

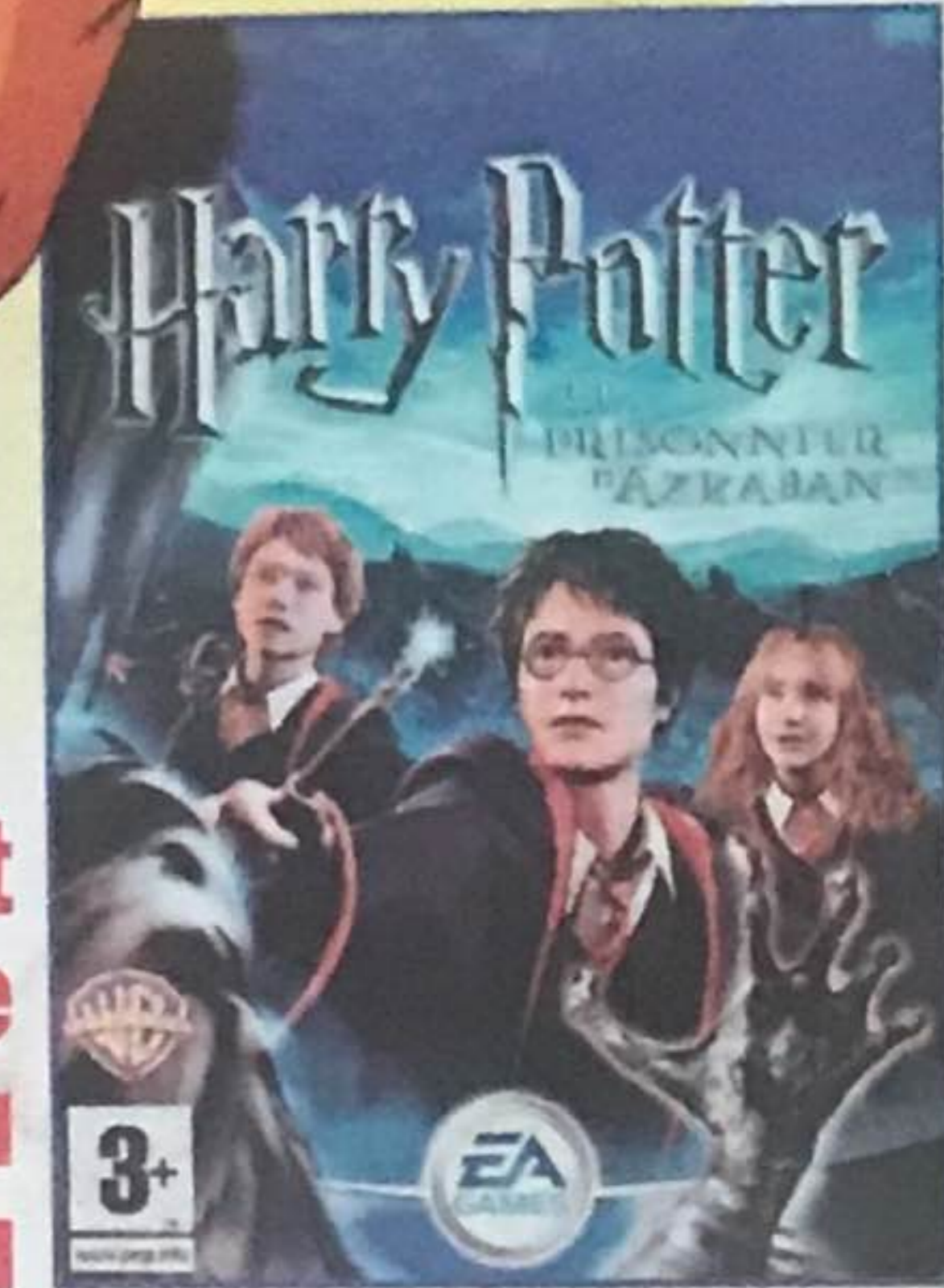
# DOM MANGAS

## Dragon Ball Z

## Yu-Gi-Oh!

Le tournoi de Batailleville

La suite de tous les épisodes en bande dessinée



Tout sur le nouveau jeu

## Harry Potter

le prisonnier d'Azkaban

## Olive & Tom

Les nouveaux épisodes



## DOREMI

Les apprenties sorcières

Mensuel N° 514  
Juillet 2004 3 €  
DOM 4,5 € BEL 3,5 €  
6,50 FS LUX 3,5 €  
7,25 \$Can

T 02918 - 514 - F: 3,00 €



**Série culte** Au pays des oies sauvages



## Beyblade

Dark Dragoon et  
Gia Dragoon Vast





POUR TE LA JOUER  
**M. Dia** STYLE

**Gagne des centaines de fringues Dia !!**  
**Appelle vite le 08 92 690 188**

Si tu es mineur, demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. 08 92 0,34€ / min - RCS 413 759 598 - Jeu gratuit sans obligation d'achat - modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse. Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123Multimedia BP 1141 31100 Toulouse - Photos non contractuelles - Valeur approximative des dotations : 1 Sweat Homme "Stp" : 68€ - 1 Sweat Femme "Olbia" : 45€ - 1 tenue Homme : 1 pull "Akola" (65€) + 1 baggy "Jylo" (75€) = 140€ - 1 tenue Femme : 1 pull "Vera" (48€) + 1 jupe longue "Shera" (42€) = 90€ - Jeu gratuit sans obligation d'achat

**Joue avec**



**LIZZIE MCGUIRE**

et gagne en exclusivité des **DVD** et **VHS** de la série TV préférée



**Appelle vite le**  
**08 92 68 36 58**

Si tu es mineur, demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. 08 92 0,34€ / min - RCS 413 759 598 - Jeu gratuit sans obligation d'achat du 1er avril 2004 au 30 juin 2004 - modalités du remboursement du timbre pour obtenir le règlement et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse. Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123Multimedia BP 1141 31100 Toulouse - Photos non contractuelles - Dotations : 100 DVD Lizzie McGuire - Valeur unitaire approximative 23 € - 100 VHS Lizzie McGuire - Valeur unitaire approximative 15 € - 200 T-shirts - Valeur unitaire 5 € - © Disney. All rights reserved.

