

DOM MANGAS

Série culte

BONNE ANNEE

Les mystérieuses cités d'or

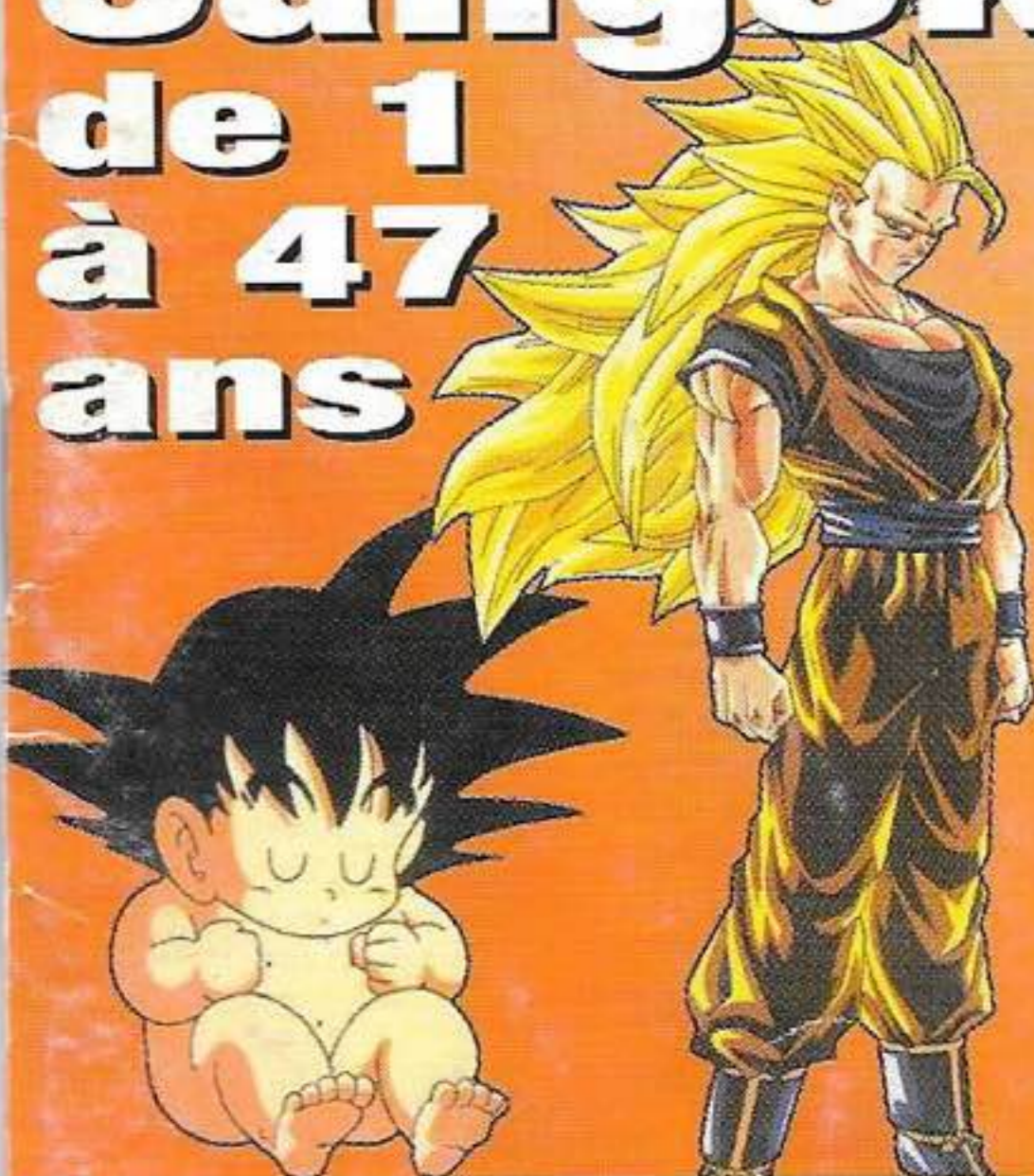
Jouez avec

Yu-Gi-Oh!

Dansez avec
Pikachu



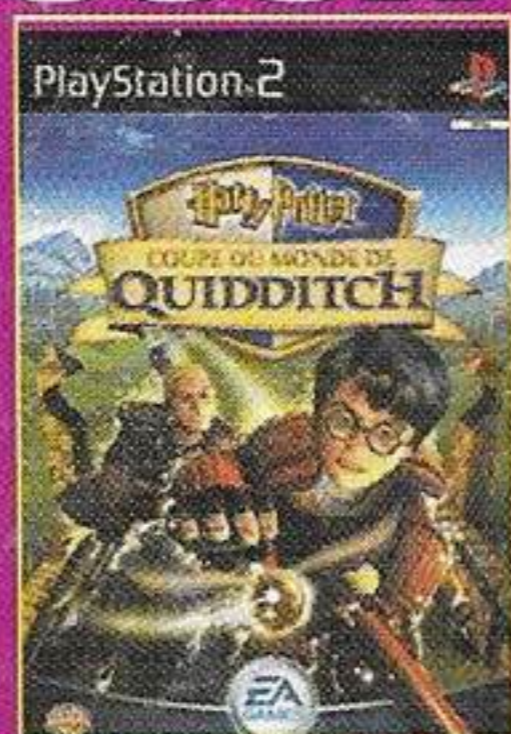
Sangoku
de 1
à 47
ans



Riez avec
Hamtaro



Jeux video



Harry Potter
Quidditch



Dragon Ball Z
Budokai

La génération
Beyblade

Mensuel N° 508 JANVIER 2004
3 € DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS

T 02918 - 508 - F: 3,00 €



PRESSE JUNIOR

SONNERIES MONOPHONIQUES ET POLYPHONIQUES

MONO	POLY	TITRE	MONO	POLY	TITRE	MONO	POLY	TITRE	MONO	POLY	TITRE	MONO	POLY	TITRE
LE TOP			17080	91878	La Bamba	22034	91877	I love rock'n'roll	86424	88886	Papi Chloé (te traigo el romm)	82531	82536	Un émotion per apone
MONO	POLY	MBI	78518	80204	Beautiful	80752	76141	I'm sorry	91235	91157	P.M.P	86428	86448	Une femme cachée
45825	90335	Hey sexy lady	84585	84941	Breathe	75047	79746	I'm with you	86415	86451	Prendre racine	85119	85120	Where is the love?
46708	55795	chihuahua	84886	75480	Bump Bump Bump	84830	82752	In assenza di te	80765	82548	Pour ceux...	22111	19329	White Flag
82301	76139	Le mur du son	85096	84947	Chanson des jumelles	83847	83810	J'ai pas vingt ans	91237	91159	Right there	95450	95462	Y a pas de mérite
93389	90349	Live is life	86401	86357	Can you feel it	80458	81169	Jalno	82332	81899	Rock with U	83758	84589	Zinedine
75813	76990	90344	85489	85446	C'est quand le bonheur	85121	84511	Je cours	75703	86354	Ronde de nuit			
78948	80830	90342	82819	81884	Crazy in love	85100	84910	Je trace	80174	81962	Rock your body			
22626	81976	We will rock you	86403	86345	Day 0	86458	84518	Je vais le chercher	80166	80819	Sales genes			
53388	76843	78954	85775	85733	Encore une fois	91455	83000	Je veux vivre	80756	81360	Save me (BOF Smallville)			
78948	80830	90342	85775	85733	Encore une fois	41150	74646	Just a little	76526	76444	Scandalous			
81977	76127	90336	85775	85733	Encore une fois	95445	95455	Le dernier relief	70788	77185	Sing for the moment			
80779	80711	90330	85775	85733	Encore une fois	85600	85603	Les mots bleus	82614	82653	Si tu savais			
82621	82545	90346	83892	83823	Dis moi que l'amour	85974	85904	Love at first sight	92882	92994	Special needs			
11059	54256	82888	84586	84523	Don't wanna lose this feeling	85122	84898	Magic stick	85106	84885	Snake			
93887	90345	Sweet soca music	79881	79897	Donne moi le temps	82616	82448	Maria Magdalena	83748	84587	Sunday			
84888	74539	90331	86403	86345	Emotion	84559	84518	Marlene	82847	81964	Summer jam 2003			
70787	74642	41021	84575	84533	Et l'on s'y voit rien	81248	81188	Ne pars pas	75885	76447	Sweetie			
82820	82742	90338	82576	82538	Et l'on s'y voit rien	20187	13084	Never leave you	90574	90558	Stick on you			
85602	85605	90337	29162	76488	Family portrait	76805	84909	No letting go	80757	80822	Tchouk Tchouk music			
75937	75934	90327	80158	81888	Fan	85968	85900	Noble art	78089	78465	The bitter end			
80178	80281	90347	76142	81887	Get busy	14943	84834	Ocean	92880	92596	The in the new...			
						82317	80817	Ojos así	92815	92454	Time is running out			
						82649	83814	One heart	85526	85460	Tout le monde debout			
						48828	75463	One love	91856	91897	Tout l'or des hommes			
						82590	84518	Pardonnez	92620	92455	Turn me on			

NEW

REPLACE TA SONNERIE PAR DES BRUITAGES

MEUHHH !!!

84435 Dérapage
84227 C'est cela oui
84296 Ci quel cette sonnerie

84351 Cri du cochon
84363 Vache
84431 Alarme
84328 Ah que ça sonne !!!
84376 Prout
84290 terrien tu as un appel
84346 âne
84308 La vérité une tel qui parle
84358 Moustic

LOGOS COULEURS

TON TÉLÉPHONE DOIT ÊTRE COMPATIBLE WAP

90460	90464	81042	81026	86437	91901
82625	82633	91673	91324	74362	74363
84552	75987	82626	82056	75989	91433
91327	74492	74496	81969	82038	87923
91362	91414	80251	93640	86783	82221

BIG LOGOS

41334	30982	80837	24067	12978
12985	91276	22595	30190	79240
82128	40533	51752	81044	81063
54037	53992	81259	81909	81963
81911	74109	30137	20344	22594
93368	84740	93208	81235	47985
12982	53239	30951	85518	30928
61013	45433	45428	21680	59231

LOGOS CLASSIC

51649	43027	20245	51101	84958	47530
-------	-------	-------	-------	-------	-------

Crazy VOICE

100% Délirant

ENVIE DE FAIRE FLIPPER TES AMIS OU DE LES ENTENDRE MOURIR DE RIRE MAQUILLE TA VOIX AU TÉLÉPHONE POUR FAIRE UNE BLAGUE

A TESTER D'URGENCE au 08 99 700 793

LOGOS ANIMES

81452	92191	47108	47738
-------	-------	-------	-------

UN MOBIL MAGIK

UNIR

+ DE 25 000 REFERENCES

08 99 700 793

MESSAGES DE RÉPONDEUR

DYNAMITE TA MESSAGERIE AVEC DES MESSAGES DE OUF

1,35€/appel + 0,34€/min depuis un poste fixe

18434 Simpson: M. Burns*	01387 Tu sais que c'est fatal*	19880 Pop Message: l'aventure s'arrête là*
29074 Famille Adams*	01629 Par Belzébuth*	23951 Ben Laden: igniçe de connard*
03867 Louis De Funès et Bourvil font la messagerie*	07502 Rappello illico*	29062 Pubtvdm*
21802 Friends*	07811 Cette machine pourrie*	29070 I will survive*
29066 La panthère rose*	15439 Bien mieux à faire*	29437 Agencetousrisques*
29067 Maya l'abeille*	16556 Un film pour un message*	37687 Joseph Cantalou: sifflet
01368 Pas le temps pour le bavardage*	16790 Jacques Chirac, pschiiit sonore*	

* imitation ou parodie

1 APPEL = 1 JEU TÉLÉCHARGE EN EXCLU LES DERNIERS JEUX JAVA

TRANSFORME TON MOBILE EN CONSOLE 08 99 700 793

LA CHASE	CRASH
81082	85693
ROTOPHÈRE	ENIGMA
84750	90527
SSPEED	CHARMED
84751	78826

DIA ON LINE

08 92 68 56 01 M.Dia

LE N° RÉSERVÉ AUX FANS DE DIA

LA LIGNE OFFICIELLE DE M.Dia POUR CONNAÎTRE SON ACTU, SES COUPS DE COEUR, ÉCOUTER DES INTERVIEWS EXCLUSIVES, LUI LAISSER DES MESSAGES PERSO...

EN EXCLU : GAGNE DES FRINGUES DIA !

RCS 413 759 598

Tarif depuis un poste fixe : Pour le 08 99 : 1,35€/appel + 0,34€/min - Pour le 08 92 : 0,34€/min - services édités par ABNet RCS 334 323 961 - Sonneries monophoniques : compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trium, Sendo, Samsung adaptés. Sonneries polyphoniques : compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem, Siemens adaptés. Logos couleurs : compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Siemens adaptés. Big logos : compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés. Logos animés noir et blanc : Nokia adaptés. Logos animés couleur : Motorola, Sagem, Siemens, Nokia, Panasonic et SonyEricsson adaptés. Jeux java : (1) compatible Nokia 3410, 3510i, 5100, 6610, 6890, 7210, 7250 - (2) © Crash, Bandidot TM et les personnages associés sont des marques déposées et licenciées par Universal Interactive Inc Nokia 3510i - (3) Compatible Nokia 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250 (4) Nokia 3410 (5) Nokia 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250 (6) Nokia 3410, 3650, 5100, 6310i, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650. Betty Boop © KFS TM Hearst. Garfield © 2003 PAWS-All Rights Reserved. JOE BAR TEAM, © Editions Vents d'Ouest/Bar2. TITELUF par Zep © France Animation / Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec. "Le Pif" Dan SALEL - 2003. Photos Corbis © Corbis 2003. © François Guerin.

D.Mangas
et ses
héros vous
souhaitent
une
BONNE
ANNÉE

Pour
jouer avec
vos héros
favoris

0 892 688 088

0,34 €/mn

Sommaire

MAGAZINE

- 4 Yu-Gi-Oh !
- 6 Transformer Armada
- 8 Beyblade
- 24 Chevalier du Zodiaque
- 26 Pleins feux
- 27 Multimédia

- 50 Hamtaro
- 52 Série culte
Les Mystérieuses Cités d'Or
- 54 L'Évolution Dragon Ball
- 60 Pokémon
- 62 New Animation

- 64 Courrier
- 66 Quoi de neuf

JEUX VIDÉO

- 28 Dragon Ball Z (PlayStation 2)
- 30 Dragon Ball Z (Gamecube)
- 30 Harry Potter Quidditch

BANDES DESSINÉES

- 12 Dragon Ball La contre-attaque (2)
- 43 Chris Colorado Le cube de verre (2)

POSTERS

- 31 Yu-Gi-Oh !
- 35 Beyblade

D.MANGAS N°508 - JANVIER 2004. 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 : Samir Ismaili. 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 : janvier 2004. 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. ABONNEMENTS : D.Mangas/DIP-18/28, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19 - Tél. : 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : SSCP - Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé à l'Imprimerie de Compiègne.

ABONNEZ-VOUS A



une économie de 8 €
3 numéros gratuits

CHAQUE MOIS RETROUVEZ LES AVENTURES DE

- Yu-Gi-Oh !
- Beyblade
- Dragon Ball
- Les Chevaliers du Zodiaque
- Sakura
- des bandes dessinées
- des mangas
- des jeux vidéo
- vos séries cultes
- des posters

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
 (Obligatoire pour les mineurs)

Les jeux

Yu-Gi-Oh!

Voici une petite présentation des jeux Yu-Gi-Oh ! les plus célèbres inventés dans le manga. L'auteur ayant une grande imagination, il a créé un grand nombre de jeux autour de sa série. Certains ont été repris dans divers jeux vidéo. En ce moment, se déroulent les sélections régionales pour le tournoi Yu-Gi-Oh ! Si vous voulez y participer, rendez-vous sur le site abysecorp.com.

La carte du Dragon

Ce jeu se joue à deux joueurs.

● Différents dragons sont représentés sur un jeu de 75 cartes qui contient des trios de dragons notés de 1 à 5 et placés par genre ; eau, air, feu, terre. Ils ont du coup des niveaux plus ou moins élevés définis par des couleurs. De plus, ils peuvent se renforcer entre eux.

● Au début du jeu, chaque joueurs pioche six cartes. La partie commence lorsque les joueurs en piochent une chacun leur tour, pour la remplacer par une autre. Le but est un peu comme celui des machines à sous. Il faut réunir les trios identiques.

Au fur et à mesure du jeu, vous invoquez des dragons pour battre l'adversaire. Le joueur ayant les dragons les plus puissants a gagné.



Capsule Monster Chess

Ce jeu se joue également à deux joueurs et fait comme un échiquier de huit cases par huit.

● Le plateau est composé d'une cinquantaine d'échiquiers faits de divers reliefs, comme la montagne, les forêts...

● Ce jeu peut faire penser aux Pokémon et se joue avec des petites boules un peu comme des Pokéball ou des Kinder Surprise avec un petit monstre à l'intérieur.

● Chaque monstre se trouvant dans les capsules a un niveau noté de 1 à 5. Chaque joueur place cinq Capsule Monster librement dans sa partie de jeu. Mais, étant donné que les capsules sont fermées, les joueurs ne connaissent pas les monstres placés sur le plateau de jeu. Leur niveau n'est dévoilé qu'en début de partie et vous trouverez divers obstacles sur votre route tout au long de la partie.





Monster World

Ce jeu se joue avec un maître de jeu et de un à quatre joueurs sur un échiquier.

● Monster World est un jeu de rôle (RPG) opposant des joueurs qui choisissent eux-mêmes leurs caractéristiques avec l'aide du maître de jeu, appelé ici le Dark Master. Il manipule des monstres maléfiques qui vont constituer vos principaux obstacles. S'il élimine les joueurs, il gagne la partie.

● En revanche pour gagner, les joueurs doivent trouver et battre le monstre le plus puissant du jeu. À chaque affrontement, le maître du jeu lance deux dés à dix faces. Le premier représente les unités, le second les dizaines pour définir la puissance des monstres.



Magic and Wizard

Pour finir, voici les règles de base pour jouer au jeu de cartes Yu-Gi-Oh ! Ce résumé est très succinct, alors je vous conseille de lire la notice pour en savoir plus.

● Il vous faut une table de jeu et quarante cartes pour chaque joueur. Chacun commence avec 8000 point de vie. Le premier à arriver à zéro a perdu. Pour commencer, le joueur doit tirer 5 cartes. À chaque tour, le joueur doit préciser si son ou ses monstres vont se défendre ou attaquer.

● Quand un monstre attaque, on ne compte que ses points d'attaque et quand un monstre défend, on ne compte que ses points de défense. Si deux monstres attaquent, le plus fort reste en vie, l'autre meurt et on retire au joueur perdant la différence des points d'attaque des deux monstres.

● Dans le cas d'une défense, si l'attaque est supérieure à la défense, le monstre qui défend meurt. Dans le cas contraire, le monstre qui attaque ne meurt pas, mais fait perdre la défense moins l'attaque à son propriétaire. Quand les deux monstres sont égaux en puissance d'attaque, ils s'autodétruisent.

● En revanche, si l'attaque est égale à la défense, le tour passe. Celui qui gagne deux duels gagne le match.



TRANSFORMERS ARMADA

Les Transformers sont à l'origine des robots transformables tirés d'une vieille série des années 80. Les nostalgiques l'ont remise au goût du jour et les producteurs en ont fait une nouvelle série télé sous le nom de Transformers Armada. Diffusée jusqu'à présent sur Télétoon, la série vient de débarquer sur M6 tous les samedis matins.

Il y a 4 millions d'années, les Autobots et les Décepticons partageaient Cybertron avec les Mini-Cons. Combinés avec eux, les Transformers décuplent leur puissance, mais vue la puissance grandissante et trop dangereuse que cela génère, les Autobots et Décepticons s'allient pour capturer tous les Mini-Cons et les expédier au fond de l'univers. Les Mini-Cons atterrissent sur Terre et en 2010, trois humains les sortent de leur sommeil, et préviennent du même coup, Cybertron. Mégatron, le chef des vils Décepticons et son armée débarquent donc sur Terre pour s'en emparer. Quant aux Autobots, conduits par leur chef Optimus Prime, ils essaieront d'empêcher la capture des Mini-Cons, conscients du danger que cela représente.



Les BD Transformers parues en France

Transformers : The War Within
(Furman/Figeroa)

Naissance d'Optimus Prime, le leader des Autobots, sur Cybertron. Ce manga raconte les origines de la guerre qui oppose les Decepticons aux Autobots.

Transformers Generation One
(Sarracini/Lee)

Ce titre exceptionnellement bon est une merveille. L'histoire se passe quelques années après la série télé. Les Transformers sont censés tous être morts lors de l'explosion de la fusée qui devait les ramener sur Cybertron.





PERSONNAGES

Rad

Rad et son meilleur ami Carlos étaient des enfants ordinaires avant de tomber, par hasard, sur le vaisseau spatial des Mini-Cons, caché dans une caverne mystérieuse. À sa première rencontre avec les Mini-Cons, Rad découvre quelque chose d'incroyable : il peut comprendre leur langue électronique. Rad est très enthousiasmé et les Mini-Cons se transforment en un vélo BMX. Rad vit dans le désert avec ses parents, qui sont astronomes au centre de recherche Cosmo Scope. Carlos devient ami avec un Mini-Con nommé Grindor et obtient une nouvelle planche à roulettes.

Alexis

Alexis est d'habitude peu disposé à rejoindre Rad et Carlos dans leurs aventures, étant le plus équilibré et studieux du groupe. Quand Rad et Carlos l'invitent à explorer la caverne mystérieuse avec eux, Alexis n'est pas intéressé. Cependant il y trouve un intérêt quand son ordinateur commence à lire des informations venant de ce site mystérieux. Alexis est calé en informatique et très bien informé quand il parle de technologie.

Carlos

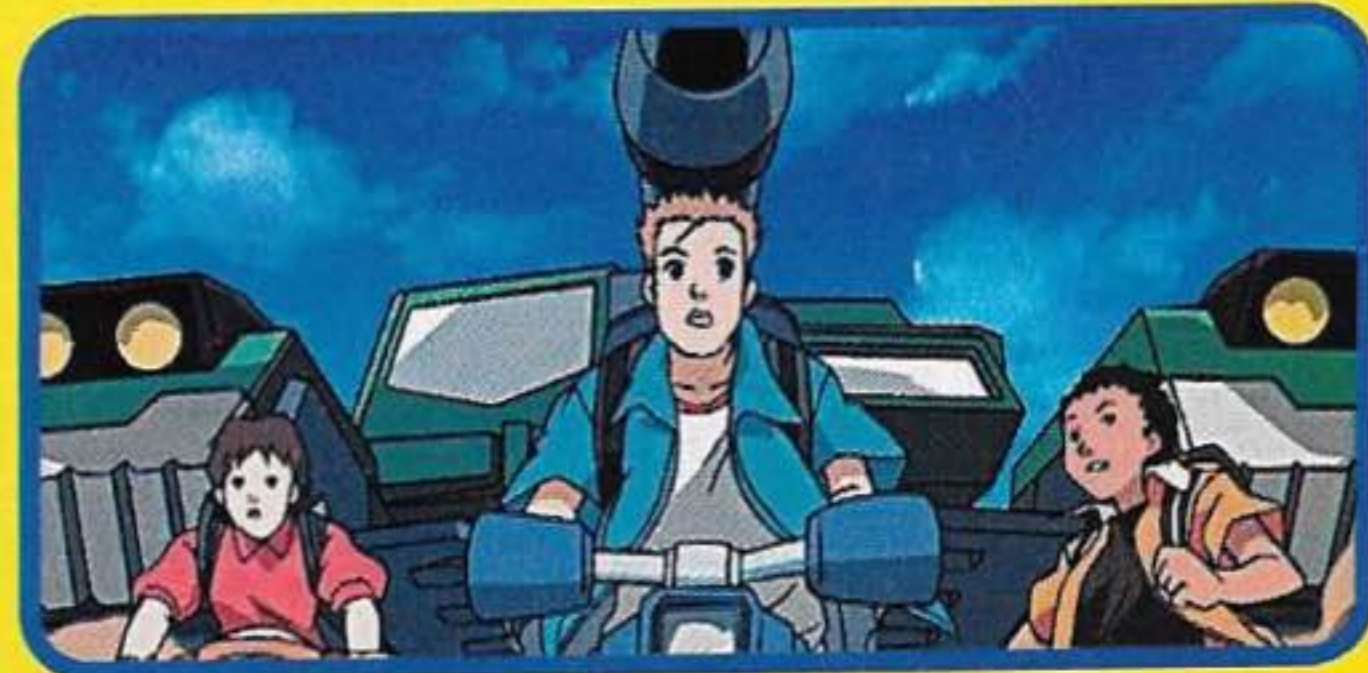
Carlos et Rad sont les meilleurs amis du monde. Ils partagent des rapports faciles, mais compétitifs. Carlos et Rad font toujours la course à travers la ville. Carlos est sur sa planche à roulettes et Rad sur son vélo. Depuis que leur chemin a croisé celui des Transformers, la vitesse de leurs véhicules atteint des pointes faramineuses.

Optimus Prime

Optimus Prime est le leader des Autobots. Fort et courageux, il fait également preuve de beaucoup de sagesse lors des batailles contre les Decepticons. Il vient en aide à toutes les créatures vivantes dont on menace la liberté. Il cherche toujours à résoudre les problèmes avec des solutions pacifiques, mais quand la bataille est la seule option, il devient un guerrier féroce capable de maîtriser des forces ennemies énormes pour réaliser son but. Optimus Prime peut se transformer en un camion de 18 tonnes.

Megatron

Megatron commande les Decepticons par la force pure. C'est le guerrier le plus fort et le plus terrifiant d'entre eux. En utilisant sa puissance de feu massive pour la dévastation maximale, Megatron peut transformer totalement son environnement en un champ de bataille. Il veut contrôler tous les Transformers et, si l'on suit sa vision, il ne peut y avoir qu'un chef des Transformers. Bien évidemment, il a la ferme intention d'être ce dirigeant. Megatron peut se transformer en une énorme arme.



GENERATION 1

Voici une présentation complète des toupies officielles Beyblade.



Chaque toupie Beyblade est composée de cinq parties interchangeables. Chaque partie a une fonction bien particulière.



Le Spectre :

C'est l'âme de la toupie. Dans la série, il définit la personnalité de la Blade. Elles en ont toutes une et portent des noms comme Dagoon, Dranzer ou Draciel.

L'Anneau d'attaque :

Il donne à la toupie un mouvement spécifique (avancer, décrire des cercles ou des ellipses...)



Le Disque de poids :

Plus ou moins lourd, il donne de la stabilité à la toupie et donc plus ou moins de vitesse.



L'Embout :

C'est lui qui donne la direction du mouvement.



La Base :

Elle détermine la nature de la toupie (Offensive, Défensive, Endurante ou Balance).



Il existe 4 types de toupies différentes :

L'Offensive :

Légère et très mobile, elle se déplace dans tous les sens et part à l'attaque de ses adversaires.

La Défensive :

Elle ne tourne que sur elle-même pour mieux se défendre contre les attaques.

L'Endurante :

Plus légère que les autres, elle tourne plus longtemps et a donc plus de chances de gagner, si elle n'est pas déstabilisée avant.

La Balance :

Plus lourde, elle est plus stable et donc plus difficile à déstabiliser ou à éjecter !



LES ATTAQUES

Équipe	Beyblader	Spectre	Attaques
BLADEBREAKERS	Tyson	Dragoon	Attaque tempête
	Kai	Dranzer	Attaque : Flèche de feu
			Défense : Spirale de survie
WHITE TIGERS	Max	Draciel	Tactique de défense
	Ray	Driger	La Griffe du tigre
	Kenny		
	Lee	Galeon	Lumière noire - (Tonnerre de feu)
			Attaque du Singe fou
ALL STARZ	Kevin	Galman	La Patte de l'ours
	Gary	Galzzly	Attaque du Lynx
	Mariah	Galux	La Balle supersonique
	Michael	Trygle	Le Tir venimeux
	Eddy	Trypio	L'Eau bouillonnante
	Emily	Trygator	La Charge du bison
	Steve	Tryhorn	

RÈGLES DE BASE

Poids : maximum 42 grammes
 Largeur : 4-10 cm
 Hauteur : 2-6 cm



face
que

ème
les

ume
s de
pas

e et
liser



RÈGLES DU JEU

Bataille et match

“La bataille” est définie comme un jeu dans lequel chaque joueur joue, une fois, en lançant sa toupie dans l'arène. “Un match” se compose de trois batailles. Le joueur qui remporte deux batailles sur les trois remporte le match.

Le début des batailles

La bataille commence en prononçant “3-2-1 Hyper Vitesse !” Chaque joueur lance sa toupie, lorsque “Hyper Vitesse” est prononcée par l'arbitre.

Gagnant et perdant

Les règles sont définies comme suit :
Lorsque la Beyblade sort du stadium - Perdu
Lorsque la Beyblade s'arrête de tourner - Perdu
Lorsque la Beyblade n'est pas lancée ou sort du stadium sans

toucher l'adversaire - Perdu d'office
Lorsque la Beyblade “éclate” - Perdu

Autres cas

Les joueurs doivent obéir à l'arbitre ou au juge officiel de la BBA. Pendant le match, les joueurs doivent se conformer aux directives de l'arbitre et à son jugement. Toute question concernant le jeu ou le jugement doit être posée en présence de l'arbitre. Une fois que les toupies Beyblade sont lancées, aucun des joueurs n'est autorisé à toucher le stadium ou la toupie durant la bataille.

Nota

Il est interdit de lancer sa Beyblade sur une personne. Un joueur peut être exclu s'il ne respecte pas les règles du jeu et se comporte mal. Il est donc recommandé un certain fair-play pendant le jeu.

Déroulement du tournoi

Nombre de joueurs = 32

Phase de qualifications

Les 32 joueurs sont répartis dans 4 groupes de 8 joueurs. Au sein de chaque groupe, tous les joueurs s'affronteront deux à deux. Chaque joueur participera donc à 7 matchs (1 match = 3 batailles), soit 28 matchs de qualifications au total par groupe. Le joueur qui a gagné le plus de matchs sera qualifié pour participer aux demi-finales. En cas d'égalité au classement final d'un groupe, les joueurs en tête de classement s'affronteront lors d'un nouveau match pour déterminer celui qui se qualifiera pour les demi-finales.

Les demi-finales

Les vainqueurs de chaque groupe, soit 4 joueurs, s'affrontent par élimination directe lors des demi-finales. Vainqueur Groupe A contre vainqueur Groupe B. Vainqueur Groupe C contre vainqueur Groupe D. Les vainqueurs de ces deux matches se qualifient pour la finale.

La finale

La vainqueur de chaque demi-finale est qualifié pour la finale. La finale se joue en un match.

Le savais-tu ?

Il existe une ligue officielle de Beyblade (la BBA) qui a organisé en mai dernier le premier Championnat du monde de Beyblade. Entraîne-toi et tu pourras sûrement devenir toi aussi un champion !

LES SPECTRES

Ils représentent la partie la plus importante de la Beyblade. Ils définissent sa personnalité et la façon dont la Blade va se conduire durant les combats. Dans la série, voici comment est expliquée l'existence des spectres. Il y a très longtemps, les spectres étaient des êtres qui vivaient sur Terre, bien avant les humains. Pour ne pas disparaître avec le modernisme, ils se sont cachés dans des petits objets tels que pendentifs, anneaux... Au final, ils se sont retrouvés dans les plaques de toupie. Depuis des générations, ils se transmettent sans que les gens le sachent. Tout comme les humains, certains œuvrent pour le bien, d'autres pour le mal.

Tayson

Spectre : **Dragoon**

C'est dans le second épisode que Dragoon apparaît pour la première fois. Kenny a été enlevé par des BladeShards. Pour les affronter, Tayson demande à l'épée de sa famille, dans laquelle est enfermé Dragoon, de rentrer dans sa toupie.

Kenny

Spectre : **Dizzara (Dizzy)**

Dizzy a un jour pénétré dans l'ordinateur de Kenny à la suite d'une panne due à une surchauffe.

Max

Spectre : **Draciel**

Draciel se cachait dans le collier familial de Max et se transmettait depuis des générations. C'est sa grand-mère qui, à son tour, le lui a remis. Pendant le match contre Kai, Max a cassé le collier et Draciel s'en est échappé pour se réfugier dans sa toupie.

Ray

Spectre : **Driger**

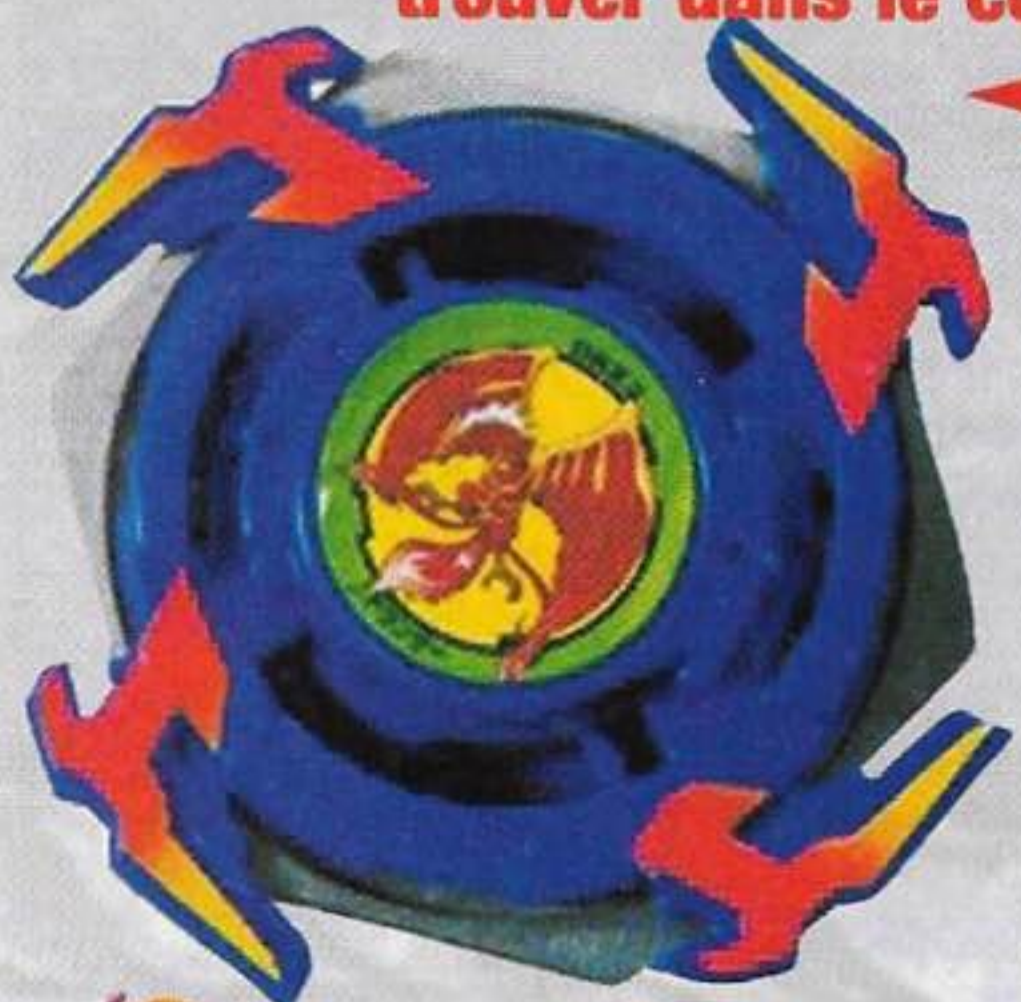
Son spectre lui a été remis par son grand-père, quand il faisait partie des White Tigers.

Kaï

Spectre : **Dranzer**

Il lui a été remis il y a très longtemps par son grand-père. Comme cela arrive très souvent dans la série, cet objet se transmettait de père en fils.

Les différents objets que vous pouvez trouver dans le commerce



Beyblade Toupie

Engrenage de rotation à droite ou à gauche selon le modèle. Vendu avec un lanceur manuel. Chaque boîte contient une toupie (à assembler), un lanceur et une crémaillère de lanceur.



Beyblade Hidden Spirit Toupie

Engrenage de rotation à droite ou à gauche. Avec une figurine en plastique qui représente le nom de la Beyblade.



Beystadium

Il s'agit du stade de Beyblade officiel. Très petits, ils sont les seuls autorisés pour les compétitions.



La toupie Beyblade radio-commandée

Pour plus de dextérité dans les combats, maîtrise les mouvements droite-gauche avec la télécommande. Chaque boîte contient une toupie (à assembler), un lanceur télécommandé et une crémaillère de lanceur.



Lanceur Beyblade à poignée

Le premier lanceur, surpuissant, rendait le lancement plus facile. Pratique, il donne plus de puissance à la Blade.



Beyblade toupie électronique

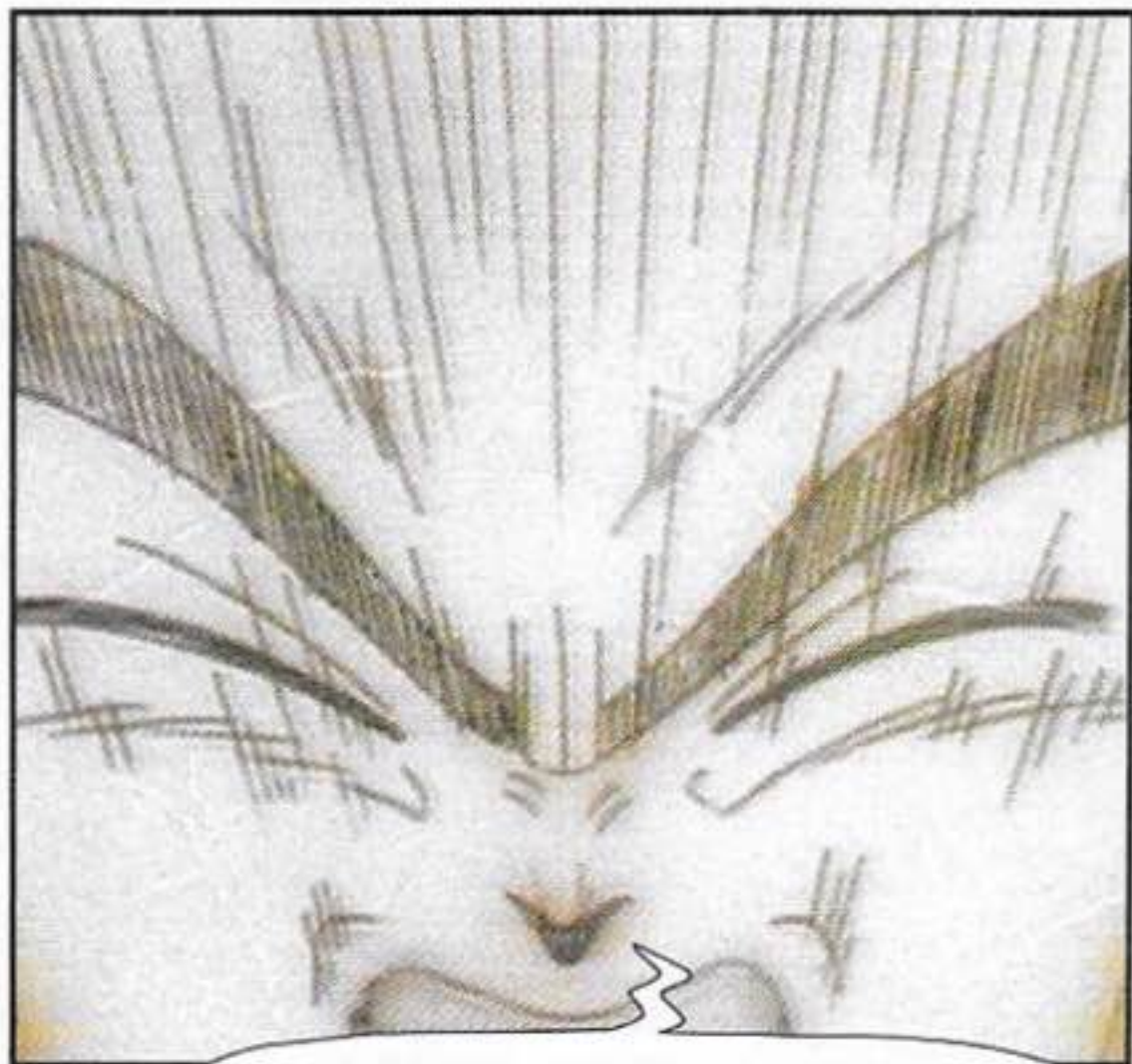
Les toupies électroniques ont la particularité d'avoir en plus, le son et diverses lumières, tout autour, qui réagissent pendant les combats.



DRAGON BALL GT

LA CONTRE-ATTAQUE (2)

RÉSUMÉ : LES FILS DE SANGOKU, ACCOMPAGNÉS DE TRUNKS ET D'OUB, SONT ARRIVÉS À TEMPS POUR SAUVER CELUI-CI DES BRAS DU DERNIER DRAGON !





MINABLE, CE N'EST PAS AVEC UNE PETITE BOULE DE FEU QUE TU VAS M'IMPRESSIONNER !

AAAHH !!



