est le plus indépendant du groupe, c'est un solitaire, mais c'est aussi le plus fort.



7 SASHA

(Pokémon) À l'âge de 10 ans, il a quitté sa ville natale pour parcourir le monde dans le but de devenir dresseur de Pokémon. C'est un garçon volontaire, pas très intelligent, mais hyper courageux.



8 VEGETA

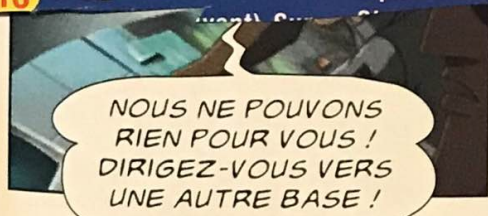
(Dragon Ball Z) Fils du roi de la planète Végéta, il a été élevé dès sa prime jeunesse dans le but d'être monarque et guerrier millénaire. Mais en rencontrant Sangoku, tout a changé. C'est un homme arrogant et sûr de lui. Il est très fort et apprend très vite.

VOUS
NE DE
VOTRE
E!

6 BUNNY

Sailor Moon (Sailor Moon) Bunny était une étudiante comme les autres, bien qu'un peu frivole, qui a vu sa vie changer un jour avec l'arrivée d'une chatte du nom de Luna. Cette dernière lui remet un poudrier qui fait d'elle Sailor Moon. Elle va alors lutter contre les forces du mal pour aider les gens.

13 REI



NOUS NE POUVONS RIEN POUR VOUS ! DIRIGEZ-VOUS VERS UNE AUTRE BASE !



IL FAUT ALLER VOIR CE QUI SE PASSE !



NON ! VOUS CONNAISSEZ LA CONSIGNE : INTERDICTION DE SORTIR !





5 OLIVIER ATTONE

Ohzora Tsubasa (Olive et Tom) Le héros de la série Olive et Tom est venu jouer au club de Nankatsu, après avoir battu le grand gardien Thomas Price, suite à un défi. Son rêve est de jouer au Brésil, et pour cela il va participer à divers championnats pour devenir le meilleur joueur du Japon.

4 SAKURA

Sakura chasseuse de cartes. Un jour alors qu'elle est à la bibliothèque de son père, elle a vu tomber le livre de son père. Les cartes qu'il contient ont pris vie et s'éparpillent dans toute la ville. Aujourd'hui, Sakura doit toutes les réunir.



3 NICKY LARSON

Ryo Saeba (City Hunter) Ryo Saeba est un privé. Pour recourir à ses services, il suffit de lui laisser un message sur le tableau noir se trouvant devant la gare de Shinjuku sous le pseudo de Nicky Larson. Il est efficace, discret, mais un peu obsédé par la gente féminine.



2 YAMI YUGI

(Yu-Gi-Oh) Yami Yugi est un très ardent pharaon qui a enfermé son esprit dans le puzzle millénaire. Yugi Muto a été réveillé, lorsqu'il a réussi à reconstruire le puzzle du Millénaire. Il se bat lorsque Yugi se bat.

25 SABRINA

Madoka (Max et Compagnie) Sabrina est une fille forte, qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. Elle sait se battre et joue du saxophone et du piano. Bien sûr, elle aime chanter.

1 SANGOKU

(Dragon Ball Z) Sangoku est un Guerrier de l'espace, un extra-terrestre venu de la planète Végéta. Il a été envoyé sur Terre afin d'en prendre le contrôle. Mais, après une chute, il changea et se mit à protéger la Terre. Il a le pouvoir d'apprendre très vite. Il n'est pas très intelligent, mais il sait se battre. Marié, il a deux enfants. Il passe le plus clair de son temps à se battre ou à chercher les sept boules de cristal.

(Yu-Gi-Oh !) Paireon de Kaiba Corporation, il est l'inventeur du Duel Disk. C'est aussi le grand rival de Yugi, même si on ne sait pas s'il est bon ou méchant.

(Les Chevaliers du Zodiaque) Chevalier du Cygne, Hyoga est un garçon un peu solitaire qui ne cesse de pleurer sa mère dont le corps a été enfermé dans les glaces du grand Nord. Il a reçu un entraînement de six ans en Sibérie, afin de pouvoir contrôler la glace et le froid.

20 LION

Shaolan (Les Chevaliers du Zodiaque) Il fait partie d'une famille de lions.

16 SHUN

Andromède (Les Chevaliers du Zodiaque) Shun fut envoyé sur l'île d'Andromède pour gagner son armure et contrôler la chaîne nébuleuse. Il est très violent, mais ne se défend pas.

CHRIS
COLORADO

Le voyage du Liberty (1)

Résumé : Quelque-part au pôle Nord, au milieu d'une tempête de neige, des Thanors, surgissant en rappel de leur Scorpio 6, prennent d'assaut une base de la Fédération Mondiale... Pendant ce temps, le Commandeur Richard Julian quitte le camp retranché de Chichen-Itza...



VOUS SURVOLEZ
UNE BASE MILITAIRE
DE LA FÉDÉRATION
MONDIALE...
CET ESPACE AÉRIEN
EST INTERDIT...



... JE VOUS
ORDONNE DE
MODIFIER VOTRE
ROUTE !