**VIENS T'ÉCLATER SUR LA CHAT N°1 EN FRANCE!!**

**Des centaines de mecs et de filles t'attendent déjà !!**



**PAR TEL :**  
**08 92 68 22 98**

Si tu es mineur demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler - 0,34€/min depuis un poste fixe - service édité par 123Multimedia RCS B 413 759 598

**JOUE ET GAGNE AVEC YOURBAN**

**DES CENTAINES DE FRINGUES ET DES BONS D'ACHAT À DÉPENSER SUR WWW.YOURBAN.COM Et dans les YOURBAN'SHOP**

**Appelle vite le 08 92 68 36 58**



Si tu es mineur, demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. 08 92 0,34€/min - RCS 413 759 598 - Jeu gratuit sans obligation d'achat du 1er avril au 31 juillet 2004 inclus. Modalités du remboursement du timbre pour obtenir le règlement et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse. Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123Multimedia BP 1141 31100 Toulouse - Photos non contractuelles - Valeur approximative des dotations : Sweat : 90€, Tee-shirt : 35€, 50 bons d'achat d'une valeur unitaire de 50 €

**Infoline : 08 92 68 93 27 (0,34 €/min) RCS Nanterre B439 471 764**



# Sommaire

## MAGAZINE

- 4 Yu-Gi-Oh !
- 8 Beyblade
- 22 Doremi
- 24 Olive et Tom
- 27 Multimédia
- 50 Série culte  
Nils Holgerson au Pays des oies sauvages
- 52 Courrier
- 54 Pleins feux
- 56 New Animation
- 58 Dragon Ball Z
- 62 Les Chevaliers du Zodiaque

## BANDES DESSINÉES

- 12 Dragon Ball  
Le passé de Sangoku (2)
- 43 Chris Colorado  
Le triomphe de Thanatos (2)

## JEUX VIDÉO

- 28 Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban
- 30 Unreal 2/The Awakening
- 39 Disney's Aladin/Van Helsing
- 40 Transformers

## POSTERS

- Dragon Ball Z  
Affiche du film

D.MANGAS N°514 - JUILLET 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, Babour. 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 : Juillet 2004 COMITÉ DE RÉDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andréa Bureau. PUBLICATION MENSUELLE ÉDITÉE par ABNET.COM SAS au capital de 120 000 €. R.C.B. de Bobigny 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine 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 : SCPP - Diffusion : Transport Presse. Imprimerie de Compiègne.

# 2 Super hors-séries



## EN CADEAU DES SUPER TATOOS

**D.MANGAS** Hors-série

Dans ce numéro le jeu de cartes des héros mangas

**BEYBLADE** les toupies de compét'

**YU-GI-OH !** Le choix des cartes

**Teen Titan** Les aventures de Robin

**Jimmy Neutron** le boy génius

T04793 56H F 6,00 € RD

Dans ce numéro  
**UN SUPER JEU DE CARTES**  
avec tes héros mangas favoris



**LES MEGA TATOOS**  
**Yu-Gi-Oh ! & Beyblade**

**D.MANGAS** Hors-série

**EN CADEAU**  
Le jeu de l'oie des Chevaliers du Zodiaque et...

**10 SUPER TATOOS**

**DBGT** le dernier épisode

Tous les amis de Sangoku

**Saint Seiya** Chevaliers d'Or

**OLIVE & TOM** Les nouveaux épisodes

T04793 56H F 6,00 € RD

Dans ce numéro  
**LE GRAND JEU DE L'OIE**  
des Chevaliers du Zodiaque



**10 Super tatoos**  
**Dragon Ball Z et Les Chevaliers du Zodiaque**

En vente chez votre marchand de bien



# Yu-Gi-Oh!

# LE TOURNOI

Il y a quelques numéros de cela, nous vous avons présenté le tournoi de Batailleville alors qu'il était en diffusion sur Fox Kids. Depuis peu, les épisodes de cette saga qui peut être placée comme l'une des meilleures dans la série Yu-Gi-Oh ! sont sortis en DVD, à la fois en plusieurs volumes et en coffret. Voici une petite présentation de ce tournoi.

**L**e tournoi de Batailleville est organisé par Kaïba. Isis Ishtar, la sœur de Marik, l'a contacté, afin de lui parler des origines des cartes, ainsi que des cartes divines. Kaïba a alors décidé de s'en emparer pour ses besoins personnels. Le but réel du tournoi est d'attirer les joueurs de tous pays en les appâtant avec l'une des cartes divines qu'Isis a remises à Kaïba. Les règles du jeu sont très simples : tout joueur ayant cumulé un certain nombre de points au classement Magic and Wizard peut y participer. Il se verra remettre un duel

disk et une carte puzzle. Le Duel Disk est une énorme machine qui s'accroche au bras et permet de gérer les cartes du joueur. Le deck est placé au-dessus et le cimetière en dessous. Les cartes jouées sont quant à elles posées dans des encoches prévues à cet effet

qui modélise en 3D les monstres des joueurs. On peut ainsi suivre le combat. La carte puzzle est une carte transparente avec une pièce de puzzle visible. Celui qui perd remet sa carte puzzle au gagnant. Pour accéder à la finale, il faut 6 cartes puzzle. Un système satellite permet de localiser les joueurs et leur indique où va se dérouler la finale. Le gagnant remporte aussi la meilleure carte de son adversaire. Quant au

tournoi, il se passe dans les rues de la ville en public.