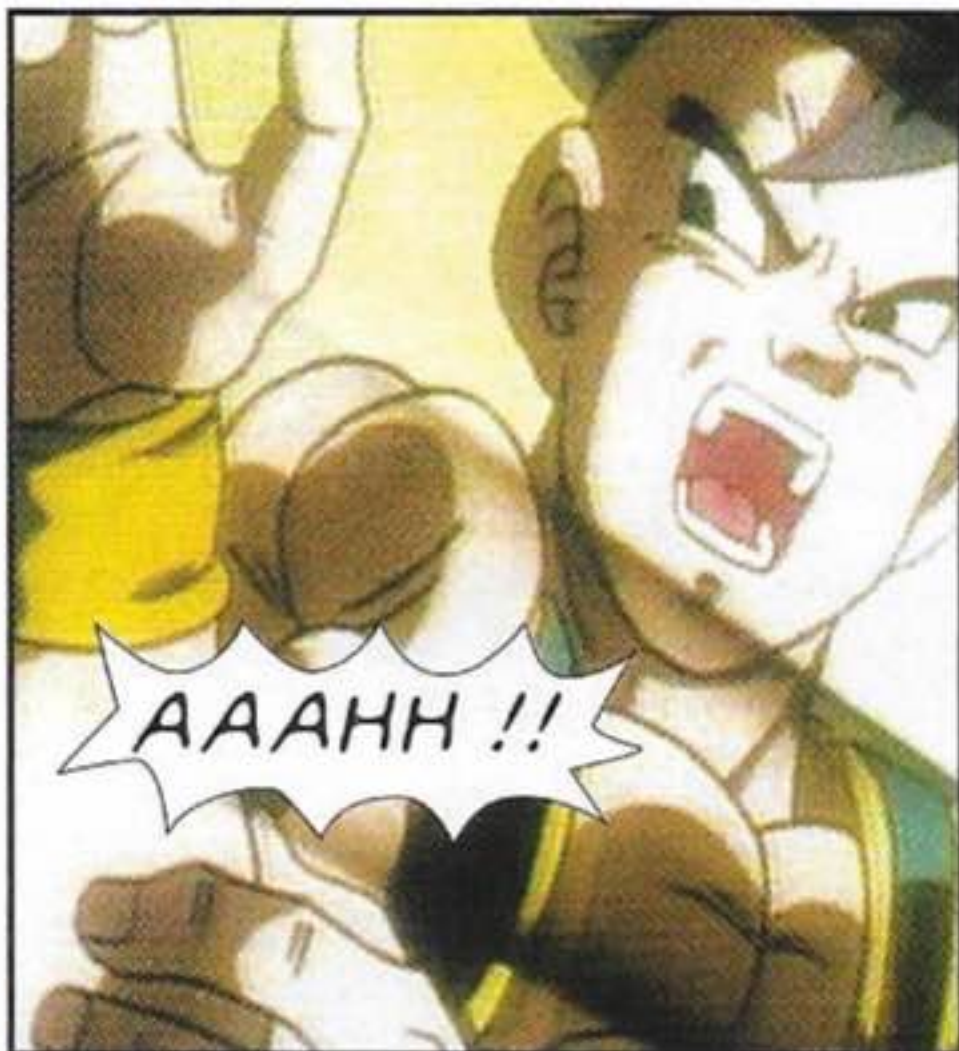
AMATEUR !



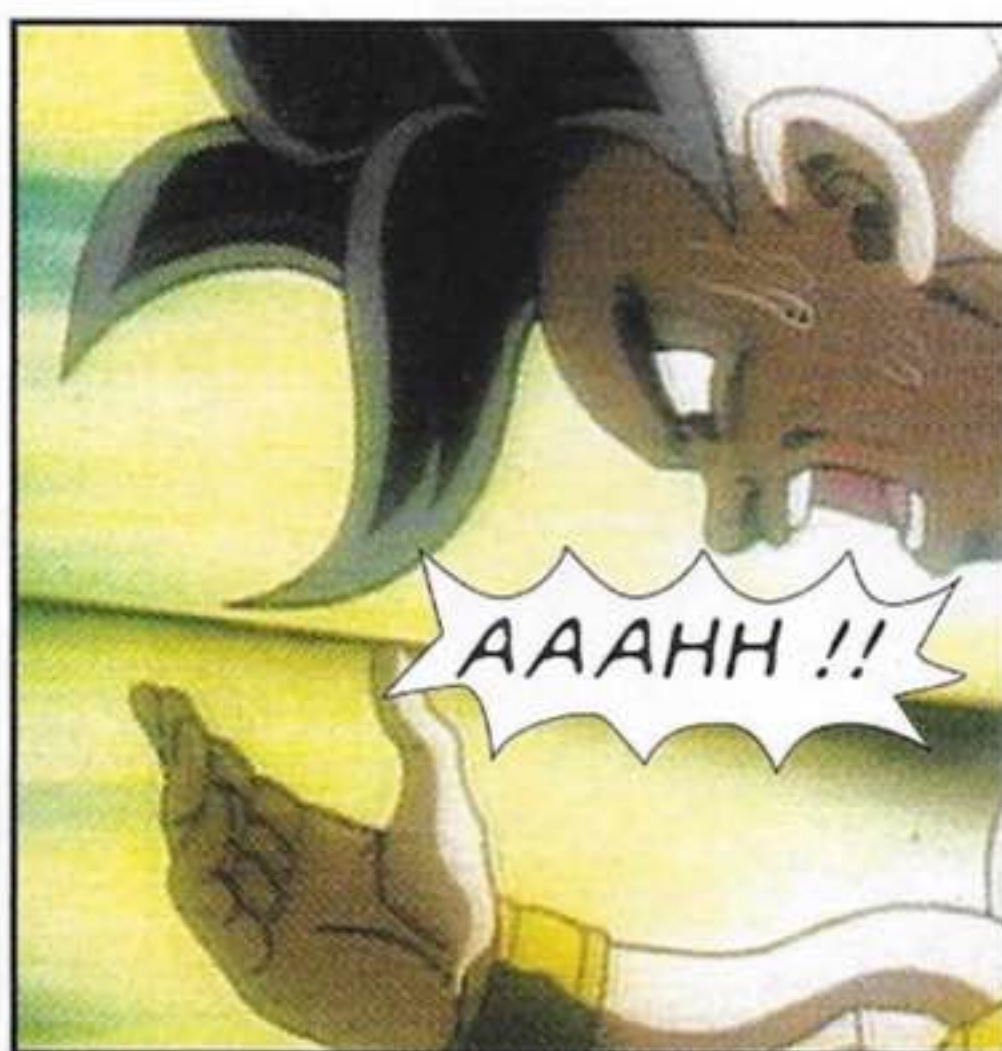
AAAHH !!



AAAHH !!



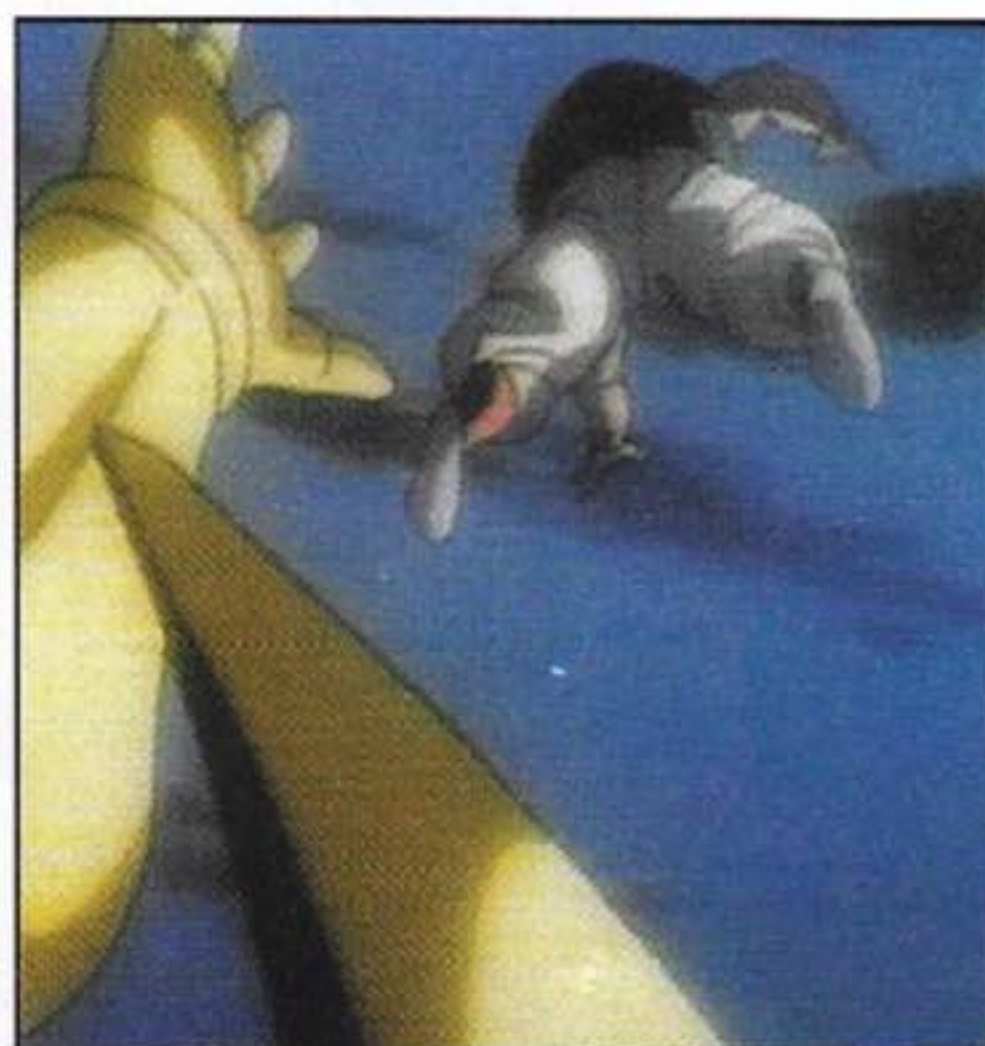
AAAHH !!



AAAHH !!



VA-T'EN, SALE CAFARD !



ÇA T'APPRENDRA, VERMINE !



MA PATIENCE A DES LIMITES !



HEIN !!!



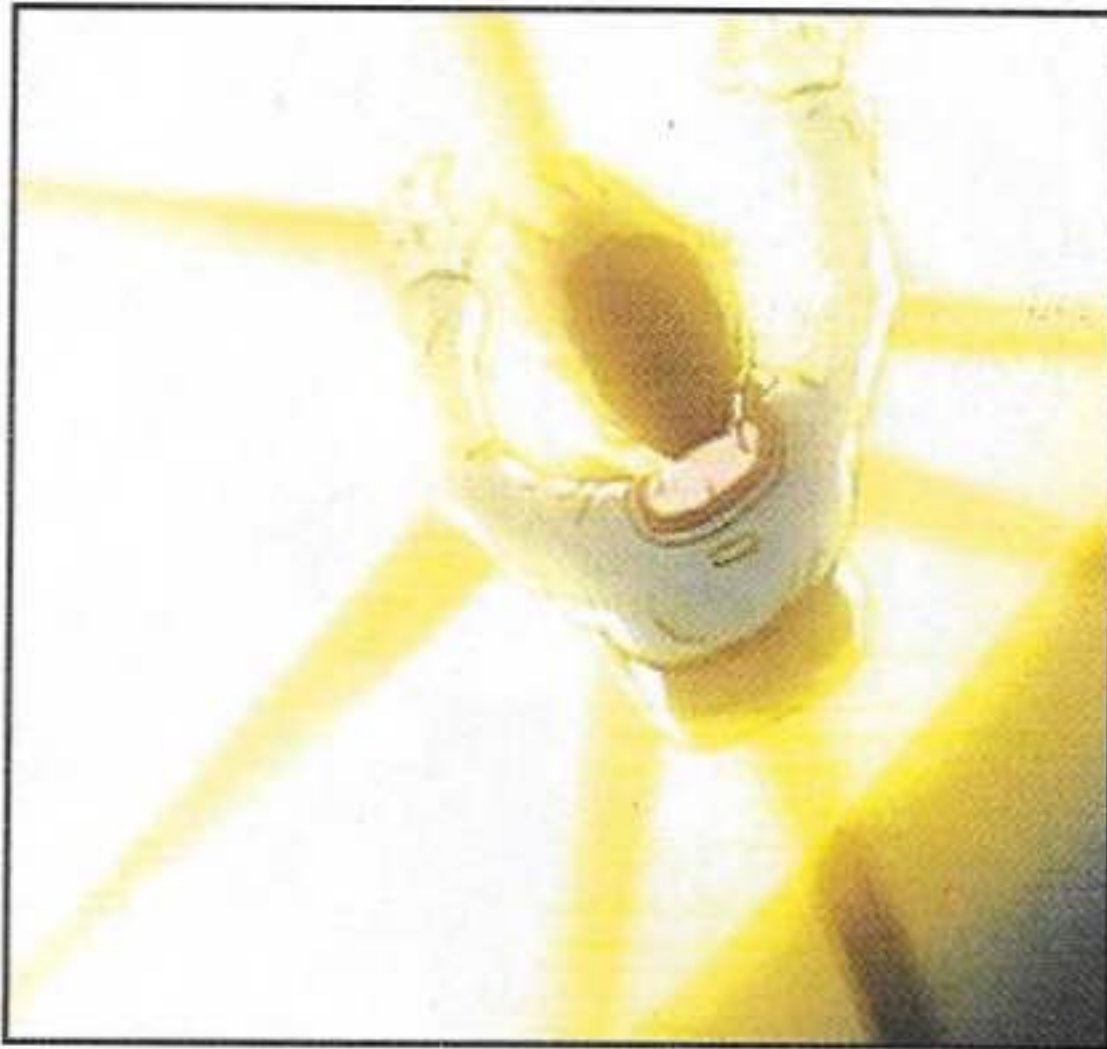
FZZZZ !!



FZZZZ !!



QUOI ???



PAPA !!



ÇA ALORS !



REGARDE CETTE LUMIÈRE,
TON PÈRE AVAIT RAISON !



AAAAH !!

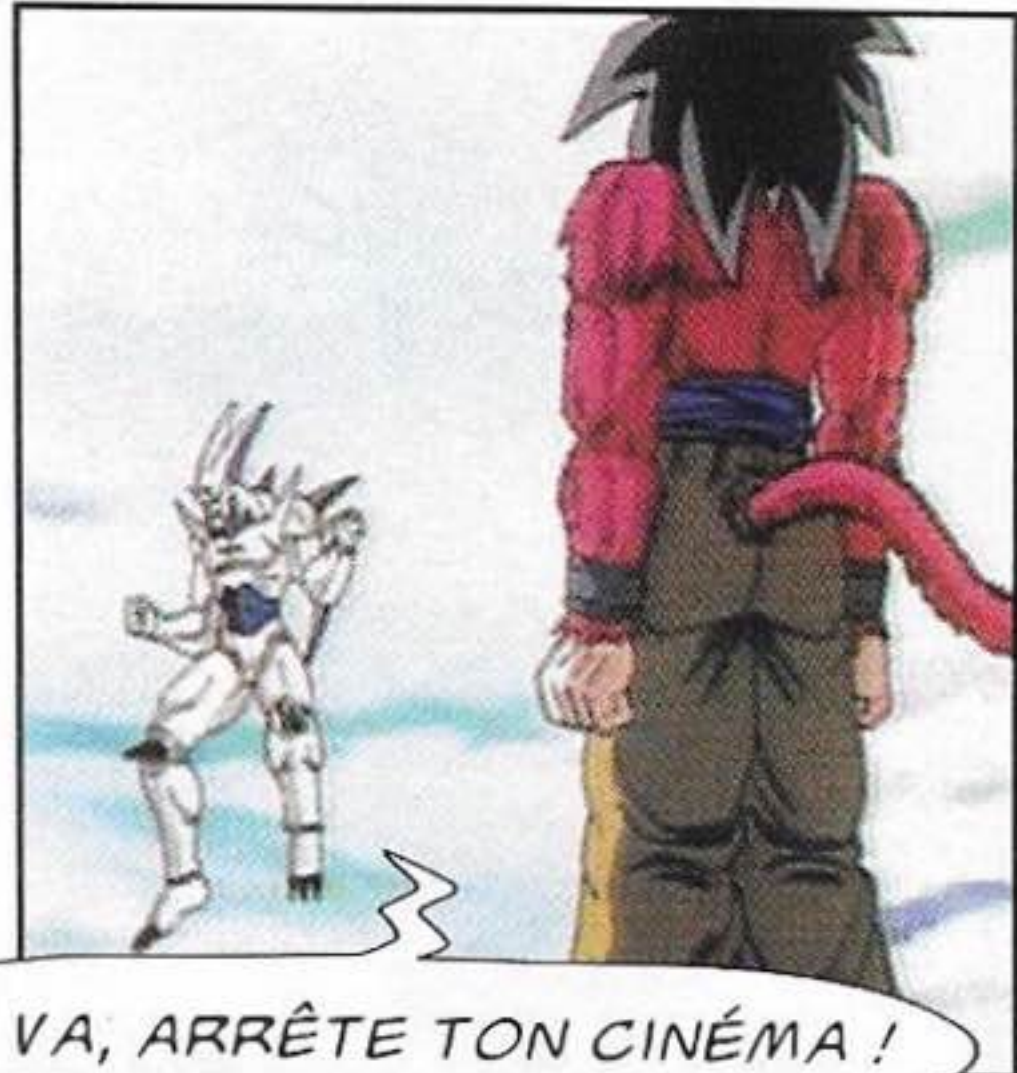


TU M'AS BIEN ENTENDU, C'EST TOI QUI VAS TE LANCER DANS CETTE BATAILLE !



ALORS, TU DISAIS QUOI TOUT À L'HEURE ! JE N'ARRIVERAIS PAS À ME TRANSFORMER, TU AS PARLÉ TROP VITE !

ÇA NE SAUTE PAS AUX YEUX ! MAIS SI ON REPREND LE COMBAT TU VAS LE SENTIR !



ÇA VA, ARRÊTE TON CINÉMA ! JE NE VOIS PAS EN QUOI TU ES DIFFÉRENT !



À L'ATTAQUE !



ÇA NE VA PAS !



SI ÇA VA !



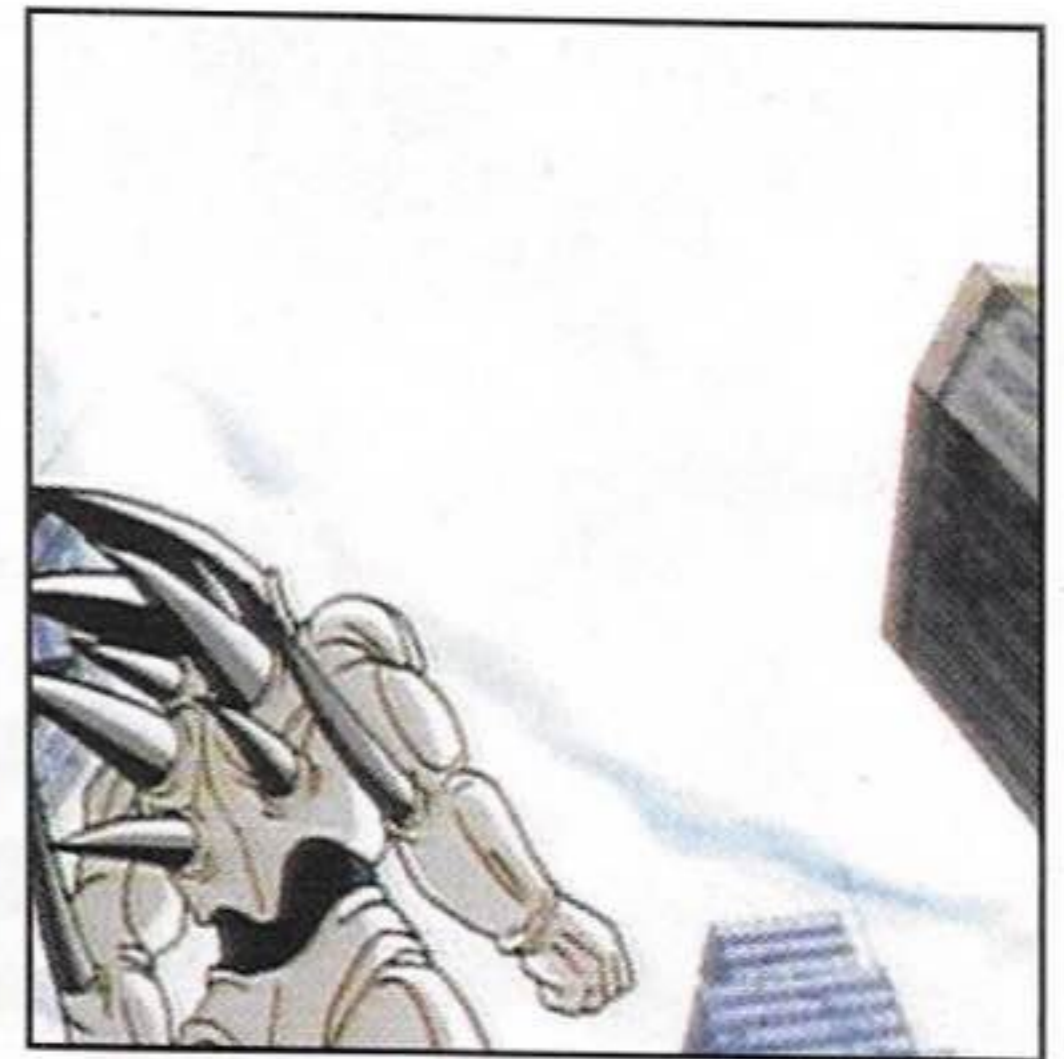
INUTILE ! JE NE VOIS PAS PLUS LOIN QUE LE BOUT DE MON NEZ ...



... MAIS TOUS LES AUTRES SENS SONT EN ALERTE ET JE PERÇOIS TON AURA ! DONC JE PEUX PRÉVOIR LE MOINDRE DE TES DÉPLACEMENTS !

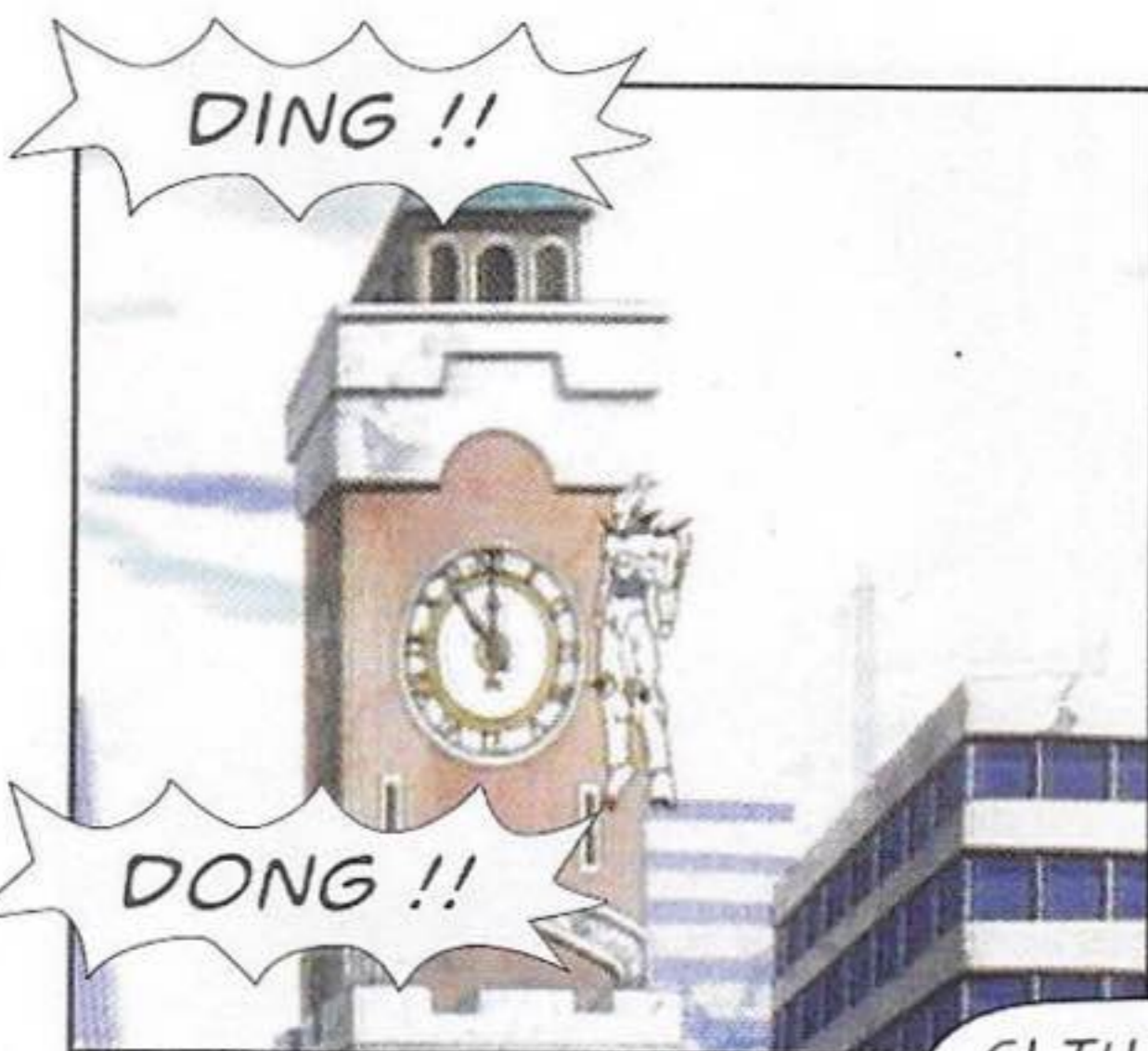
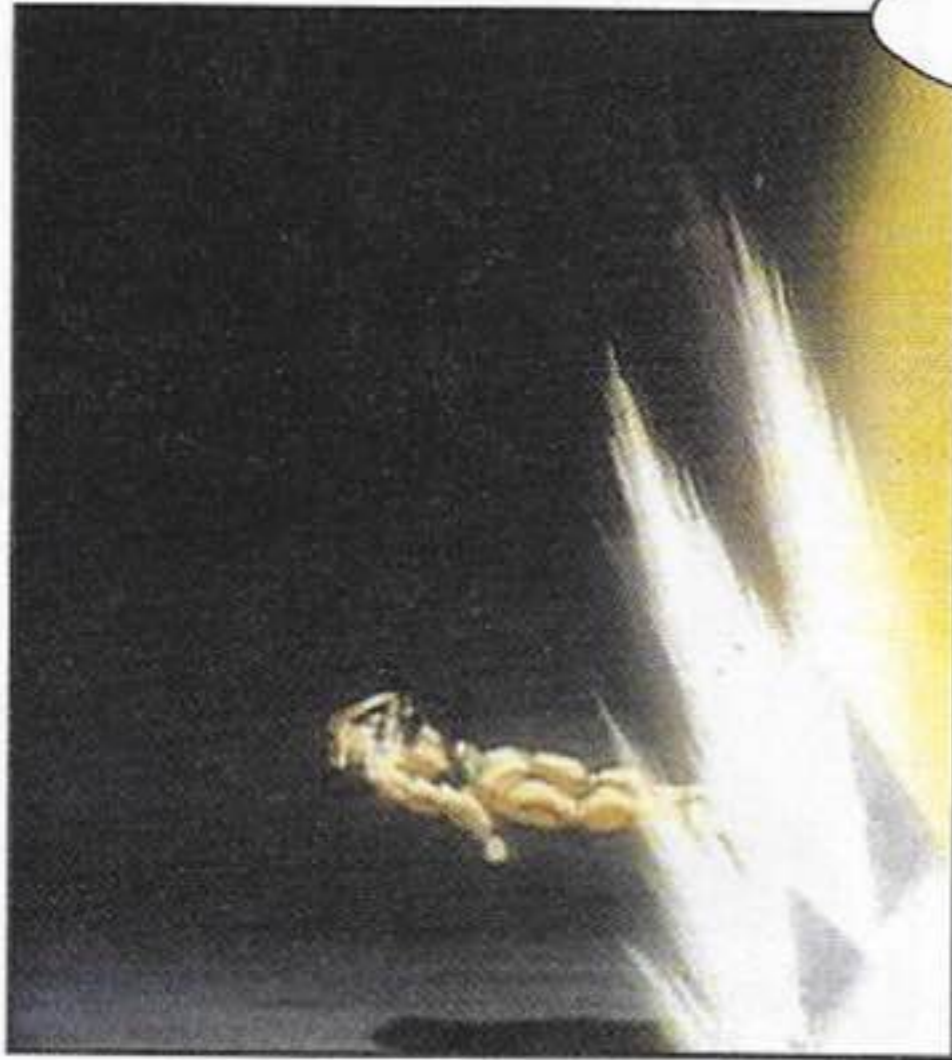


TU TE FATIGUES POUR RIEN !

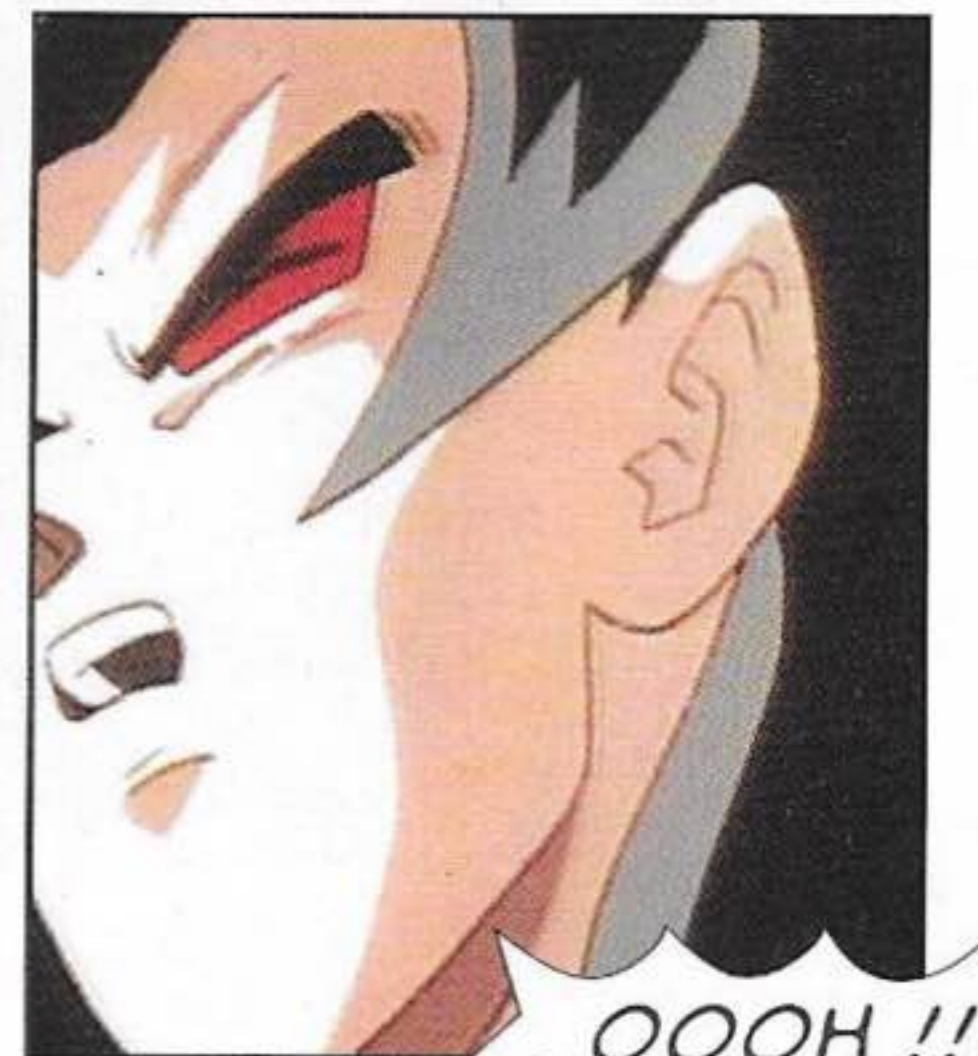


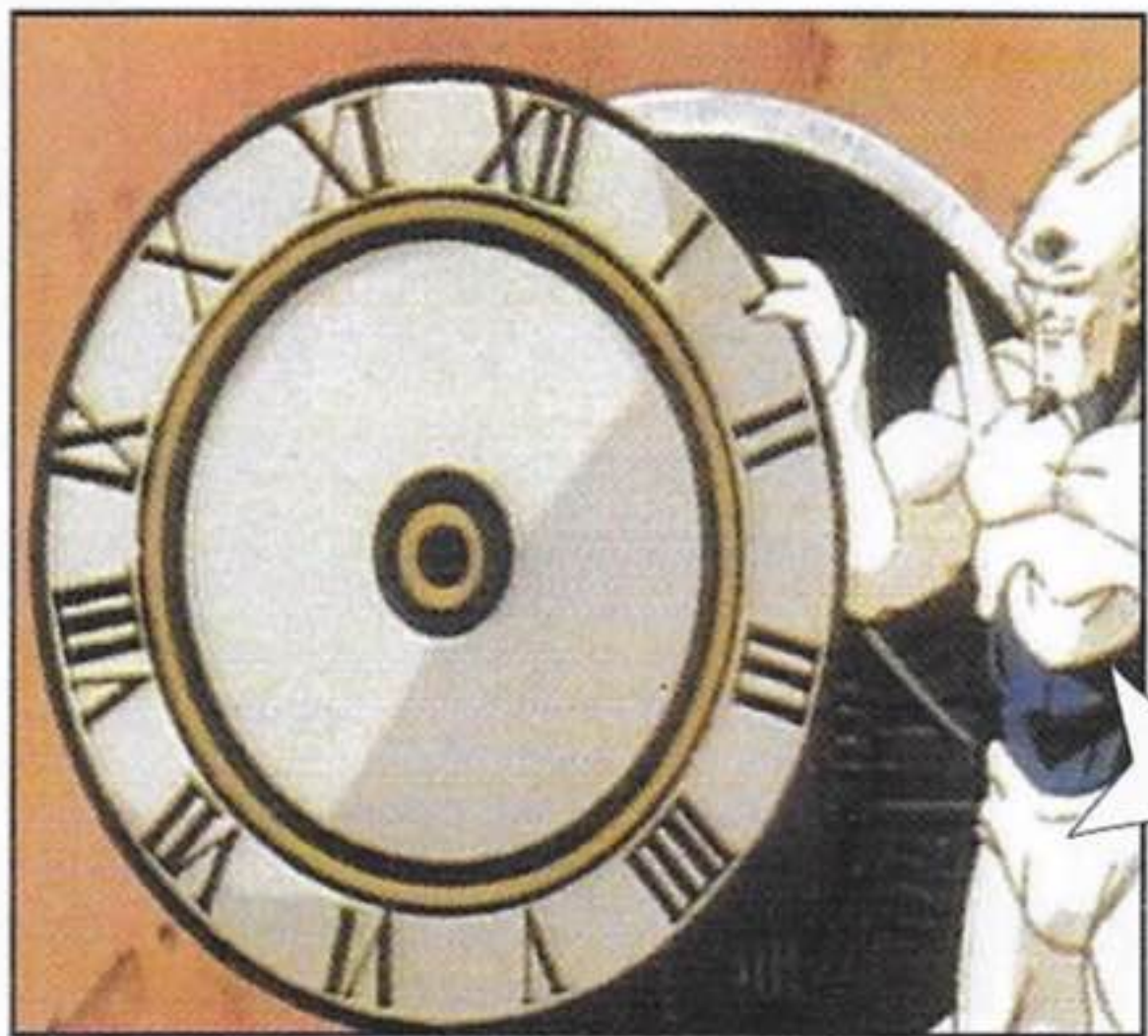


TU PEUX TE CACHER SI TU VEUX MAIS JE PERÇOIS TON AURA DONC JE SAIS EXACTEMENT OÙ TU ES !



SI TU ES CAPABLE D'ANTICIPER MES DÉPLACEMENTS, ÇA M'ÉTONNERAIT QUE TU PUISSES VOIR ARRIVER CE CADRAN ! ÇA NE DÉGAGE PAS D'AURA UNE HORLOGE !

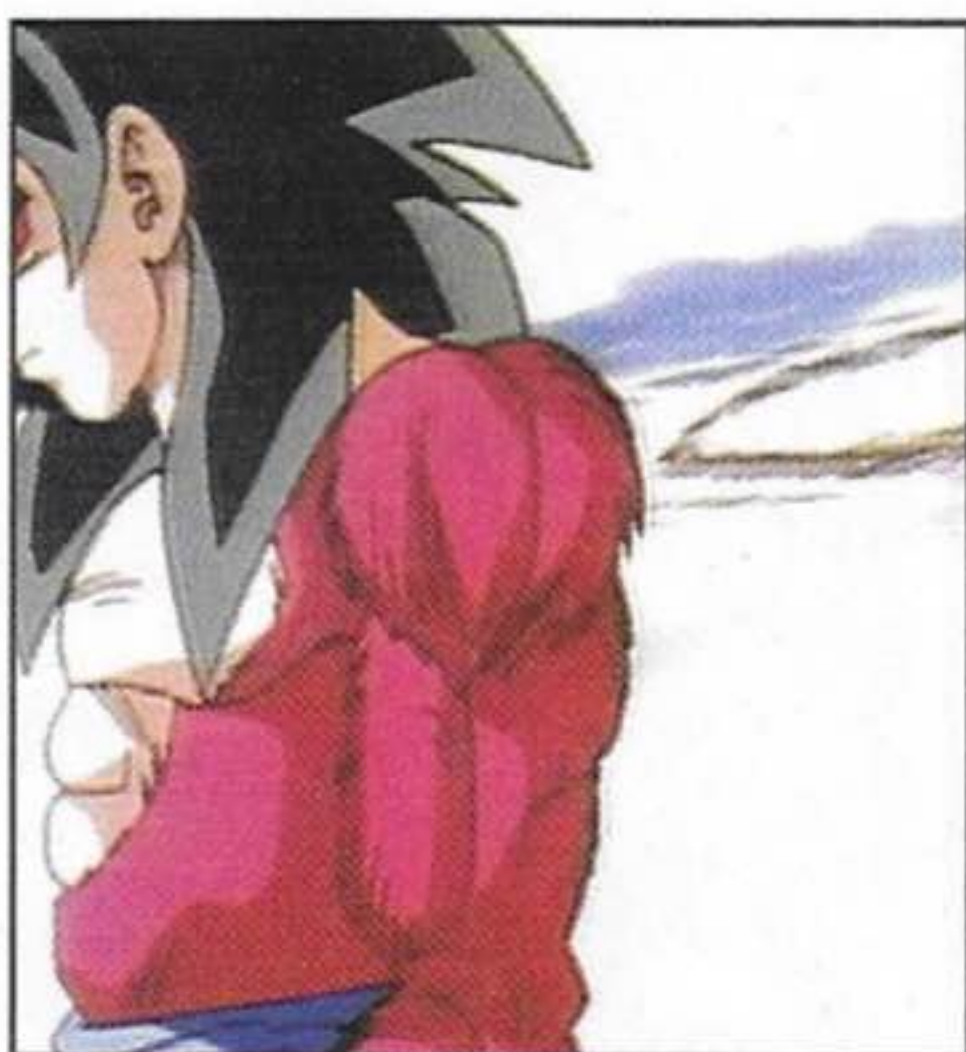




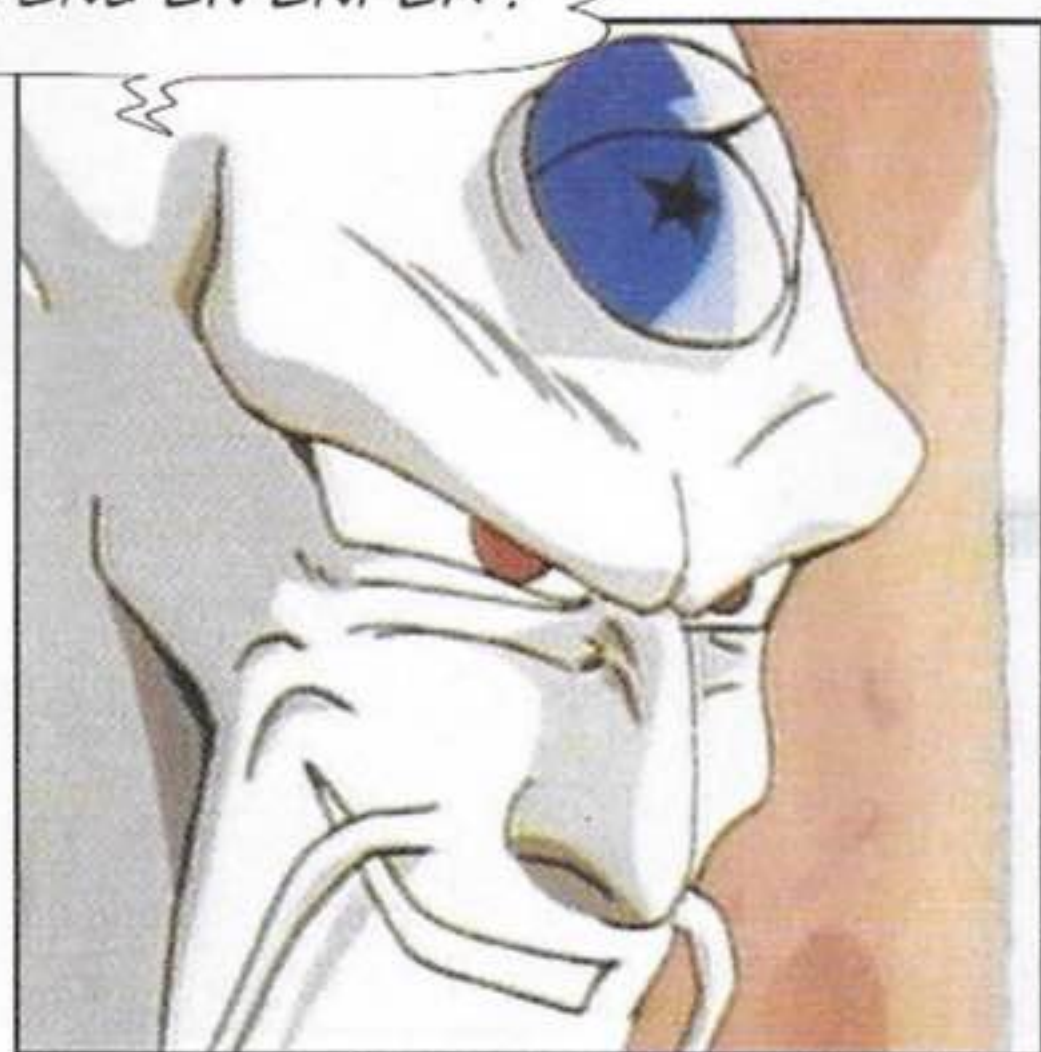
YYAA !!!