NOUS SOMMES
EN PERDITION !
MAYDAY, MAYDAY !



NOUS NE POUVONS
RIEN POUR VOUS !
DIRIGEZ-VOUS VERS
UNE AUTRE BASE !



NOUS SOMMES
À QUELQUES MÈTRES
DE VOTRE BASE !
NOUS ALLONS NOUS...

BAOUM !



ALLÔ ! ALLÔ !
RÉPONDEZ...



IL FAUT ALLER VOIR
CE QUI SE PASSE !



NON ! VOUS
CONNAISSEZ
LA CONSIGNE :
INTERDICTION
DE SORTIR !



IL DOIT Y AVOIR DES
GARS EN TRAIN DE
BRÛLER LÀ-BAS !

OK ! ON RÉVEILLE LES AUTRES ET ON Y VA !



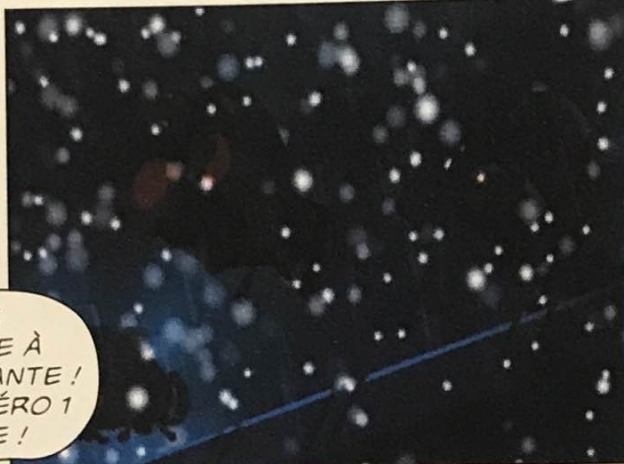
RIEN ! PERSONNE À BORD !



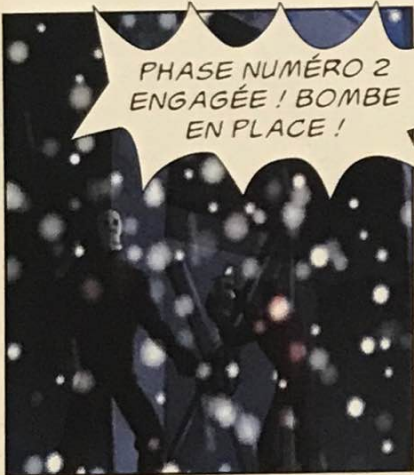
BRAVO MESSIEURS ! VOUS ÊTES DE BONS PETITS SOLDATS !



ÉQUIPE RAMPANTE À ÉQUIPE VOLANTE ! PHASE NUMÉRO 1 ENGAGÉE !



PHASE NUMÉRO 2 ENGAGÉE ! BOMBE EN PLACE !



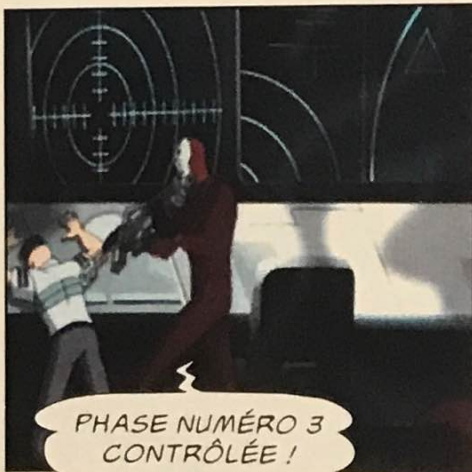
BAOUM !



BASE POLAIRE À CHICHEN-ITZA ! NOUS SOMMES ATTAQUÉS...



PHASE NUMÉRO 3 CONTRÔLÉE !



JE RÉPÈTE NOUS SOMMES MAÎTRES DE LA BASE ! TRANSMETTEZ AU GRAND PROTECTEUR !



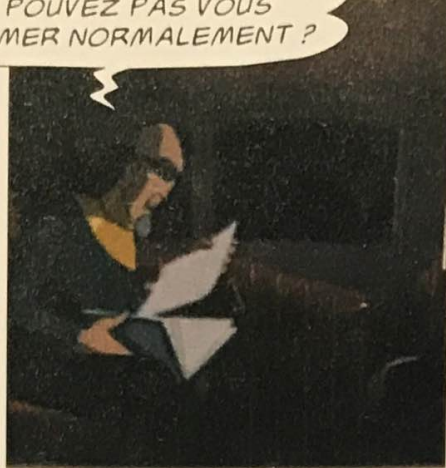
A CHICHEN-ITZA...





COMMENT ÇA "0700" VOUS NE POUVEZ PAS VOUS EXPRIMER NORMALEMENT ?

OUI COMMANDEUR TOUT VA BIEN ! IL EST 0700 TU !