**L**e premier duel oppose Joey à un Ghou. Ce dernier gagne et remporte la carte "Le dragon noir aux yeux rouges". Le second duel oppose le Ghou à Yugi. Notre héros gagne et récupère la carte Le dragon noir aux yeux rouges de Joey.

**D**ans le troisième duel, Yugi affronte Pandora. Il gagne, mais ne récupère aucune carte. Dans le quatrième duel, Insector Haga affronte Joey qui gagne et remporte la carte "Reine des insecte" et "Parasite Paracide".

**D**ans le cinquième, un homme contrôlé par Marik enlève Yugi pour l'affronter. Il gagne et remporte la carte "Le dragon de soleil Râ". Dans le sixième duel, Kajiki affronte Joey qui gagne ses cartes "Fisherman" et "Le cuirassé baleine".

**L**e septième duel est un combat épique soit la première alliance entre Kaïba et Yugi. Ils affrontent deux Ghou envoyés par Marik. Nos deux héros remportent la bataille, mais ne récupèrent aucune carte. Le huitième duel oppose les deux amis de toujours soit Yugi et Joey. Malheureusement, Joey est contrôlé par Marik. Le résultat final est un match nul entre les deux héros. Dans le duel numéro neuf, Ghost Kotsuka affronte Bakura qui a fait une pseudo alliance avec Marik. Bakura gagne, mais ne remporte aucune carte.

**F**inalement, les matches qualificatifs opposant des personnages connus se terminent sur ce neuvième match.



# ROI DE BATAILLEVILLE

Toutefois une multitude d'autres ont eu lieu, mais on ne les voit pas, car ils opposent des gens qui ne nous intéressent pas.

**S**ont qualifiés pour le tournoi final les duellistes suivants : Yugi, Joey, Maï, Kaïba, Bakura (qui possède comme Yugi une double personnalité conférée par l'objet millénaire), Isis Ishtar (qui s'est déguisée et se fait passer pour une anonyme), Nam (qui est en réalité Marik Ishtar qui cherche à gagner l'amitié de Yugi et ses amis en se faisant passer pour Nam) et enfin Marik (qui est en fait Rishido, son homme de main se faisant passer pour Marik).

**L**e premier match de la phase finale oppose Bakura à Yugi qui l'emporte.

**L**e second match oppose Rishido se faisant passer pour Marik à Joey qui l'emporte.

**L**e troisième match oppose Maï à Nam, alias Marik qui l'emporte.

**L**e quatrième oppose Isis à Kaïba qui l'emporte.

**P**our l'instant, nous en sommes à quatre qualifiés soit Yugi, Joey, Nam et Kaïba. Ce match final se joue à quatre duellistes avec au final deux gagnants et deux perdants. Les deux gagnants sont Yugi et Kaïba et les deux perdants, Nam et Joey.





## Comment se déroulent les parties de cartes ?

Jouer aux cartes Magic & Wizard est très simple. Sur un terrain de duel, chacun des deux joueurs possède un deck de 40 cartes, soit 20 cartes monstres et 20 cartes magie et piège. Enfin, les points de vie se déterminent en piochant six cartes. Celui qui commence ne peut attaquer, mais il peut poser plusieurs cartes piège ou magie et un monstre. Après avoir posé ses cartes, le second commence les hostilités en portant le premier coup. Si la carte attaque est moins forte, il faut soustraire le nombre de points d'attaque au nombre de points d'attaque ou de défense de l'adversaire. Si la carte d'attaque est plus forte, c'est celui qui attaque qui perd des points de vie. Quand une carte est morte, on la met dans ce que l'on appelle un cimetière. Il est même possible de faire fusionner des cartes (encore faut-il avoir les cartes requises). On peut également utiliser divers terrains de jeux.

## Le but des héros et des méchants de la série

En premier lieu, réunir les trois cartes divines pour devenir le maître du jeu : le gardien de l'Obélisque, le dragon de soleil Ra et le dragon d'Osiris. Dans un second temps, réunir les sept objets du Millénium, pour retrouver la mémoire perdue du pharaon : le puzzle du Millénium (il appartient à Yugi), la balance et la clef du Millénium (ils appartiennent à Shadi), le bâton du Millénium (il appartient à Marik), le torque du Millénium (il appartient à Isis), l'anneau du Millénium (il appartient à Bakura), l'œil du Millénium (il appartient à Pégasus).



# Les origines des cartes

Les cartes datent du début de l'Égypte ancienne. Les magiciens du pharaon avaient enfermé des monstres magiques dans des tablettes de pierre en les gravant pour éviter qu'ils ne fassent du mal aux Égyptiens. À cette époque, les monstres avaient le pouvoir d'envoyer les perdants dans le monde des ténèbres. C'est Pégasus qui transféra l'âme des monstres dans des cartes en les dessinant après avoir trouvé la tombe du pharaon. Du coup, l'âme des monstres passa de la gravure aux cartes.