FZZZZ !



RATÉ !!



BIENVENU EN ENFER !



QUOI !!!

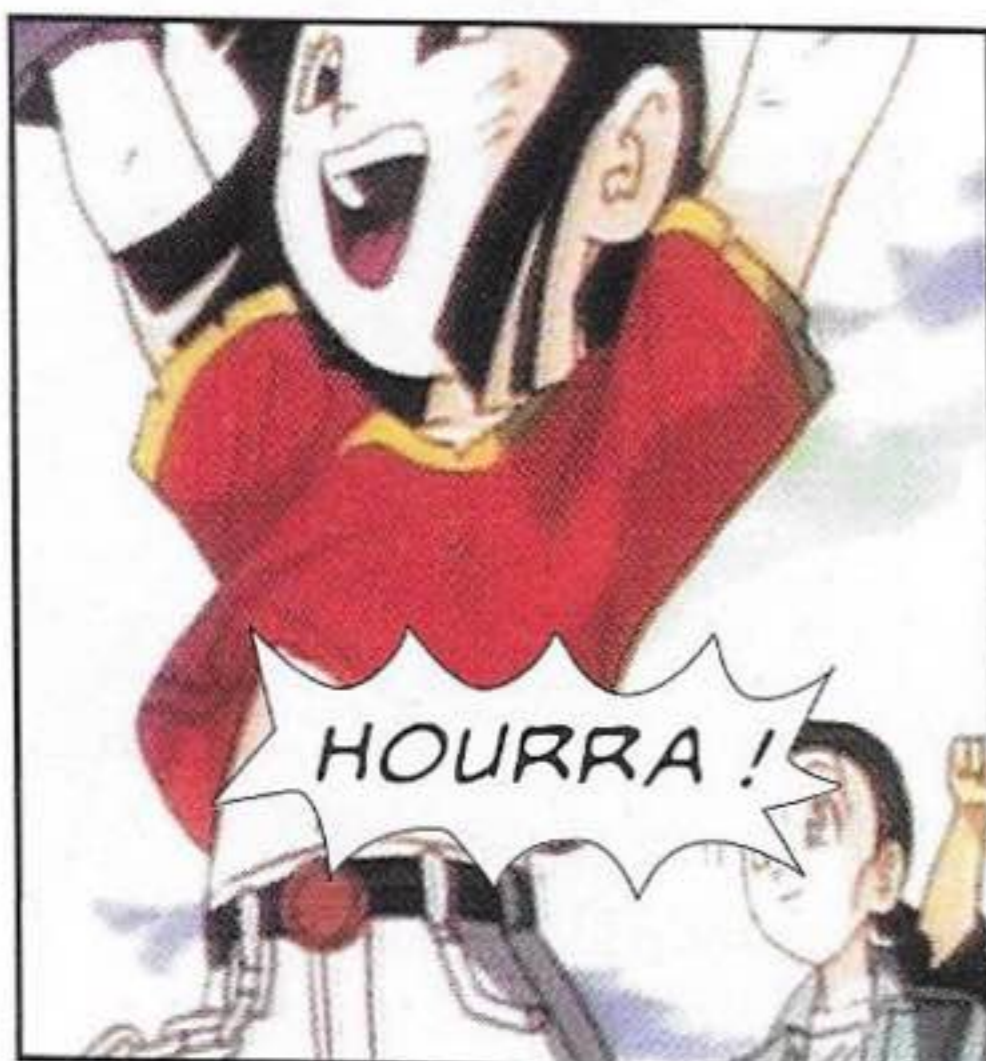
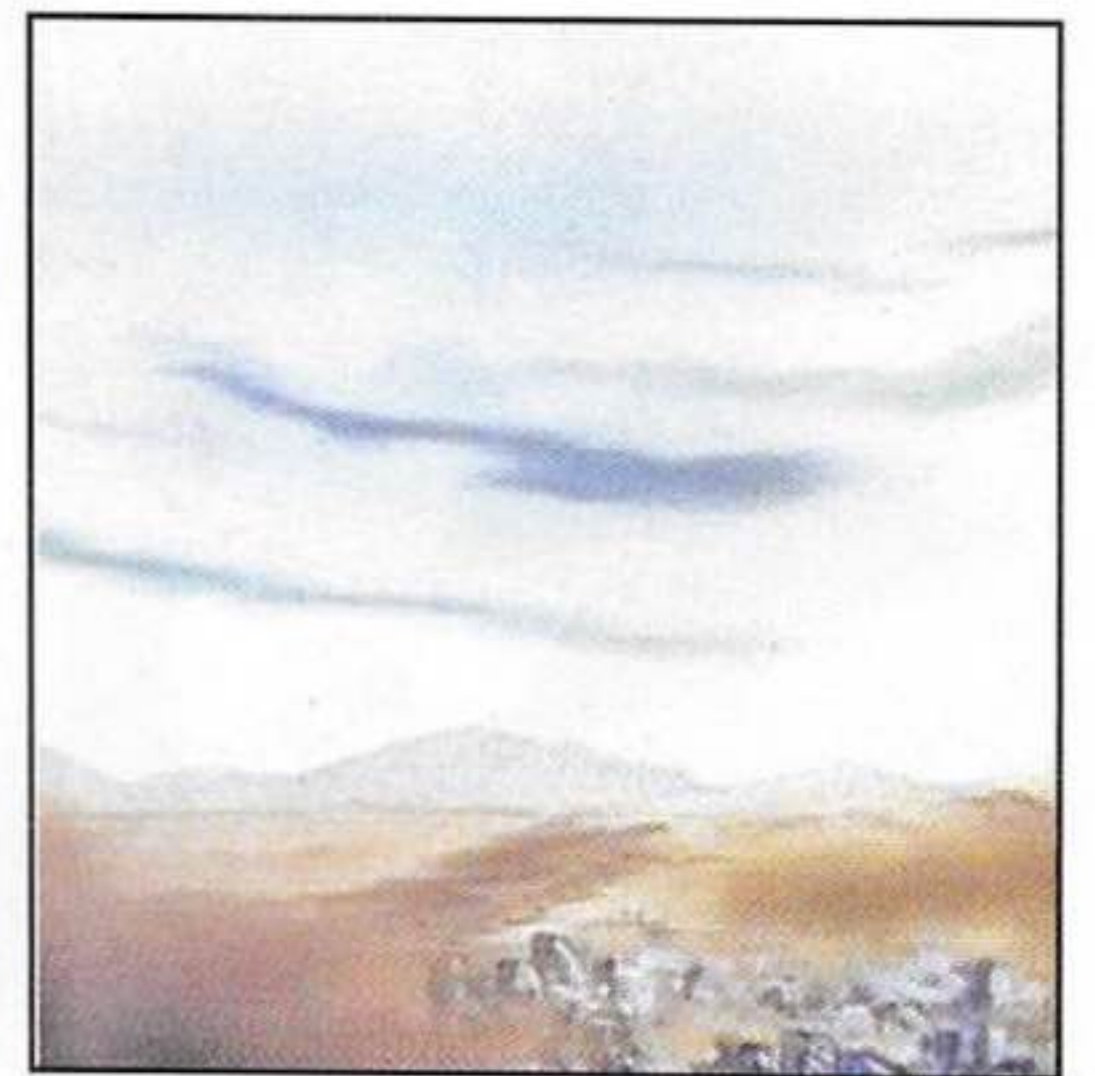
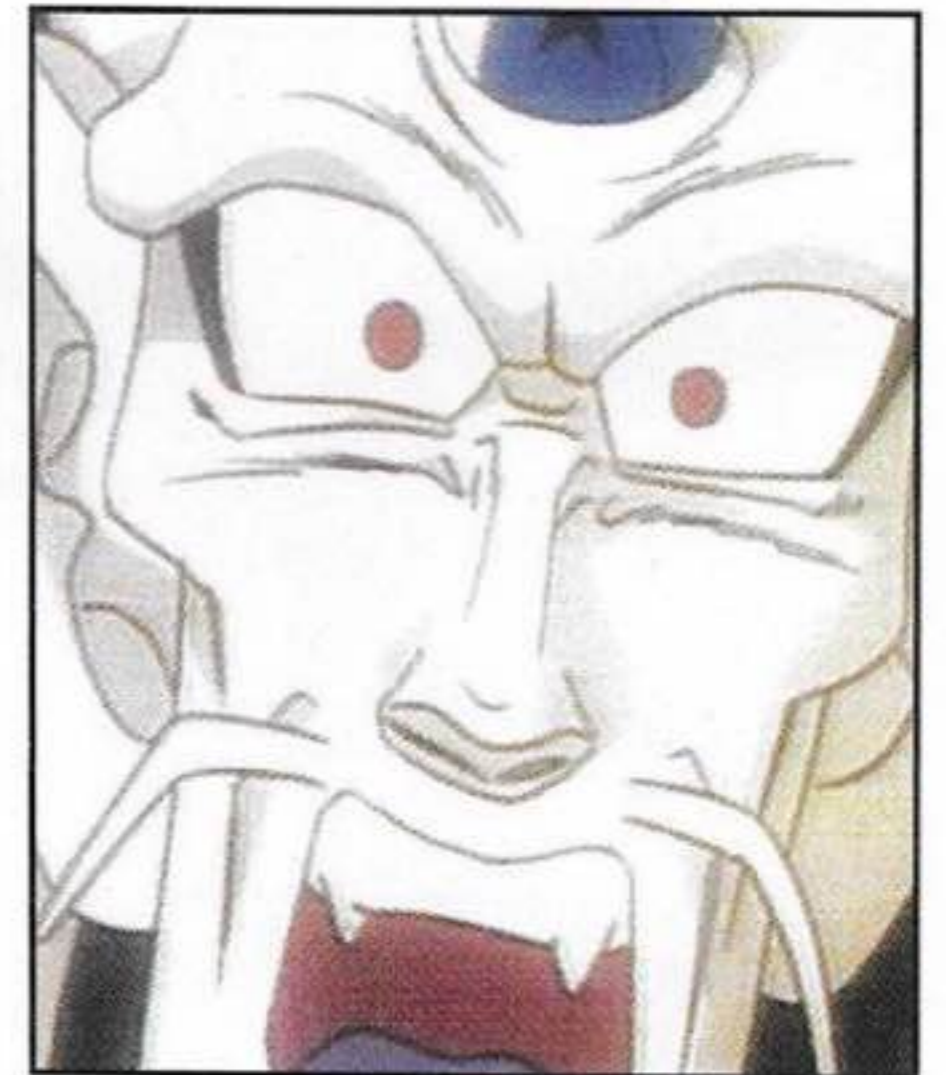


VZZZZ !



ET VOILÀ, J'AI ENCORE GAGNÉ !





JE N'AURAIS PAS PU Y ARRIVER SANS VOUS, LES GARÇONS !



LE CAUCHEMAR EST ENFIN TERMINÉ !



DITES, VOUS SAVEZ OÙ SONT LES BOULES DE CRISTAL ?

TU ES BEAUCOUP TROP MODESTE GRAND-PÈRE !



AHAH !!!



ELLES DOIVENT ÊTRE ÉPARPILLÉES DANS LES RUINES !

J'EN VOIS UNE ! LES AUTRES NE DOIVENT PAS ÊTRE TRÈS LOIN !



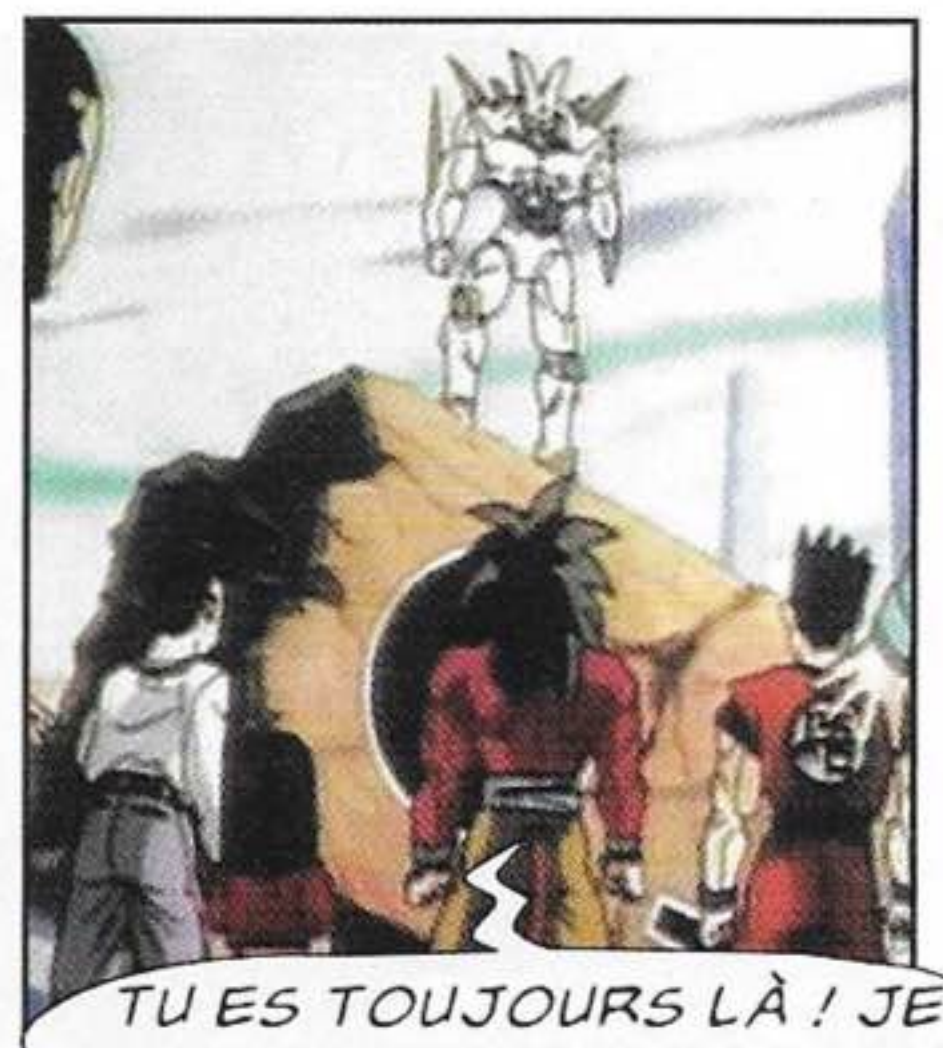
EH, OÙ TU VAS ? REVIENS !



C'EST BIZARRE COMME RÉACTION !



HEIN !!!

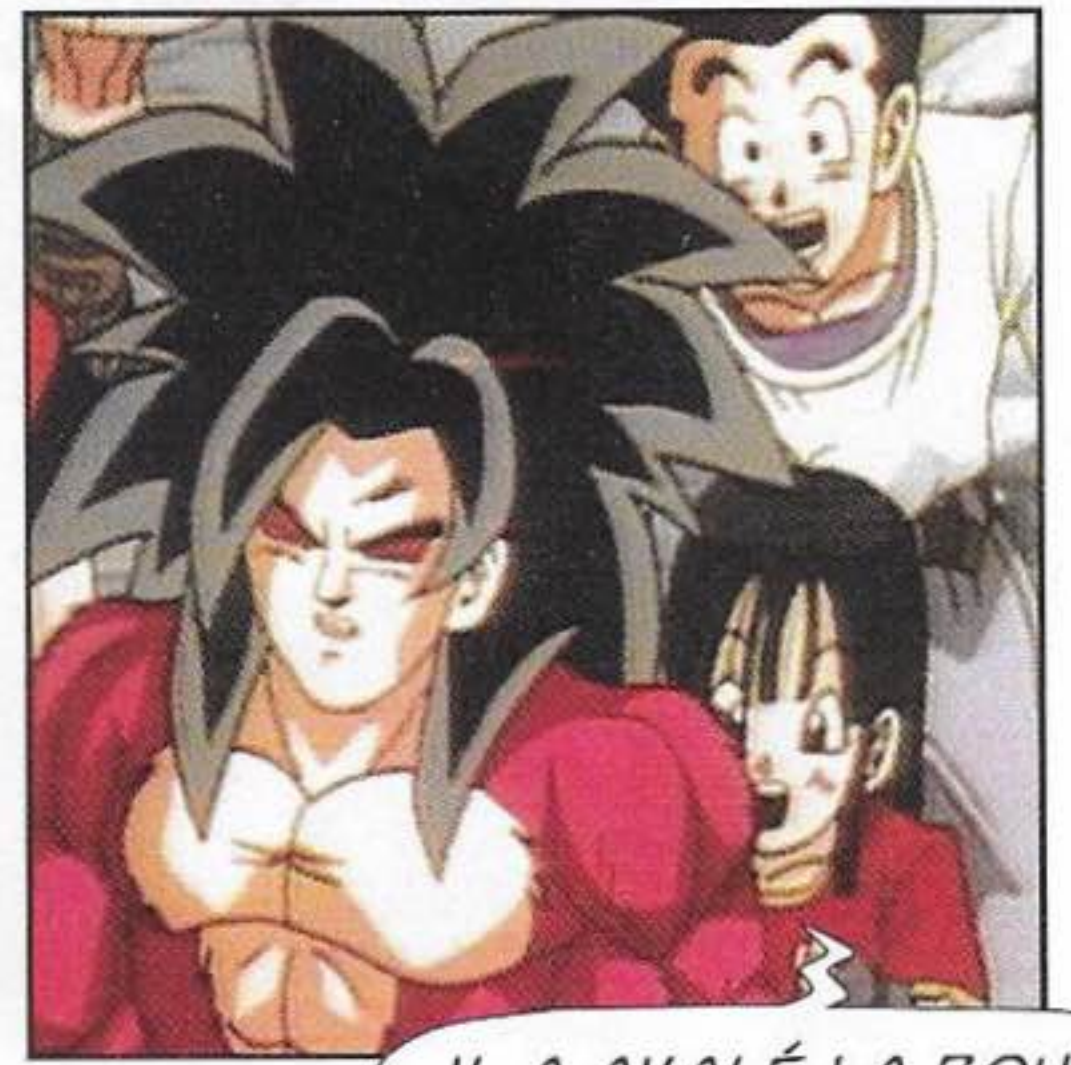


TU ES TOUJOURS LÀ ! JE NE COMPRENDS PAS ! TU DEVRAIS DÉJÀ ÊTRE EN ENFER !

J'AI RATÉ LE TRAIN, DÉSOLÉ !



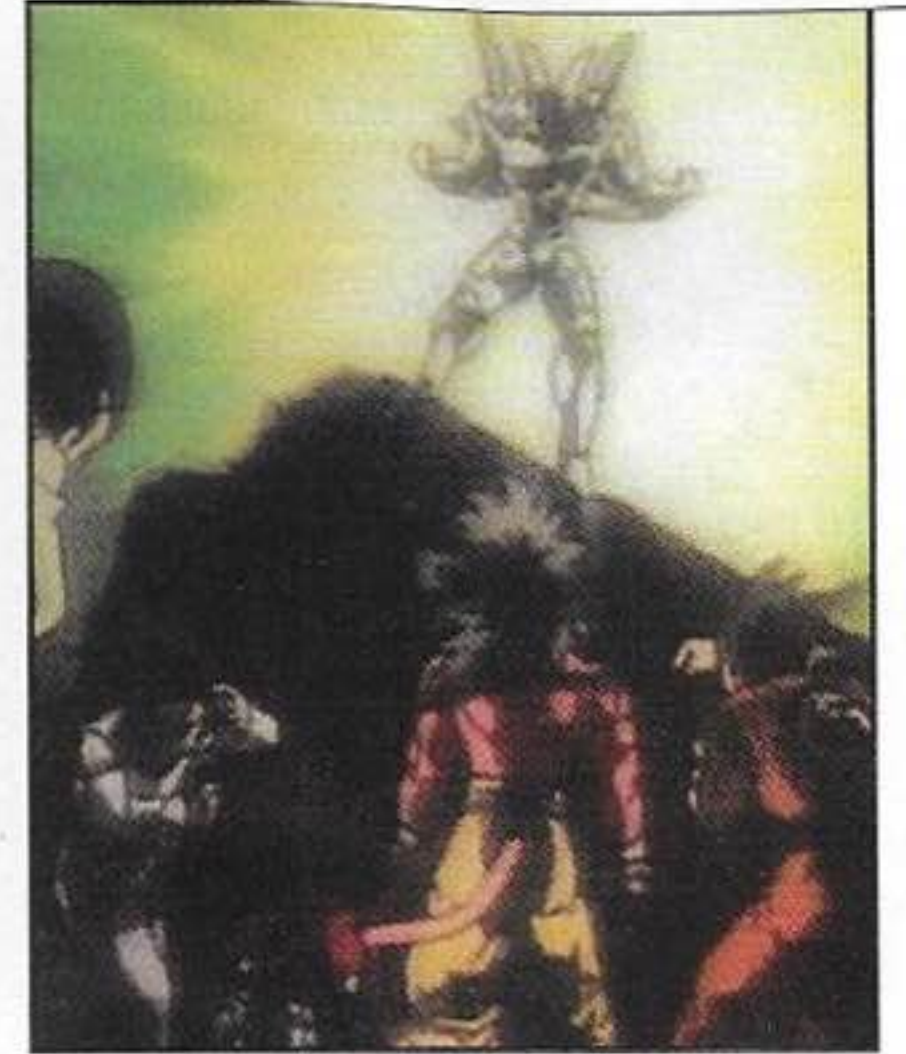
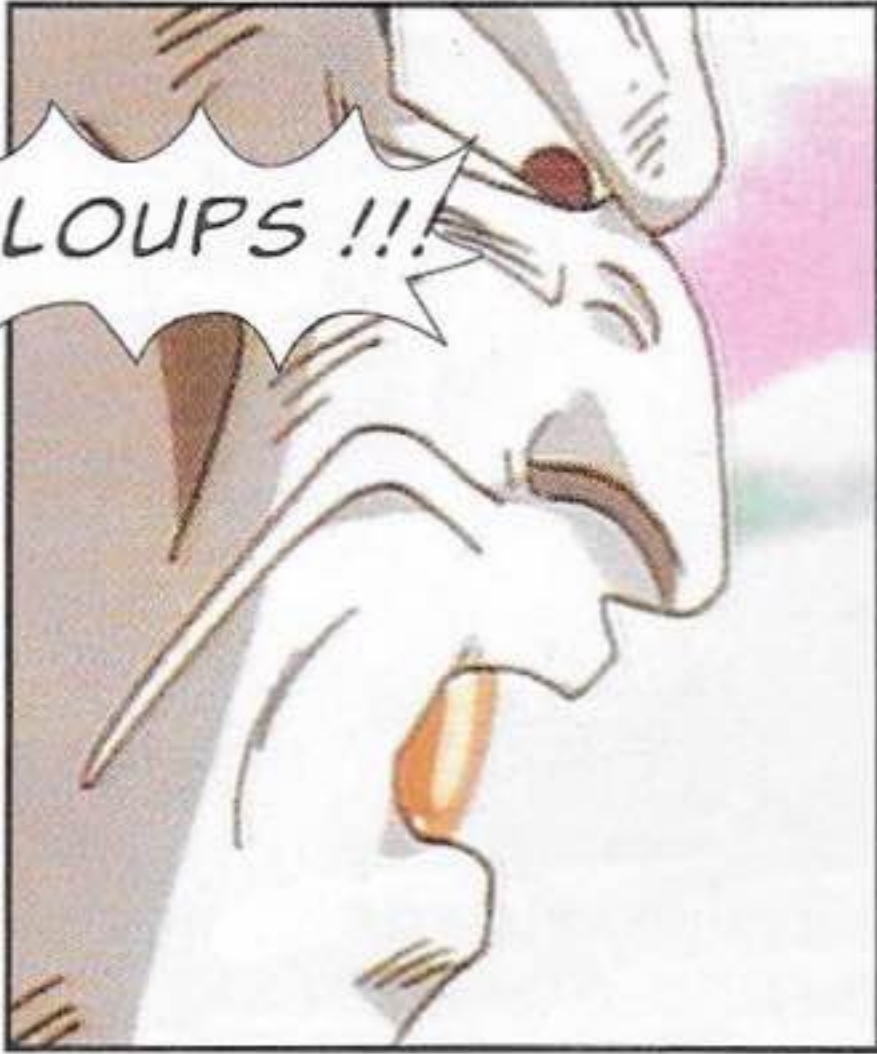
JE T'AI SOUS-ESTIMÉ MAIS ÇA NE SE REPRODUIRA PLUS !



IL A AVALÉ LA BOULE DE CRISTAL !

NON, RECRACHE ALLER !

GLOUPS !!!



VOICI MA VÉRITABLE APPARENCE ! VOUS AVEZ DEVANT VOUS LE PLUS GRAND DES DRAGONS ! PAS QUESTION DE PITIÉ !



OOOOH !!!



FZZZZZ !!!



FZZZZZ !!!

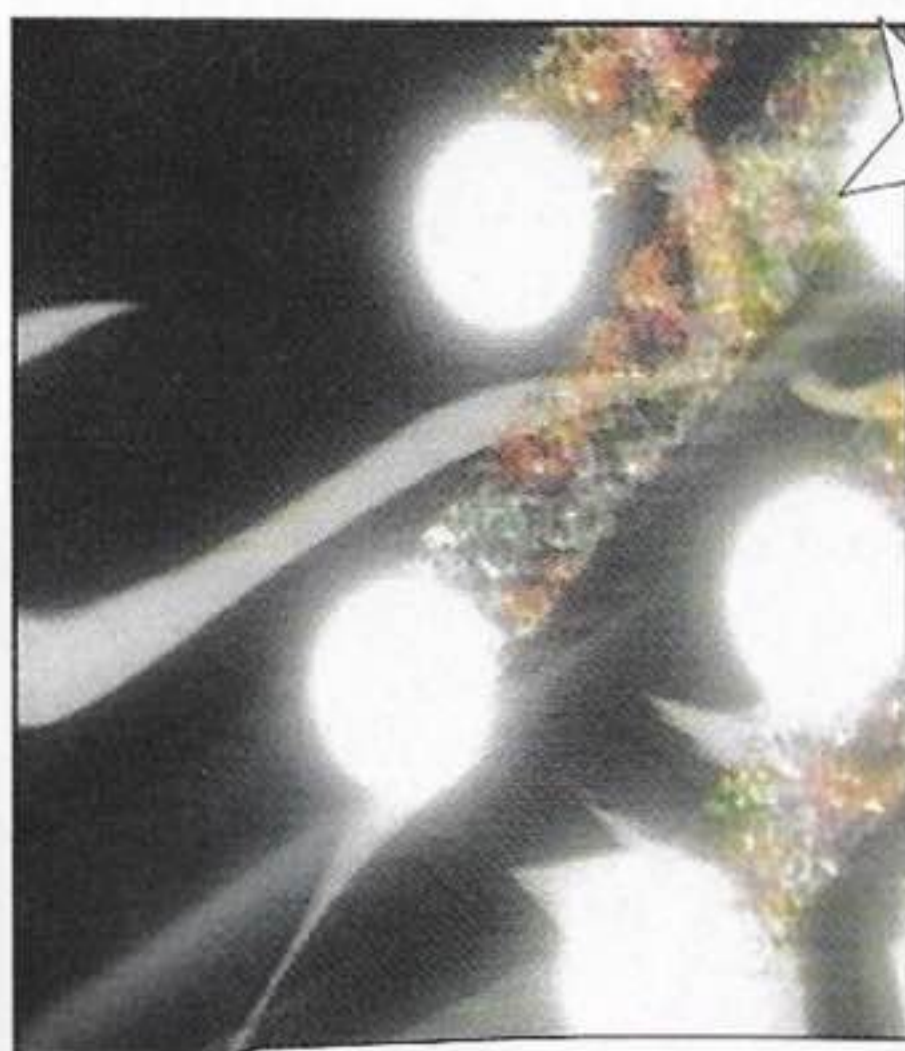


FZZZZZ !!!

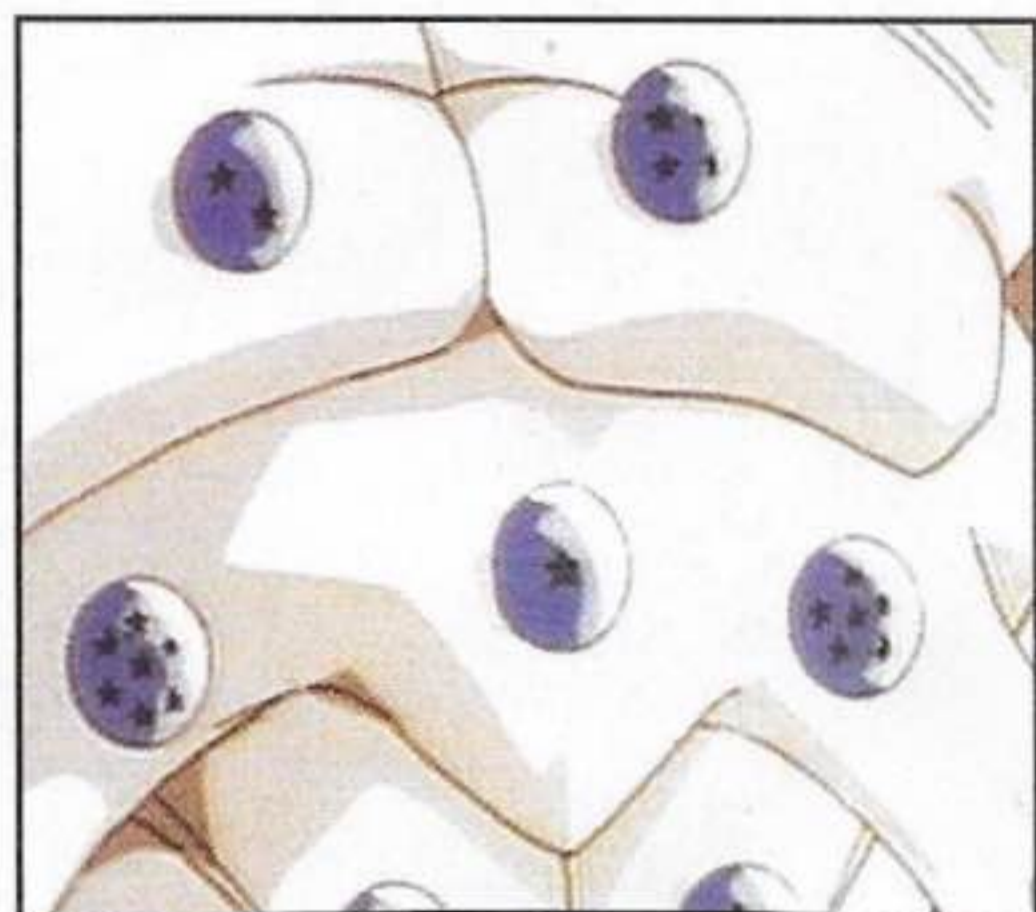


FZZZZZ !!!



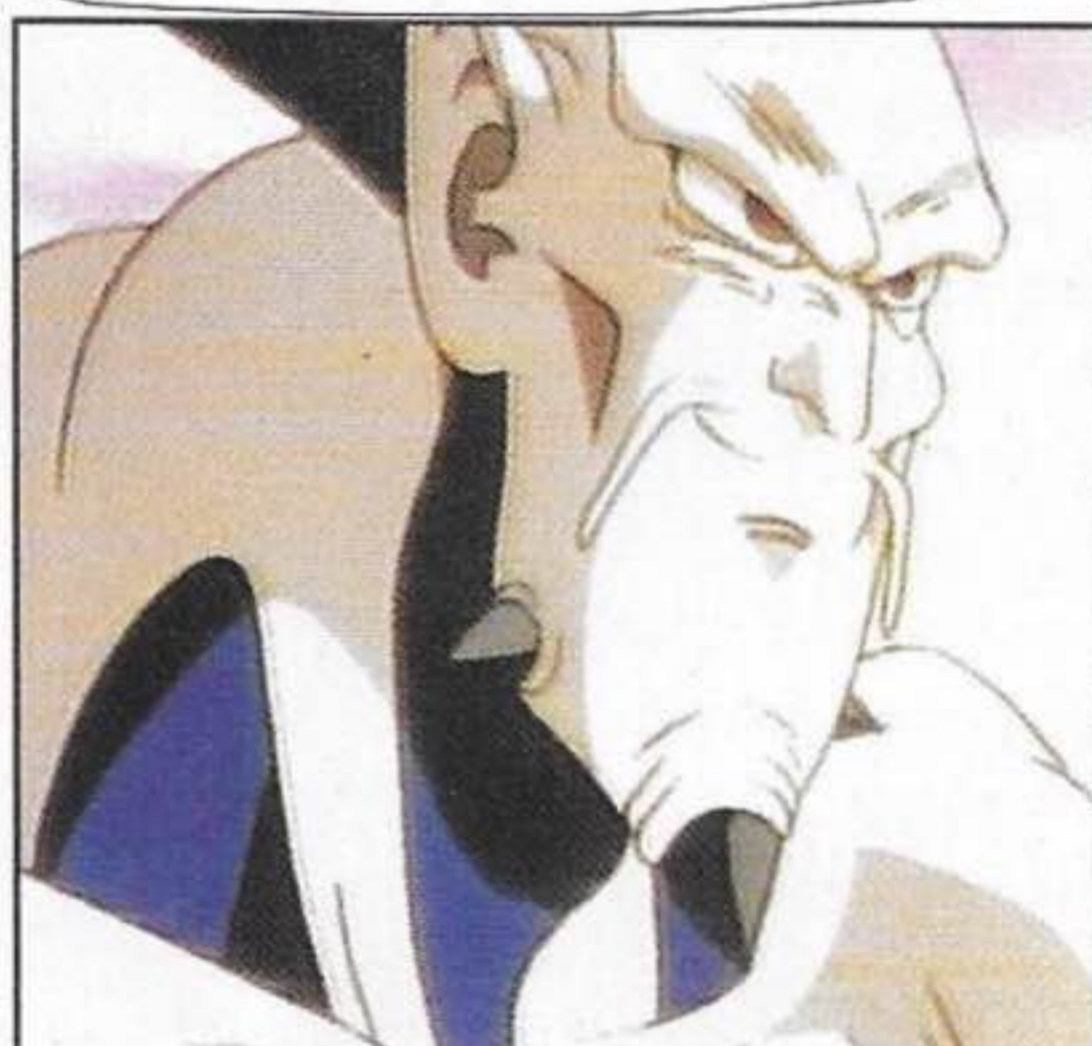


OH NON ! LES 7 BOULES DE CRISTAL !

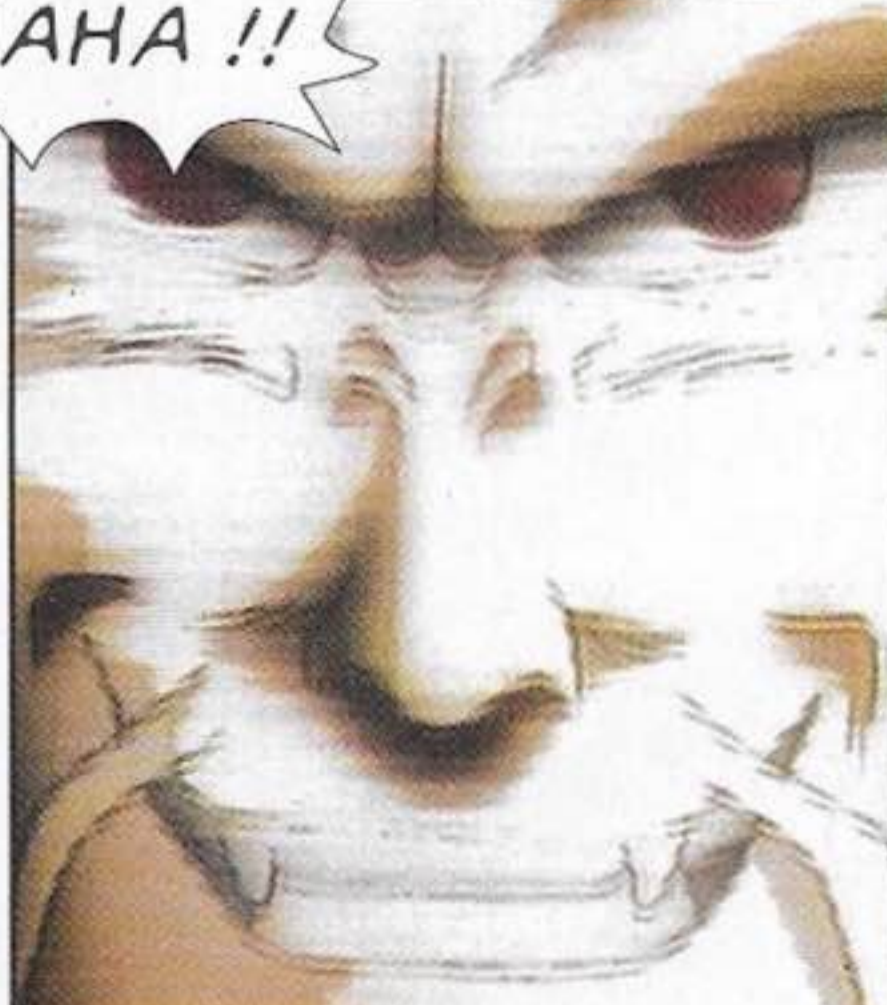


ET OUI ! J'AI GAGNÉ EN FORCE ET EN RAPIDITÉ ! LES DRAGONS QUE VOUS CONNAISSEZ M'ONT DONNÉ LEUR ÉNERGIE ET M'ONT DEMANDÉ D'ÊTRE LE BRAS DE LA VENGEANCE !

LE SORT S'ACHARNE ! SA PUISSANCE A DOUBLÉ DEPUIS TOUT À L'HEURE !



ILS N'ONT PAS LE DROIT ! C'EST DE LA TRICHE !



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

ÉPISODE 8

LE CHEVALIER DU LION

Le Lion est attaqué par des chevaliers noirs l'un d'entre eux détourne son attention, Pendant que les autres passent à travers la maison du Lion pour ce rendre à celle de la Vierge. Ils sont à peine arrivés que Shaka de la Vierge leur fait remarquer que trois d'entre eux ne sont pas se qu'ils tentent de faire croire. Seiyar, Yoga, Shun et Shiryu qui viennent d'arriver à la maison du Lion expliquent à Aïoros qu'ils ont découvert en chemin le cadavre de trois chevaliers noirs dont les armures avaient été subtilisées. Dans la maison de la Vierge, Shaka démasque les imposteurs. Afin de traverser les maisons sans être remarqués Saga, Shura et Camus les chevaliers d'Or rebelles ont subtilisé ses armures.



LE PRIX DE L'ARROGANCE

Giant du Cyclope découvre que Saga, Shura et Camus les chevaliers rebelles ont pris place auprès de lui, sans qu'il s'en rende compte. Il se demande si les trois chevaliers rebelles sont toujours sous les ordres du seigneur Hadès. Giant s'approche de Saga qui le paralyse, puis l'éjecte avec une attaque en lui disant que Shaka est le plus puissant des chevaliers d'Or et qu'il n'a aucune chance face à lui. Shaka s'adresse alors à eux :
- Qui a-t-il derrière ses noirs desseins. Athéna votre mission est-t-elle réellement de vous en prendre à Athéna ? Étant donné votre silence, j'en conclus qu'Hadès se sert de vous comme pion et vous envoie pour prendre la tête d'Athéna. Ne vous inquiétez pas, je ne suis pas assez fou pour attaquer en même temps trois chevaliers d'Or aussi puissants que vous.

Giant du Cyclope, qui s'est relevé, se moque de Shaka. Devant de tels propos. Il dit à ses hommes d'avancer, car cet homme que l'on considère comme le plus proche de dieu n'est qu'une poule mouillée.

-Vous avez déjà oublié que Saga vous a dit de ne pas approcher si vous tenez à la vie ? Giant et ses hommes foncent sur Shaka qui sans même bouger génère une attaque

qui les tue tous. Seul Giant garde une étincelle de vie. Il dit à Shaka :

- Hadès nous a promis la vie éternelle, nous allons bientôt nous relever.

- Depuis que je suis enfant, je converse avec les dieux et ils ne m'ont jamais parlé d'hommes pouvant vivre éternellement. Soit je n'ai pas bien écouté soit on vous a menti... Sur ces mots de Shaka Giant meurt. Shaka se lève et demande à Saga, Shura et Camus de s'arrêter.

- Je vais vous débarrasser de ceux qui vous suivent. Vous pourrez ainsi me dire ce que vous cachez. Quoi qu'il arrive je me battrai même au péril de ma vie. Par respect pour Athéna, nous allons cesser de souiller ce temple. Suivez-moi...

- Où allons-nous ?

- Là où nous allons tous mourir !