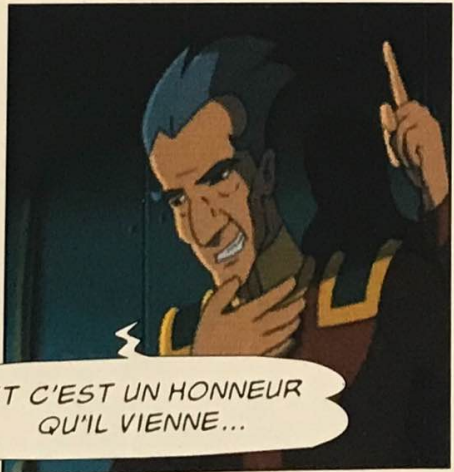


7 HEURES DU MATIN, SI VOUS PRÉFÉREZ !



LE POISSON SE DIRIGE VERS LA NASSE !

JE SUIS HEUREUX DE REVOIR RICHARD JULIAN !

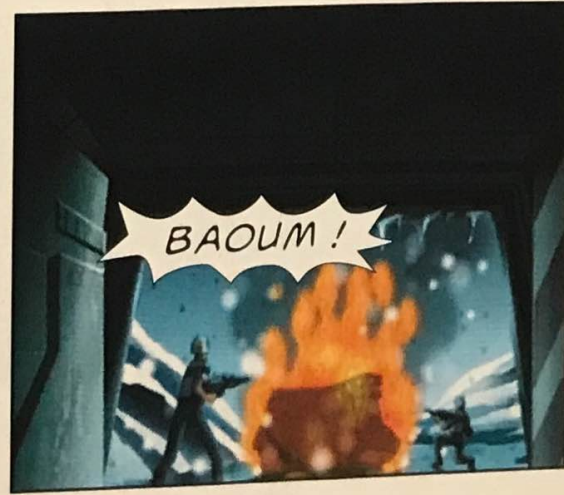
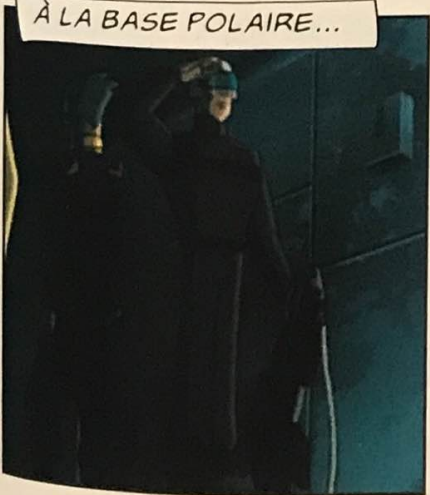


ET C'EST UN HONNEUR QU'IL VIENNE...



... NOUS VISITER EN MOSCOVIE !

À LA BASE POLAIRE...



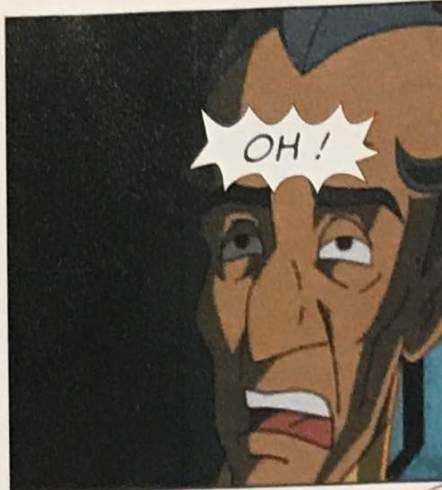
BAOUM !



OH NON !



HEP !



OH !



VOUS NE MOTÉREZ PAS DE L'IDÉE, COMMANDEUR, QUE CE VOYAGE EST UNE FOLIE !



ÉCOUTEZ JACK, LES GENS DE MOSCOVIE SONT DE BONS GOUVERNEURS QUI FONT RÉGNER DÉMOCRATIE ET LIBERTÉ ! JE PENSE QU'ILS SERONT SENSIBLES AU FAIT QUE JE ME DÉPLACE !



ET POUR LA TRADUCTION ?



REBECCA A DIT QU'ELLE ALLAIT S'EN SORTIR, ELLE A ÉTUDIÉ DES LANGUES À L'UNIVERSITÉ !

QUELQUE CHOSE COMME "BONJOUR MESSIEURS, COMMENT ALLEZ-VOUS ?" ENFIN JE CROIS, J'AI PAS MAL OUBLIÉ !



... CE QUI SIGNIFIE ?



REBECCA RÉPÈTE SON MOSCOVICHE !

OUI, ENFIN NON ! C'EST À DIRE QU'APRÈS LE GRAND CRASH, LES LANGUES SE SONT MÉLANGÉES !

ET COMMENT DIT-ON "L'ENVIRONNEMENTALISME PEUT-IL VOUS MENER AU CRITÈRE ESSENTIEL DE LA SOCIÉTÉ ?" ?



EST-CE DU RUSSE ?





JE SUIS LE CAPITAINE DOS SANTOS ! AU NOM DE TOUT L'ÉQUIPAGE, JE VOUS SOUHAITE LA BIENVENUE !



EH BIEN CAPITAINE, PUISQUE TOUT LE MONDE EST LÀ, ALLONS-Y !



DITES-MOI DOS SANTOS, J'ESPÈRE QUE MES ORDRES ONT ÉTÉ RESPECTÉS !



QUARTIERS MÂTIERS ET NAVIGATEURS A VOS POSTES ! ASSIETTE MOINS 15 ! ROUTE AU 2 0 5 !



ASSIETTE MOINS 15 !