## Voici les diverses cartes disponibles ainsi que les prochaines sorties.

- Deck de Démarrage Yugi  
Sortie en France : 26 mars 2003  
Le deck compte 46 cartes
- Deck de Démarrage Kaiba  
Sortie en France : 26 mars 2003  
Le deck compte 46 cartes
- Booster 1 : La légende du Dragon  
blanc aux yeux bleus  
Sortie en France : 26 mars 2003  
101 cartes + 2 Secrets Rares
- Booster 2 : Metal Raiders  
Sortie en France : 25 juin 2003  
142 cartes + 2 Secrets Rares
- Booster 3 : Le Maître des Magies  
Sortie en France : 22 octobre 2003  
129 cartes + 2 Secrets Rares
- Pack de Tournoi n°1  
Sortie en France : 28 octobre 2003  
Le deck compte 30 cartes
- Booster 4 : Le Serviteur du Pharaon  
Sortie en France : 8 janvier 2004  
102 cartes + 2 Secrets Rares
- Booster 5 : Le Labyrinthe  
des Cauchemars  
Sortie en France : avril 2004  
102 cartes + 2 Secrets Rares
- Deck de Démarrage Joey  
Sortie en France : juin 2004  
Le deck compte 46 cartes
- Deck de Démarrage Pegasus  
Sortie en France : juin 2004  
Le deck compte 46 cartes
- Booster 6 : La Loi des Ténèbres  
Sortie en France : juin 2004  
129 cartes + 2 Secrets Rares
- Booster 7 : Le Gardien du Pharaon  
Sortie en France : octobre 2004  
102 cartes + 2 Secrets Rares







# Dark Dragoon

Dark Dragoon est une blade ultra méchante et agressive contrôlée par un blaydeur fourbe créé spécialement pour le film, sortie en salles en 2002.

Elle a été mise en vente et vendue en même temps que les billets du film. Peu de personnes en possèdent, du coup, elle fait partie des Beyblade que nous n'aurons jamais en France.



## Hiroshi

Il représente le méchant du film. C'est aussi le pire personnage que le groupe ait eu à affronter jusqu'à maintenant. Il possède des capacités incroyables, ainsi qu'une grande détermination.

**Haut** : Attaque  
**Droite** : Endurance  
**Gauche** : Défense  
**Bas** : Force magnétique  
**Hauteur** : 33 cm  
**Largeur** : 55 cm  
**Poids** : 33 g

La base aussi est en double, ce qui lui confère une grande force, lors des assauts.

## Dark Dragoon

Dark Dragoon possède un double anneau d'attaque. Grâce à cela, elle peut attaquer et se défendre en même temps. Le premier repousse les assauts d'un adversaire, alors que la seconde en profite pour lui asséner un coup, sans qu'il puisse se défendre.

### Dark Wing

Les ailes sombres sont en double épaisseurs, soit en réalité deux disques : un de défense et un d'attaque. La partie supérieure permet d'attaquer, alors que la partie inférieure permet de se défendre.

### Neo Light Spin Gear

Il se place au centre de la Spin Gear Magnétique (aimant) pour pouvoir utiliser la puissance de l'attraction de l'aimant.



### L'âme de la blade

L'esprit de Dark Dragoon

### Le disque de poids

Il permet grâce à l'aimant d'avoir une certaine interactivité avec la blade adverse. Elle permet surtout d'avoir un effet d'aimant sur les ennemis qui viennent des côtés.

### Sharp Space

Il est fait de façon à y attacher d'autres éléments comme l'anneau de survie, afin d'augmenter son endurance.





# Gia Dragoon Vast

Cette Beyblade a aussi été créée pour les besoins du long-métrage sorti en salles en 2002. Il a aussi été fabriqué en édition limitée à l'occasion de la sortie du film. Il est bien plus fort que les autres, grâce à son système d'aimant. Le Gia Dragoon existait déjà.

La version Vast est une nouvelle édition plus puissante et professionnelle avec un super système d'aimants. Sa puissance d'attaque est phénoménale, c'est vraiment une Beyblade faite pour les combats. Elle n'a été vendue que dans les salles de cinéma.



## Diggi Suméragui

Ce jeune garçon est une sorte de sauvageon qui a autant de force de caractère que Tyson (Takao).



**Haut :** Attaque  
**Droite :** Endurance  
**Gauche :** Défense  
**Bas :** Force magnétique  
**Hauteur :** 28 cm  
**Largeur :** 61,5 cm  
**Poids :** 31 g