Ils arrivent au Jardin Twins Sal placé à proximité de la maison. Twins Sal est le lieu où Bouddha s'est allongé pour mourir. Shaka a décidé de mourir au pied du même arbre. Les trois chevaliers attaquent la Vierge qui déploie toute sa puissance. Mais les trois chevaliers réunis semblent plus forts. Shaka qui sait qu'il ne pourra pas tenir longtemps utilise l'attaque qui lui avait permis de maîtriser le Phœnix jadis. Il paralyse les trois chevaliers rebelles et leur dit. Pour vous échapper, vous serez obligés d'utiliser l'attaque interdite d'Athéna contre moi. L'Athéna exclamation est une attaque si puissante, que le chevalier qui l'utilise commet le pire des péchés. Ce qui les bannit à jamais. Malgré leur changement de camp, ils refusent d'utiliser une telle attaque. Shaka fait alors disparaître leur sens un à un. Les chevaliers rebelles hésitent, mais comprennent que Shaka n'a pas l'intention d'en sortir vivant. Les trois hommes se réunissent et lancent l'attaque Athéna exclamation. Saga la reçoit de plein fouet et sait qu'il va y laisser sa vie.

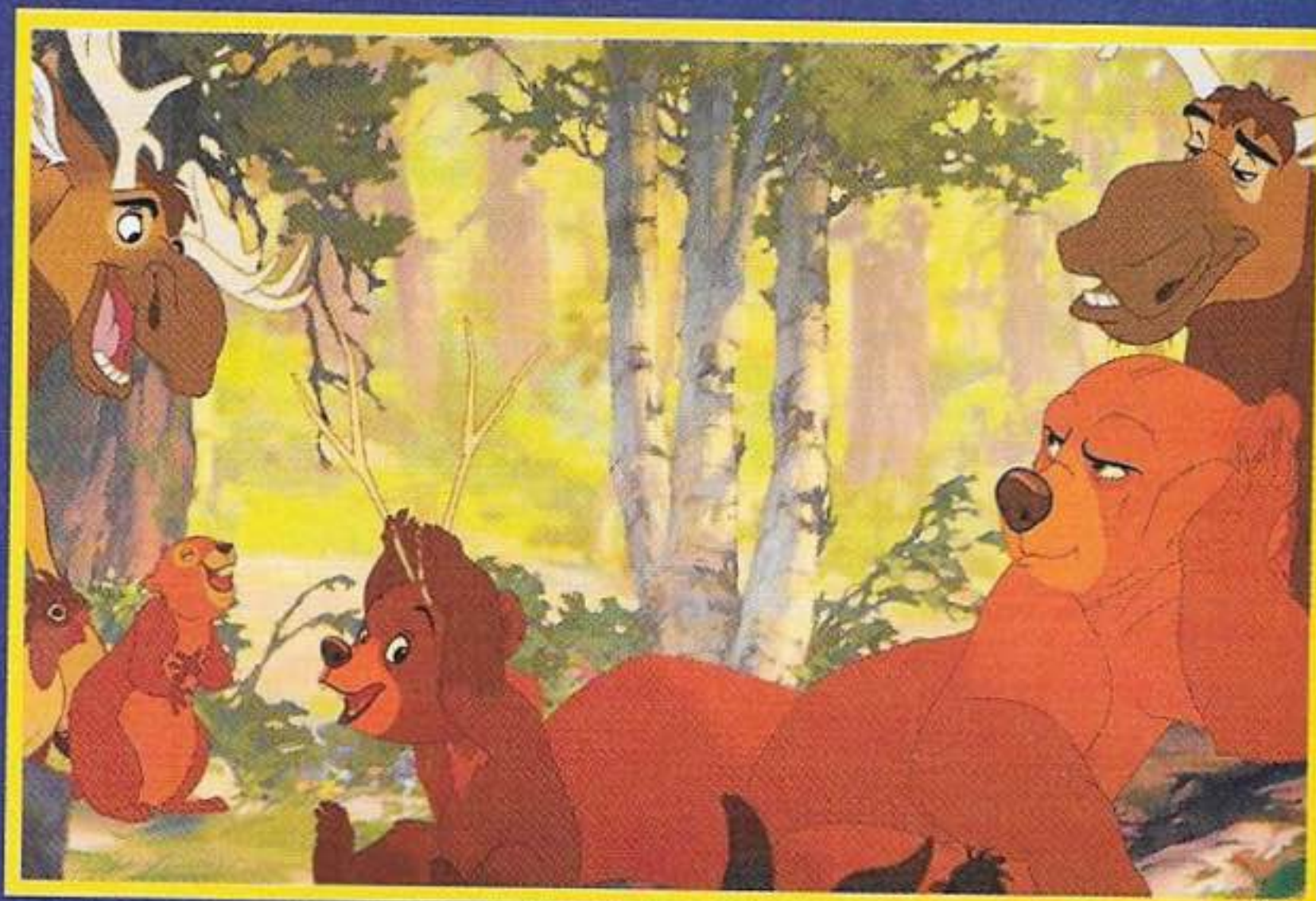
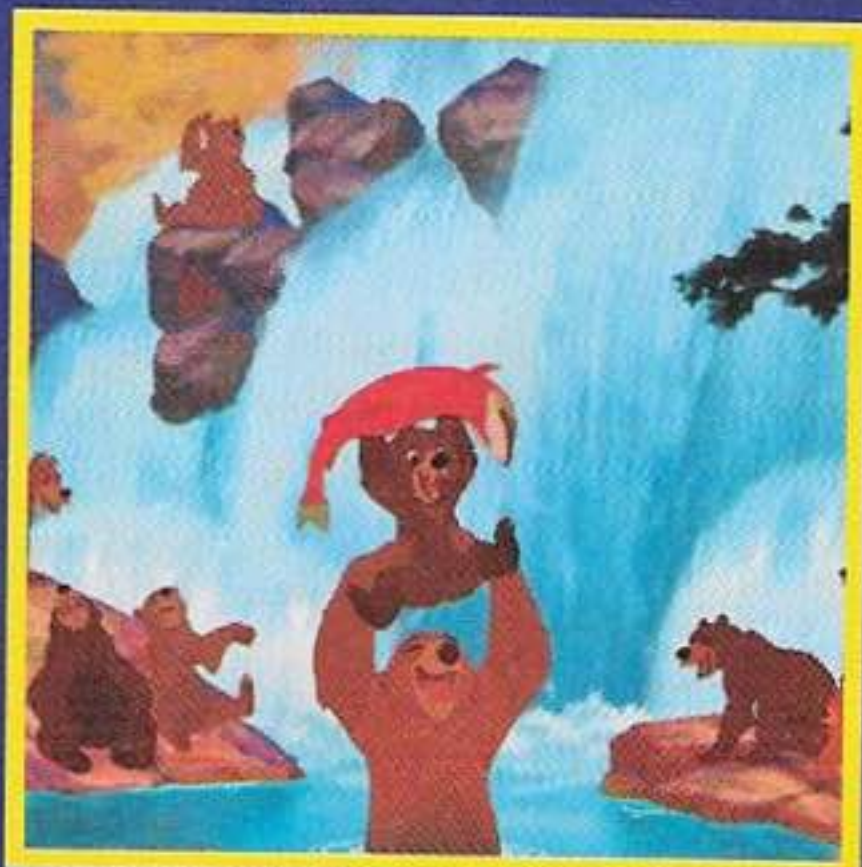


**PLEINS
FEUX SUR...**

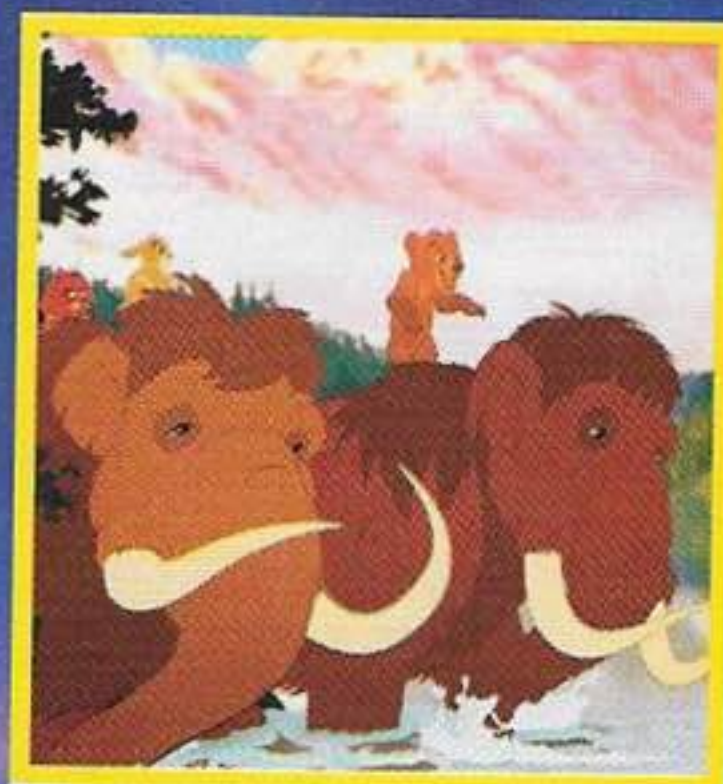
WALT DISNEY
PICTURES PRÉSENTE

FRÈRE DES OURS

Sortie le 28 janvier



Il y a bien longtemps, dans le Grand Nord, vivaient trois frères au cœur d'une nature sauvage que les anciens disaient commandée par les Grands Esprits. Le plus jeune allait vivre une fabuleuse aventure initiatique... Kinai avait toutes les raisons de détester les ours... jusqu'à ce qu'il en devienne un lui-même. Transformé par un spectaculaire sortilège, il devra changer sa vision du monde et apprendre à survivre avec sa nouvelle identité. Selon les Grands Esprits, il n'aura qu'une chance de redevenir lui-même : rallier la montagne où "la lumière touche la terre". Pour l'accompagner dans son voyage, Kinai rencontrera Koda, un adorable ourson trop bavard, et un couple d'élans burlesques, Truc et Muche. À travers un territoire infini où bien des rencontres et des péripéties les attendent, Kinai verra s'effondrer ses préjugés et, d'expériences en émotions, découvrira l'essence même de la vie. Mais le chemin est long et l'aventure périlleuse...



A GAGNER

Pour gagner l'un des cadeaux offerts par "Frère des ours" répondez vite à la question ci-contre. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question : Comment s'appelle la femme de l'ours ?

Découpez et envoyez ce bon à :
Télé Club Plus - "Frère des ours" - 132, av.
du Président Wilson - 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

BULLETIN-REPONSE

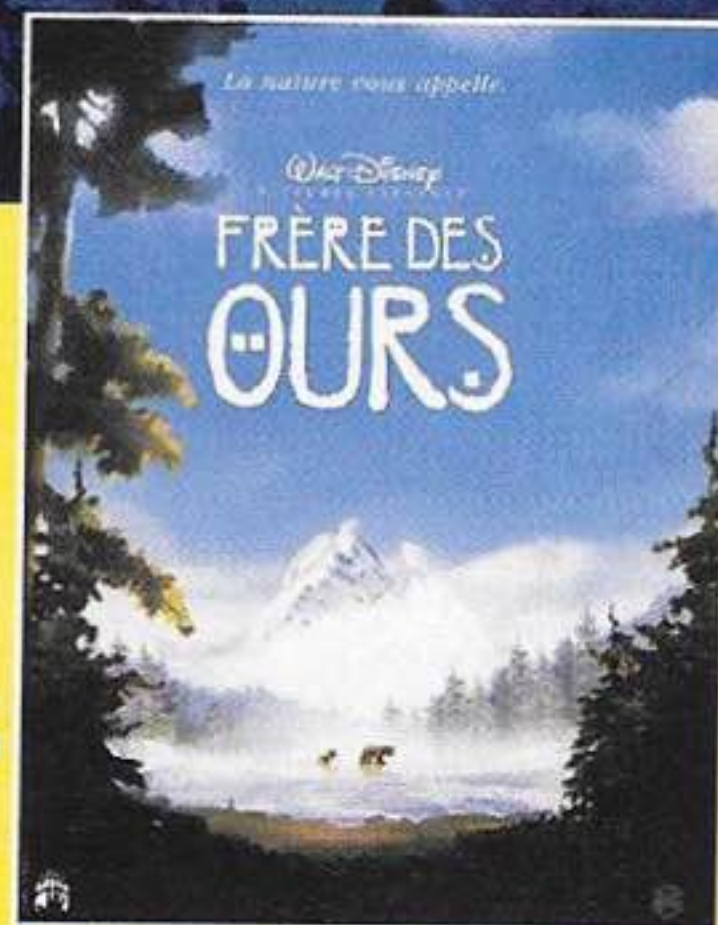
Réponse :
Nom :
Prénom :
Adresse :
.....
CP :
Ville :



**10
bonnets**

**10
jeux**

10 plaid



multimédia

Toutes les nouveautés

Beyblade V-Force

Ce jeu est basé sur la seconde saison de la série éponyme. Si vous connaissez la série télé de France 3 vous connaissez déjà le principe. Vous affrontez divers personnages dans les combats de toupies. Ce jeu vidéo se joue comme celui de Pokémon. Vous avez des toupies super perfectionnées



que vous devez faire évoluer. Le but est de devenir le meilleur Beybladeur.

Pour GameCube.



Medal of Honor Soleil Levant

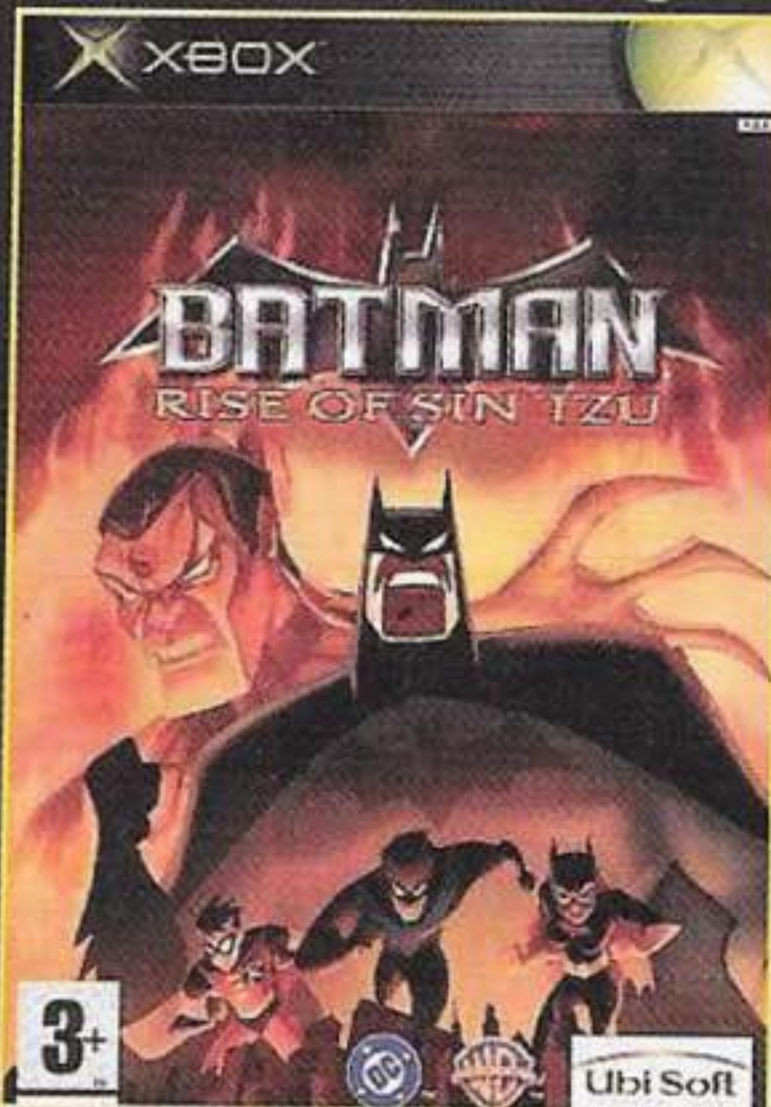
Vu le succès du premier opus, une suite allait voir le jour. Le principe est toujours le même, vous ne voyez que votre arme et vous participez à des combats d'un grand réalisme. Après avoir combattu les Allemands dans la première partie cette fois vous allez affronter les Japonais à travers une dizaine de niveaux.

Pour X-Box /
GameCube et PS2.



BATMAN Rise Of Sin Tzu

Ce jeu est une fois de plus basé sur la série télé. Cette fois Batman s'intéresse à la mort de ses parents. Il va partir dans une longue enquête sur les traces de l'assassin. Le jeu se joue comme un jeu de baston classique. Vous avancez dans le niveau et tapez sur tout ce



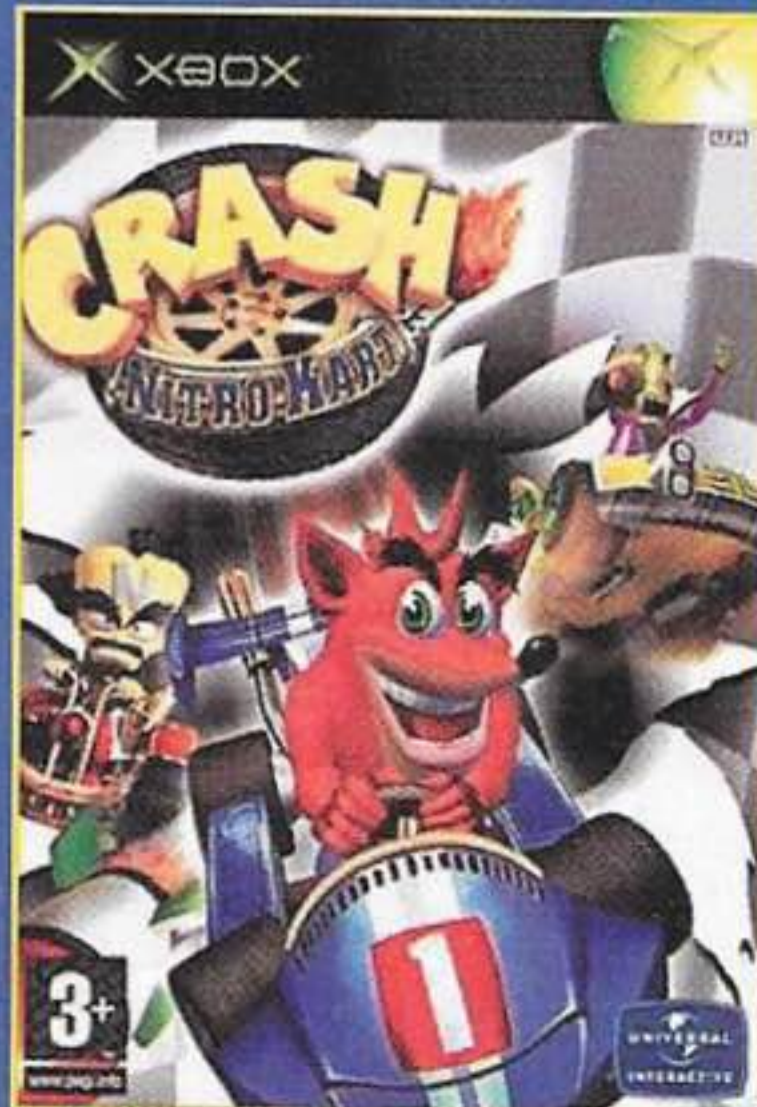
q u i bouge. Vous pourrez incarner selon votre choix Robin, Batgirl...
Pour PlayStation 2 / X-Box.

Crash nitro Kart



Crash Bandicoot est normalement un jeu d'action aventure, mais, dans cette déclinaison, vous participez à une course de voitures totalement déjantée. Vélo-le-méchant menace la paix de la terre. Crash participe à une course dans le but de la sauver.

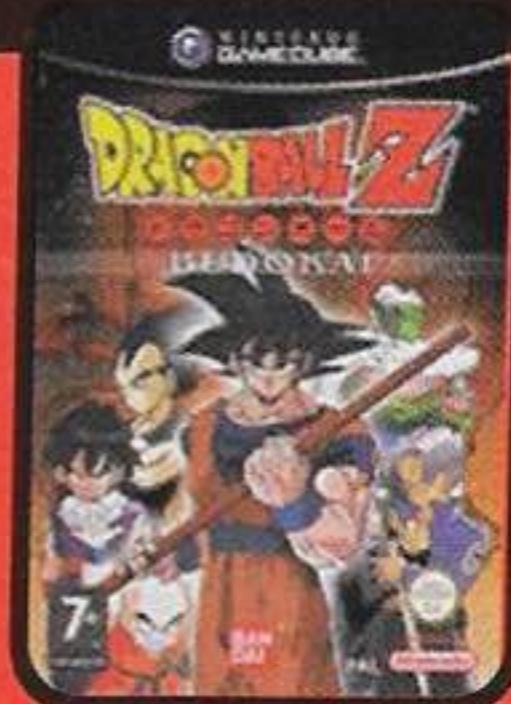
Dans cette course tous les coups sont permis. Ce jeu de voitures se veut complètement dingue.
Pour X-Box / GameCube et PS2.



SWAT Global Strike Team

Ce jeu est l'adaptation sur console d'un film sorti récemment en salles. Vous y incarnez un policier de l'unité d'intervention spéciale. Vous voyagez à travers le monde dans le but de combattre les terroristes. Prise d'otages dans le métro parisien, une attaque de banque... Le jeu se joue comme un Doom ou Halo. Vous ne voyez que votre arme et devez être très discret.
Pour X-Box et PS2.





DRAGON BALL Z ! QUI NE CONNAÎT CE MANGA CULTE DES ANNÉES 90 ? NOUS ÉTIIONS TOUS DES FANS, DE VÉRITABLES ACCROS AUX MÉSAVENTURES DE SANGOKU ET DES AUTRES SUPERS GUERRIERS. C'ÉTAIT À L'ÉPOQUE UNE VÉRITABLE INSTITUTION RÉGIE PAR MOULT PRODUITS DÉRIVÉS COMME LES CARTES ET LES FIGURINES... BREF, TOUT CELA POUR VOUS DIRE QUE LA RÉALISATION DE CE JEU GAME CUBE NE LAISSAIT VRAIMENT PAS LE DROIT À L'ERREUR TANT LES FANS DE LA SÉRIE ATTENDAIENT CE TITRE AU TOURNANT...

PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

→ Sachez que vous allez revivre toute l'histoire de Dragon Ball Z depuis le début, à commencer par le combat contre Raditz jusqu'à Super Cell en passant par la planète Namek et l'infâme Freezer ! Bref, totalement inspiré du dessin animé, ce scénario a de quoi nous laisser bouche bée tant il arrive à restituer l'esprit du manga. Par exemple, vous assisterez à la transformation en Super Guerrier de Sangoku face à Freezer : un bon point d'emblée. Vous allez de plus revivre de manière interactive toutes les péripéties de nos chers héros qui vous faisaient sécher les cours le mercredi matin. Une foule de petits détails aura de quoi vous rendre nostalgique jusqu'au bout du scénario...

TIPS

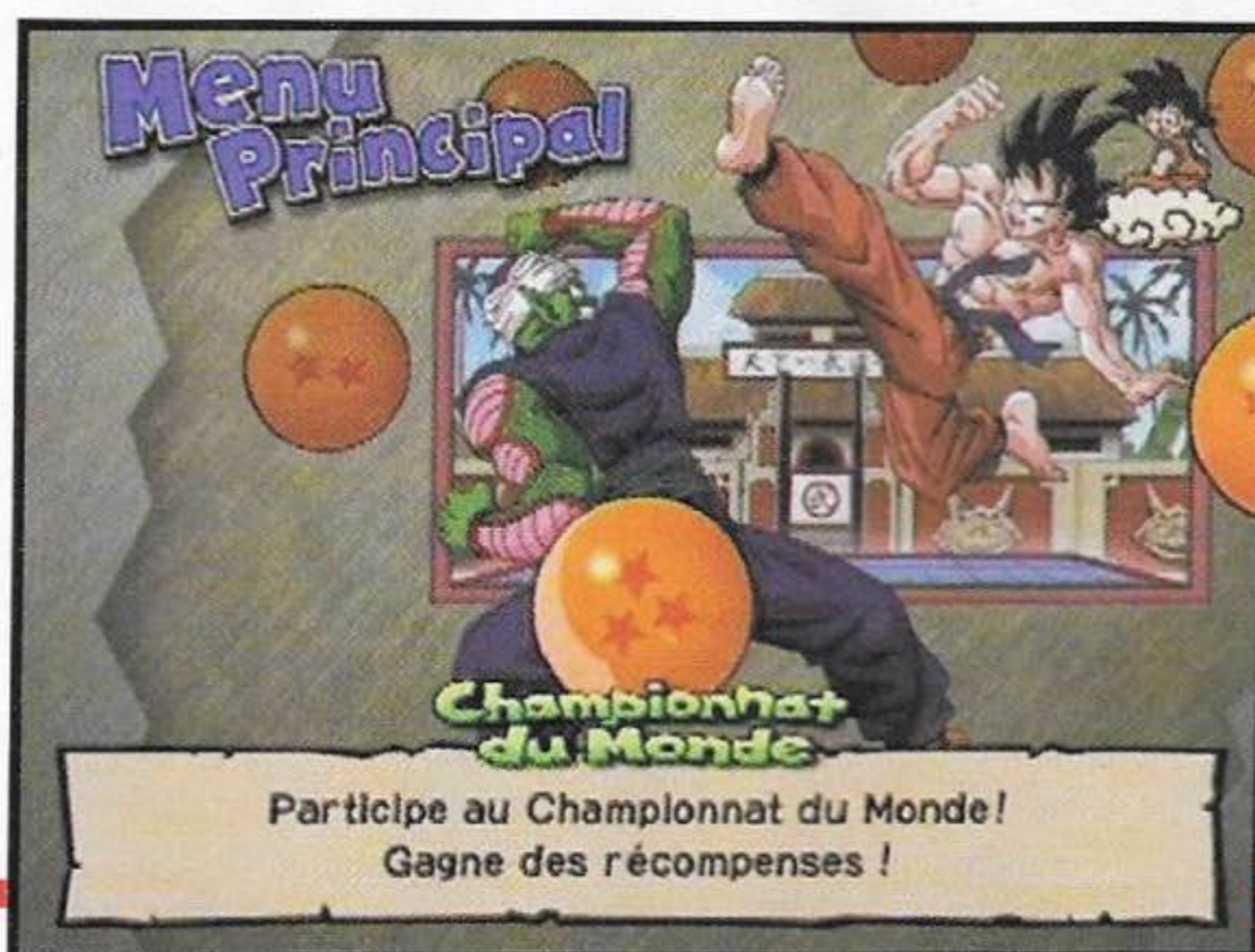
POUR DÉBLOQUER YAMCHA DANS LE JEU

Éliminez Yamcha avec Cell en story mode.

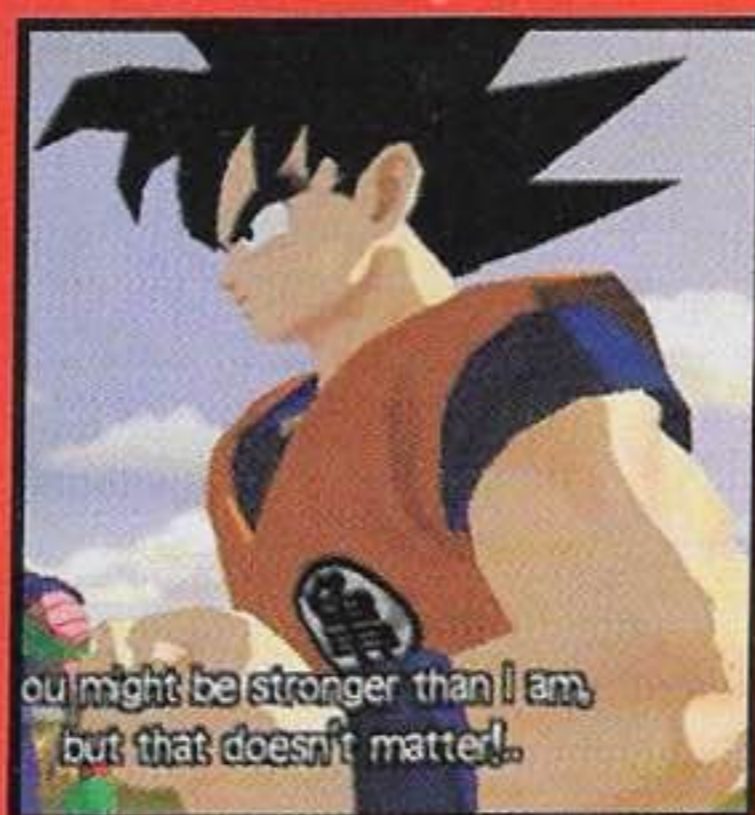
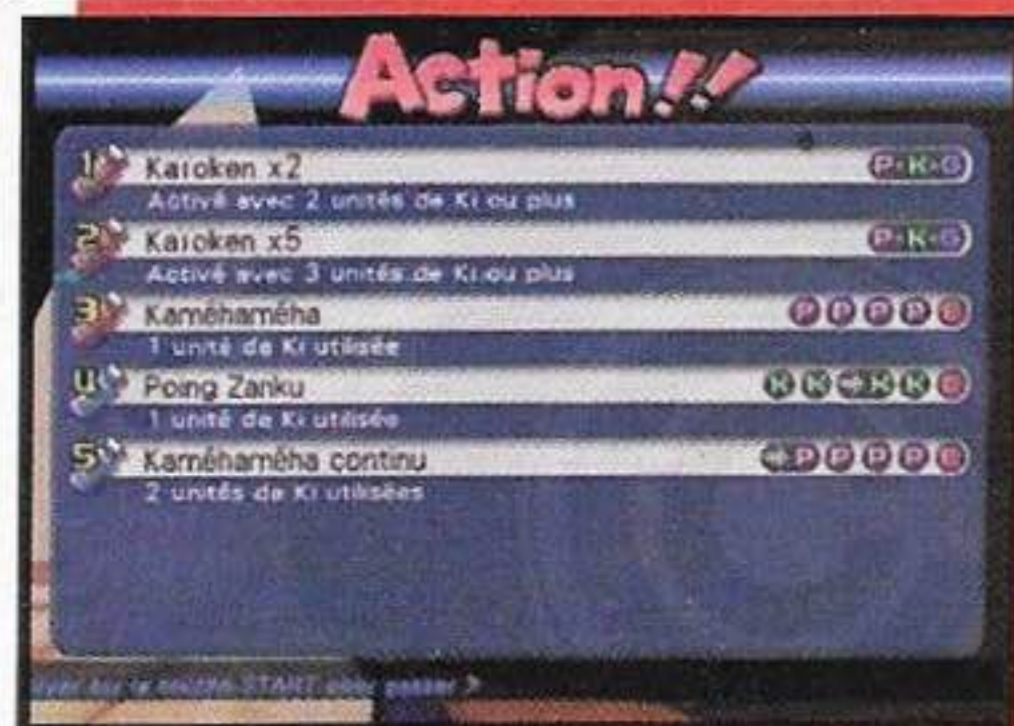
Et pour Narguer les adversaires lors des duels appuyer sur **CROIX + TRIANGLE + ROND + CARRÉ.**

POUR GAGNER À TOUS LES COUPS

Ajoutez dans votre liste de capsules, la maladie du cœur et le vaccin. Vous verrez ainsi votre adversaire s'affaiblir jusqu'à ce que mort s'en suive.

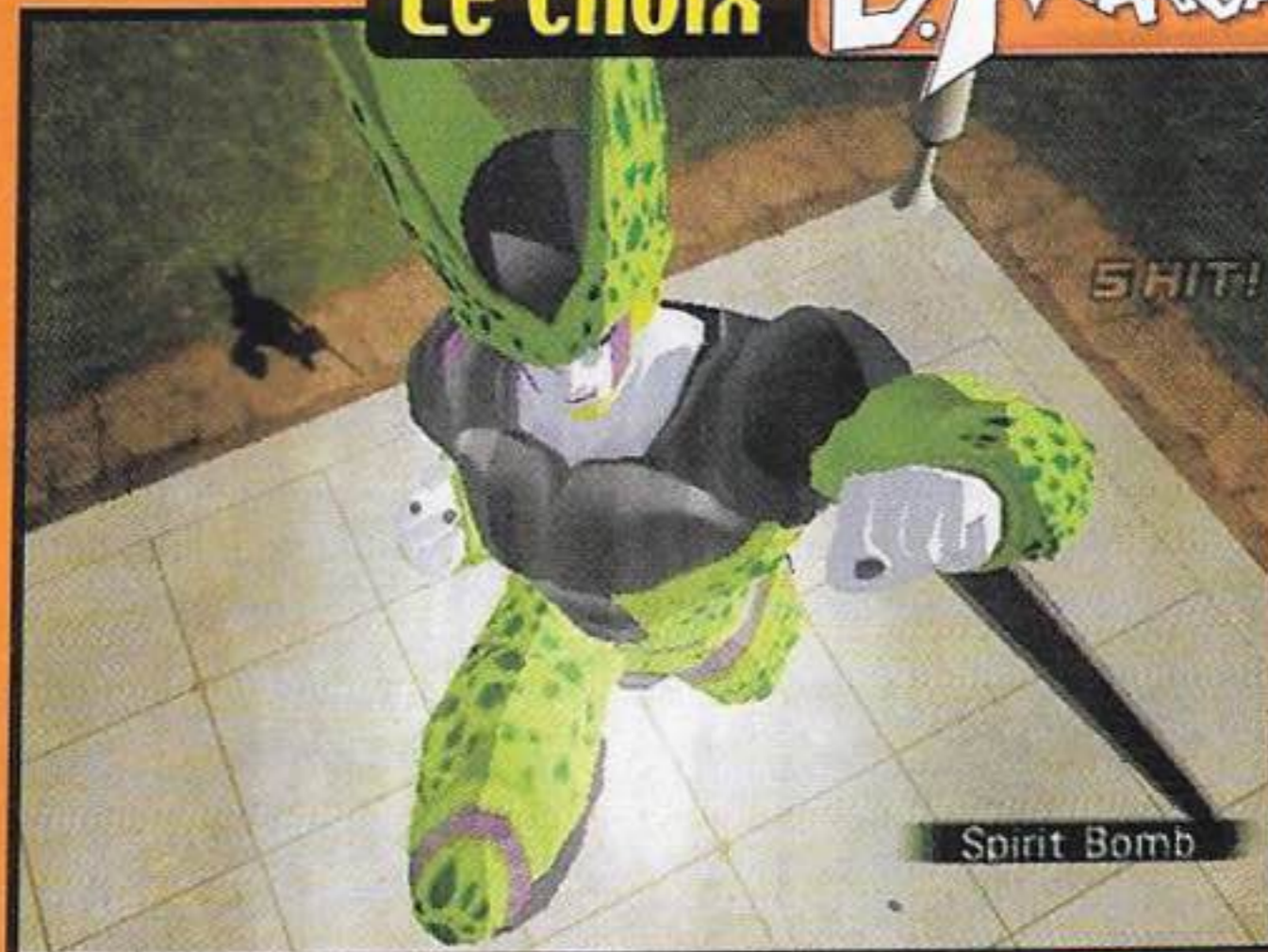


→ LE MODE ACTION



Pour une fois, les programmeurs ont eu la bonne idée de proposer un mode qui vous permettra d'apprendre plus facilement les magies de tous les personnages. En effet, ce genre de tutorial vous présente les combinaisons d'attaques des personnages !

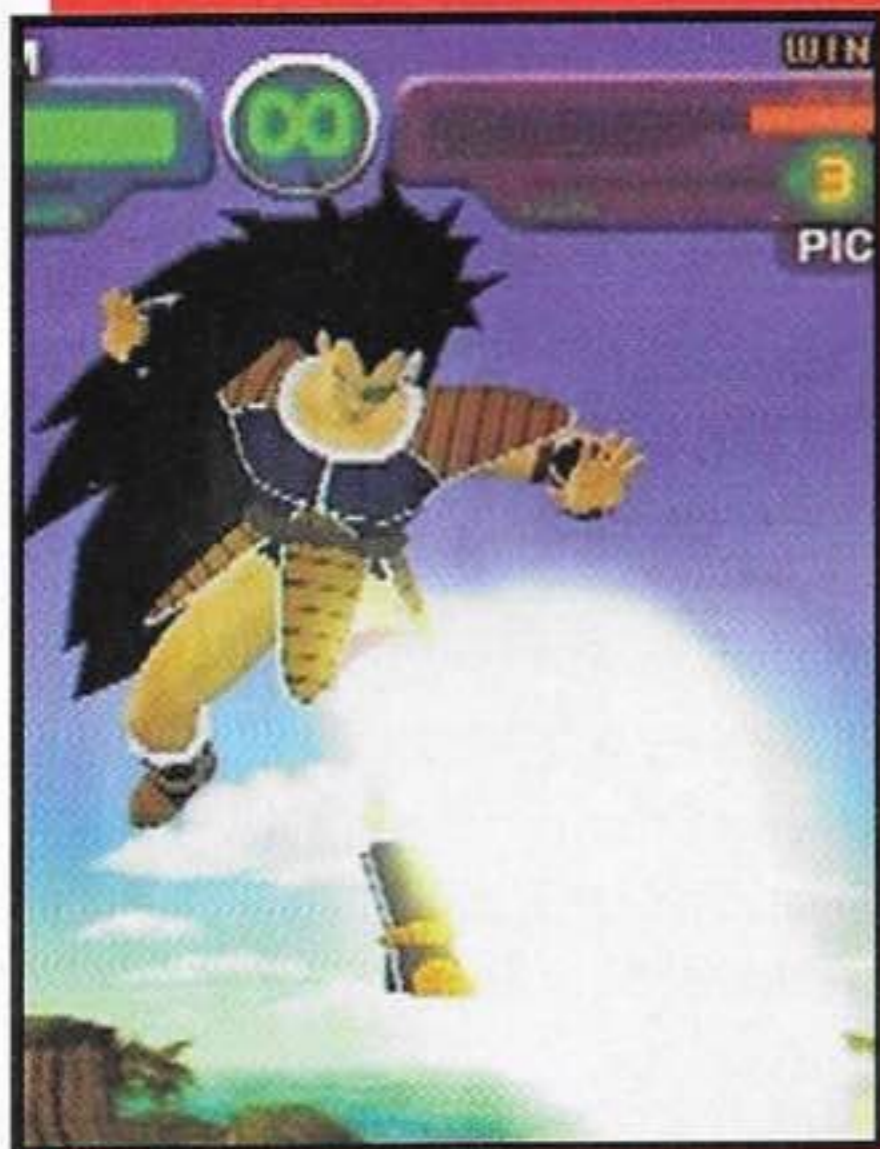
Le choix D. MANGAS



Pour la première fois en France, on va découvrir grâce à Bandai les voix japonaises pour les doublages. En effet, les programmeurs ont choisi de laisser les voix japonaises lors des séquences cinématiques avec des sous-titres. Quel plaisir pour les fans !

→ LES ATTAQUES

Après avoir fait un petit tour dans le mode tutorial et par la même, avoir appris comment mettre une raclée à vos amis, voilà ce que vous pourrez accomplir en deux temps, trois mouvements ! Jugez de l'effet atomique des Kaméhaméha !



Fiche technique

Éditeur : Bandai/Atari
Genre : Combat
Participants : 2 joueurs
Difficulté : tout public
Sauvegarde : Memory Card
Machine : GameCube

→ LES DÉCORS



Akira Toriyama a tout au long des 250 épisodes de DBZ fait évoluer ses personnages dans différents univers

que les programmeurs du jeu ont reproduit fidèlement pour les fans. De Namek à la Terre en passant par les déserts tous les décors sont présents pour votre plaisir.



PRINCIPE DU JEU !

Si ce jeu n'est pas un RPG, mais un pur jeu de baston comme on en voit débouler une foule sur PS2, sachez qu'un mode Duel vous permettra de vous affronter contre des potes comme ce fut le cas pendant l'époque Super NES et les combats en eux-mêmes sont tout bonnement impressionnants: tout s'enchaîne à une vitesse hallucinante ! Comme dans le manga, les

héros frappent vite et enchaînent les combos. Un système de canalisation d'énergie est également présent et il vous permettra de balancer de gros Kaméha ou des combos au moment venu. Bref, pour être efficace et c'est ce qui est très fort, il faudra apprendre les techniques de chaque perso pour pouvoir être performant et balancer la dose quand il faut.



→ LES PERSOS



Que serait un jeu de DBZ sans ses personnages si connus de tous ? Aussi vous retrouverez tous les personnages possibles de Cell à Freezer pour les méchants sans oublier 17 & 18 et le bon vieux Raditz ! Et pour les gentils Végéta, Sangoku, Piccolo, Gohan... Vous allez apprécier !



→ LEUR AVIS

Pascal

Cette adaptation est parfaite, quelques améliorations et l'essence du jeu original respecté font de ce jeu l'achat parfait des fans de DBZ sur GameCube.

Raphaël

Que dire de plus hormis, achetez-le ça déchire, ça déboîte, c'est de la bombe de balle ! Bref, c'est ce qui se fait de mieux sur GameCube en matière de DBZ.

D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Parfaite, efficace sans accroche.
- **Durée de vie** → 20/20
On n'en voit pas la fin, les modes sont passionnants.
- **Animation** → 20/20
Très fluide, surtout pendant les attaques !
- **Graphisme** → 18/20
L'utilisation du Cell Shading pas encore aussi bien que sur le Budokai 2 passe bien.
- **Intérêt** → 18/20
Bukodai 1 constitue un bon achat pour les fans de DBZ ne possédant que la machine de Nintendo. Complet, divertissant et doté d'une longue durée de vie, DBZ Budokai ne vous décevra pas.

APRÈS UN PREMIER ÉPISODE PLUS QUE CONVAINCANT, VOICI LE SECOND OPUS QUI DÉBARQUE TOUT DE CEL SHADING VÊTU. UNE TECHNIQUE GRAPHIQUE QUI SEMBLAIT DÉDIÉE À CET ULTIME DESSIN ANIMÉ, PUISQUE JAMAIS UNE ADAPTATION VIRTUELLE N'AVAIT ÉTÉ AUSSI CONFORME AU RENDU TÉLÉ. PÉNÉTRONS DANS LE MONDE FANTASTIQUE DE GOKU, VEGETA, KRILIN OU DE BULMA, C'EST LE TEST TRÈS "SAÏAN" DE DRAGON BALL Z BUDOKAI 2 QUI COMMENCE.



PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

→ Budokai 2 ne respecte qu'en très peu de points la ligne scénaristique de la série. Dès le début, on peut prendre Gohan grand, alors que l'on se bat contre Freezer, à la fin Babiddi réincarne ce dernier et Cell pour épauler Bou, qui les aspirera un peu plus

tard, quel sacrilège ! Ceci dit heureusement on est pas là pour ça ! Aussi donc, au cours du mode scénario on pourra débloquer tous les personnages, à savoir pas moins de 34 au total. On découvrira aussi les décors phares de la série. Après chaque combat on obtiendra de nouvelles techniques, personnages, décors ou costumes, de quoi s'évertuer à finir le mode story une bonne dizaine de fois pour tout obtenir.



→ **LES PERSONNAGES**



Comme dans tout bon jeu de combat, vous commencerez le jeu avec une dizaine de personnages de base. Il s'agit des héros principaux de Goku, à Gohan en passant par Piccolo et Végéta. Au final, une fois le jeu fini vous pourrez vous amuser avec 34 personnages différents dont Cell, Freezer, des sbires du Ruban Rubes, Boo.

Le choix **D. MANGAS**



Nous on a adoré la transformation des petits derniers ! À l'image du dessin animé de Toriyama, vous pouvez les fusionner comme vous pouvez le voir sur l'image ! Attention tout de même, elles peuvent être ratées comme dans l'animé !

PRINCIPE DE JEU

Budokai 2 innove aussi du côté de son mode histoire. Au lieu d'enchaîner les combats comme dans le premier opus, il faudra ici parcourir une carte un peu à la manière de Soul Calibur. Le ou les personnage(s) que vous contrôlerez vont rencontrer les quelques méchants, afin de les annihiler. Ce système vous offre une bonne transition aux combats, avec des dialogues divertissants, et une once de stratégie. Pourquoi de stratégie ? Parce que certaines cases seront agrémentées d'icônes surprenantes.

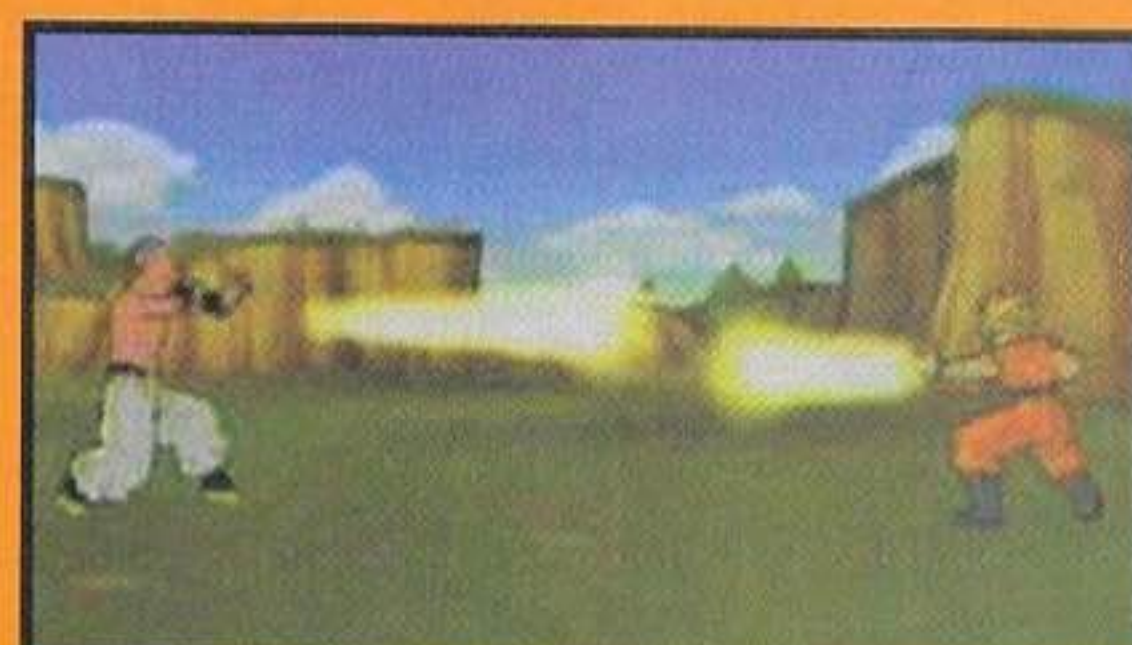
Ces cases vous provoqueront des handicaps lors des combats comme la suppression de la garde, la jauge d'énergie (Ki) qui baisse ou celle de vie qui baisse encore plus vite. Des boules de cristal, seront éparpillées sur chacune des maps, mais il faudra obtenir un détecteur, lui aussi sur la carte. On observera aussi des petites épées ou des armures bonus de défense et d'attaque. Dende sera présent sur une case pour vous rendre de la vie, et Po pour vous télétransporter.

Fiche technique

Éditeur : Bandai/Atari
Genre : Combat
Participants : 2 joueurs
Difficulté : tout public
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation 2



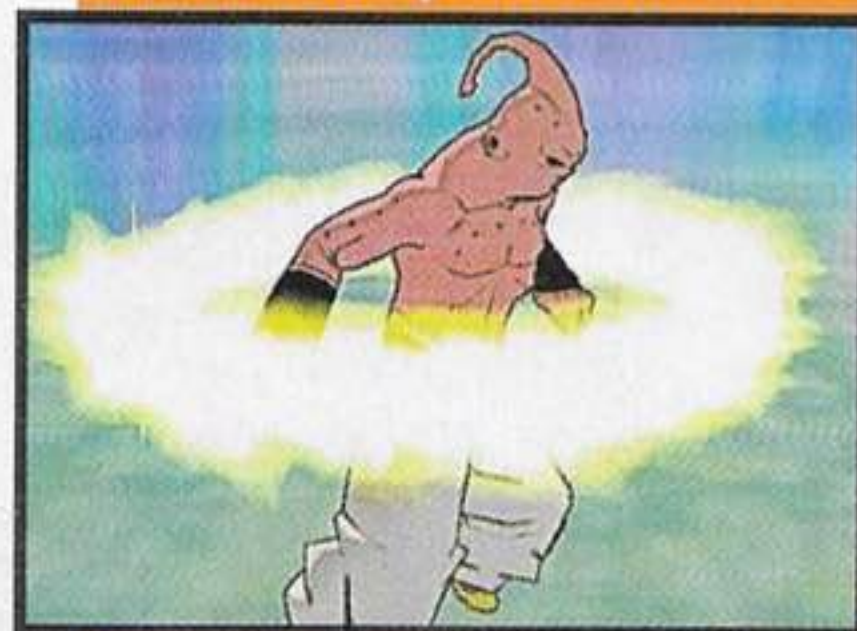
→ LES DÉCORS



Dans Dragonball Z comme vous le savez, les héros évoluent dans des décors variés passant du désert à Namek, en passant par des villes futuristes... Eh bien, les programmeurs du jeu, on reproduit à merveille ses environnements, dont voici quelques clichés !

→ LES ATTAQUES

Dans DBZ une des choses les plus impressionnantes sont les attaques ! Et oui, les Kaméhameha de Sanguo ont inspiré beaucoup de monde par la suite !



Et dans Budokai 2 on peut trouver toutes les attaques de nos héros et les faire à volonté ! En voici quelques-unes des plus dévastatrices !



→ LEUR AVIS

Pascal

Avec ce nouvel épisode de Budokai 2, plus beau, plus complet, j'ai enfin retrouvé ma passion pour DBZ sur console. En un mot, indispensable pour les fans de jeu de baston et de DBZ !

Raphaël

Ce Budokai 2 reprend tous les ingrédients du premier, mais en plus beau, les graphismes sont démentés ! Le fun est le même, mais on a plus de persos, plus de décors et un mode solo parfait.

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Simple à prendre en main, les magies viennent spontanément.

● **Durée de vie** → 20/20

Qui a dit que DBZ avait une fin ?

● **Animation** → 20/20

Un vrai dessin animé, comme à la télé !

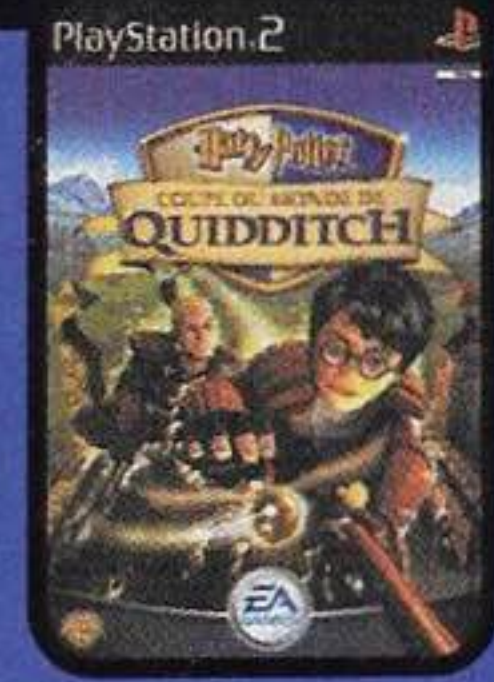
● **Graphisme** → 20/20

L'utilisation du Cell Shading rend le jeu visuellement parfait.

● **Intérêt** → 19/20

Budokai 2 est le jeu de combat de DBZ par excellence ! Parfait en tous points que ce soit pour les fans du dessin animé ou pour les fans de jeux de baston. En un mot, le jeu à acheter avec les sous du Père Noël.

CHAQUE ANNÉE À LA MÊME ÉPOQUE, LA SORTIE D'UN LONG-MÉTRAGE DES AVENTURES D'HARRY POTTER S'ACCOMPAGNE NÉCESSAIREMENT DE SON ADAPTATION VIDÉO LUDIQUE. CETTE ANNÉE, LE JEUNE DANIEL RADCLIFFE A JUGÉ BON DE REJOINDRE LES BANCS DE L'ÉCOLE, MAIS CELA NE VA PAS EMPÊCHER LES ÉDITEURS D'ELECTRONIC ARTS DE CONTINUER À EXPLOITER LEUR LICENCE EN NOUS CONCOCTANT UNE SIMULATION DU SPORT FÉTICHE DES ÉLÈVES DE POUDLARD : LE QUIDDITCH.



Présentation de l'histoire

Dans le principe, le Quidditch est censé être l'équivalent du football pour nous autres Moldus. Les matches opposent deux

équipes qui se disputent une balle appelée Souafle pour atteindre la surface de but (représentée par 3 cercles) du camp adverse.



Principe du jeu

À la différence du football, les joueurs ne manœuvrent pas à pied, mais juchés sur un balai volant. Chaque équipe compte sept joueurs : trois poursuiveurs (ou attaquants), un gardien et deux batteurs qui assurent la défense en envoyant les

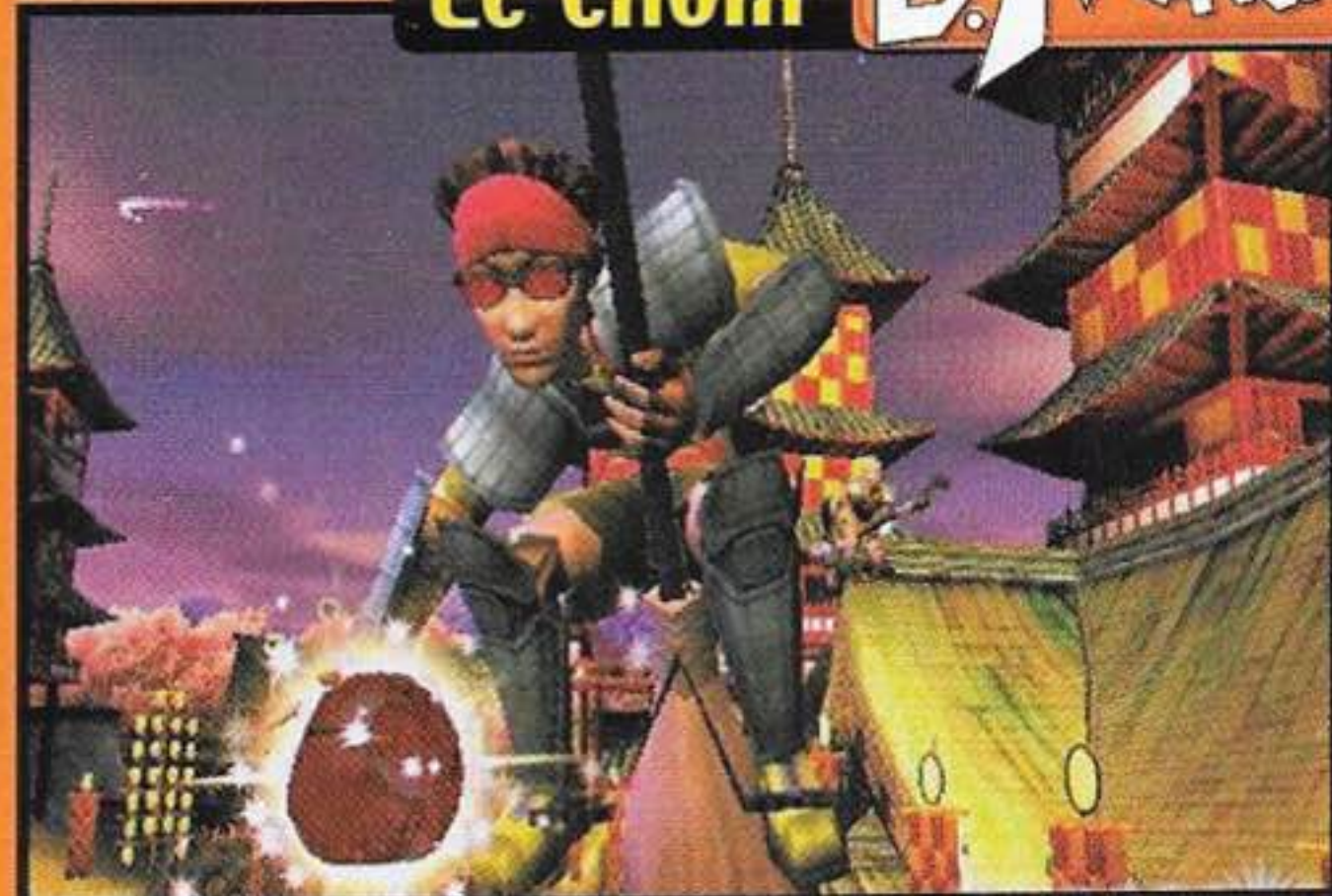
Cognards loin de leurs équipiers. À cela s'ajoute un attrapeur qui intervient à la fin du match pour poursuivre le célèbre "Uif d'or". Explication : alors qu'un simple but rapporte dix points, la capture de ce Uif d'or en rapporte à elle seule 150.

→ LE CHAMPIONNAT



Ce qui est étonnant dans ce jeu, c'est que vous pouvez changer de personnage. Selon les missions que vous accomplirez, vous pourrez jouer avec Aladdin, Abu, puis Jasmine. Chacun des personnages ont des possibilités différentes.

Le choix D. MANGAS



Nous ce qu'on aime dans le jeu, c'est attendre la fin du match pour saisir le célèbre "Uif d'or" et ainsi rattraper son adversaire au score et gagner d'office la partie ! Comme ça on est le plus fort ! Et oui, ça rapporte tout de même 150 points !

→ LES GAMEPLAY

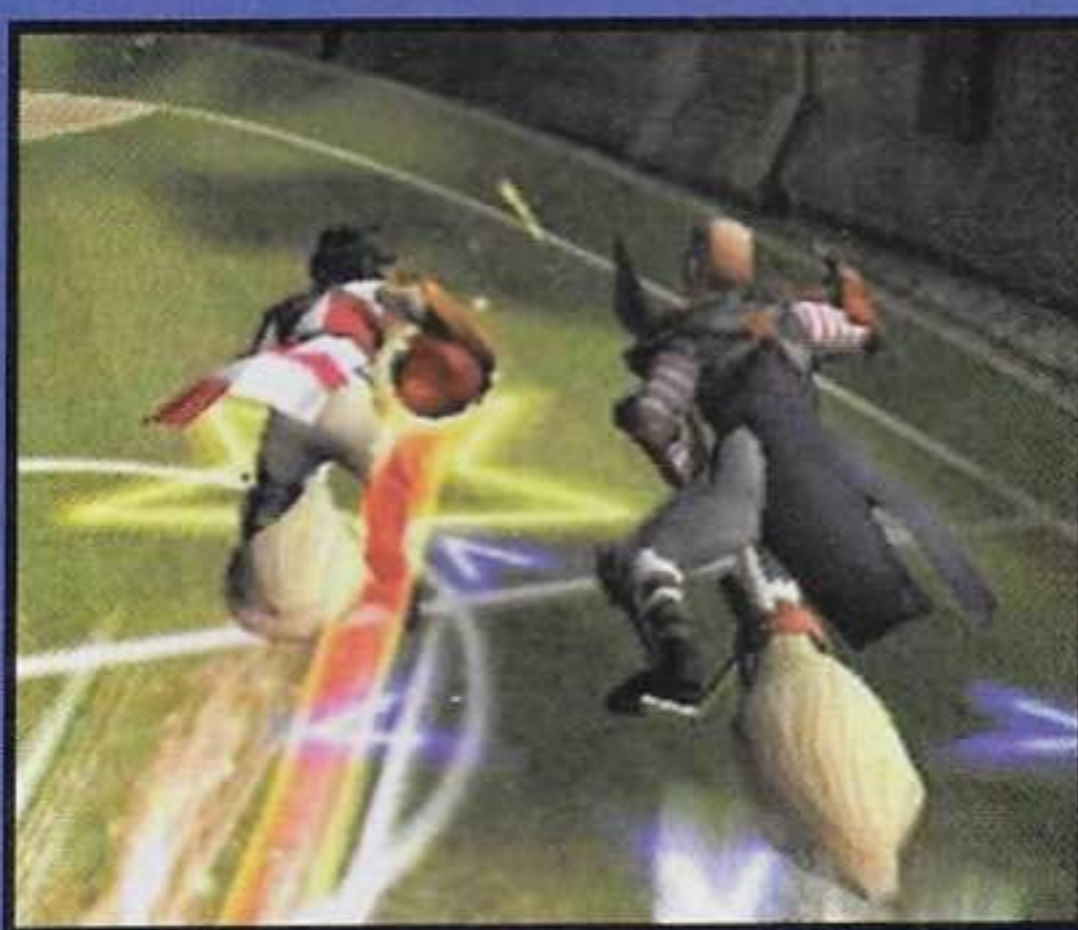


Les débuts dans l'univers du Quidditch s'effectuent tout en douceur. Une série de défis permettent de s'initier aux différents postes ; elle est suivie de confrontations amicales contre les 3 autres clubs de Poudlard... Et nous voilà prêts à mener l'une des 9 pointures du Quidditch mondial (Angleterre, États-Unis, Japon, Espagne, etc.) au sommet du classement. Du lancer de

Cognards aux déclenchements des coups spéciaux jusqu'à la poursuite du Vif d'or, le gameplay reste très assisté, ce qui permettra à tout le monde de s'amuser sans chercher deux heures comment jouer comme un pro.



→ LES DIFFÉRENTS STADES



Eh oui, chers apprentis magiciens, tout ne se déroule pas à l'école de Poudlard ! On va jouer dans des décors hivernaux pour l'équipe du nord, des environnements versaillais pour la France... Jugez en par vous-mêmes avec ces quelques clichés triés sur le volet !



→ LEUR AVIS

Pascal

En voyant le film la première fois, je m'étais dit : "Ça ferait un super jeu le Quidditch !" À croire qu'on m'a entendu, voilà donc un excellent jeu qui vous changera de l'éternel Fifa de fin d'année !

Raphaël

Qui a dit que Harry Potter ne fera pas partie des jeux que le Père Noël vous apportera en 2003 ! Eh bien pour une surprise, elle est de taille, rarement un jeu de sport a été aussi original et sympathique.

Fiche technique

Éditeur : Electronics Art
Genre : Sport
Participants : 1 joueur
Difficulté : Tous publics
Sauvegarde : Memory Card
Machine : Playstation 2, Gamecube, X-Box.

D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Avec le système assisté, rien n'est impossible à faire même pour les débutants !
- **Durée de vie** → 18/20
Un jeu de sport, ça reste long et amusant un bon moment.
- **Animation** → 19/20
Fluide, très rapide et sans reproche.
- **Graphisme** → 19/20
Sur toutes les consoles le jeu est somptueux.
- **Intérêt** → 18/20
Ce nouvel Harry Potter est très original, il vous permettra de vous amuser avec vos amis, qu'ils soient fans de foot ou de Harry à coup sûr ils ne voudront plus lâcher le pad après quelques minutes ! Un vrai régal de fun !

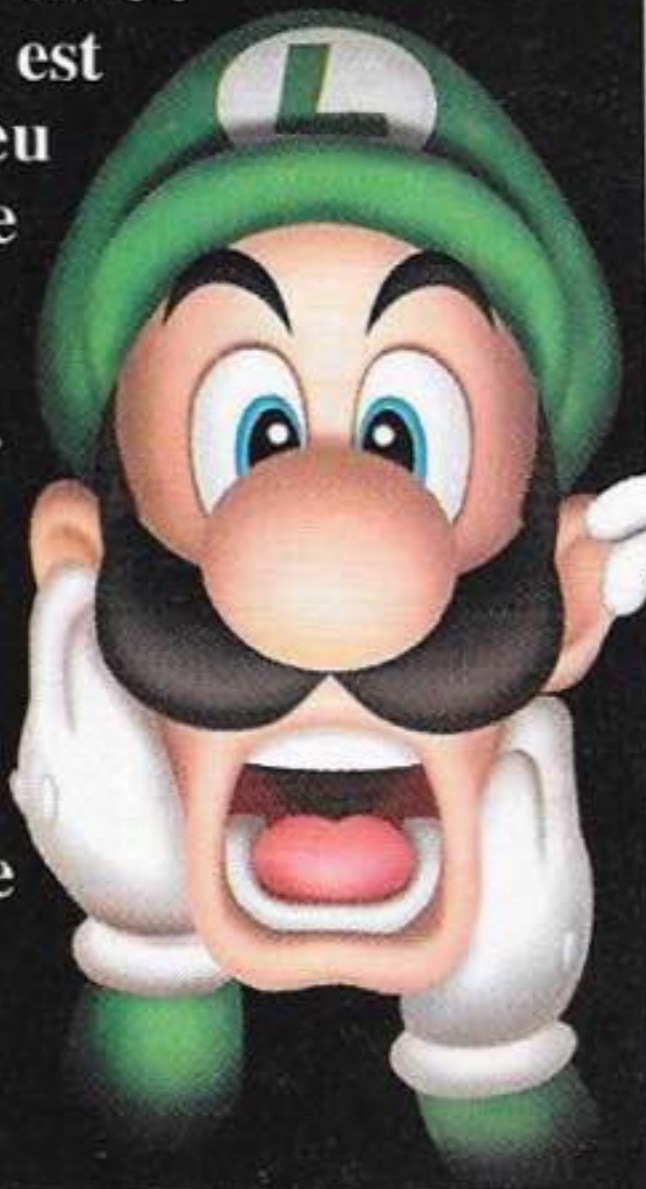
Mario & Luigi Superstar Saga



La voix de la princesse Peach a été enlevée par la sorcière Graguémone. Mario et son frère Luigi vont alors se lancer à la recherche de l'affreuse sorcière.

Ce jeu est un peu comme

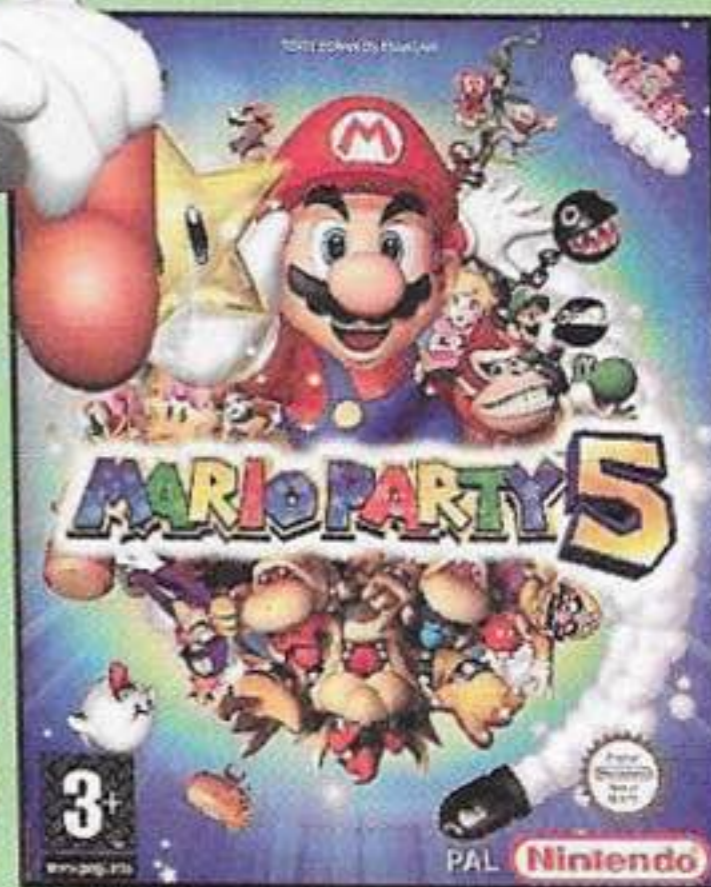
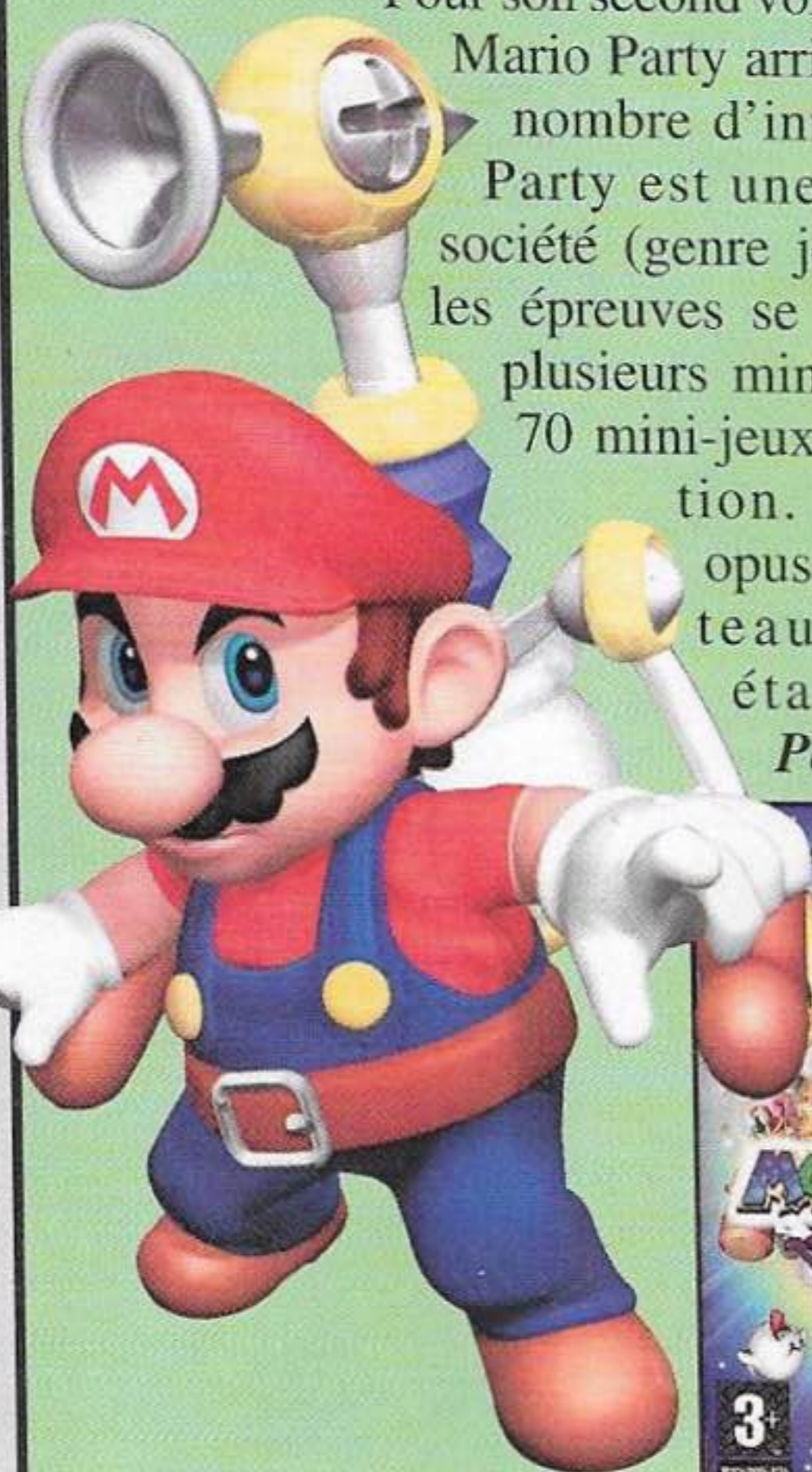
Paper Mario, c'est une sorte de jeu de rôle avec des attaques qui se font tour à tour. Sauf que c'est vous qui dirigez l'attaque, alors que dans un RPG classique l'ordinateur gère le tout. Bien que vous dirigiez une seule personne le jeu se joue en collaboration. *Pour Game Boy Advance*



Mario Party 5

Pour son second volet sur GameCube, Mario Party arrive avec un grand nombre d'innovations. Mario Party est une sorte de jeu de société (genre jeu de l'oie) dont les épreuves se jouent autour de plusieurs mini-jeux. Cette fois 70 mini-jeux font leur apparition. Dans ce nouvel opus, il y a des plateaux à plusieurs étages...

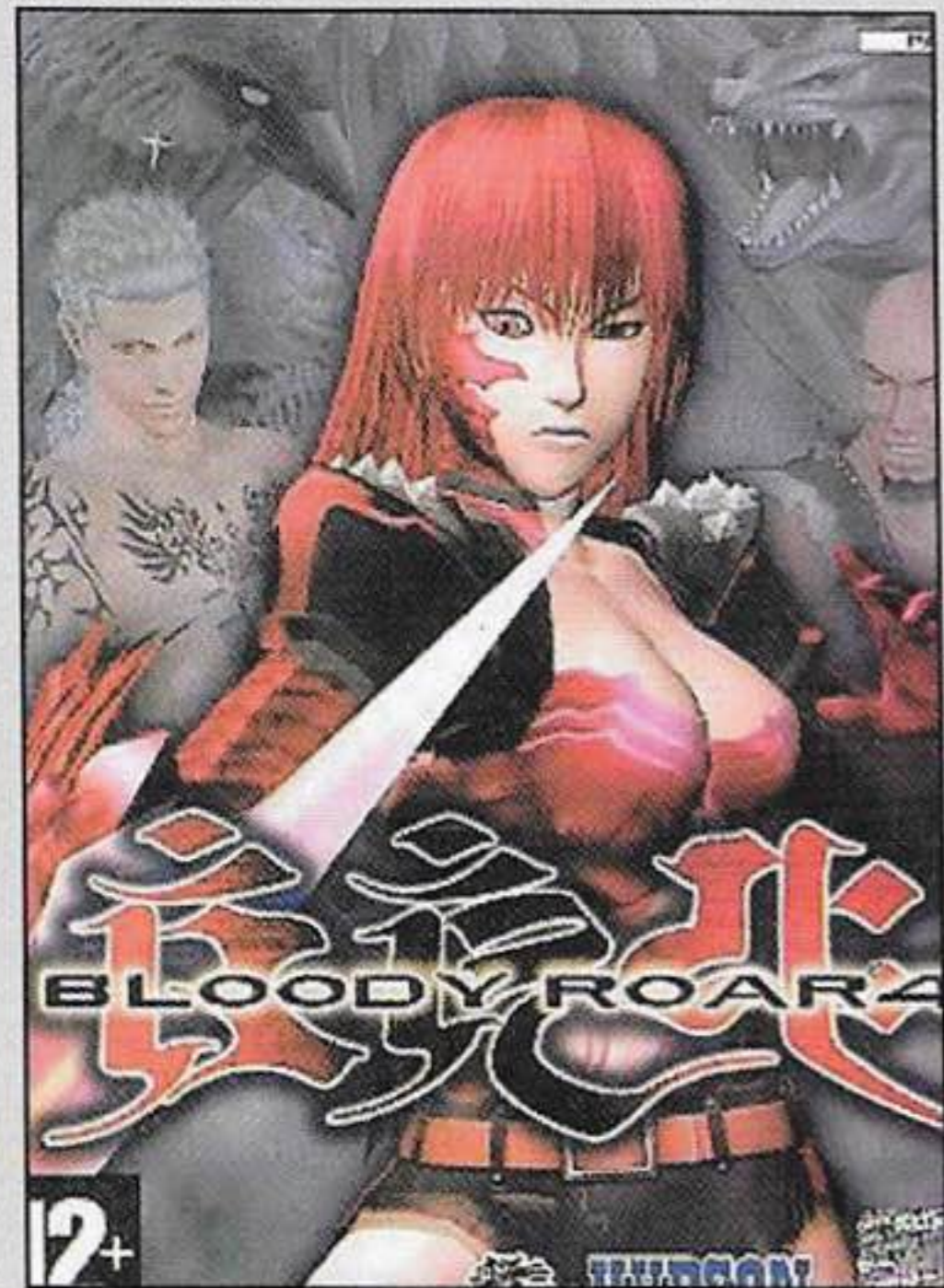
Pour GameCube.



Bloody Roar 4

Ce jeu de Baston à la Tekken prend son originalité dans les transformations de ses combattants. Homme, tigre, femme, chauve-souris... Les personnages des précédents opus sont présents, pas beaucoup de nouveaux. Le mode carrière est assez sympa et vous permet d'augmenter les capacités de votre personne en récupérant des points d'ADN.

Pour PS2.



Les meilleurs sites @



Cinq Shonen

<http://www.the5shonen.fr>

Ce site s'est spécialisé sur toutes les séries Shonen. Au Japon, se sont les séries qui s'adressent aux adolescents un peu comme Dragon Ball Z. Sur ce site vous pourrez trouver un maximum d'informations sur les cinq plus gros Shonen du moment en France et au Japon. HunterX-Hunter, Naruto, One Piece, Shaman King, Black Cat... Des critiques des résumés, des lexiques, de grandes galeries d'images et fonds d'écran...

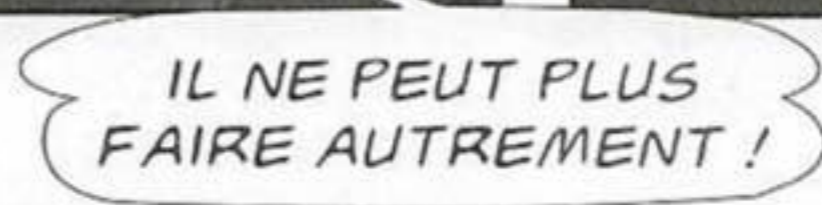
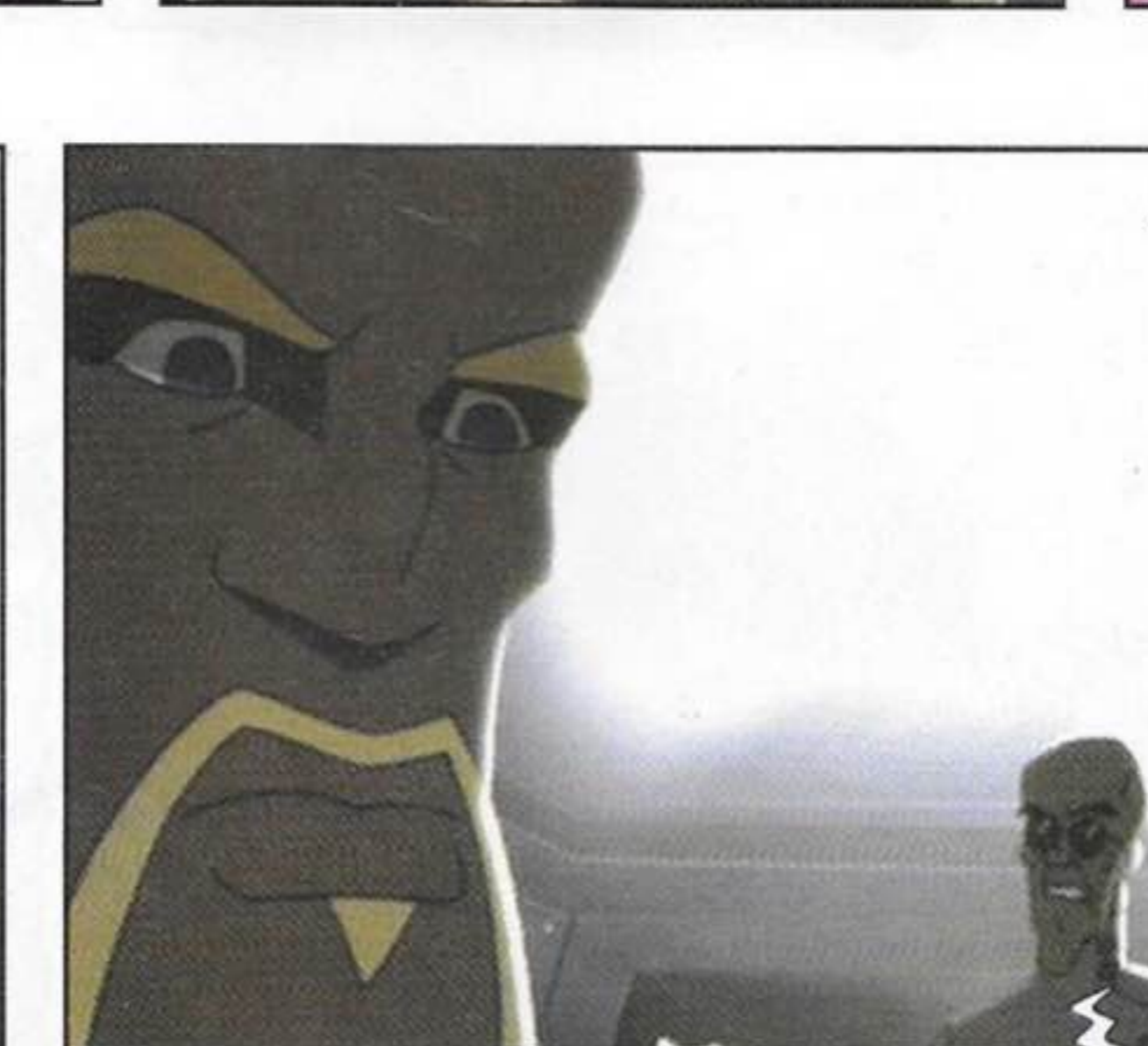


Manga News

<http://www.manga-news.com>

Pour tout savoir sur ce qui sort. Ce site est très bien informé et est mis à jour très souvent. Vous y trouverez les couvertures de tous les mangas qui sortent, des résumés et des fiches techniques. Il y a aussi une partie réservée aux mangas coréens les célèbres Mangwa. Il y a une liste de tous les auteurs de mangas disponibles, ainsi qu'un accès au site de chaque éditeur. Ce site recense aussi plusieurs magazines consacrés aux mangas avec une revue de presse.







KRANTZ CHRISTOPHER
FILS DE WILLIAM-HERMIN
KRANTZ ET DE LAURENE
KRANTZ DISPARUS DANS
UN ACCIDENT D'AVION !



C'EST LA
VERSION
OFFICIELLE...
ET LE RESTE DE
VOTRE FAMILLE,
VOUS LES
CONNAISSEZ ?



MA SŒUR VICTORIA
DÉCÉDÉE DANS
L'ACCIDENT ET MON
GRAND-PÈRE SAM
COLORADO !



ÇA FAIT DES MOIS
QUE JE MÈNE UNE
ENQUÊTE. TOUTES
SES FICHES ONT
DISPARU !



RÉPONDEZ !
RIEN NE PEUT VOUS
AIDER ! VOUS ÊTES
SEUL EN NOTRE
POUVOIR ET VOTRE
PROTECTEUR EST
ABSENT !



AUGMENTEZ LES
DOSES STORM !



TROP DE Z-B-13 POURRAIT
LE TUER !

CHRIS PARLE DE SON
PASSÉ EN DÉLIRANT...



JE SUIS ENTRÉ
À L'UNIVERSITÉ DE DENVER.
J'AI EU UN MASTER EN
SCIENCES !



ADHÉREZ À
L'AXE D'ACIER !
L'ANNÉE EST
FINIE !



PAS POUR MOI J'AI
HORREUR DE TOUT CE
QUI EST FANATIQUE !



CE SOIR JE PARS
ET RENTRE CHEZ
MOI PENSER À
L'AVENIR : DANS LE
GRAND CANYON,
J'Y AI TOUS MES
SOUVENIRS !



RIEN EN VUE POUR LE MOMENT !



COYOTTE, ICI DRAGON, PUMA NOUS COUVRE !



DRAGON, J'EN AI UN À HUIT HEURES, JE VIRE ET JE LE SHOOTÉ !

FAUX !



PUMA, TU EN AS 2 À DROITE ! ON TE COUVRE AVEC DRAGON !



CETTE ORDURE A EU AUSSI DRAGON ! CE SERA LUI OÙ MOI ! PUMA RENTRE, C'EST UN ORDRE !



TE VOILÀ VENGÉ, DRAGON, MAIS... NOUS N'IRONS PAS AU BAR DE L'ESCADRILLE CE SOIR !