ASSIETTE MOINS 15 ! ROUTE AU 2 0 5 !

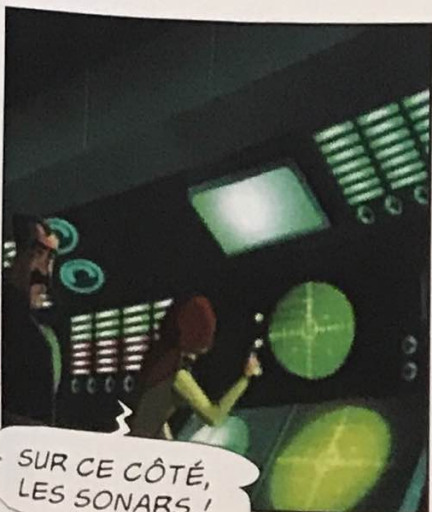


VOICI LE CENTRE NÉVRALGIQUE DU LIBERTY !



D'ICI, NOUS POUVONS TOTALEMENT CONTRÔLER LE SUBMERSIBLE !

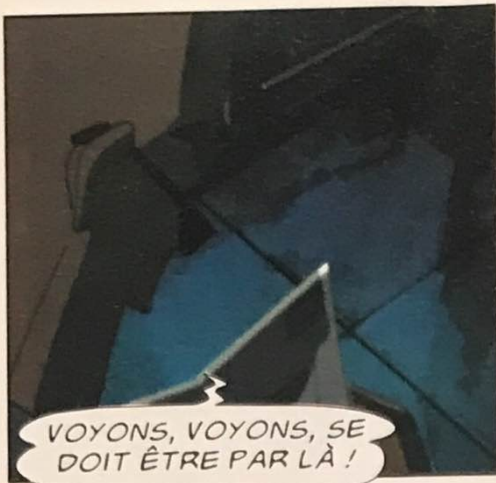
COMMANDEUR SI VOUS VOULEZ BIEN JE VAIS VOUS... COMMANDEUR ?



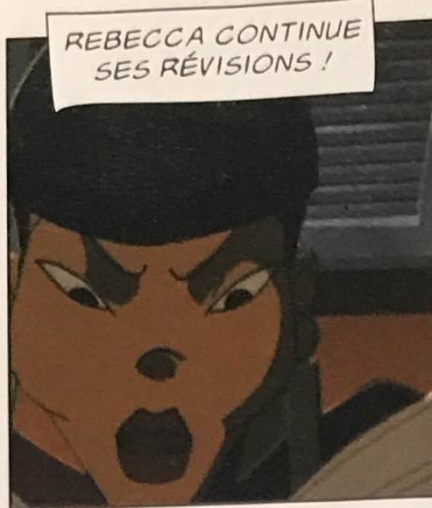
SUR CE CÔTÉ, LES SONARS !



OH MON PÈRE A DÛ ALLER SE REPOSER DANS SA CABINE !



VOYONS, VOYONS, SE DOIT ÊTRE PAR LÀ !



REBECCA CONTINUE SES RÉVISIONS !



REBECCA, PASSEZ-MOI MA SERVIETTE !



SYMPA CETTE PETITE CROISIÈRE ÇA DOIT VOUS CHANGER DE CHICHEN-ITZA !



SI JE NE DEVAIS PAS RÉVISER CETTE MAUDITE LANGUE, JE NE DIS PAS !



PENDANT CE TEMPS À LA BASE POLAIRE...



FILS THANORS, CE JOUR EST À INSCRIRE DANS VOTRE DESTIN !



LA CRIMINELLE OPÉRATION DU TRÂÎTRE RICHARD JULIAN VA PRENDRE FIN ! THANATOS ET SA DOCTRINE VONT REPRENDRE POUVOIR SUR TERRE !



NON LOIN DE LÀ, SOUS L'EAU...



AH COMMANDEUR, JE VOUS CHERCHAIS ! TOUT VA BIEN ?

LE MIEUX DU MONDE ! VOUS DEVRIEZ PRENDRE UN PEU DE REPOS ! LE COLLOQUE SERA SÛREMENT ÉPUIISANT !

PARDONNEZ-MOI DE VOUS POSEZ CETTE QUESTION, MAIS OÙ SE TROUVE LA MALLETTE ROUGE ?

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS MON VIEUX ! ELLE EST LÀ OÙ ELLE DOIT ÊTRE !

LA PROCÉDURE DE SÉCURITÉ N'EST PAS RESPECTÉE, MAIS SI ÇA LUI VA, ÇA ME VA !

NOUS APPROCHONS DE NOTRE POINT DE RENDEZ-VOUS !

NOUS ALLONS MANŒVRER AFIN D'APPONTER SOUS LA BASE POLAIRE DE LA FÉDÉRATION !

À LA BASE POLAIRE...

UN GESTE, UN SEUL ET VOUS PÉRIREZ TOUS !

OH !

AH !

BING !

à suivre...

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 !



Spécial tchatche !

Ce sont les vacances et Pascal est parti se faire bronzer sur une île de rêve, il ne répondra pas à vos questions. Nous donnons la parole aux lecteurs qui ont, eux, plein de choses à dire.