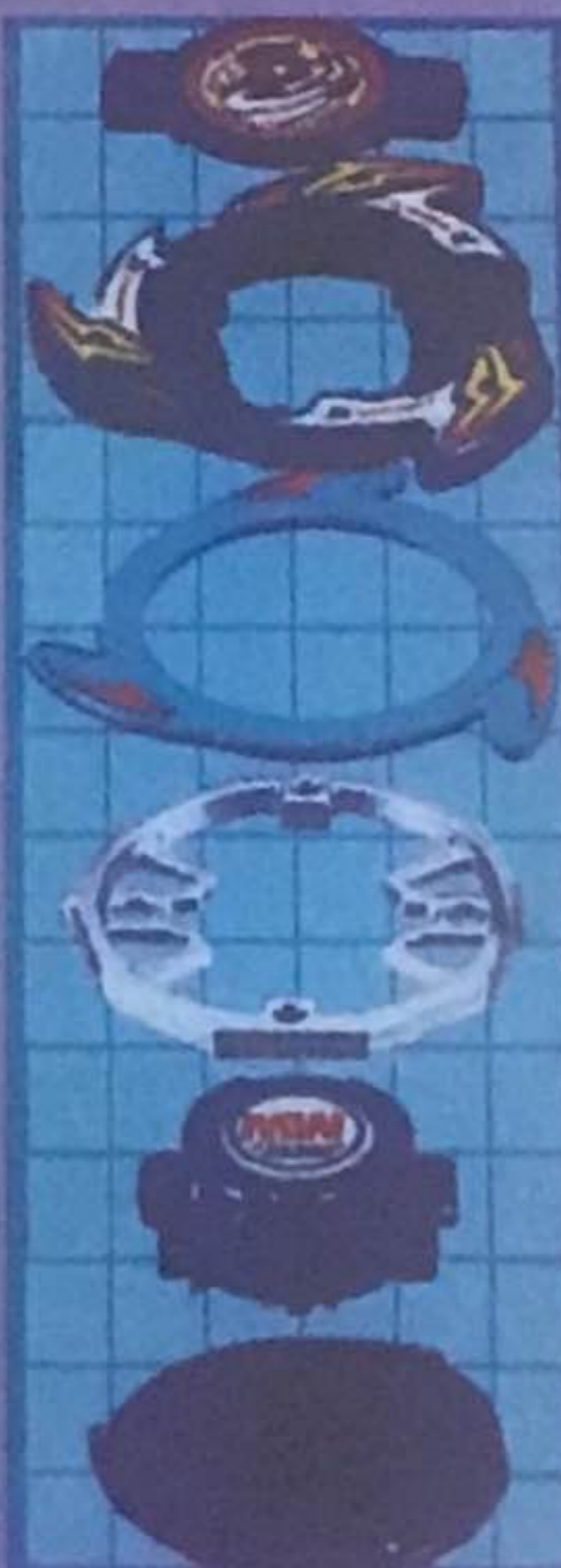
## Gia Dragoon Vast

### Dragoon Breaker

Elle possède des ailes qui tournent indépendamment les unes des autres pour pouvoir laisser passer les attaques des adversaires.

### Neo Light Spin Gear

L'aimant intègre une nouvelle sorte de métal magnétique appelé aimant néosium. Il est ultra puissant et confère à Gia Dragoon une grande force d'inertie.



### L'âme de la blade

L'esprit de Gia Dragoon.

### Le disque de poids

Il a un grand pouvoir d'attaque et une endurance impressionnante. Il peut supporter de tourner très rapidement et durant longtemps sans perdre sa stabilité.

### Spin gear métal flat test

Le pivot le plus grand jamais mis sur une Beyblade.

Ce qui la rend différente et très puissante, c'est son système d'aile qui tourne indépendamment des autres. Gia avait deux modèles, Gia Dragoon Vast en possède le double ce qui la rend supérieur aux autres blades.





# DRAGON BALL Z

## Le passé de Sangoku

Ep. 2

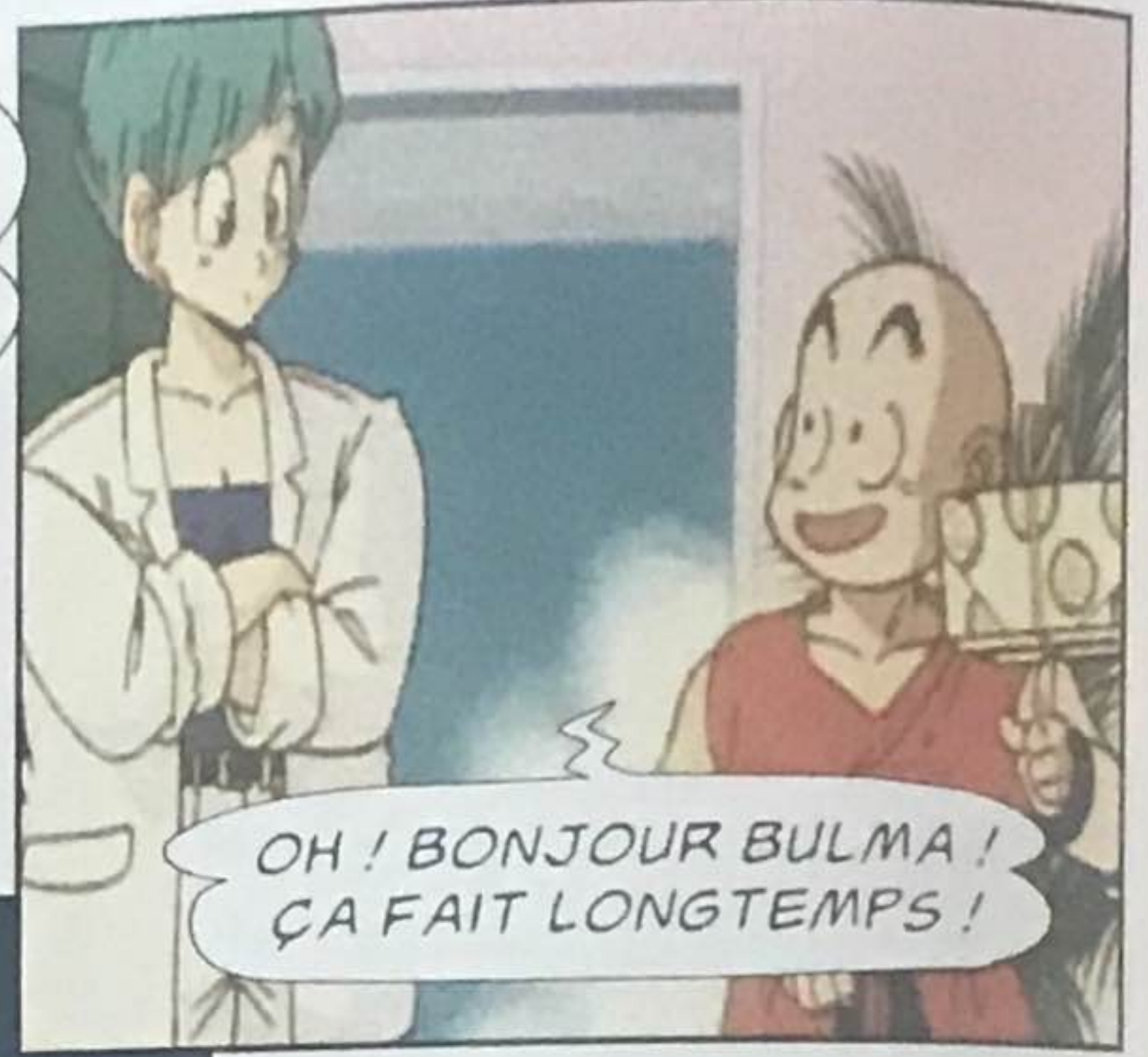
RÉSUMÉ : COMME LE TEMPS PASSE VITE ! MAINTENANT SANGOKU EST MARIÉ ET EST PAPA D'UN CHARMANT PETIT GARÇON : SANGOHAN ! UN JOUR, UN MYSTÉRIEUX GUERRIER, VENU D'UNE AUTRE PLANÈTE, ARRIVE SUR LA TERRE ET COMMENCE À TROUBLER LA PAIX ! QUE CHERCHE-T-IL ? QUELS SONT SES PLANS ?