KRANTZ DEVIENT TRÈS POPULAIRE DANS L'ARMÉE !



CHRISTOPHER KRANTZ, POUR TOUTES VOS GLORIEUSES MISSIONS CONTRE LES ENNEMIS DE LA LIBERTÉ, VOUS ÊTES FAIT CAPITAINE DE L'ARMÉE DE LA FÉDÉRATION MONDIALE !



J'AI FAIT MON ENQUÊTE, C'EST LE FILS DU TRÂITRE KRANTZ, DISPARU CHEZ L'ENNEMI SANS LAISSER D'ADRESSE !



C'EST GRAVE, TEL PÈRE, TEL FILS ! QUE PROPOSEZ-VOUS ?



LA VIEILLE MÉTHODE !



UN SOUS-OFFICIER PÉNÈTRE DANS LA CHAMBRE DE CHRIS, ENDORMI !

CELUI-CI VA CACHER UN FILM DANS UN DE SES SACS !



CHRISTOPHER, C'EST ÇA ?
QUE VEUX-TU FAIRE PLUS
TARD ? QUEL EST TON BUT ?



TU NE LES RETROUVERAS
JAMAIS, PENSE À TOI !
VIENS AVEC MOI, JE
M'APPELLE LY...

RETROUVER MA
FAMILLE...



SOIT ! VOUS VOUS
PRÉPARIEZ À PASSER
LE CONCOURS DE
L'ARMÉE DE L'AIR !

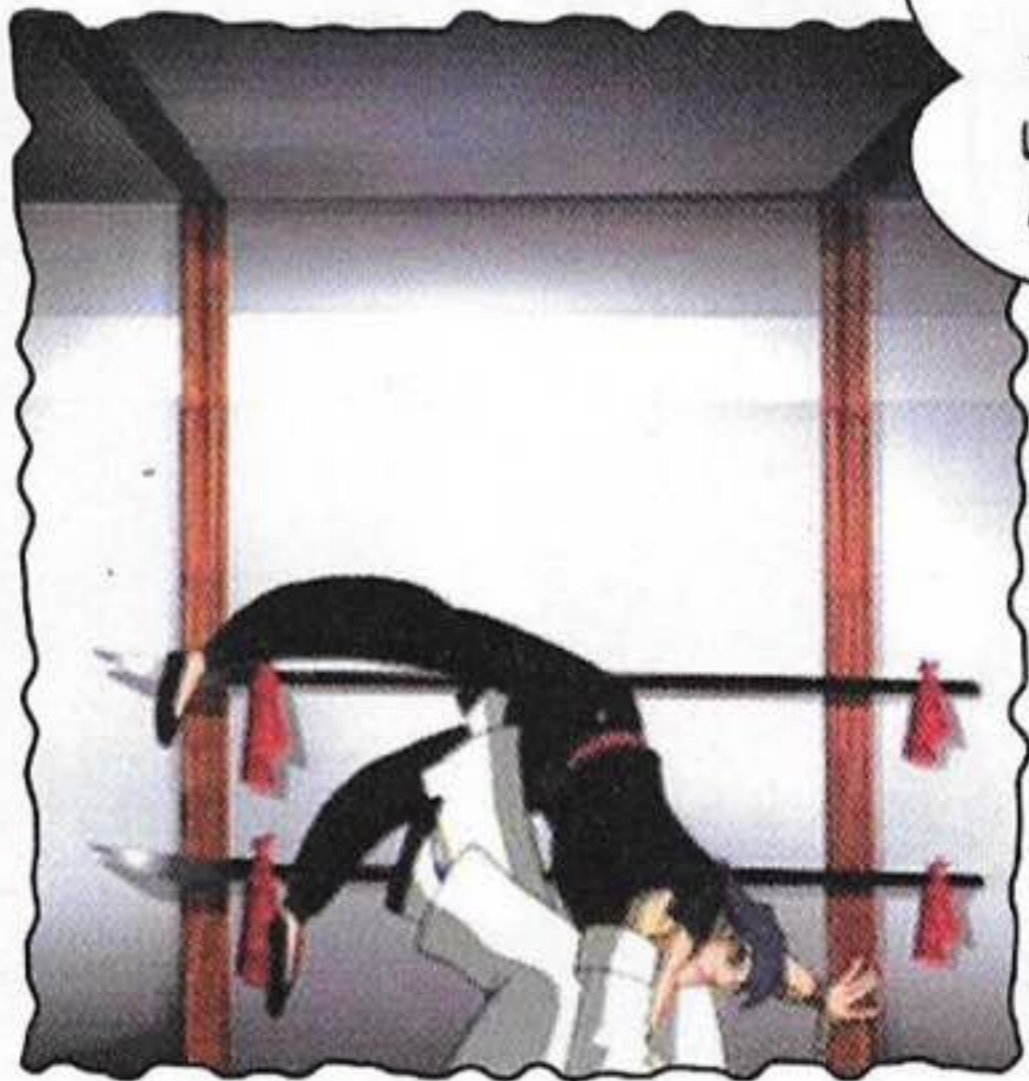


TOUT ÇA NE M'INTÉRESSE PAS !
QUI A EU L'IDÉE DE VOUS FAIRE
FAIRE DES ÉTUDES ? SAM
COLORADO, LE COMMANDEUR
JULIAN ?

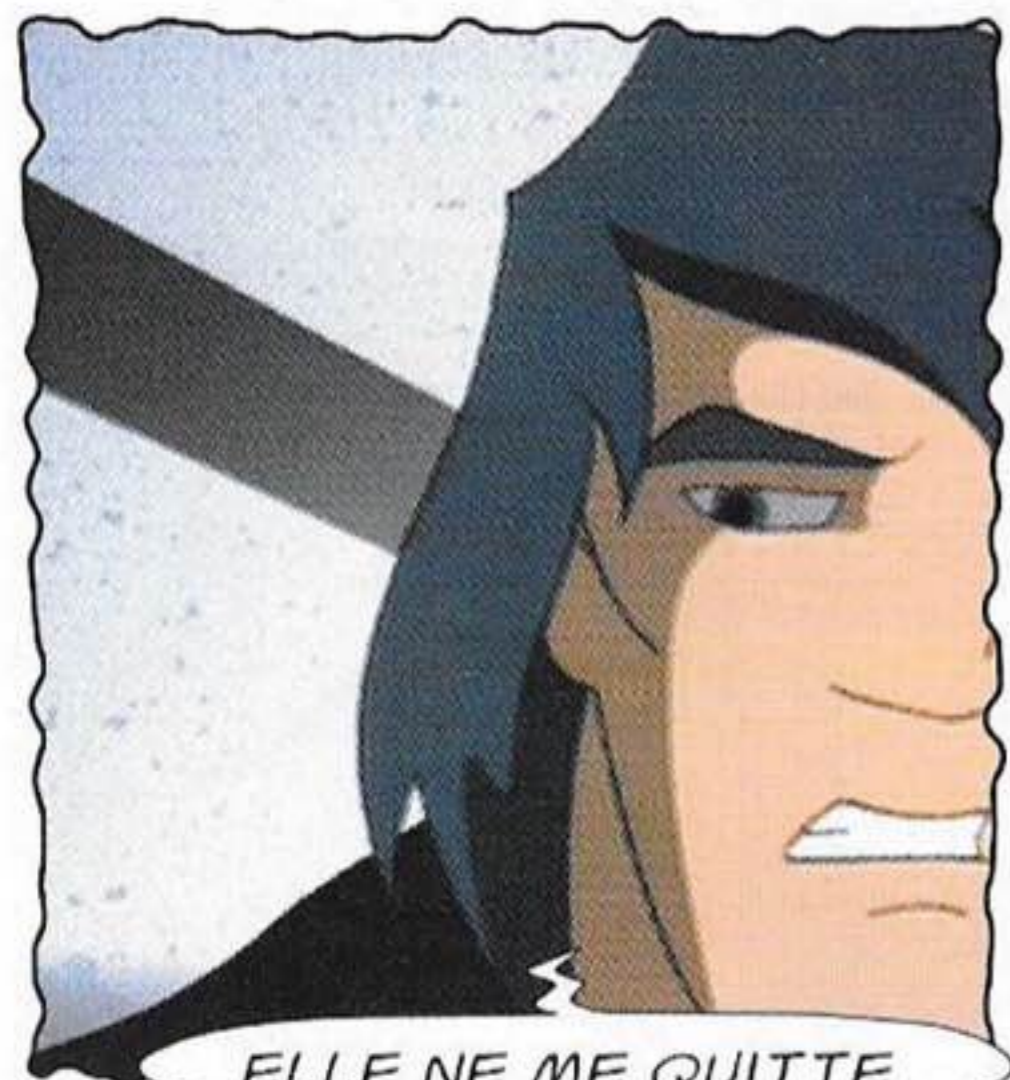


J'IGNORE D'OÙ VENAIT
L'ARGENT !

TU ES LE MEILLEUR DE MES
ÉLÈVES ET BIENTÔT JE
N'AURAI PLUS RIEN À
T'APPRENDRE ! MAIS SI TU
VEUX PROGRESSER, CHRIS,
IL FAUT TE LIBÉRER DE LA
COLÈRE !



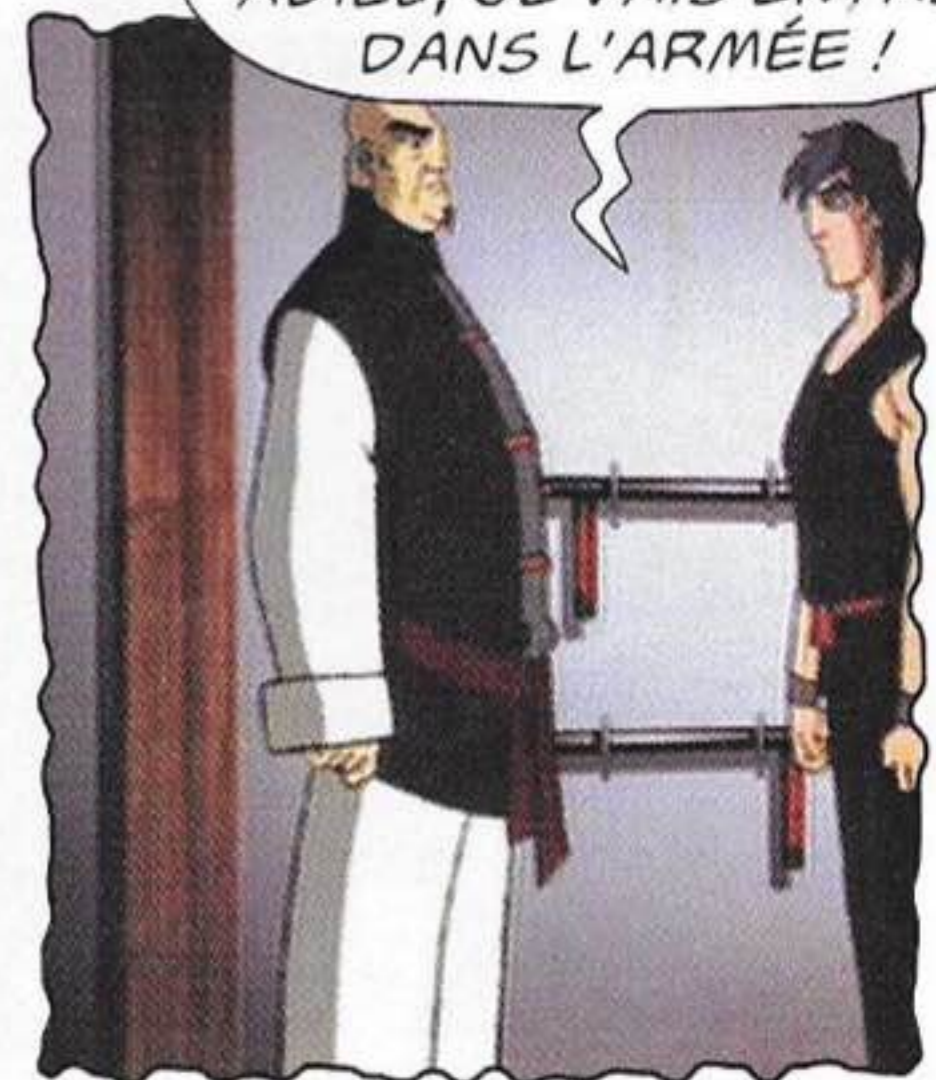
PARDONNEZ-MOI
MAÎTRE ET MERCI
BEAUCOUP POUR VOS
ENSEIGNEMENTS !
ADIEU, JE VAIS ENTRER
DANS L'ARMÉE !



ELLE NE ME QUITTE
JAMAIS MAÎTRE !



PURGE TON ÂME, GARDE
TA FORCE POUR LES
BONNES CAUSES, CELA
N'EST QU'UN
ENTRAÎNEMENT !



DES PLANS ULTRA-SECRETS DU NOUVEAU PROTOTYPE À ÉNERGIE MAGNÉTIQUE ONT ÉTÉ VOLÉS !

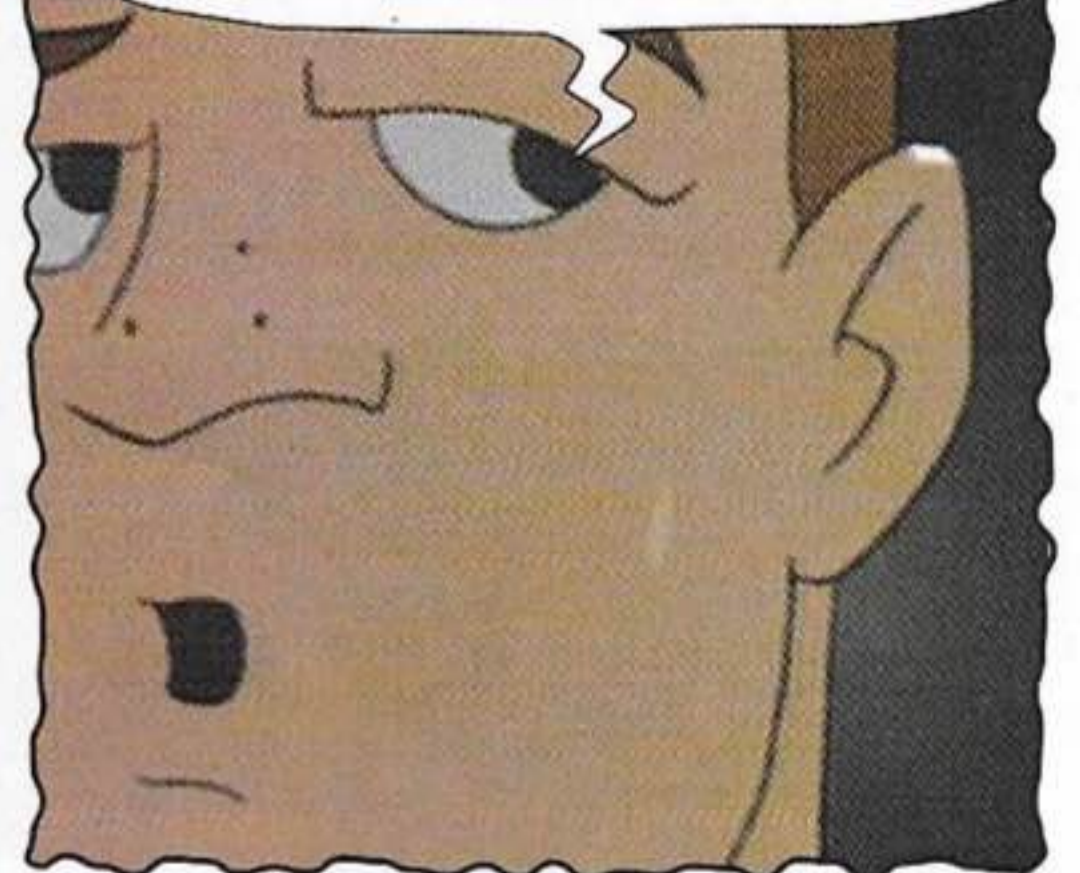


C'EST BIEN !



LIEUTENANT VOUS EN AVIEZ LA GARDE, QUI A COMMIS CE CRIME ?

LE DERNIER A ÊTRE VENU AU CENTRE D'ESSAIS EST LE CAPITAINE CHRISTOPHER KRANTZ !



QUI VA LÀ ?



HEIN !



C'EST TOI, FACE DE RAT, QUI AS DÉNONCÉ CHRIS ?



J'AI REÇU L'ORDRE DE L'ÉTAT MAJOR ! JE NE VOULAIS PAS MAIS IL M'A OBLIGÉ !



PLUS TARD...

CAPITAINE, VOUS ÊTES ACCUSÉ DE VOL AU PROFIT DE L'ENNEMI DE DOCUMENTS SECRETS !

JE NE M'ABAISSERAI PAS À DÉSIGNER LE MALHEUREUX CAMARADES À QUI VOUS AVEZ DONNÉ L'ORDRE DE M'ACCUSER ! C'EST IGNOBLE !



J'AI TOUT COMPRIS DE CE COMLOT !



TOUT CECI EST ARRIVÉ À CAUSE DE CE QU'ON RACONTE SUR MON PÈRE ! JE QUITTE L'ARMÉE !

NON, VOUS ÊTES CHASSÉ HONTEUX DE L'ARMÉE POUR FORFAITURE, KRANTZ ! TEL PÈRE, TEL FILS !



HEIN !

SUR ORDRE DU COMMANDEUR, REMETTEZ-NOUS CET HOMME QUE VOUS N'AVIEZ AUCUN DROIT D'INTERROGER !



CONTRE-AMIRAL, DOCTEUR STROM, VOUS ÊTES AUX ARRÊTS DE RIGUEUR !



MONTREZ-MOI CE DOCUMENT, WONG ! SI C'EST UN FAUX, CELA VOUS EN COÛTERA !



IL EST BIEN SIGNÉ PAR LE COMMANDEUR, JE VIENS DE LE RECEVOIR PAR TRANSMISSION !



CHRIS RÉPONDEZ-MOI, VOUS ÊTES SAUVÉ ! NOUS SOMMES VOS AMIS !



ACCROCHE-TOI ! TU NE VAS PAS REJOINDRE LA GRANDE PRAIRIE DES HOPI !



CRACHE LE VENIN !

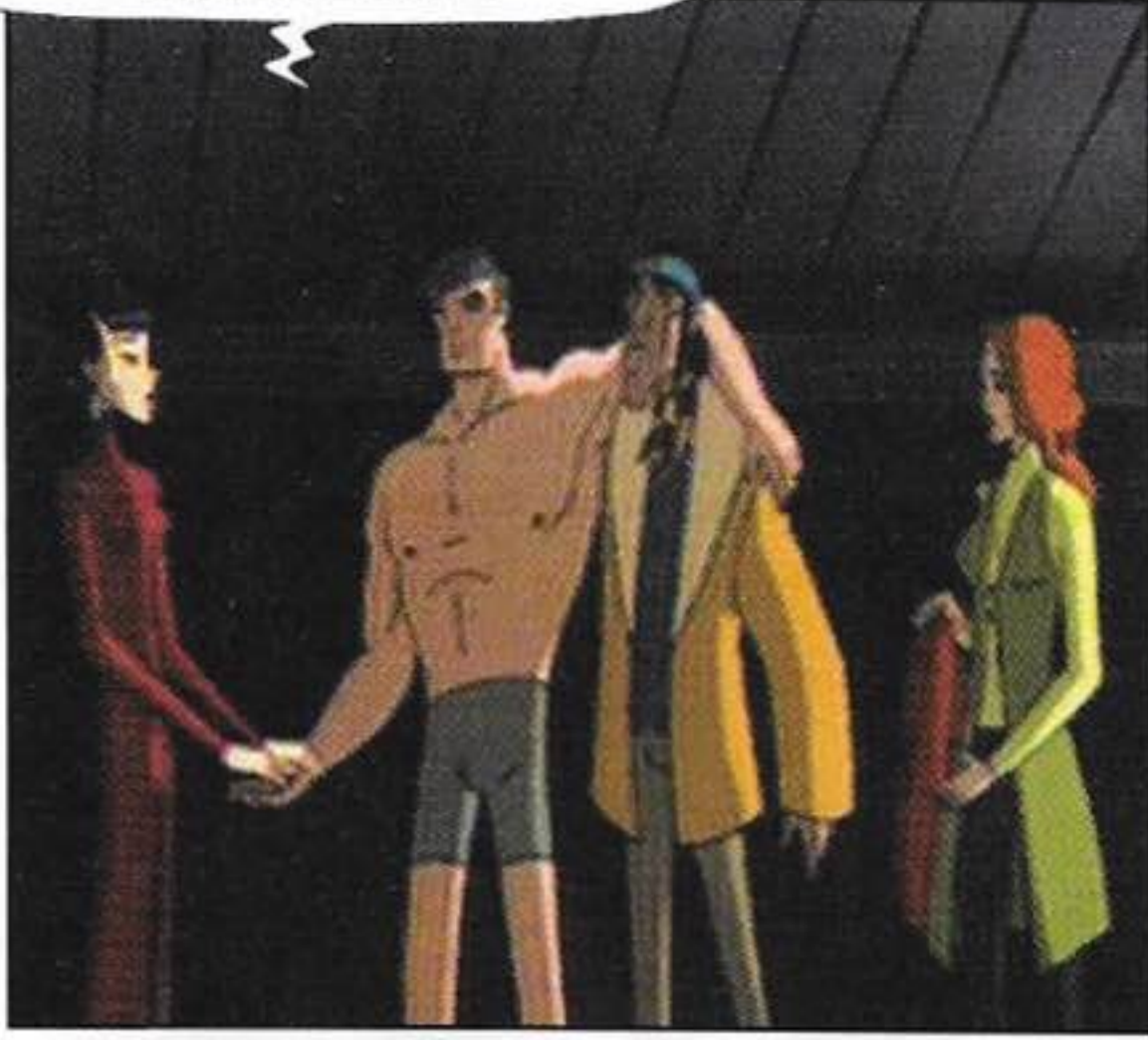


LILI ! C'ÉTAIT BIEN VOUS À L'UNIVERSITÉ !



TOUT CELA EST SI LOIN CHRIS ! LILI ÉTAIT UNE IDÉALISTE, ELLE A FAIT DES FOLIES AVEC DES EXPLOSIFS ET SON VISAGE ENTRE AUTRE A DÛ ÊTRE RECONSTRUIT !

MERCI BEAUCOUP,
REBECCA!



JE N'Y SUIS POUR
RIEN ! C'EST GRÂCE
À VOS AMIS !



CHIPPOWOK A L'HABITUDE
DE ME TIRER DE SALES
SITUATIONS, POUR JENNIFER
C'EST LE DÉBUT !



CHRIS...

VOTRE PÈRE
ACCEPTERA PEUT-
ÊTRE DE NOUS
EXPLIQUER CE
NOUVEAU SECRET !



MAIS SACHEZ QUE
JE VOUS AIME COMME
MA SŒUR VICTORIA !

PLUS TARD, TOUT LE
MONDE EST CONVOQUÉ
DANS LE BUREAU DU
COMMANDEUR !



MISS WONG VOUS AVEZ
UNE MAIN DE GAZELLE
POUR IMITER LA GRIFFE
DU COMMANDEUR !



MITCHELL VOUS ÊTES
DANGEREUX ! JE VOUS
RETIRE TOUS VOS
POUVOIRS !



EN VOUS ATTAQUANT
À MON HOMME DE
CONFIANCE, C'EST À
MOI QUE VOUS VOUS
ATTAQUEZ ! ROMPEZ !



PÈRE, CHRIS ET MOI AVONS
LA MÊME MARQUE SUR
L'ÉPAULE ! NOUS SOUHAITONS
UNE EXPLICATION !



BIEN SÛR ! OUI, JE T'AI
ADOPTÉE ORPHELIN, CHRIS
EST TON FRÈRE ! VOS
PARENTS AVAIENT DISPARU
DANS DES CONDITIONS
MYSTÉRIEUSES !



COMMANDEUR, NOUS
FERONS TOUT POUR
RETROUVER NOS PARENTS !

Fin de l'épisode



POUR VOUS AIDER A VOUS Y RETROUVER DANS LES MIMIQUES DES HAMS-HAMS DE HAMTARO, VOICI UN RECAPITULATIF DES BRUITS QU'ILS FONT EN FONCTION DE LEURS ACTIONS. AVEC, EN PRIME, UN ZOOM SUR BIJOU ET OXNARD, DEUX DES HAMS-HAMS LES PLUS ATTACHANTS.

HEKE!

Marque la surprise ou la confusion.



HIF-HIF

Bruit qu'ils font en reniflant.



KRMPKRMP

Bruit qu'ils font en mangeant.



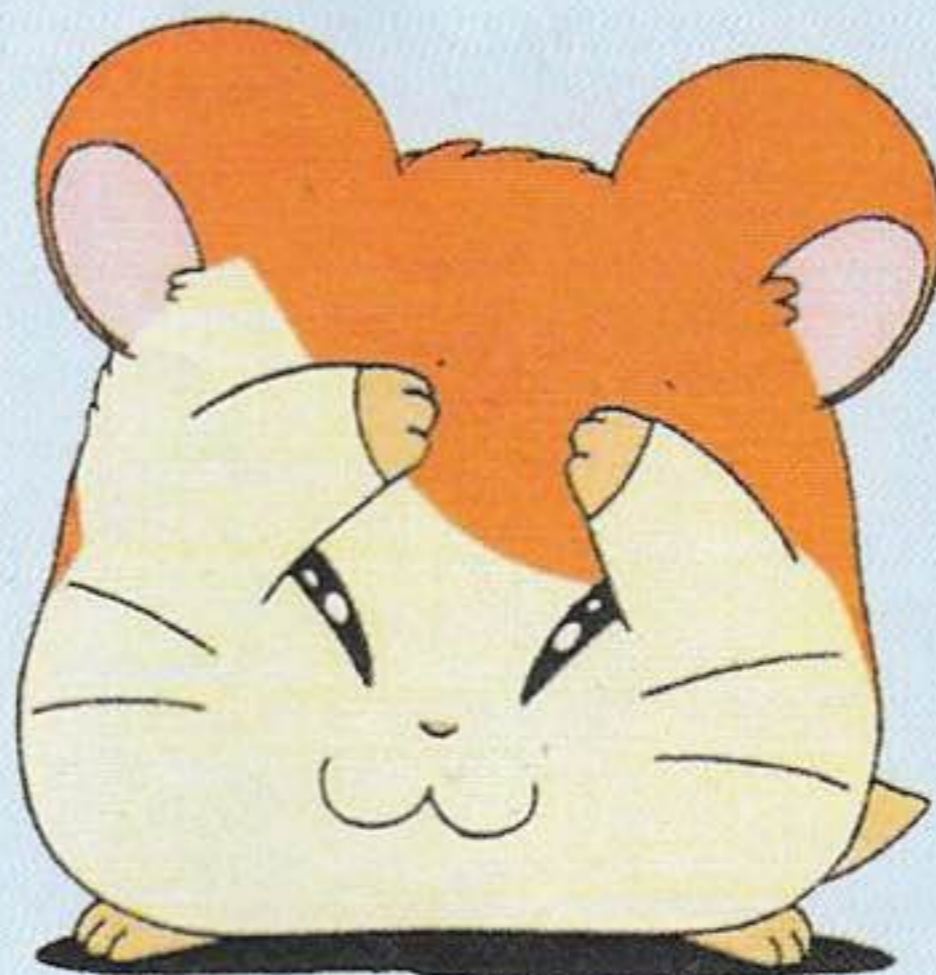
OOPAA!

Utilisé par Hamtaro...???



KUSHI-KUSHI

Bruit qu'ils font en se lustrant la fourrure, en se grattant ou quand ils sont embarrassés.



OOWAH

Bruit qu'ils font en baillant.



PACKA-PACKA

Bruit qu'ils font en rongant les choses.



SCHMUBBY-WUBBY

Ce bruit très doux correspond aux câlins et aux embrassades.

WASA-WASA, TICKY-TICKY

Bruit qu'ils font en courant.



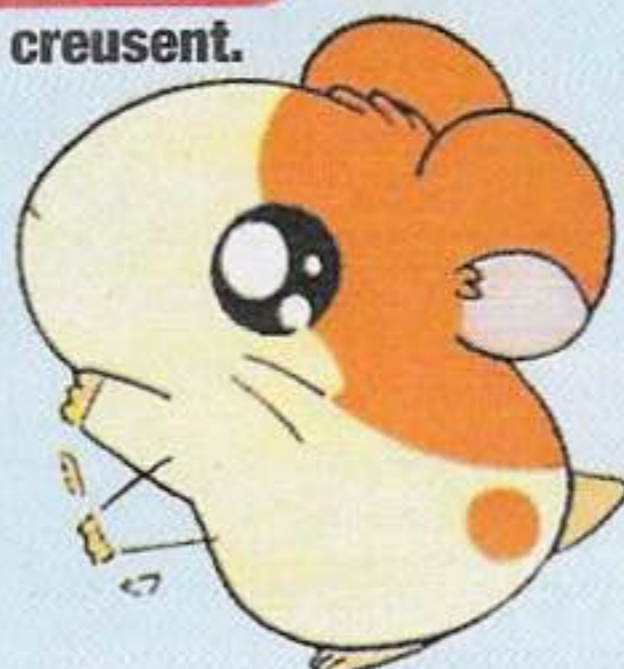
HAMGOOF

Bruit qu'ils font quand ils sont déçus.



DIGGI-DUGGI

Lorsqu'ils creusent.



シトハキクマンノナカンカニヒモタ

シトハキクマンノナカンカニヒモタ



BIJOU : LA HAM-HAM FRANÇAISE

Bijou parle français. Hamtaro et les autres hams-hams l'encouragent à quitter sa cage pour la première fois. Si la plupart des hams-hams garçons ont le béguin pour Bijou, lequel préfère-t-elle ?

Sexe : féminin Date de naissance : 10 juillet
Signe astrologique : Cancer Taille : 7,5 cm

LA PROPRIÉTAIRE DE BIJOU



Bijou et sa maîtresse, Maria, viennent de déménager de France pour s'installer au Japon.

LES OBJETS DE BIJOU



Bijou aime porter des rubans dans ses cheveux. Quand Hamtaro a été blessé, elle en a utilisé un pour lui faire un bandage.



OXNARD : LE HAM-HAM GOURMAND

Comme le ventre d'Oxnard grogne tout le temps, il emporte toujours un en-cas partout où il va. Mais, le pauvre Oxnard a perdu sa graine de fleur !

Sexe : masculin Date de naissance : 3 mai
Signe astrologique : Taureau Taille : 10 cm

LA PROPRIÉTAIRE D'OXNARD



Oxnard et Hamtaro sont les meilleurs amis du monde.

Il est amoureux de Pepper.



Oxnard appartient à Kana. Kana et Laura sont voisines et deviennent rapidement très amies.



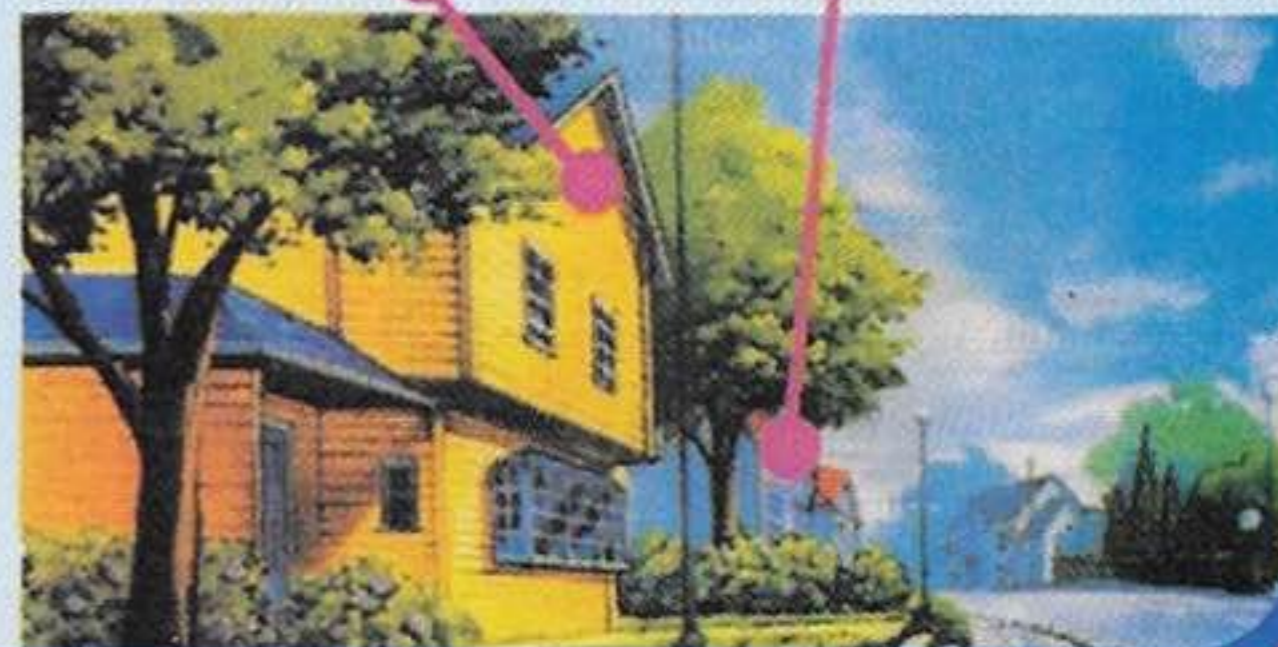
Il déteste le sport.

Il a très peur des chats.



Kana's house

Laura's house



LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR



Cette série culte est l'une des plus grandes jamais diffusées en France. Les Mystérieuses Cités d'Or est une série française réalisée au Japon. Elle a fait le tour du monde et a connu beaucoup de succès. Cette fabuleuse série est tirée d'un roman de Scott O'Dell qui a été publié en France chez Flammarion, dans la collection Castor Poche, sous le nom "La route de l'or". Il y a pas mal de différences avec la série télé, par exemple Tao n'existe pas. C'est aussi le cas du grand condor.



Esteban

Esteban est âgé de 12 ans et est appelé le plus souvent, le Fils du soleil. Il a été sauvé d'un naufrage bébé par Mendoza. Il serait né d'une mère inca et d'un père espagnol qui a décidé de se ranger du côté des Inca...



Zia

Zia est âgée de 11 ans. Elle est la fille d'un prêtre inca qui connaît l'emplacement des Cités d'Or. Elle intéresse beaucoup Pizarro à cause de ses aptitudes à savoir lire les "quipu".



Pichu

Pichu est un perroquet savant qui remplit accessoirement le rôle de chien de garde, en criant "Alerte, Alerte", c'est aussi l'élément comique de l'histoire.



Tao

Tao est semble-t-il descendant du peuple de Mu. Une civilisation très évoluée ayant une technologie très avancée, mais aujourd'hui disparue. Tao est âgé de 13 ans.



Mendoza

Mendoza est un marin aventurier âgé de 28 ans. Son unique but au départ était de faire fortune en découvrant les Cités d'Or. Il n'a pas du tout la même vision des choses que Pizarro et ses hommes. C'est pour cela que ce grand navigateur fait cavalier seul.

Gaspard & Gomez

Gaspard & Gomez, les deux méchants de l'histoire. Ce sont les plus fidèles et cupides soldats de Pizarro. Ils n'ont qu'un but, s'enrichir et peu importe la façon dont ils le font. Ils détestent Mendoza.

ensem
leur



Pedro & Sancho

Pedro & Sancho sont toujours ensemble et accompagnent Mendoza. Idiots et cupides, leur seul but est de s'enrichir. Maladroits et pas très téméraires, ils représentent les deux comiques de l'histoire.

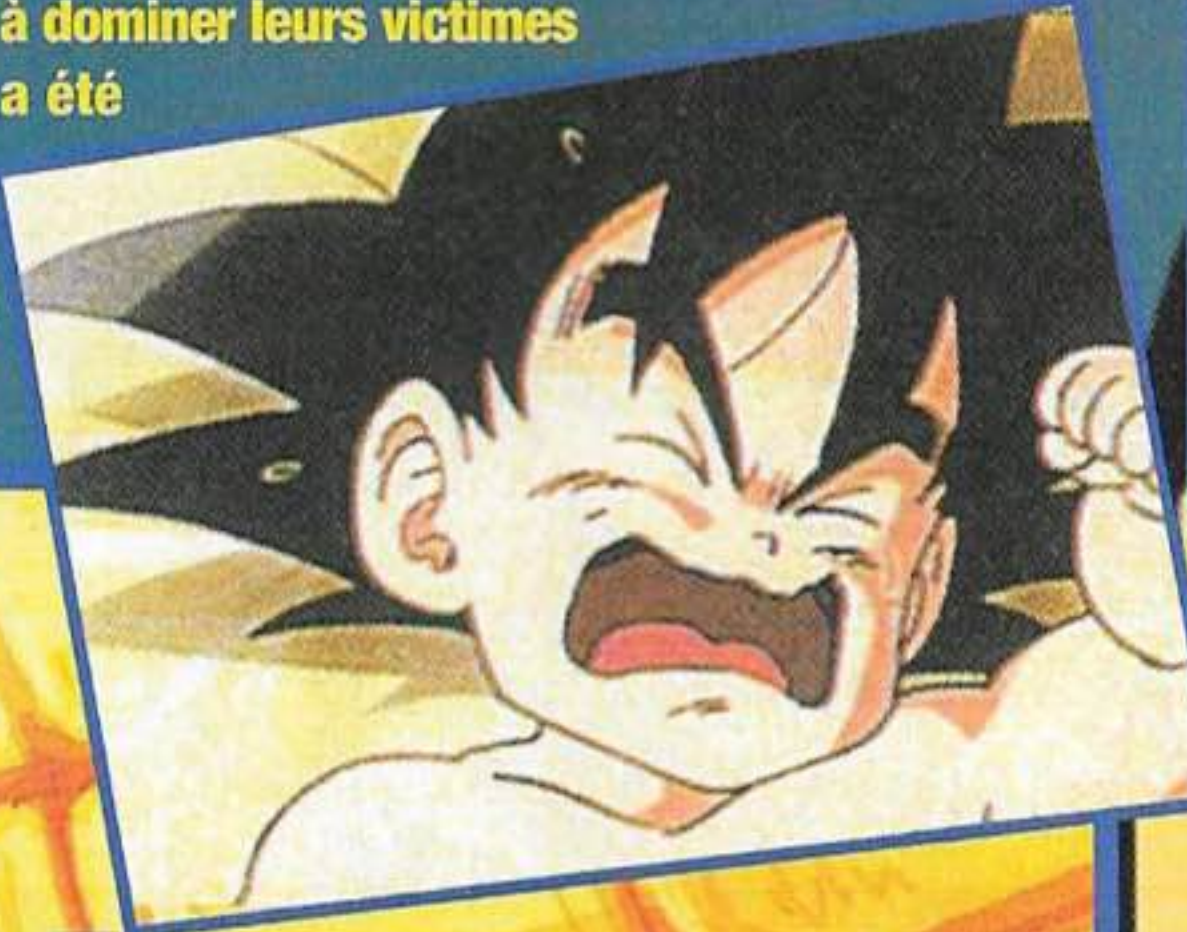
L'Histoire

L'histoire des Cités d'Or commence en 1532 à Barcelone, en Espagne. À la mort de son tuteur, Esteban, 12 ans, apprend qu'il a été sauvé des eaux par Mendoza, alors qu'il était bébé, sur un bateau à la dérive sur l'océan Pacifique. Les gens du quartier où il vit l'ont surnommé "Fils du soleil". Car dit-on, il a la faculté de faire disparaître les nuages. Il retrouve Mendoza et part avec lui vers le Nouveau Monde, à la recherche de ses origines. Sur le bateau, il rencontre Zia, une jeune inca enlevée par Pizarro à cause de sa faculté à lire les "quipu". Esteban et Zia se rapprochent, à cause du médaillon identique qu'ils portent. Par la suite, ils vont rencontrer Tao, venu des îles Galápagos, et descendant de l'Empire de Mu. Leur réunion va les conduire à la première des sept légendaires Cités d'Or. Ils découvriront le Solaris, un immense navire construit par le peuple de Mu qui fonctionne à l'énergie solaire. Sur leur route, ils vont constamment faire face aux soldats espagnols qui dévastent systématiquement les villes qu'ils traversent.