Anais (Ploufragan)

À LA RECHERCHE... Pour trouver un correspondant, envoyez-nous vos petites annonces. Si vous êtes mineur(e)s, une autorisation écrite et signée d'un de vos parents est nécessaire.

● J'ai 12 ans 1/2 et je suis super méga fan de Yu-Gi-Oh ! Je voudrais correspondre avec des fans aimant Yu-Gi-Oh ! Je possède des cartes Magic et Wizards.

Thomas Baillargeau - 40, route de Charde - 17130 Montendre.

● J'ai 12 ans, et je voudrais correspondre avec des filles ou des garçons aimant : Dragon Ball Gundam, Olive et Tom, Yu-Gi-Oh ! et Escaflowne. J'ai des cartes Yu-Gi-Oh ! pour échanger

Édouard Karbouche - 31, avenue Frédéric Mistral, résidence Panorament - 06130 Grasse.

● Nous nous appelons Yannis et Charlène. Nous avons créé le Dessinat-Club. Ce club consiste à faire des jeux, des concours autour de dessins. Nous avons comme projet de créer des personnages et d'en faire des bandes dessinées. Si vous avez entre 12 et 14 ans, envoyez-nous une lettre pour vous inscrire avec un de vos dessins à l'intérieur.

Les garçons écrivent à : Mr Landée Yannis - Acomat Pointe-Noire - 97116 Guadeloupe et les filles à : Mlle Charlène Bonnet - Rue des Acacias, Le Presbytère - 11230 Rivel.

● J'ai 13 ans et j'adore Kingdom Heats, Final Fantasy X, Final Fantasy X-2, Metal Gear 1,2 et 3. William Choupe - 2, allée Irène Joliot Curie - 94200 Ivry-sur-Seine.

● J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons aimant DB, Z et GT, Love Hina, Hikaru No Go, Urukylu, Magical Doremil, Yu-Gi-Oh ! et bien d'autres.

Charlène Bégué - Cité Monloo, bat H2 - 65200 Bagnères-de-Bigorre.

● J'ai 14 ans, et je cherche des correspondants qui adore Yu-Gi-Oh !, Sakura, Beyblade, DBZ et GT et les jeux vidéos. Et qui me feront découvrir de nouveaux mangas.

Tuncoy Bahadir - 11, rue de la Limite - 4821 Andrimont (Belgique).

● J'ai 10 ans, je recherche des correspondants aimant DB, DBZ, DBG, Olive et Tom, Jeanne et Serge, Beyblade, Les Mystérieuses Cités d'Or, Harry Potter.

Steve Payet - 37, bd de Friedberg - 94350 Villiers-sur-Marne.

● J'ai 13 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons entre 12 et 14 ans, qui adorent Beyblade, DB, DBZ, DBG et Evangelion. Je cherche les DVD de DBG et Evangelion.

Sébastien Loabs - 3, place Paul Séry - 94290 Villeneuve-le-Roi.

● Je recherche des figurines de DBZ et toutes sortes de choses contenant DBG et DB.

Valéry Sully - L'Hermitage Trois Rivières - 97119 Guadeloupe.

● J'ai 10 ans, je suis fan de Yu-Gi-Oh ! et je voudrais échanger mes toupies Beyblade contre vos decks Yu-Gi-Oh ! et le deck Kaiba.

Ulrich Narsy - 35, avenue Eudoscie Nonge - 97490 Saint-Denis-de-la-Réunion.

● Je voudrais correspondre avec des garçons et des filles qui aiment Sakura, Olive et Tom, Juliette je t'aime, Dragon Ball et surtout les Chevaliers du Zodiaque.

Émilie Omnes - 1, place de la Lévière - 94000 Créteil.

● J'ai 12 ans et voudrais correspondre avec des filles et des garçons aimant Sakura et Yu-Gi-Oh !

Michaëlle Loumeya - 1, résidence les Roses - 92600 Asnières-sur-Seine.

● J'ai 15 ans et je cherche des correspondants de 15 et 18 ans aimant la janimation, pour échanger posters, informations et faire découvrir de nouveaux mangas.

Lucie Salvador - 225, rue du Fingle Orbagnoux - 01420 Carbonod.

● J'ai 16 ans, et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons. J'adore Ramna 1/2, Sakura, Yu-Gi-Oh !, Fruit Basket...

Emelyne Humblot - 4, rue Savador Allende, Bât A1, Les Tilleuls - 60700 Pont-Sainte-Maxence.

PAS POURRI !

D'habitude, je ne réagis pas aux critiques des autres, mais là, ça va vraiment trop loin. Que Hicham de Saint-Denis n'aime pas Yu-Gi-Oh !, c'est une chose, mais aller jusqu'à dire que c'est archi pourri, je trouve ça grave ! Aussi, vous amis lecteurs de D.Mangas, ne faites pas la même erreur que lui et arrêtez d'envoyer des critiques au sujet des mangas, SVP. Chacun ses goûts, chacun ses mangas. Ensuite, je félicite Cyril de Romel pour sa lettre. Contrairement à lui, je n'aime pas trop Sailor Moon, mais je préfère Yu-Gi-Oh ! Mais comme il dit, chacun ses goûts.

Samy, La Chaloupe-Saint-Leu.