MON DISPOSITIF ME SIGNALÉ QU'IL SE DÉPLACE À GRANDE VITESSE !



MON FRÈRE AURAIT-IL DÉJÀ OUBLIÉ QUI NOUS SOMMES ? IL DOIT SE JOINDRE AUX GUERRIERS DE L'ESPACE !



OH ! BONJOUR BULMA ! ÇA FAIT LONGTEMPS !



NOUS Y VOILÀ ! C'EST ICI QU'HABITE TORTUE GÉNIALE !



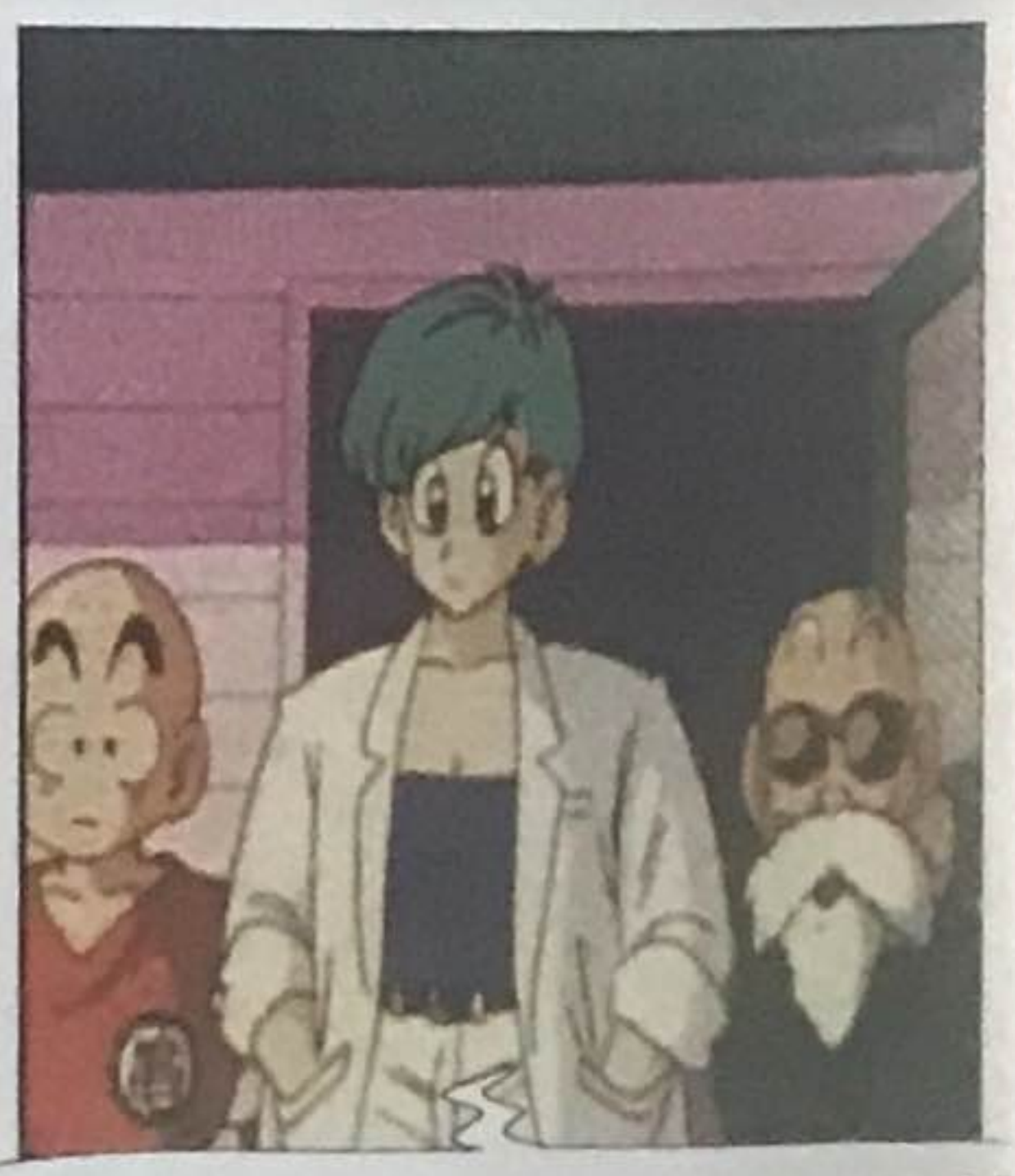
Y A QUELQU'UN ICI ?