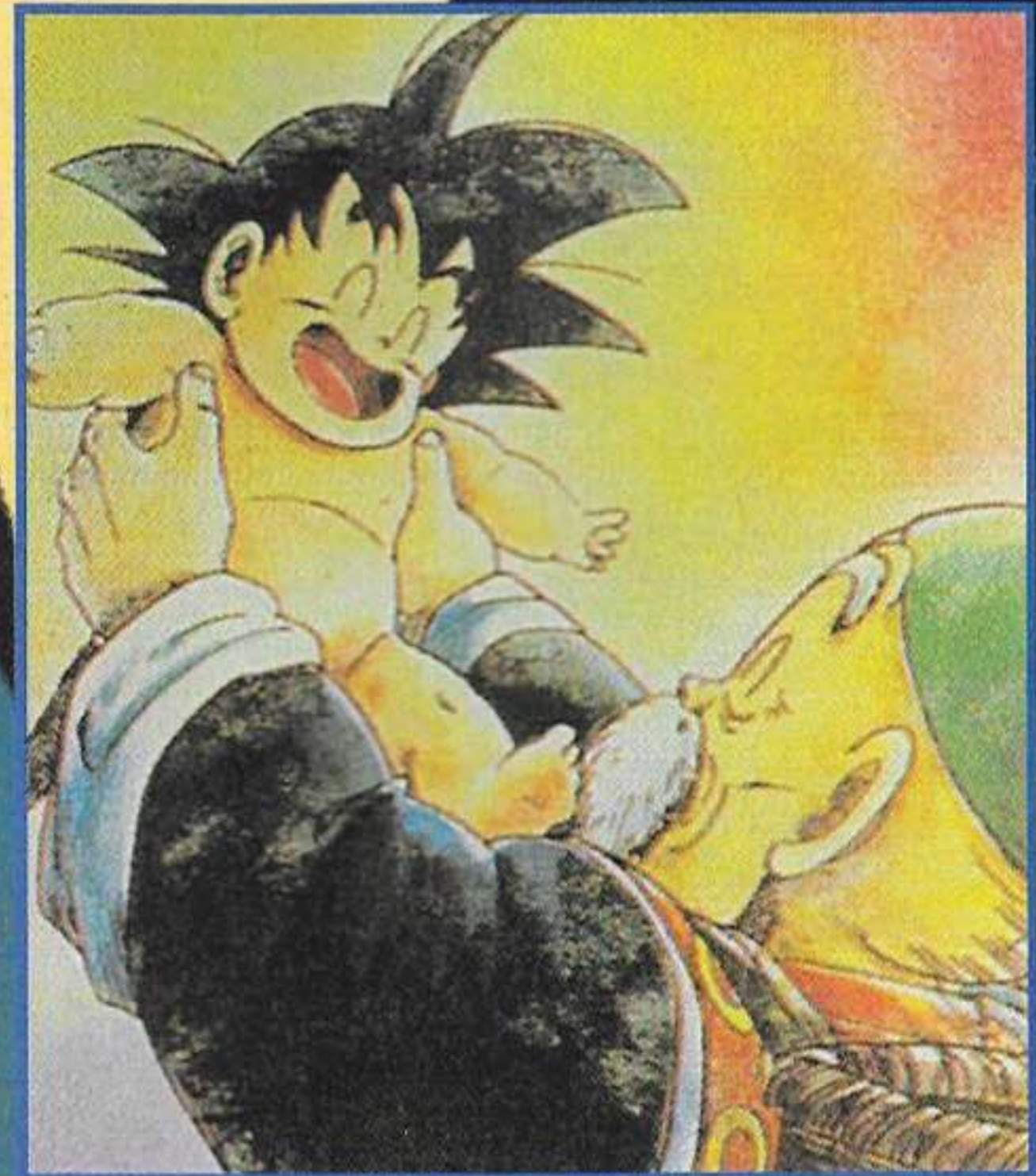
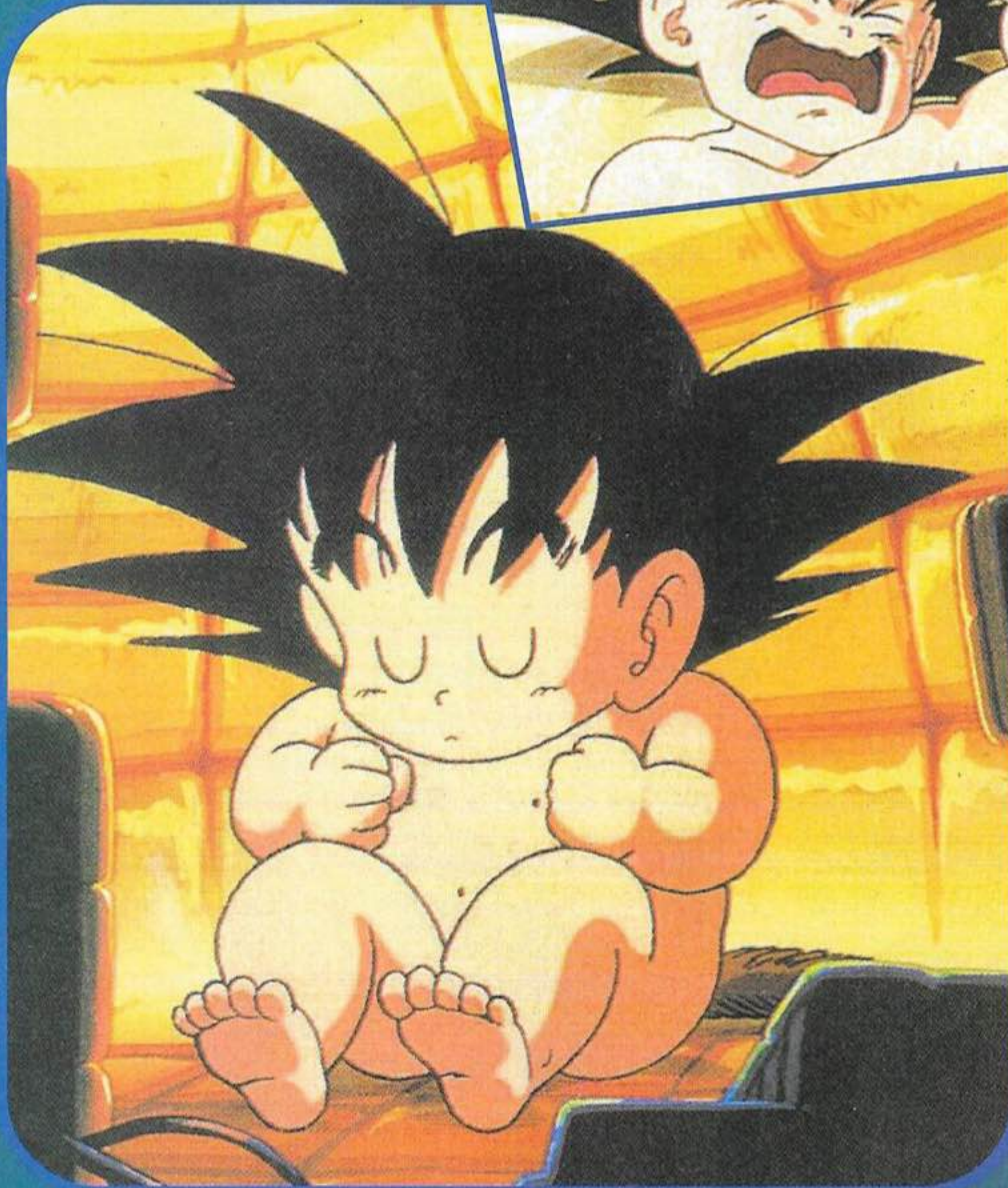
L'EVOLUTION

Le texte suivant va vous faire découvrir Sangoku à travers le temps : toute son évolution physique, ainsi que celle de ses divers pouvoirs. Ce texte reprend les divers éléments de la série et s'étend du premier épisode de Dragon Ball jusqu'au dernier épisode de Dragon Ball Z.

Sangoku est né sur la planète Végéta. C'est un monde de guerriers (nommés les guerriers de l'espace) qui attaque des planètes dans le but de les revendre au plus offrant. Les mondes peuplés de guerriers sont attaqués par de vrais guerriers de l'espace. En revanche, les mondes habités par des êtres n'ayant pas une grande force physique ou trop éloignés sont confiés à des enfants. Cela leur permet d'apprendre à dominer leurs victimes et à devenir des guerriers. Sangoku a été considéré comme très faible par le roi Végéta et fut donc envoyé vers une planète lointaine (un an de voyage) pour dominer ses habitants.



Sur Terre, il a atterri dans les montagnes. Il a été recueilli par un vieil ermite du nom de Sangohan qui vivait nom loin du site d'atterrissage. Au départ, Kakaluto (le vrai nom de Sangoku, également appelé Karot) était un enfant taciturne, totalement instable et méchant.



A la suite d'une chute du haut d'une falaise, il a reçu un violent coup sur la tête, ce qui a totalement annihilé ses instincts destructeurs. À compter de ce jour, Sangoku est devenu un enfant gentil et calme.

Au départ, Sangoku était un enfant pleurnichard qui ne cessait de se plaindre. D'ailleurs, c'est un peu à cause de cela qu'un autre enfant du nom de Broly se trouvant près de lui est devenu instable voire à moitié fou.

Sangoku a dormi durant le voyage en direction de la Terre. Il ne s'est pas rendu compte qu'un an s'était écoulé et a un peu la même histoire que Superman : après avoir quitté sa planète, elle a explosé.

DRAGONBALL Z

DE 0 À 1 AN

DE SANGOKU



Voici la partie la plus dense de la vie de Sangoku. Non seulement il découvre ses pouvoirs, mais en plus, il participe à deux tournois d'arts martiaux. Il affronte également l'armée du Ruban rouge et part en quête des sept boules de cristal. C'est durant cette période qu'il rencontre Bulma et Tortue Géniale.

Sangoku, âgé de 12 ans, vit seul dans les montagnes depuis que son grand-père a été tué une nuit de pleine lune par un étrange gorille. Très fort, mais également très naïf, il va se faire entraîner par Bulma dans la quête des Dragon Balls.

Gâce à l'entraînement qu'il a subi en vue du tournoi d'arts martiaux, Sangoku va affronter Satan Petitcœur, son premier grand ennemi (et surtout la première grande menace contre la Terre).

Pour le remercier d'avoir sauvé sa tortue, Maître Mutenroschi (plus connu sous le nom de Tortue Géniale) va entraîner Sangoku et lui offrir Kinton le nuage magique.

Dans la quête des boules de cristal, Sangoku va se retrouver face à l'armée du Ruban rouge. Il va les vaincre et participera ensuite aux 21^e et 22^e tournois d'arts martiaux.



DRAGONBALL Z



DE 12 À 15 ANS



Après avoir passé presque quatre ans au palais du Tout Puissant au sommet de la tour Karine, Sangoku revient adulte pour participer au 23^e tournoi d'arts martiaux. Entre-temps, monsieur Bobo et le Tout Puissant lui ont appris la sagesse et la réflexion. Sangoku a donc beaucoup mûri quand ses amis le retrouvent.



Au 23^e tournoi des arts martiaux, tout le monde est surpris de rencontrer un Sangoku adulte, alors qu'ils l'avaient quitté enfant. Ce n'est plus tout à fait la même personne.

Durant ce tournoi, Sangoku retrouve tous ses amis. Il affronte et gagne contre Ten Shin Han qui l'avait vaincu au précédent tournoi. En finale, il se retrouve face à Petitcœur, bien décidé à l'éliminer. Mais Sangoku réussit à le vaincre et lui laisse la vie sauve.

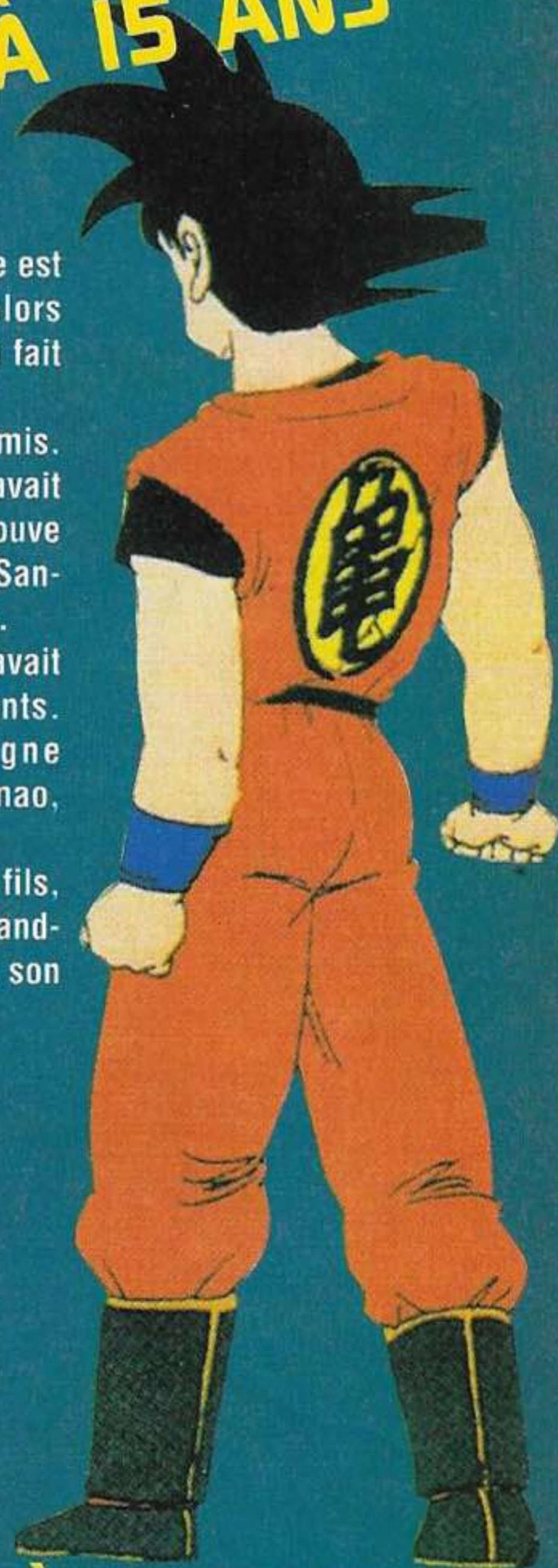
Sangoku retrouve également Chichi, à qui il avait promis le mariage, quand ils étaient enfants. Ils partent donc ensemble pour la montagne ensorcelée où ils vont se marier au palais de Gyumao, le père de Chichi.

Neuf mois plus tard, Sangoku et Chichi ont un fils, qu'ils appellent Sangohan en souvenir du grand-père de Sangoku. Néanmoins, Chichi refuse que son fils devienne un guerrier comme son père.



DRAGONBALL Z

DE 18 À 19 ANS





C'est le début de Dragon Ball Z. Sangoku vient présenter son fils Sangohan à ses amis. Il ne s'est pas beaucoup entraîné depuis le tournoi, car il est maintenant marié. Mais l'arrivée de son frère Raditsu va lui montrer que des dangers bien plus grands l'attendent. Il va donc devoir affronter son frère, ainsi que ses compatriotes Nappa et Végéta.

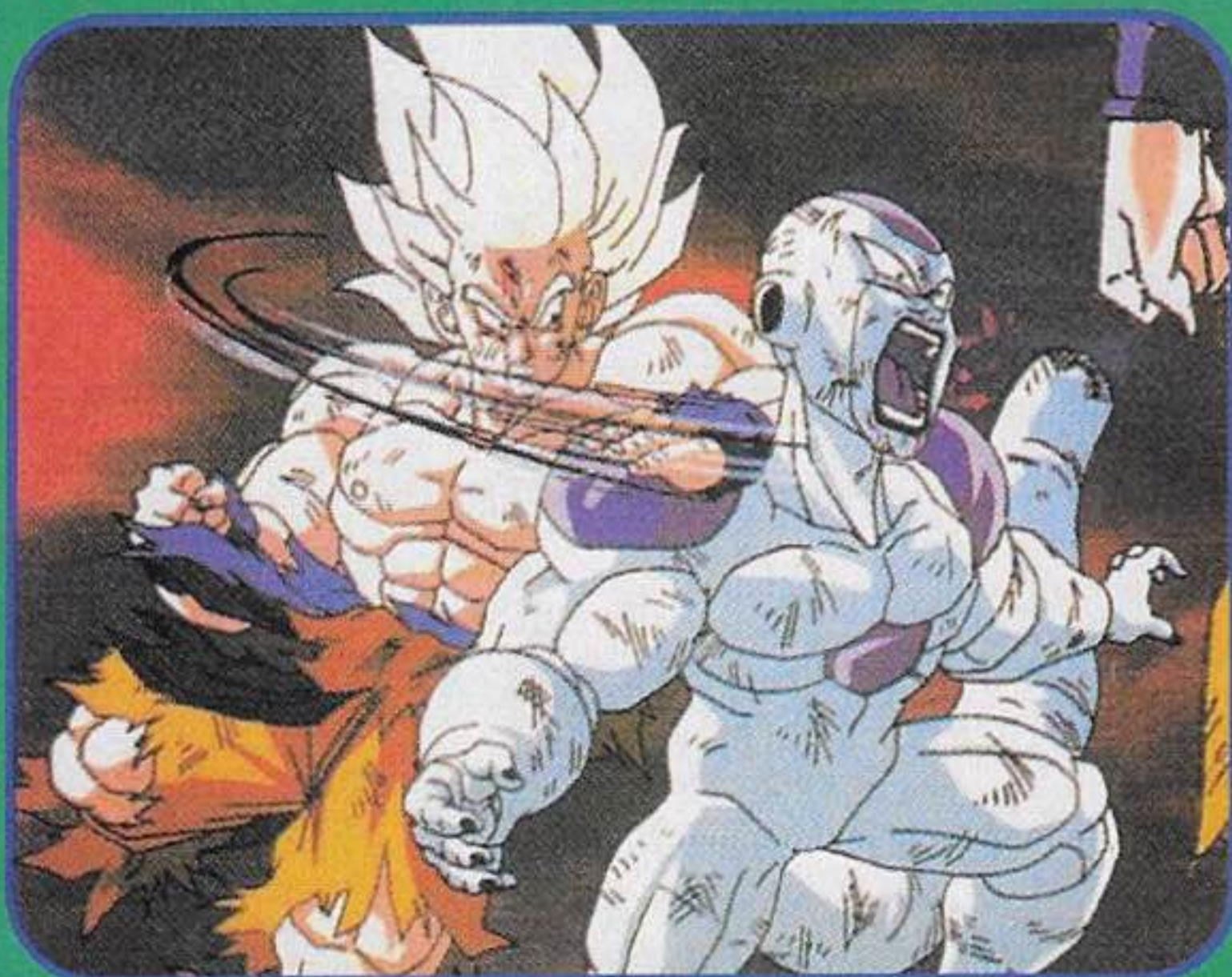
Pour exécuter sa mission, Raditsu enlève Sangohan et demande à Sangoku d'éliminer tout les habitants de la Terre. Mais ce dernier refuse et s'allie avec Petitcœur pour combattre Raditsu. Finalement, ils vont réussir à le vaincre, mais Sangoku y perdra la vie.

Au royaume des morts, Sangoku est confié aux bons soins du seigneur Kaïoh qui va l'entraîner en vue de combattre Nappa et Végéta. Il va ainsi se perfectionner en apprenant la technique du Kaïohken X4.

Par la suite, Sangoku va se rendre sur la planète Namec où il combattra Freezer, le tyran responsable de la destruction de la planète Végéta et de tous ses habitants. Freezer, qui peut se transformer à trois reprises pour devenir plus fort est le second grand ennemi de Sangoku.



En voyant son meilleur ami Crillin se faire tuer par Freezer, Sangoku devient fou de rage et libère toute sa puissance. Ce faisant, il se transforme en Super guerrier. Les cheveux blancs dressés sur la tête et doté d'une puissance hallucinante, il réussit à vaincre Freezer.



Après la bataille contre Freezer, Sangoku est resté dans l'espace sur une petite planète, afin d'apprendre une nouvelle technique de combat. À son retour sur Terre, il fait la connaissance de Trunks. Ce dernier vient du Futur et lui apprend que non seulement il va mourir d'une maladie du cœur, mais en plus, deux cyborgs prendront le contrôle de la Terre. Après avoir éliminé Freezer qui était venu sur Terre avec son père pour se venger, Trunks remet un médicament à Sangoku pour le guérir. La bataille contre les cyborgs commence.



Sangoku s'entraîne aux côtés de Petitcœur en vue d'une future confrontation. Grâce à son passage dans l'espace, il a appris la technique du déplacement instantané et peut maintenant se téléporter.

Sangoku maîtrise désormais la technique du Super guerrier et peut même se transformer comme il le veut. Il va aussi faire évoluer son pouvoir en vue d'atteindre le niveau 2 du Super guerrier. Une technique qu'il ne conservera pas à cause de la dépense d'énergie.

Au final, Sangoku affrontera C19 et C20 avec ses amis, mais il sera obligé de se soigner à cause de sa maladie de cœur. Maintenant, il est beaucoup plus fort.



C19 et C20 ne sont pourtant qu'un avant-goût de ce qui l'attend. Pour affronter Cell, Sangoku va devoir apprendre à maîtriser la transformation en Super guerrier 2. Ses cheveux sont beaucoup plus clairs et il arrive à rester en permanence sous cette forme sans trop dépenser d'énergie.

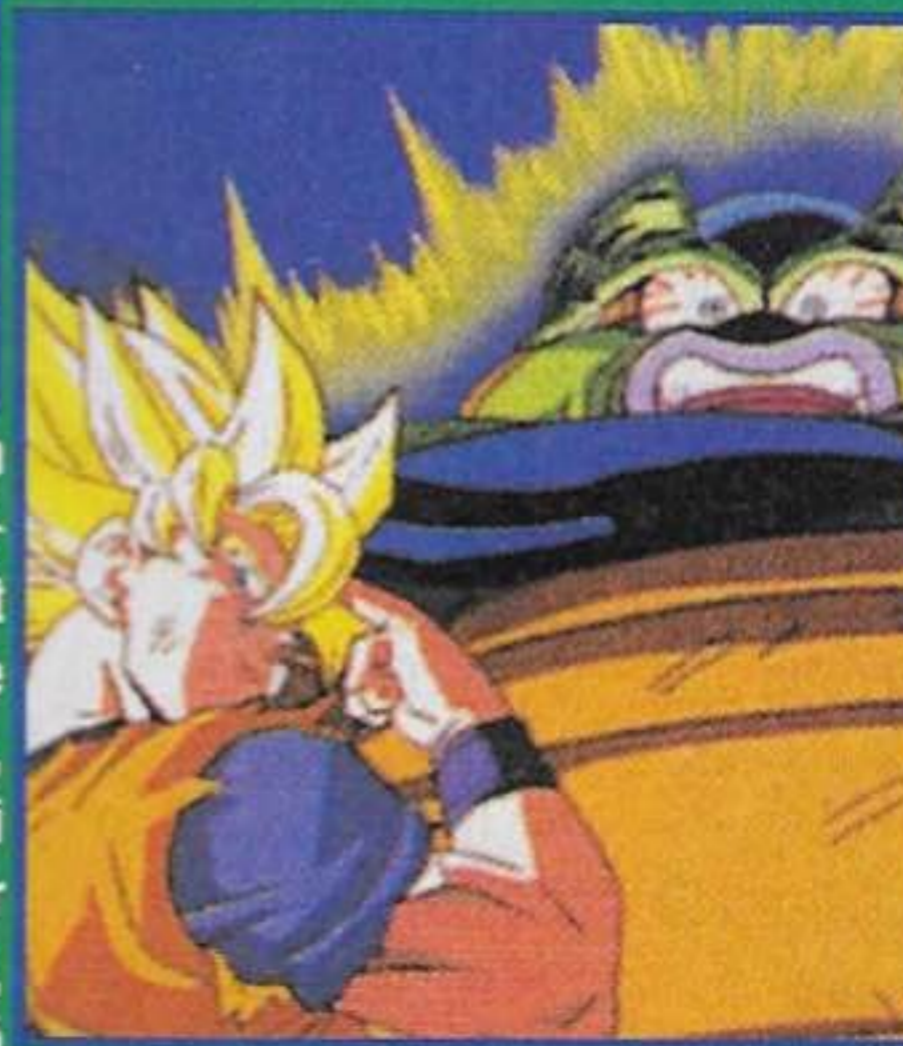
Sangoku et Sangohan vont s'entraîner dans la salle du temps au sommet de la tour Karine. Ils vont ensemble apprendre à maîtriser la transformation en Super guerrier, afin de participer au Cell Game.



C'est donc durant le Cell Game que Sangoku affronte Cell. Mais ils sont malheureusement de force égale et Sangoku doit laisser sa place à son fils, qui est beaucoup plus fort.



Finalement, lorsque Sangohan abat Cell, ce dernier commence à perdre son énergie et risque d'exploser et de détruire la Terre. Pour éviter cela, Sangoku se téléporte avec lui sur la planète du seigneur Kaïoh. Mais, durant l'explosion, il meurt et se retrouve coincé dans l'au-delà.



Qu'importe sa mort, Sangoku va profiter d'un super entraînement de la part du seigneur Kaïoh. Grâce à cela, il pourra participer à un tournoi d'arts martiaux organisé par le doyen des Kaïoh.



Sangoku est resté sept ans au royaume des morts. Il a subi un long entraînement qui lui a appris à se transformer en Super guerrier 3. Entre-temps, il a eu un second fils du nom de Sangoten. Il ne l'a jamais rencontré, car il est mort juste avant sa naissance.

Pourtant, une nouvelle menace se profile. Shin Kaïoh s'est déjà rendu sur Terre pour participer discrètement au tournoi d'arts martiaux et y a découvert de noires informations. Baba la sorcière et le seigneur Kaïoh demandent donc à Sangoku de se rendre sur Terre pour une journée. Il pourra ensuite trouver le vieux Kaïoh et obtenir les Potara, qui lui permettront de fusionner avec une personne de son choix.



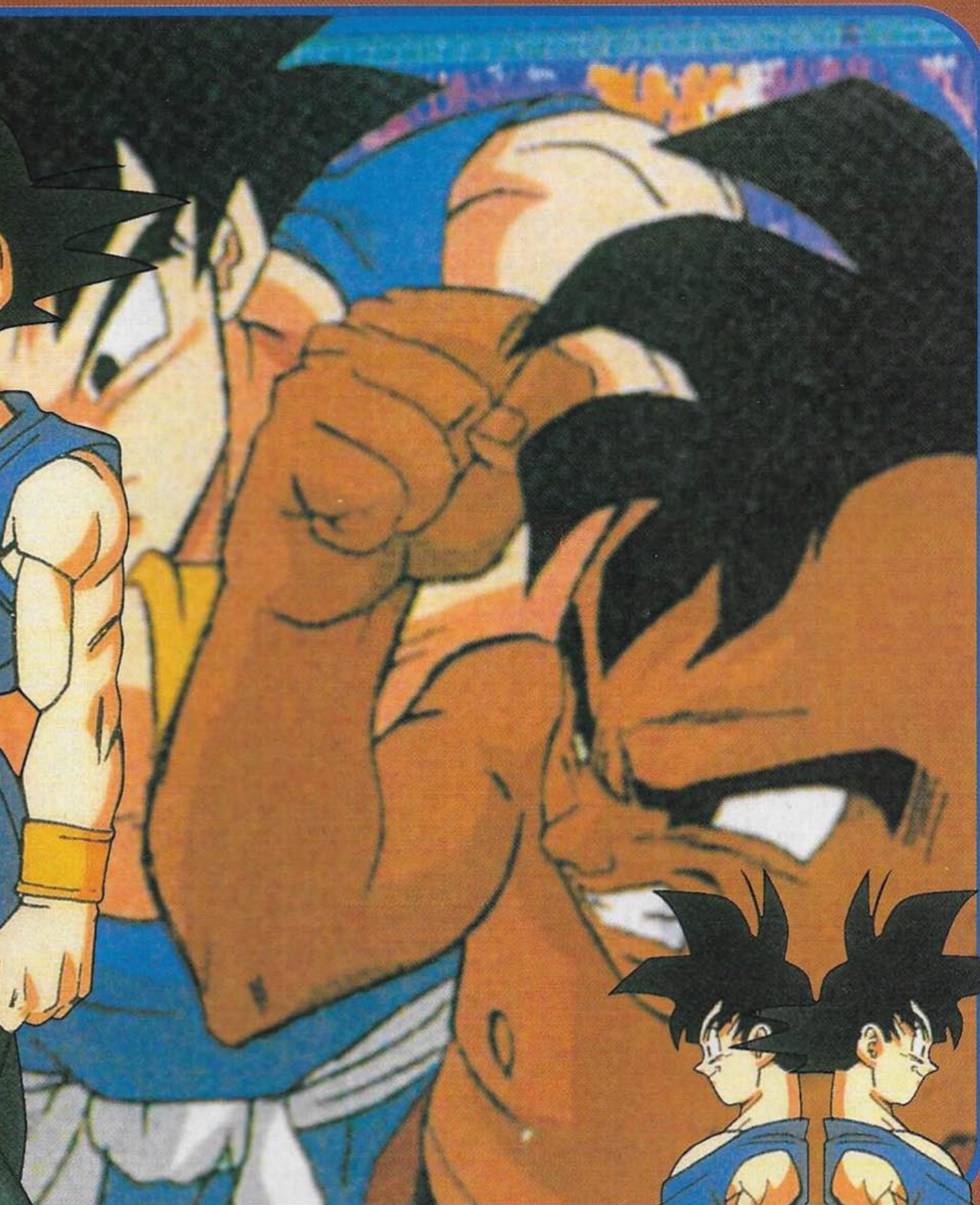
Et la menace arrive sous la forme d'un bibendum gourmand de friandises : Boubou. Pour tester ses capacités, Sangoku va se transformer en Super guerrier 3.

Mais, à cause d'une grande dépense d'énergie, il ne pourra garder cette transformation très longtemps. Il n'aura plus alors qu'une solution : utiliser les Potara (deux boucles d'oreille magiques) pour fusionner avec Végéta et combattre le démon Bou.



Béjito est la fusion entre Sangoku et Végéta. En théorie, il s'agit d'une fusion définitive, mais Bou va les absorber et stopper ainsi leurs fusions.

à déjà
d'arts
ère et
e pour
ver le
a, qui
c une



Sangoku a 47 ans quand il participe au 28^e tournoi d'arts martiaux. Il n'a pas beaucoup vieilli alors que Bulma et les autres, si. Il est toujours aussi en forme et Végéta et lui sont devenus des amis. Il vient au tournoi, car il pressent que quelque chose va se passer.

Et son intuition est bonne ! Sangoku affronte, en effet, Oub, un jeune garçon venu des régions désertiques et qui s'avère être en fait la réincarnation du démon Bou. Finalement, Sangoku va partir avec lui pour s'occuper de sa formation.

A noter que Sangoku vient au tournoi accompagné de Pan, sa petite-fille qu'il a entraînée dans le but d'en faire une grande guerrière. Et, malgré son jeune âge, elle est aussi forte que son grand-père...

LA GRANDE

L'autre partie du film *Pokémon Advance Generation* est une comédie musicale très enjouée. Nous allons vous la présenter en trois grands points. La base secrète de la Team Rocket a été créée dans un lieu de la région d'Owen. L'un des Pokémon a décidé d'y faire une fête et a construit pour cela (avec ses amis) une maison en carton et en bois. Seul problème : elle est si fragile qu'elle tremble à la moindre occasion.

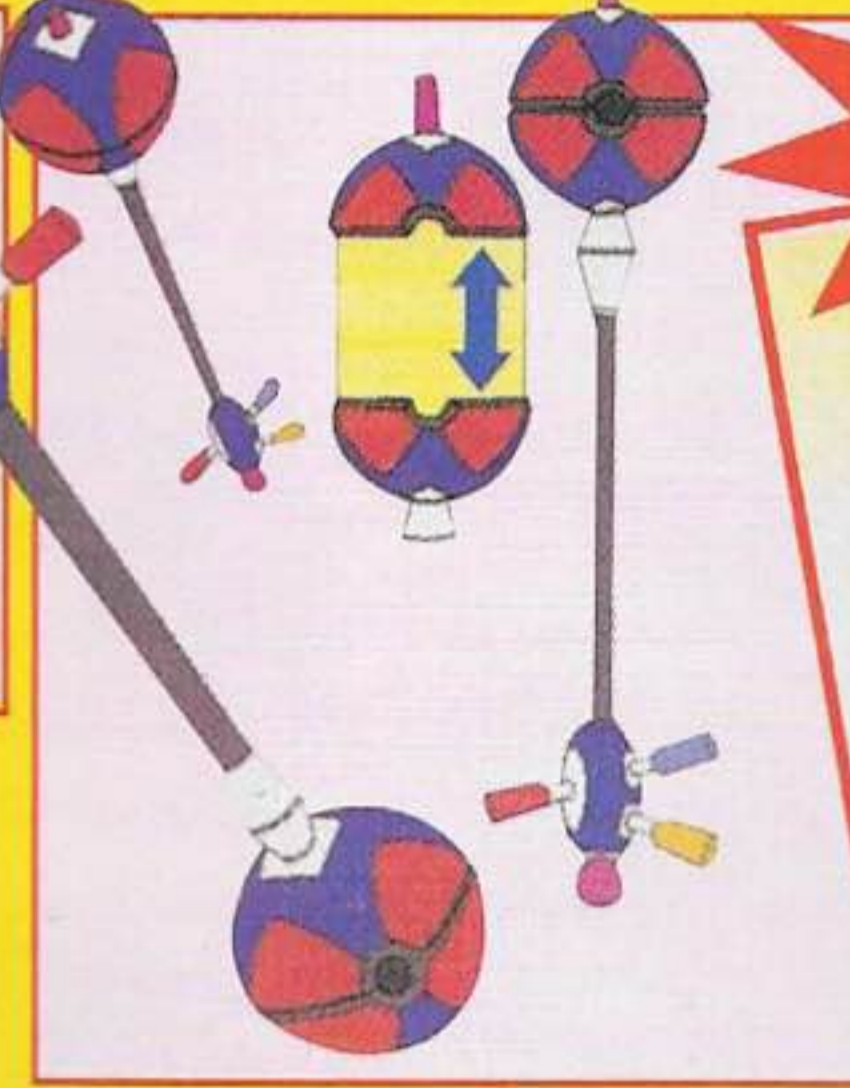
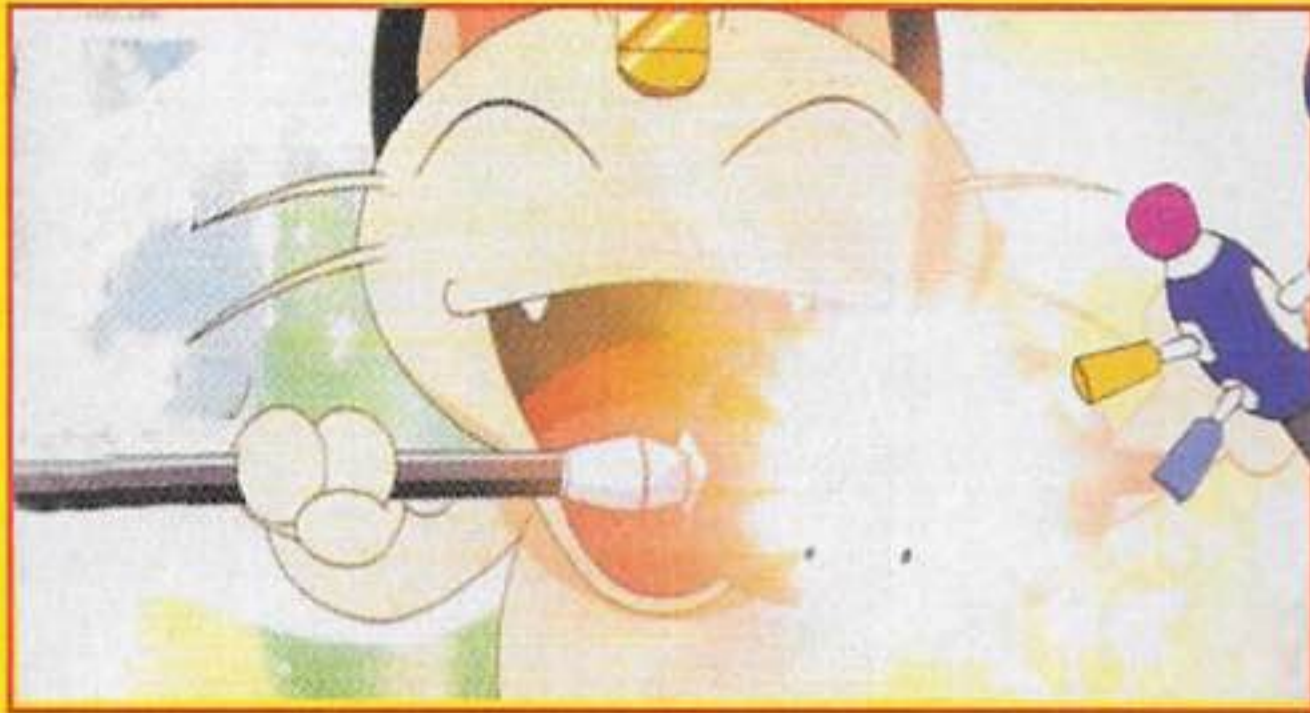
**POINT
1**

LA FÊTE POUR TOUS

Niace veut faire une grande fête costumée d'inauguration, en invitant le chef Sakaki. Pikachu, Miaouss et ses amis Pokémon qui passaient par-là sont invités de force à la fête.



LA FÊTE POKÉMON

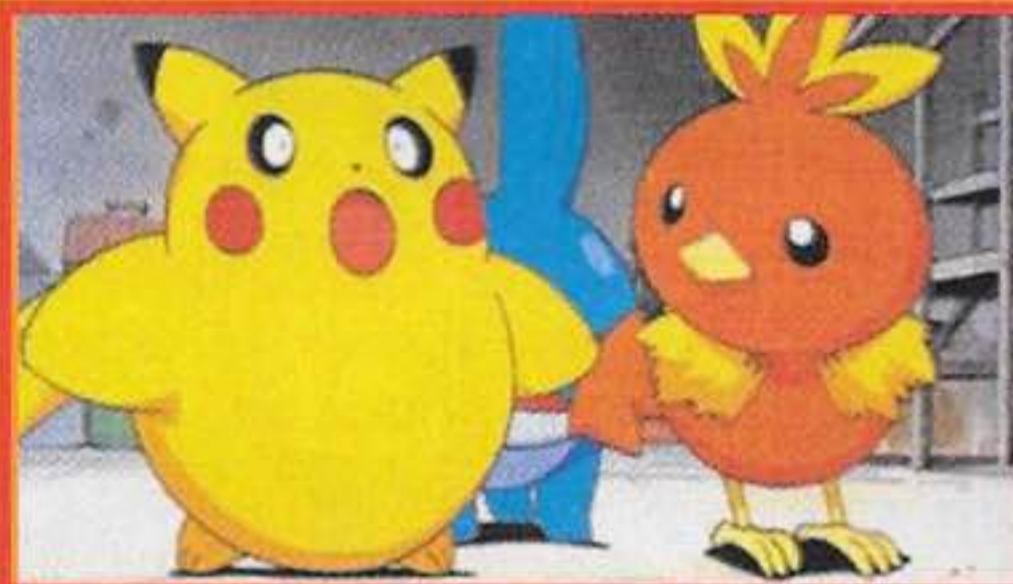


POINT 2



TOUT LE MONDE EST OBLIGÉ DE DANSER

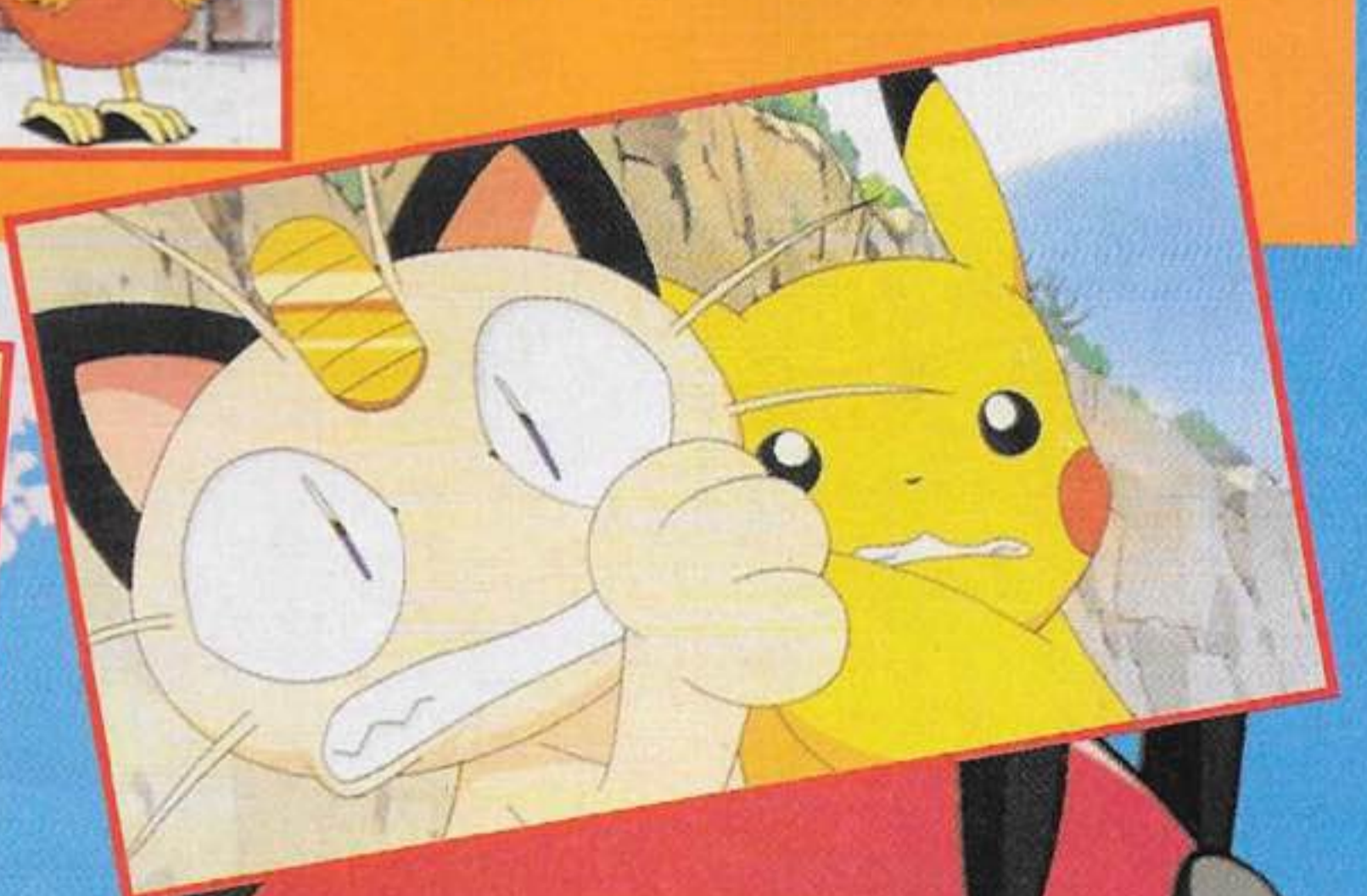
Voici donc le Monster Dancing Ball. Quand la boule s'ouvre, une grande lumière sort et de la musique se fait entendre. Il s'agit d'une machine créée par Niace, avec un bouton placé au-dessus. Quand on le presse, il se met en fonction. De la musique en sort et tous les Pokémon qui l'entendent se mettent à danser.