VRAIMENT PAS POURRI

Normalement, je regarde la rubrique spécial Tchatche, en rigolant, mais là, je me dois d'intervenir contre Hachim qui dit que Yu-Gi-Oh ! C'est archi-archi-pourri, d'accord, ce n'est pas ma série préférée, mais je l'adore quand même. Et je trouve qu'il n'a pas le droit de critiquer ainsi ce superbe manga. Mais en tout cas, ma série préférée, c'est DB, DBZ, par contre je n'aime pas DBG. Comme dirait Cyril (D.Mangas 501), chacun ses goûts.

Geoffrey, Saint-Lyphard.

HALTE AUX POURRIS !

Je tiens à dire que je ne suis absolument pas d'accord avec Hicham de Saint-Denis, Yu-Gi-Oh ! ça n'est pas archi pourri ! Moi, j'adore cette série

et je ne permets pas que d'autres personnes critiquent un manga qu'ils n'apprécient pas. Par la même occasion, ils critiquent les fans de cette série ! À chacun ses goûts et si y'en a qui sont pas contents, c'est pareil. Je pense qu'on a le droit de critiquer une série, quand on arrive à faire une autre série encore mieux ! Après ce coup de gueule (pardonnez-moi l'expression), je souhaiterais répondre à la question d'Anne-Elisabeth de Suisse, les personnages que je préfère sont pour la plupart des méchants.

Aurélié, Artix.

REMARQUES STUPIDES

Je voudrais dire à Florence (n°500) qu'elle est stupide parce que moi, j'aime tous les mangas, sauf Sailor Moon et je dis que Rudy a raison, parce que je suis de son avis. Quant à Maud Auderset, je trouve aussi que ses remarques sont stupides, parce que les anciens mangas que je n'aime pas, ne sont vraiment pas bien et sont ringards.

Tony, Chambéry.

UNE CHAÎNE POUR TOUS

Je suis d'accord avec Hicham. On devrait vraiment créer une chaîne diffusant des mangas accessibles à tous ! Et je ne suis pas d'accord, parce qu'au lieu de dire "archi-archi pourri", Hicham aurait pu mettre tout simplement "Je n'aime pas..." Tous ceux qui critiquent les mangas, comme Hicham, Ayane, Rudy... n'ont pas à lire.

Cyril, Peyrérhode.

VIVE LES DIGIMON

J'ai 16 ans, et je suis d'accord avec Cécilia, Émilie, Leïla et Aurélie, car il ne faut pas mépriser les anciens mangas, car quand ceux-ci venaient tout juste de sortir, nous étions très heureux de les voir. Et comme le disais Aurélie, ça permettrait aux jeunes de les découvrir, ce serait trop cool ! Non ? Ensuite, je ne suis pas d'accord avec Justine (Istres) qui veut enlever les Digimon du mag. Chaque mangas doit avoir sa place dans ce super D.Mangas ! Je pense que nous sommes plusieurs, même beaucoup à penser ça ! Justine : pourquoi les Digimon gagnent toujours ?

Jory, Nouvelle Calédonie.



Mélanie (Evry)

Quant à Julian, après s'être abstenu de jouer au foot pendant 3 ans, il va pouvoir rejouer, sans que son cœur lui pose des problèmes. J'aimerais beaucoup correspondre avec vous deux, si vous voulez mon adresse elle est dans le D.Mangas n°499 et aussi avec Lauren Tran-To-Yen à qui j'aurais aimé répondre, mais elle a oublié de mettre son adresse.

Aurore, Marsillargues.

VOTEZ OLIVE ET TOM

Je trouve qu'il y en a pas assez qui votent pour Olive et Tom, je pense que cette série devrait être dans les trois premières du hit-parade du mois, comme dans le numéro 496. Alors que maintenant, cette série est dans les trois dernières. Alors réagissez, si vous ne voulez pas la perdre, alors il faut tous voter Olive et Tom, Dragon Ball et Yu-Gi-Oh ! les trois meilleures séries de D.Mangas.

Kévin, Toulouse.



Jonathan (Limoges)

LA SUITE D'OLIVE ET TOM

J'aimerais répondre à Charlène et Julie (D.Mangas 496) qui aimeraient savoir ce qui se passe dans la suite d'Olive et Tom. Tout d'abord, Olivier va partir jouer au Brésil, sous la direction de Roberto, Philippe et Jenny sortent ensemble.

UN CONSEIL

Je conseille à tous les fans de Yu-Gi-Oh ! qui jouent aux cartes, d'aller sur le site www.abyssecorp.com.

Paul-William, Le Havre.

VOTEZ YU-GI-OH !

Je voulais répondre à la question d'Anne-Élisabeth du D.Mangas n°501 ! Moi, mes personnages préférés de Yu-Gi-Oh ! sont : Yugi et Yami-Yugi. J'aime bien aussi Yami-Bakura, mais depuis qu'il a fait du mal à Pegasus



Hugo (Coupvny)

(en lui otant son œil du millénum), j'ai une dent contre lui ! Pegasus je l'aime bien ! Au passage, je voulais dire à Leïla du D.Mangas n°501 qu'elle a tout à fait raison ! Il ne faut pas critiquer Yu-Gi-Oh ! Je respecte les autres mangas, moi aussi, même Dragon Ball ! Et c'est de très très loin mon manga préféré ! Mes mangas préférés sont Yu-Gi-Oh ! et Gundam Wing. Fans de Yu-Gi-Oh ! votez



Thuong (Brive)



Aurélie (Mulhouse)

pour cette série, c'est la meilleure ! N'hésitez pas, il faut rattraper et botter les fesses de Dragon Ball !