IL S'EST ARRÊTÉ !



SANGOKU !



TIENS, MAIS À QUI IL EST CE PETIT BONHOMME ?





PRÉSENTE MON  
FILS :  
SANGOHAN !

BONJOUR !



AH OUI ! TU LUI A DONNÉ  
LE PRÉNOM DE TON  
GRAND-PÈRE !



ET OUI !

EN TOUT CAS POUR UNE  
SURPRISE... ! JE N'AURAI  
JAMAIS PENSÉ QUE TU  
AVAIS DÉJÀ UN PETIT !  
ET QUEL ÂGE A-T-IL ?



4 ANS !

IL EST MIGNON  
ET BIEN ÉLEVÉ !

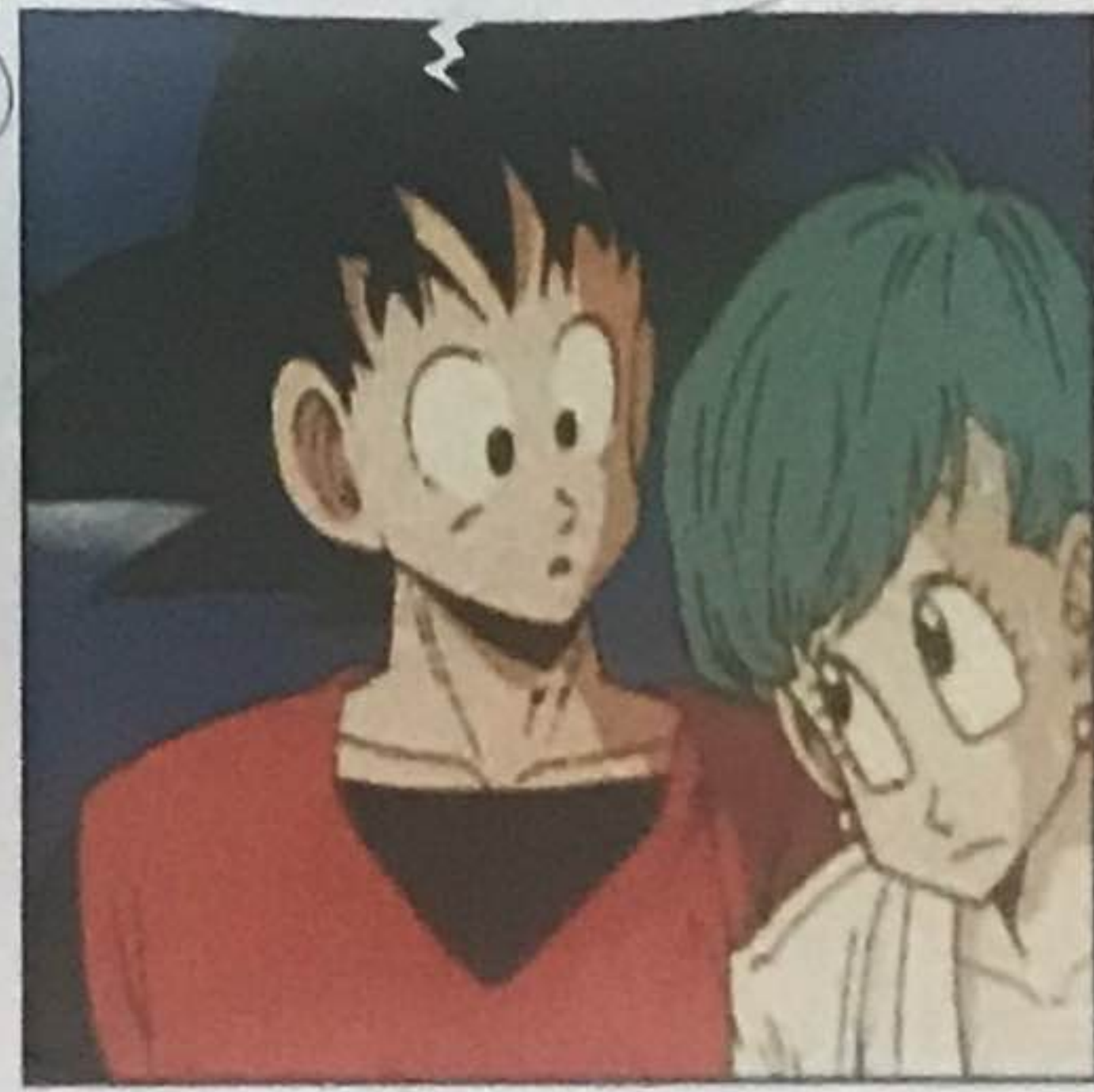
ET QUE VEUX-TU  
FAIRE QUAND TU  
SERAS GRAND ?

JE SERAI  
UN GRAND SAVANT !



OH ! MAIS IL A UNE QUEUE !  
DIS, AS-TU REMARQUÉ S'IL  
LUI ARRIVAIT PARFOIS DES  
CHOSSES UN PEU BIZARRES ?

QUEL GENRE  
DE CHOSSES ?





EST-CE QUE TU SAIS S'IL  
A LE POUVOIR DE SE  
TRANSFORMER LORSQU'IL  
REGARDE LA PLEINE LUNE ?