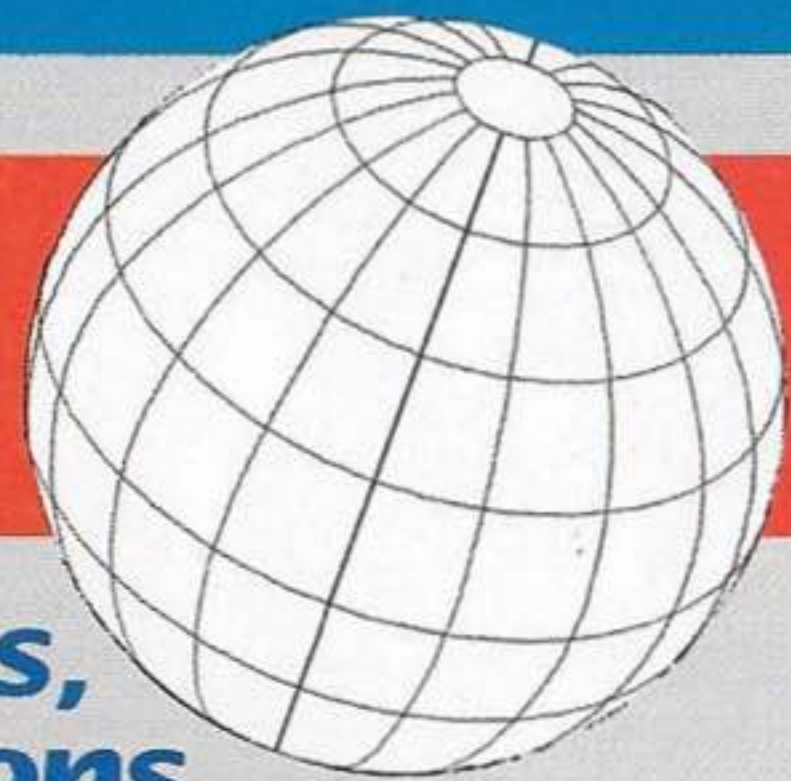
POINT 3

LES DIFFÉRENTES EXPRESSIONS DE PIKACHU

Pour mettre de l'ambiance lors de la fête, Pikachu s'est mis à faire une imitation de Pokémon qu'il avait apprise. Vous aussi, vous allez jouer avec Pikachu et essayer de deviner quel Pokémon Pikachu imite.



ANIMATION

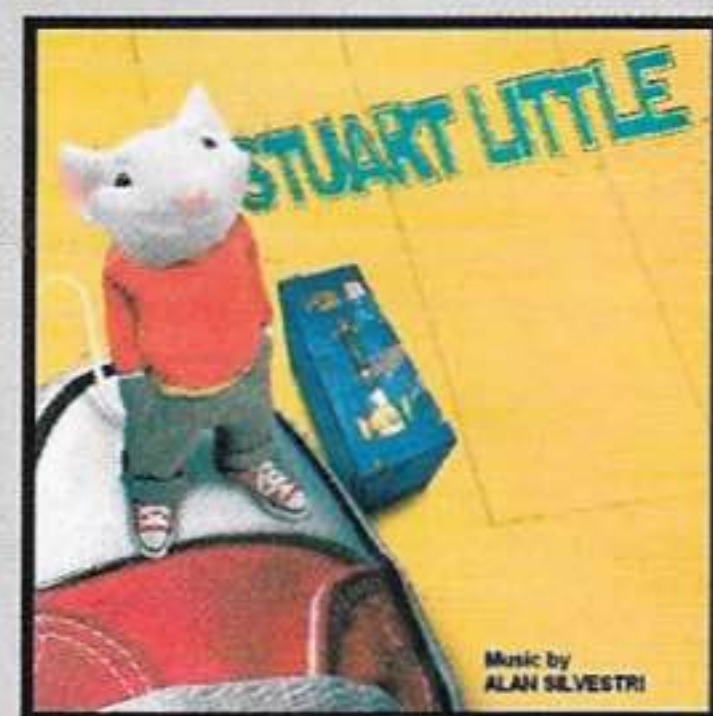


Films, vidéos, mangas, dessins animés, séries, découvrez toutes les informations du Japon, des États-Unis et de France.

DVD

HAMTARO
little hamsters big adventures

C'est à la fin de ce mois-ci que la série Hamtaro diffusée sur France 5 sortira en DVD. Vous y trouverez les premiers épisodes et la rencontre entre Hamtaro et les ham-ham.

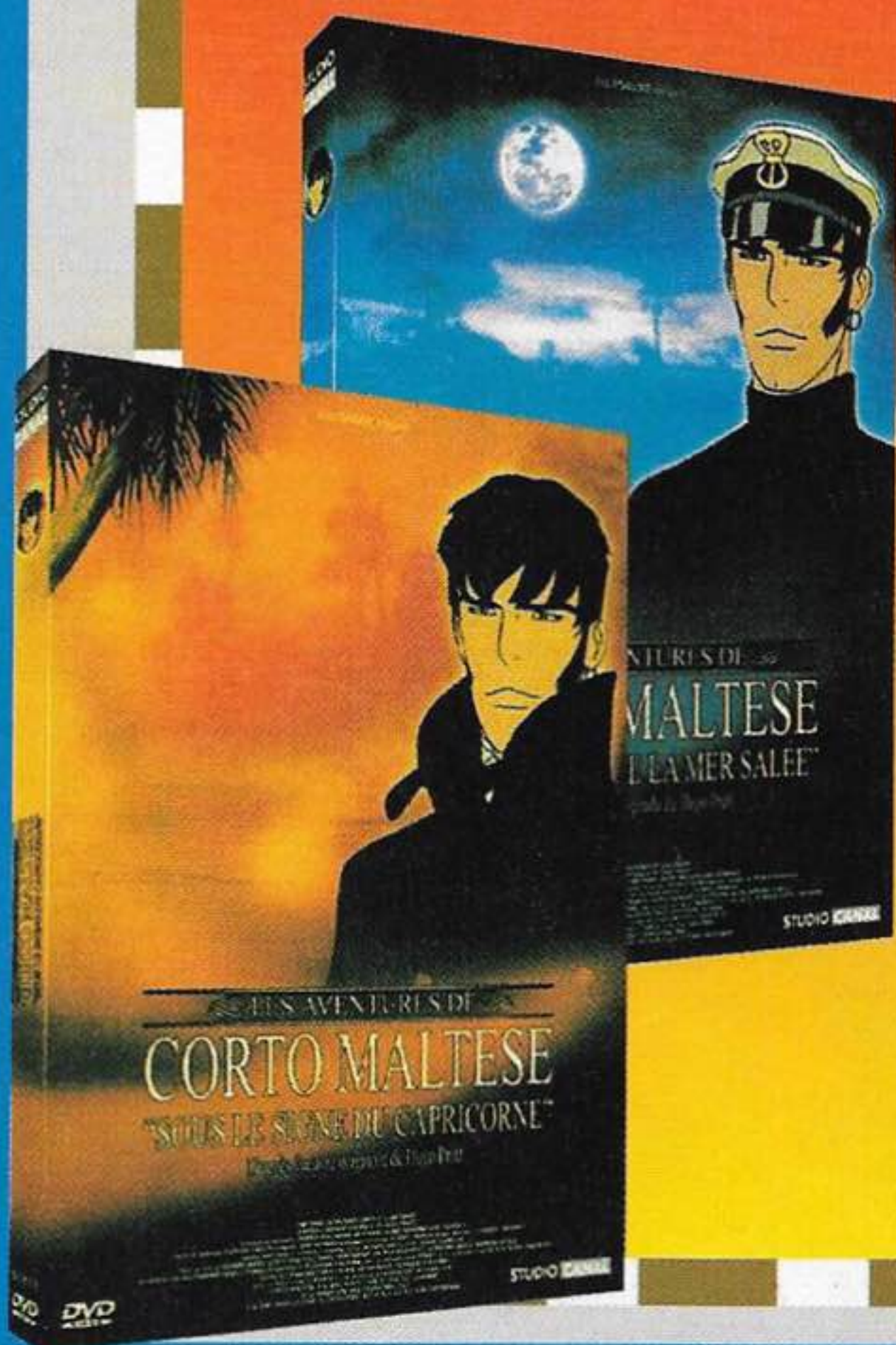


Il y a peu de temps, je vous disais que la série tirée des deux films "Stuart Little" était diffusée aux USA. Cette fois, la série est diffusée en France sur France 3. Stuart est une petite souris intelligente adoptée par une famille humaine.

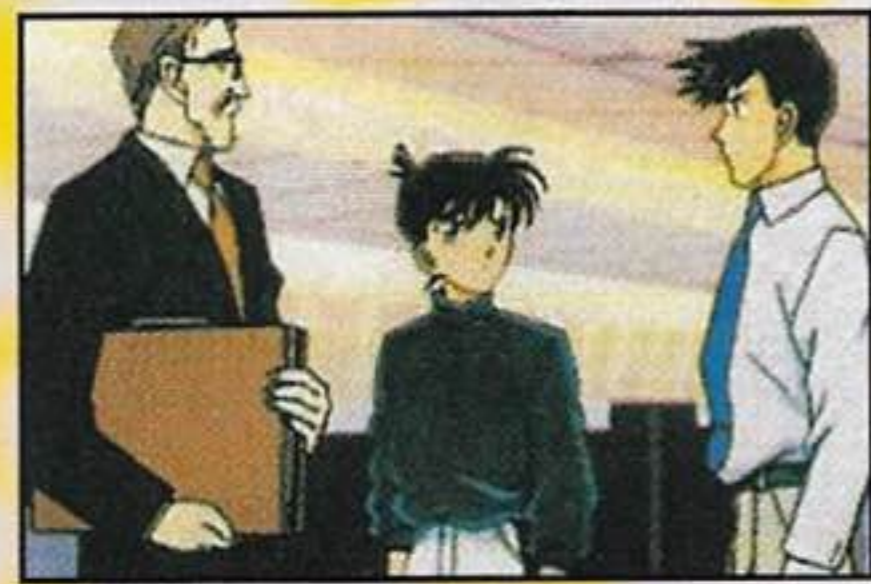
STUART LITTLE

LES AVENTURES DE CORTO MALTESE

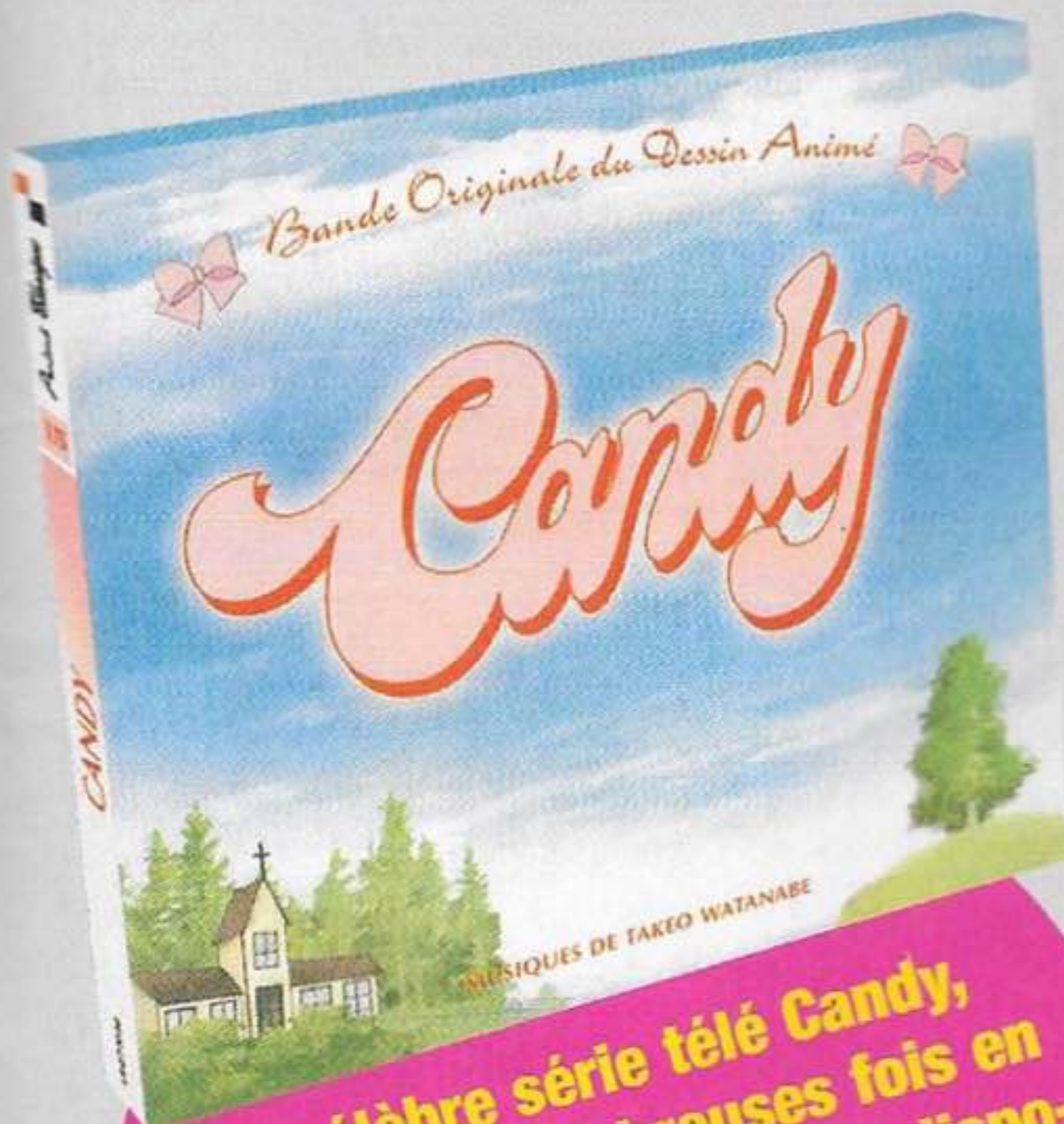
Étant donné le succès qu'a connu le film à sa sortie en salles l'an dernier, la célèbre BD d'Hugo Pratt va connaître de nouvelles déclinaisons. Tout d'abord deux longs métrages viennent de sortir en exclusivité vidéo : "Sous le signe du Capricorne" et "La balade de la mer salée". En ce moment, une série télé est diffusée sur Canal+.



DÉTECTIVE CONAN



Toujours **sur Cartoon Networks** en ce moment, vous pouvez découvrir la série télé **Détective Conan**. Tirée d'un célèbre manga japonais créé par un fan de Sherlock Holmes (Conan est le diminutif de Sir Arthur Conan Doyle l'auteur d'Holmes). Tout commence quand un adolescent, génie de la déduction, se retrouve dans le corps d'un enfant de 10 ans à la suite de l'injection d'un produit toxique. 52 épisodes sur 300 ont été achetés.



La célèbre série télé **Candy**, diffusée de nombreuses fois en France, n'est toujours pas disponible en DVD. En revanche, le CD de la bande originale vient juste de sortir en version française. Vous y trouverez les diverses chansons et génériques, ainsi que les musiques de fond.

Mister Bean

En ce moment, vous pouvez suivre sur la chaîne **Cartoon Networks** une série télé dessin animé adaptée de la série live éponyme diffusée sur **France 3 tous les dimanches soirs**. L'histoire suit exactement celle de la série. Le héros parle très peu et il est toujours accompagné, dans ses aventures urbaines de son ours Teddy.



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 !



CHERS LECTEURS

Pensez à rédiger correctement vos noms et adresses pour une parution dans votre magazine préféré D.Mangas.



Hugo (Coupunay).

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 13 ans et j'aimerais correspondre avec des personnes de 11 à 16 ans, aimant Love Hina, Olive et Tom, Yu-Gi-Oh !, Sakura, Evangelion, Racaille Blues, DBZ et Sailor Moon.

Marion Keravis - 25, rue des Vignes - 67400 Illkirch.

● J'ai 12 ans et demi et je voudrais correspondre avec des fans aimant GTO, Fruit Baskets, Marmalade Boy, Love Hina, El Hazard, Sakura, Yu-Gi-Oh !, Hamtaro, Sailor Moon, Evangelion, Appare Jipangu, Nana...

Lauriane Ognar - 2, rue Jean Mermoz - 93160 Noisy-le-Grand.

E-mail: louloute93@free.fr

● J'ai 13 ans et demi. Mes mangas préférés sont DBZ, GT, AF, Fly, Beyblade, Yu-Gi-Oh !, Olive et Tom, Exaxxon, Sakura. Je souhaiterais échanger des images, des posters, des figurines, des cartes Yu-Gi-Oh ! Faites déborder ma boîte aux lettres.

Aurélien Grégoire - La Noë - 44850 St Mars-du-Désert.

● Je m'appelle Arnaud, j'ai 10 ans et j'aimerais correspondre avec des fans de Yu-Gi-Oh !, de Pokémon et d'Hamtaro.

Arnaud Dussud - 186, avenue du Maréchal Joffre - 94170 Le Perreux-s/Marne.

● J'ai 15 ans et je cherche des garçons et des filles de tous âges aimant tous les dessins animés.

Soufiane Ezzine - Val fleuri, lot. Moujahidin II, lot.N°31, maison n°2 - 90001 Tanger (Maroc)

● J'aimerais que toutes les personnes qui possèdent des infos sur la saga Dragon Ball me les fassent parvenir, car je suis en train de constituer un site sur ce super manga.

Pour les fans je conseille de lire les livres aux éditions Glénat. Fou rire garanti. Je vous préviendrai lorsque j'aurai fini le site !

soras@voila.fr

● Je m'appelle Cédric et j'ai 9 ans. Je cherche des correspondants de mon âge qui aiment comme moi Yu-Gi-Oh !, Pokémon, Beyblade. J'aime aussi les animaux, le feuilleton Superman et les bateaux.

Cédric Henry - 50, rue Nationale - 83190 Ollioules.

● J'ai 16 ans, et je cherche des correspondants filles ou garçons ayant entre 15 et 18 ans. J'adore DBZ, DBGT... Yu-Gi-Oh !, Ken.

Colombiano Lokossou - 01 BP 3589 - Cotonou (République du Bénin).

● J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des fans de Yu-Gi-Oh !, Olive et Tom (surtout) DBZ et Pokémon pour lier une grande amitié et s'envoyer des cadeaux.

Thomas Coissieu - 5, route de Châteauneuf d'Isère - 26500 Bourg-lès-Valence.

● J'ai 15 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons de tous âges qui aiment Olive et Tom, D.N.A2, Fruit Baskets, Sakura... Je recherche des infos sur Olive et Tom et D.N.A2, j'achète des cassettes, DVD, posters, CD-Rom...

Audrey Denage - 913, rue de Bertillet - 73000 Chambéry.

● J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui ont entre 14 et 18 ans et qui adorent comme moi DB, DBZ et DBGT.

Romain Lenain - 20, rue de Bretagne - 53240 Andouillé.

Spécial tchatche !

A CHACUN SES MANGAS !

Je lis D.Mangas depuis le n°494. Avant ça, je lisais la rubrique "Tchatche" et les remarques d'Ayane, Rudy et Hicham sur les goûts très divers des lecteurs. Alors, je voudrais dire dans un premier temps que je ne sais pas du tout ce qu'Hicham a contre Yu-Gi-Oh !, ni ce que Rudy a contre Sailor Moon, mais déjà vous feriez pas mal de vous occuper des mangas qui vous intéressent (si vous en avez, car au point où vous en êtes, j'ai un doute !) au lieu de critiquer et de se mêler des mangas et des goûts des lecteurs, vous n'avez en aucun cas besoin de lire D.Mangas. Dans un second temps, il ne faut pas qu'Ayane se prenne pour une "impératrice" qui dirige les goûts des autres, car comme le disait Florence (DM 502), tu peux t'exprimer, mais pas comme tu le fais sur les anciens mangas. Je pense que cela devrait suffire, car il y a pas mal de lecteurs contre vous. Dernière chose à propos de Tony de Chambéry, tu te trompes de route, parce que Florence

et Maud (DM 502) ont tout à fait raison. C'est toi qui t'es rendu stupide en envoyant ta lettre. Hicham, Ryane, Rudy, Tony... de toute façon, il n'y a que la vérité qui blesse ! Non ? Coucou à Cécilia, Émilie, Aurélie, Leïla, Laetitia, Florence et Maud, mais surtout à Nad et Clem.

Jory, Nouvelle-Calédonie.



Malik (Marseille).

MANQUE D'INTERET !

Je voudrais m'adresser à Philippe de Vannes (DM 506), afin de lui faire comprendre qu'il a eu tort de m'insulter, car personne n'a le droit d'insulter mes mangas et moi. Surtout que ses mangas ne sont pas très intéressants, Naruto, Shaman King, Rave !

Tony, Chambéry

VIVE YU-GI-OH !

Je m'appelle Aurore et je voudrais dire à tous ceux qui détestent Yu-Gi-Oh ! qu'ils ne sont pas sympa de le critiquer, par ailleurs je voulais dire que Dragon Ball Z, pour moi, est une série archi-



Dilshan (Grigny).



Maxime (Le Chamboud).

pourrie et que je préfère largement Yu-Gi-Oh ! J'en suis fan ! Mais ce n'est pas que pour ça que je le critique. Je ne suis pas du tout d'accord avec Mathieu (St Médard-en-Jalles) qui insulte les cartes et les objets égyptiens de Yu-Gi-Oh !, il doit dire qu'il n'aime pas, mais rien d'autre qui pourrait offenser les fans de ce manga génial. Et puis, j'ai horreur du kung-fu. Fans de Yu-Gi-Oh ! ne baissez pas les bras, ne laissez pas Yu-Gi-Oh ! Allez on se réveille !
Aurore, Nouzilly.



Dersim(Vernouillet).

REVEILLEZ-VOUS !

Je ne suis pas d'accord avec Anne-Laure (Areizieux), car il est vrai que Dragon Ball est très célèbre, j'aime ce manga, mais Beyblade, Sakura et Pokémon auraient mérité beaucoup plus. D'ailleurs Pokémon a été adapté en film. Alors fans de Sakura, Beyblade et Pokémon, réveillez-vous !
Une lectrice.

CHAMPION DU COLLEGE

Je voudrais dire à Jérôme, le champion (DM 504) qu'il ferait mieux de ne pas sous-estimer les joueurs de duel

de monstres. Je me ferais un plaisir de te défier, si j'en avais la possibilité. Car si tu es "Champion" dans ton collège, ce ne sera pas le cas partout. Te proclamer maître des cartes, aussi fort que Yugi et Kaïba réunis c'est un peu prétentieux, non ? Sache que personne ne peut être l'équivalent de Yugi en duel de monstres. J'en connais qui ne te diraient pas le contraire et qui n'hésiteraient pas à te défier en duel, mes correspondants par exemple.

Yani Leïla, Ville-la-Grand.

VIVE DRAGON BALL Z !

Salut je m'appelle Paul, mais on m'appelle Koaga. Mes potes et moi, quand on voit les critiques sur les mangas, on se dit que pour vous défendre votre magazine favori, c'est insulter les autres. La réaction de Typhaine est un exemple à suivre.
Koaza, fils de Végéta et de tous ses frères.

ENCORE PLUS DE POSTERS !

Votez tous Dragon Ball Z et les Chevaliers du Zodiaque, génial, trop top, trop tout ! C'est génial ! Faites encore plus de posters de DBZ et des CDZ, parce que c'est de la bombe !
Adrien, Sarthe.

CHERCHE FIGURINES

J'ai 12 ans et je voudrais savoir si l'on peut encore trouver des figurines DB, DBZ et DBGT (2 à 6 cm) dans le commerce ? Si oui, où ?
Léo, Halluin.



Elodie (Belgique).

ON SE CALME !

Je vous écris parce que j'en ai marre des remarques que certains lecteurs font à propos des autres mangas qu'ils n'aiment pas. Je suis tout à fait d'accord avec Hélène (Alsace) qui vous dit de vous calmer un peu ! Moi, par exemple, j'adore les vieux mangas, mais il y a certains mangas que je ne peux pas regarder, ce n'est pas pour autant que je vais les critiquer. Il faut respecter tous les avis et garder ses réflexions pour soi. Sinon, je voudrais remuer un peu les fans de Gundam Wing et des Chevaliers du Zodiaque, il faut les faire remonter et vite !
Jérémy, Thionville.



Julien (Flize).

Cabin (Vaux-sur-Mer).



RESTONS COURTOIS !

Je m'adresse à tous les lecteurs qui critiquent les autres mangas. Je voudrais leur dire de cesser leur action stupide et irréfléchie, car D.Mangas n'est pas un magazine dans lequel on peut dire et faire n'importe quoi. En plus, je veux rappeler que dans cette vie, il faut savoir rester courtois et respecter le choix des autres lecteurs.
Colombiano, Cotonou (République du Bénin)

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Salut à tous !

L'écart entre Dragon Ball et Yu-Gi-Oh diminue ! La série Olive et Tom se cramponne à la troisième place, mais loin derrière les deux premiers. Quant aux autres séries, mis à part Gundam qui fait un retour, elles se maintiennent. Pokémon gagne une place. C'est à vous de défendre vos dessins animés favoris ! Faites un effort si vous voulez que ce classement change votez et envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

HIT-PARADE DU MOIS

DRAGON BALL	40%	BEYBLADE	4%
YU-GI-OH !	35%	CHEVALIERS ZODIAQUE	4%
OLIVE ET TOM	8%	POKÉMON	2%
GUNDAM	5%	SAKURA	1%

BULLETIN-RÉPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori :

Nom : Prénom :

Âge : Adresse :

CP : Ville :

DVD
VIDEOS
CD
MANGAS

QUOI DE NEUF ?

CD
MANGAS
DVD
VIDEOS

Découvrez les nouveautés de janvier

MANGAS

Éditions Glénat

● **Neon-Genesis Evangelion**

Tome 8 : Mother

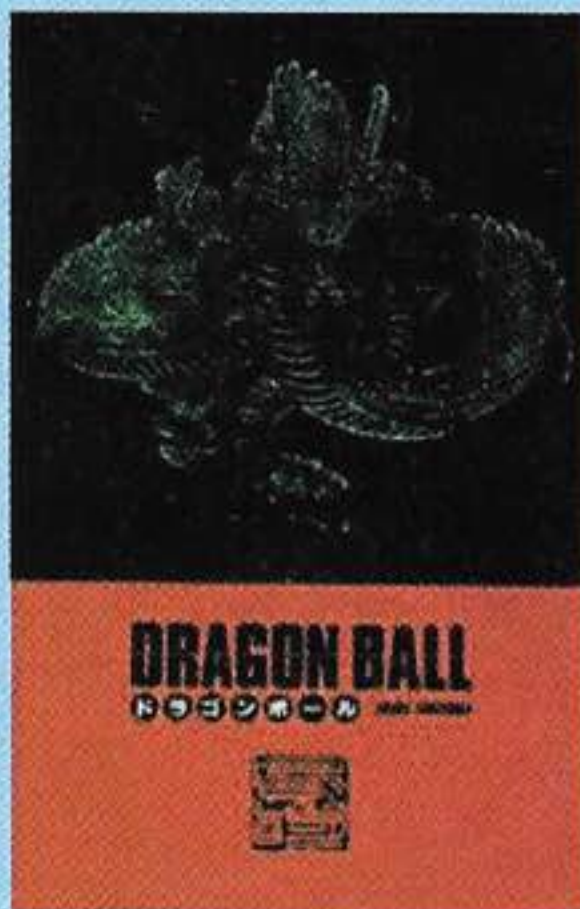
Shinji est prisonnier de son Evangé- lion, pendant ce temps Royojo cherche à connaître les réelles motivations de la Nerv.



● **Dragon Ball Coffret**

Tomes 3 et 4

Ce coffret ultime reprend la série dans une version très proche de l'original japonais. Dans ce second coffret vous pouvez découvrir le premier tournoi d'arts martiaux.



Éditions Pika

● **Get Backers**

Vol. 1

Ban et Ginji sont deux garçons peu ordinaires : le premier possède "l'œil maléfique" qui provoque d'étranges hallucinations, tandis que le second a le pouvoir de produire de puissantes décharges électriques.



● **FLCL**

vol. 1

Un adolescent qui vit avec son père voit sa vie bouleversée par l'arrivée d'une jeune femme sur un Vespa. Ce manga est totalement déjanté et très drôle. Les dessins sont très spéciaux, mais ça vaut le coup.



Éditions Kana

● **Yu-Gi-Oh !**

Tome 27

La première phase du Battle City vient de se terminer sur le dirigeable. Ce dernier emmène maintenant nos amis sur une île artificielle ! Pendant ce temps, un combat oppose Marik à Bakura.



● **Shaman King**

Tome 18

Nichrom de la bande de Hao, s'en prend à l'équipe "The Ren" pour leur dérober leurs âmes et leurs esprits. Ren est dans une situation critique et Yoh vient à son secours...

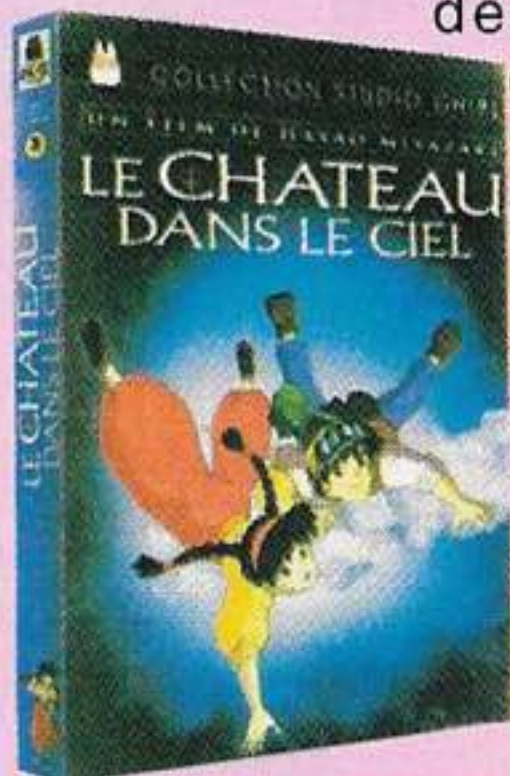


Mais pour sauver Ren, Yoh doit faire appel au pouvoir de Maiden des X-Laws.

DVD

● **Le château dans le ciel**

Ce superbe film, réalisé par l'auteur de "Princesse Mononoké" et le "Voyage de Chihiro", sort en DVD. Il met en scène une jeune fille qui est la dernière descendante d'une race vraiment très évoluée et qui avait créé des cités volantes grâce à un minéral très spécial.



● **Sakura revient**

En février prochain on devrait, si tout va bien, voir arriver le coffret Saison 2 de Sakura. Les deux premiers qui réunissaient la Saison 1 allaient des épisodes 1 à 47. Ce nouveau et troisième coffret est lui plus intéressant, puisqu'il réunit les épisodes 48 à 70. Il existe un autre coffret relatant le film. Il réunit aussi bien la version française que celle sous-titrée.



● **Interstella 5555**

Ce film est en fait la réunion des divers clips de Daft Punk pour le second album. Les clips dessinés par Leiji Matsumoto, l'auteur de la série "Albator", furent d'abord diffusés à la télé, puis au cinéma. Aujourd'hui, on le retrouve enfin en DVD.



● **Yu-Gi-Oh !**

Étant donné que le premier volet était sorti dans l'anonymat le plus complet, voici venir le second coffret Yu-Gi-Oh ! Il réunit les épisodes 12 à 15. Il s'agit des épisodes dans lesquels Yugi affronte Pegasus.



Pour jouer avec **D. MANGAS**

MANGAS

A B 1

**Composez vite le
0 892 700 714**

0,34 €/mn

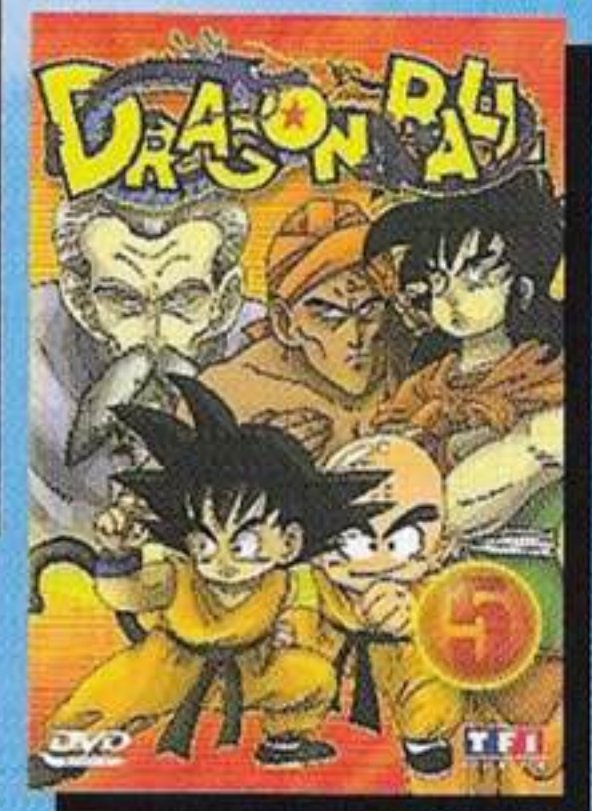
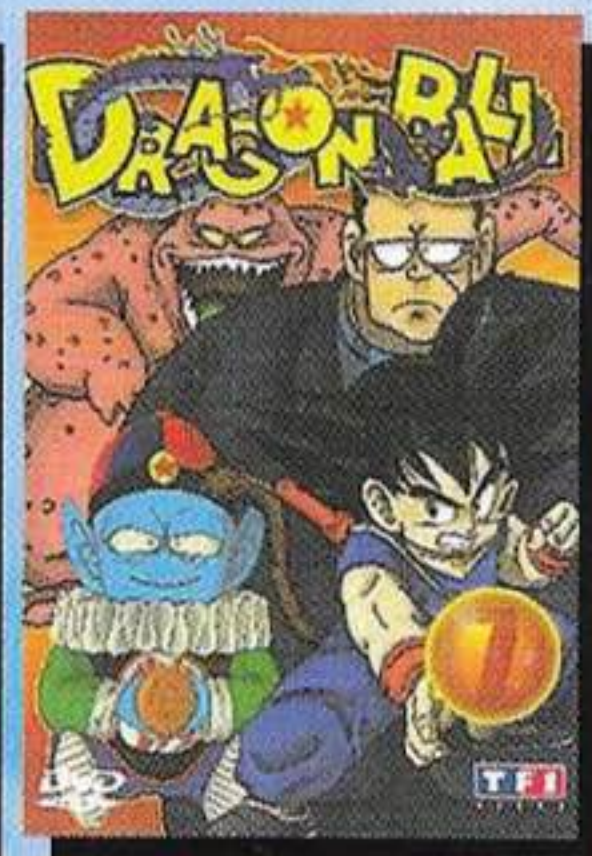
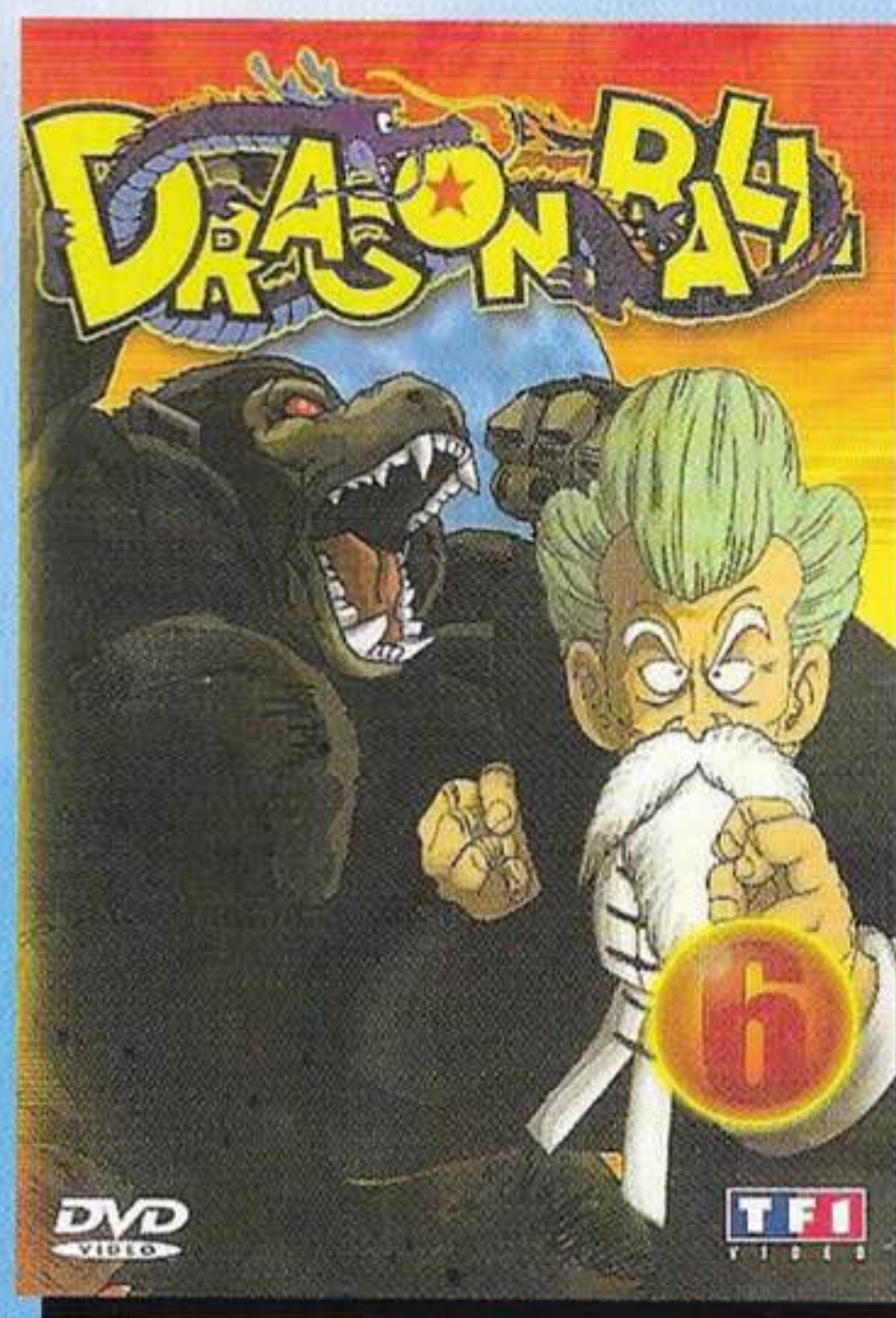
À gagner

● **3 lots composés
de 3 DVD
DRAGON BALL**



● **10 jeux
"MOTO GP"
pour PC**

et 10 abonnements de
6 mois au magazine



D. MANGAS

**Pour la Belgique
jouez avec**

A B 3

en composant le 0903 41 657

1,12 €/mn

DES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR



CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE



NEW...

**SERVICES
PAR SMS**



**FOUS
RIRES
GARANTIS!**

**Envoie CPBLAGUE
au 71212**

SMS+ 71212
0,54€ par envoi + prix d'un SMS

FAIS LE PLEIN DE JOUS

Envoie CPJEU par SMS au

SMS+ 71212
0,54€ par envoi + prix d'un SMS

Puis choisis le cadeau que tu veux GAGNER...

JEU SCOOTER **JEU PS2** **JEU 8310**

et plein d'autres cadeaux

Tarif : 0.50€ / envoi + prix d'un sms -
2 SMS facturés - 3614 RCS Paris 411 864 986 -
Photos non contractuelles -
Valeur approximative des dotations :
Scooter : 2000€ ; Nokia 8310 : 479€ ; PS2 : 299€
- Jeu gratuit sans obligation d'achat - Modalités
de remboursement de l'appel et du timbre (pour
obtenir le règlement) figurant sur le règlement
déposé auprès de Maître Montané Huissier de
Justice à Toulouse - Règlement disponible
gratuitement sur simple demande écrite
auprès de 123Multimedia -
BP 1141 Toulouse cedex

ENVIE DE TCHATCHER

ALERTES SMS GRATUITES

Alors viens dialoguer en direct live avec des milliers de connectés!

PAR SMS Envoie CPCHAT au 61221 et reçois la liste des connectés

SMS+ 61221
0,35€ par envoi + prix d'un SMS

PAR TEL Appelle vite le 08 92 70 25 35

Tarif depuis un poste fixe : 0,34€/min

GAGNE DES FRINGUES DIA !!

POUR TE LA JOUER DIA STYLE !!

Envoie CPDIA au 71212

SMS+ 71212
0,54€ par envoi + prix d'un SMS



Tarif : 0.50€ / envoi + prix d'un sms - 2 SMS facturés - 3614 RCS Paris 411 864 986 - Photos non contractuelles - Valeur approximative des dotations : 1 Sweat Homme "Stip" : 68€ - 1 Sweat Femme "Olbia" : 45€ - 1 tenue Homme : 1 pull "Akola" (65€) + 1 baggy "Jylo" (75€) = 140 euros - 1 tenue Femme : 1 pull "Vera" (48€) + 1 jupe longue "Sera" (42€) = 90€ - Jeu gratuit sans obligation d'achat - Modalités de remboursement de l'appel et du timbre (pour obtenir le règlement) figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané Huissier de Justice à Toulouse - Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite auprès de 123Multimedia - BP 1141 Toulouse cedex