Laura, Voujeaucourt.

FRUITS BASKET

Je voudrais dire à tous les lecteurs et lectrices que je leur conseille de lire le nouveau manga "Fruits Basket" de Natsuki Takaya. Elle fait beaucoup de commentaires marrants.

Alida, Genève.

DES GOUTS ET DES COULEURS

Je suis entièrement d'accord avec Cyril (n°501), pourquoi toujours critiquer certains mangas ? Moi aussi, il n'y en a qui me font "dormir", mais ce n'est pas pour ça que je les critique, ni offense ses fans ! En lisant la rubrique Tchatche, je me lasse de tous ceux qui se permettent de critiquer des mangas et pire, sans les connaître correctement. Donc chacun ses goûts et si on est un vrai fan de mangas, on n'a pas le droit d'en critiquer.

May Lee, Maison-Alfort.

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Salut à tous ! Dragon Ball toujours en tête talonné par Yu-Gi-Oh ! et Beyblade. Autrement, pas de grands changements à part Pokémon qui entre à nouveau dans le Hit, grâce aux versions Ruby et Saphir. Si vous voulez que le Hit change, défendez vos dessins animés favoris ! Pour voter, envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

HIT-PARADE DU MOIS

| | | | |
|--------------|-----|------------------------|-----|
| DRAGON BALL | 25% | CHEVALIERS DU ZODIAQUE | 10% |
| YU-GI-OH ! | 18% | GUNDAM WING | 9% |
| BEYBLADE | 17% | SAILOR MOON | 6% |
| OLIVE ET TOM | 11% | POKEMON | 4% |

**Deux hors-série D.Mangas
à ne pas manquer cet été !!!**

**18 MEGA
TATOOS**

**TOUT SUR
BEYBLADE**

Hors-série

D.MANGAS

Beyblade

Le choix des
Beyblades

Toutes les
différentes toupies

**Dragon
Ball Z**
les 500
épisodes

Cadeau

**9 super
tatoos
Beyblade**

Hors-série D.Mangas N° 50 juillet 2003

5 € DOM 8 € BEL 7 € 12,50 FS

T 04793 - 50 H - F: 6,00 € - RD



**Les Nouveaux
attaquent les**

**UN SUPER
NUMERO
CONSACRE A
YU-GI-OH!**

EN VENTE CHEZ VOTRE

TONKAM VPC

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.

Coffret K7 VHS

Dragon Ball Z 9 coffrets dispo 75€ Unité

Olive & Tom 4 coffrets dispo 75€ Unité

Juliette je t'aime 4 coffrets dispo 75€ Unité

CDZ 3 coffrets dispo 75€ Unité

Lady Oscar 59€ Unité

Rémi sans famille 64€ Unité

Creamy mami 59€ Unité

Heidi 59€ Unité

Love Hina 59€ Unité

Offret DVD

Robotech Macross 3 coffrets dispo 39€ Unité

Robotech Southern Cross Série 2 39€ Unité

Robotech Mospeada Série 3 39€ Unité

Tom Sawyer 2 coffrets dispo 39€ Unité

Remi sans famille 1 coffret 69€ Unité

X-OR 2 coffrets dispo 45€ Unité

Les 3 Mousquetaires 1 coffret 49€ Unité

Belle & Sébastien 1 coffret 49€ Unité

Dragon Ball Z Part 1 1 coffret 69€ Unité

Les Chevaliers du Zodiaque Part 1 1 coffret 69€ Unité

Ken le survivant 2 coffrets dispo 69€ Unité

Capitaine Flam 1 coffret 45€ Unité

Ulysse 31 1 coffret 35€ Unité

Sakura chausseuse de carreaux part 1 1 coffret 65€ Unité

Saint Seiya Les chevaliers du Zodiaque Hades
la nouvelle série inédit en France.
En DVD et en version japonaise sous-titrée anglais
20€ le volume

Hades Vol. 5 ép. 9 & 10

Hades Vol. 6 ép. 11 & 12

Hades Vol. 7 ép. 13 & 14

YU-GI-OH! DVD
version Française
Volumes 1 à 8 disponible
19€

Coffret DVD

Le voyage de Chihiro 29€ Unité

Princesse Mononoke 29€ Unité

Street fighter 2 le film 15€ Unité

Gundam W 10 volumes dispo 24€ Unité

Ken 2 (médit) 5 volumes dispo 24€ Unité

Dragon Ball Z Film 1 19€ Unité

Dragon Ball Z Film 2 19€ Unité

Dragon Ball GT Vol 1 19€ Unité

Dragon Ball 4 volumes dispo 19€ Unité

Dragon Ball Z 4 volumes dispo 19€ Unité

Dragon Ball GT 4 volumes dispo 19€ Unité

Ken Le Film 19€ Unité

CDZ Film 1 & 2 19€ Unité

CDZ Film 3 & 4 19€ Unité

Ken 19€ Unité

CDZ (série TV) 4 volumes dispo 19€ Unité

DBZ (série TV) 4 volumes dispo 19€ Unité

| MONO | POLY | TITRES | MONO | POLY | TITRES | MONO | POLY | TITRES |
|-------|-------|----------------|-------|-------|---------------------|-------|-------|----------|
| 81977 | 76127 | Au summum | 78844 | 80185 | Come Undone | 81451 | 81451 | Live |
| 63987 | 81353 | Be with you | 70647 | 75470 | Cry me a river | 43360 | 80826 | Ma |
| 06488 | 75460 | Bump Bump Bump | 64060 | 78985 | Dernière danse | 76164 | 76681 | Man |
| 46708 | 55765 | Chihuahua | 79981 | 79897 | Donne moi le temps | 80754 | 80828 | Resi |
| | | | 82578 | 82538 | Et l'on y peut rien | 74787 | 76121 | Sati |
| | | | 80158 | 81885 | Fan | 75613 | 79700 | Songokou |
| | | | 78846 | 77184 | Gravé dans la roche | | | Songokou |

| MONO | POLY | TITRES | MONO | POLY | TITRES | MONO | POLY | TITRES |
|-------|-------|-------------------------|-------|-------|----------------------|-------|-------|---------|
| 23995 | 54237 | 1er gaou | 10008 | 70728 | Friends | 43307 | 54246 | Keitcho |
| 10054 | 55773 | Agence tout risque | 79775 | 81168 | Give me something | 74628 | 74643 | Laisse |
| 47652 | 55762 | All the things she said | 75667 | 75966 | Hotel commissariat | 80165 | 81892 | L'âme |
| 74087 | 76116 | All I have | 75600 | 76124 | I begin to wonder | 74788 | 76126 | L'amo |
| 76569 | 77161 | American Life | 74800 | 76130 | Ignition | 29323 | 70807 | La pa |
| 64991 | 73520 | Beautiful | 75947 | 79746 | I'm with you | 55683 | 70831 | Le fru |
| 48930 | 70835 | Can't stop loving you | 80752 | 76141 | I'm sorry | 82301 | 76139 | Le m |
| 15018 | 55676 | Capitaine Flam | 70787 | 74642 | In da club | 11059 | 54256 | Les b |
| 74399 | 74542 | Cassé | 80458 | 81169 | Jaleo | 80764 | 81356 | Long |
| 47318 | 74541 | Don't mess with my man | 74641 | 74645 | J'en ai marre | 53396 | 55770 | Lose |
| 64888 | 74539 | Dr Hannibal | 52315 | 55668 | Jenny from the block | 10055 | 54260 | Mag |
| 65287 | 74312 | Entre nous | 82815 | 82736 | Je sais où aller | 78848 | 82830 | Mat |

Attention pour télécharger une sonnerie polyphonique votre téléphone doit être compatible WAP

CRAZY VOICE 100% dédétirant !!

Envie de faire flipper tes amis ou de les entendre mourir de rire!

MAQUILLE TA VOIX AU TELEPHONE POUR FAIRE UNE BLAGUE

A TESTER D'URGENCE au 0.899.700.793

liot Curie - 94200 Ivry-sur-Seine.

● J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons aimant DB, Z et GT, Love Hina, Hikaru No Go, Urukyu, Magical Doremi, Yu-Gi-Oh ! et bien d'autres.

Charlène Bégué - Cité Monloo, bat H2 - 65200 Bagnères-de-Bigorre.

● J'ai 14 ans, et je cherche des correspondants qui adore Yu-Gi-Oh !, Sakura, Beyblade, DBZ et GT et les jeux vidéos. Et qui me feront découvrir de nouveaux mangas.

Tuncoy Bahadir - 11, rue de la Limite - 4821 Andrimont (Belgique).

Michaëlle Loumeya - les Roses - 92600 sur-Seine.

● J'ai 15 ans et je correspondants de 10 ans aimant la janimation, les posters, informaticien découvrir de nouveaux mangas.

Lucie Salvador - 2 rue de la Limite - 4821 Andrimont (Belgique).

● J'ai 16 ans, et je veux correspondre avec des garçons. J'adore Rara Kura, Yu-Gi-Oh !, Fruit Basket, Emelyne Humblot - 4, rue de la Limite - 4821 Andrimont (Belgique).

Boost

Commander ?

Ben Laden: ispiice d...
Chico: va chercher b...
Jamel Debouze: Mer...
Hein, que ça t'énerv...
Exorciste: votre pro...
Eminem: désolé ma...
Florent Pagny: Ma...
Jennifer Coucou*...
OM, Nous sommes...
Elie Semoun, secr...

* imitations & parodie de paiement :

Envoie CPJEU

Carte Bleue EXPIRE LE : / /

total + 6€

PRENOM : AGE :

TONKAM

VILLE :

Tarif : 0.50€ / envoi + port
dations Scooter : 2000 €
l'appel et du timbre (pour
Régie publicité à : PUB Tonkam / D. Manga / 132 avenue du président
93210 Saint-Denis-La Plaine

Sonneries monophoniques : compatibles sur Nokia, Siemens adaptés. Big logos : compatibles fond d'écran.