EN REGARDANT  
LA LUNE ? NON, SA  
MÈRE PRÉFÈRE  
QU'IL SE COUCHE  
TRÈS TÔT !



???



JE L'AURAIS BIEN  
ENTRAÎNÉ MAIS SA MÈRE  
TROUVE QU'IL EST TROP  
PETIT !

POUR RIEN,  
JE TE DEMANDAIS  
ÇA COMME ÇA !



EST-IL AUSSI DOUÉ  
QUE TOI POUR LES  
ARTS MARTIAUX ?



NON !!



TU JOUES À  
PIERRE, FEUILLE,  
CISEAU AVEC MOI  
MONSIEUR LE  
CRABE ?



ELLE PENSE QU'IL VAUT  
MIEUX FAIRE DES ÉTUDES !

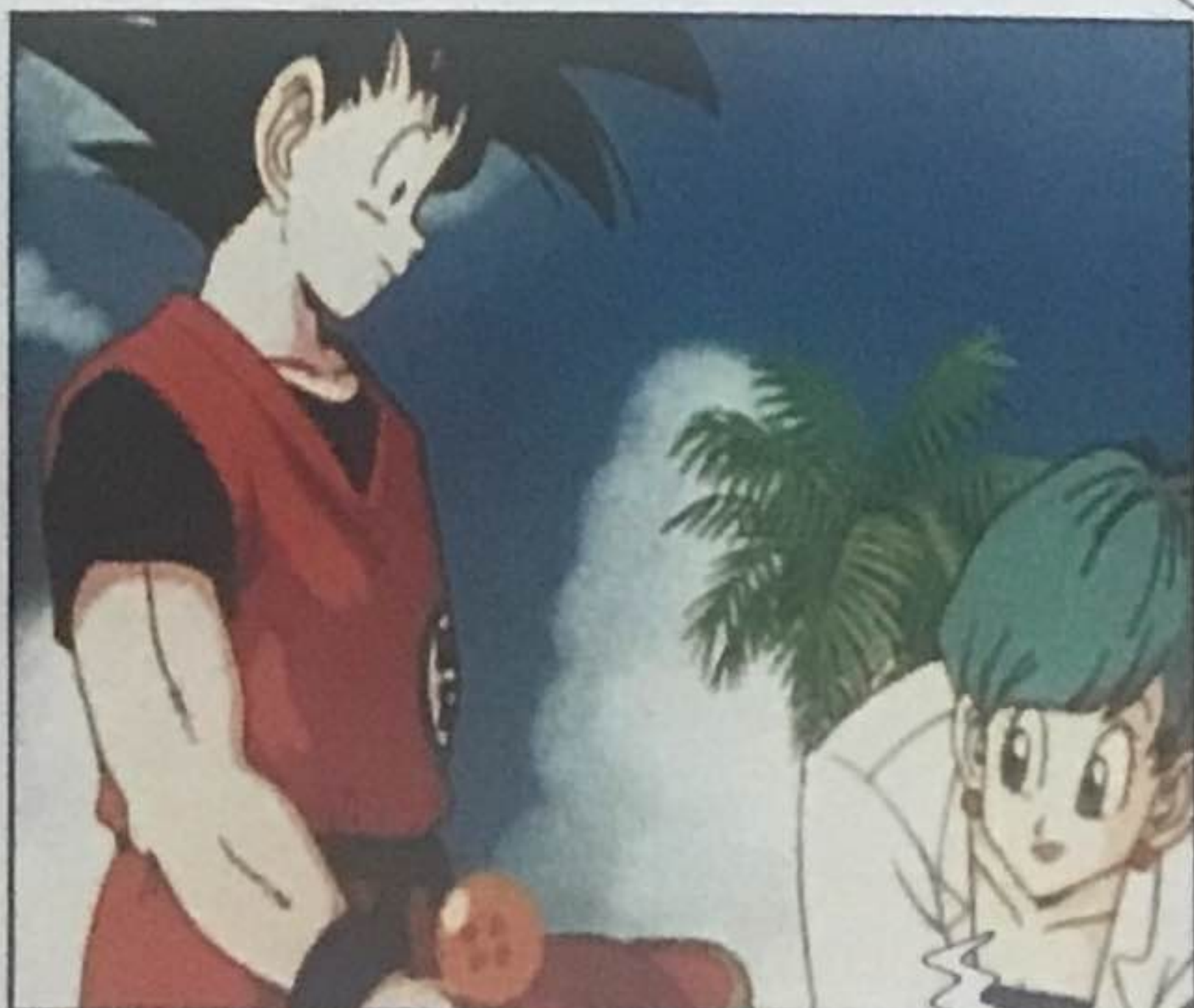
OUI ! C'EST LA QUATRIÈME  
BOULE ! C'ÉTAIT LE PORTE-  
BONHEUR DE MON GRAND-  
PÈRE !



C'EST DOMMAGE QU'IL  
SOIT PRIVÉ DE CET  
ENTRAÎNEMENT !



OH MAIS QU'EST-CE QUE TU AS  
SUR TON CHAPEAU ? ON DIRAIT  
UNE BOULE DE CRISTAL !







J'EN AI FAIT CADEAU À SANGOHAN ! MAIS J'AI AUSSI RETROUVÉ LA TROISIÈME ET LA SIXIÈME !

AH ! ÇA ME RAPPELLE DE BONS SOUVENIRS !



ÇA NE TE TENTERAIT PAS D'ALLER RECHERCHER LES QUATRE AUTRES POUR ALLER RÉALISER UN VŒU !



J'Y PENSE MAIS JE N'AI AUCUN SOUHAIT PARTICULIER !



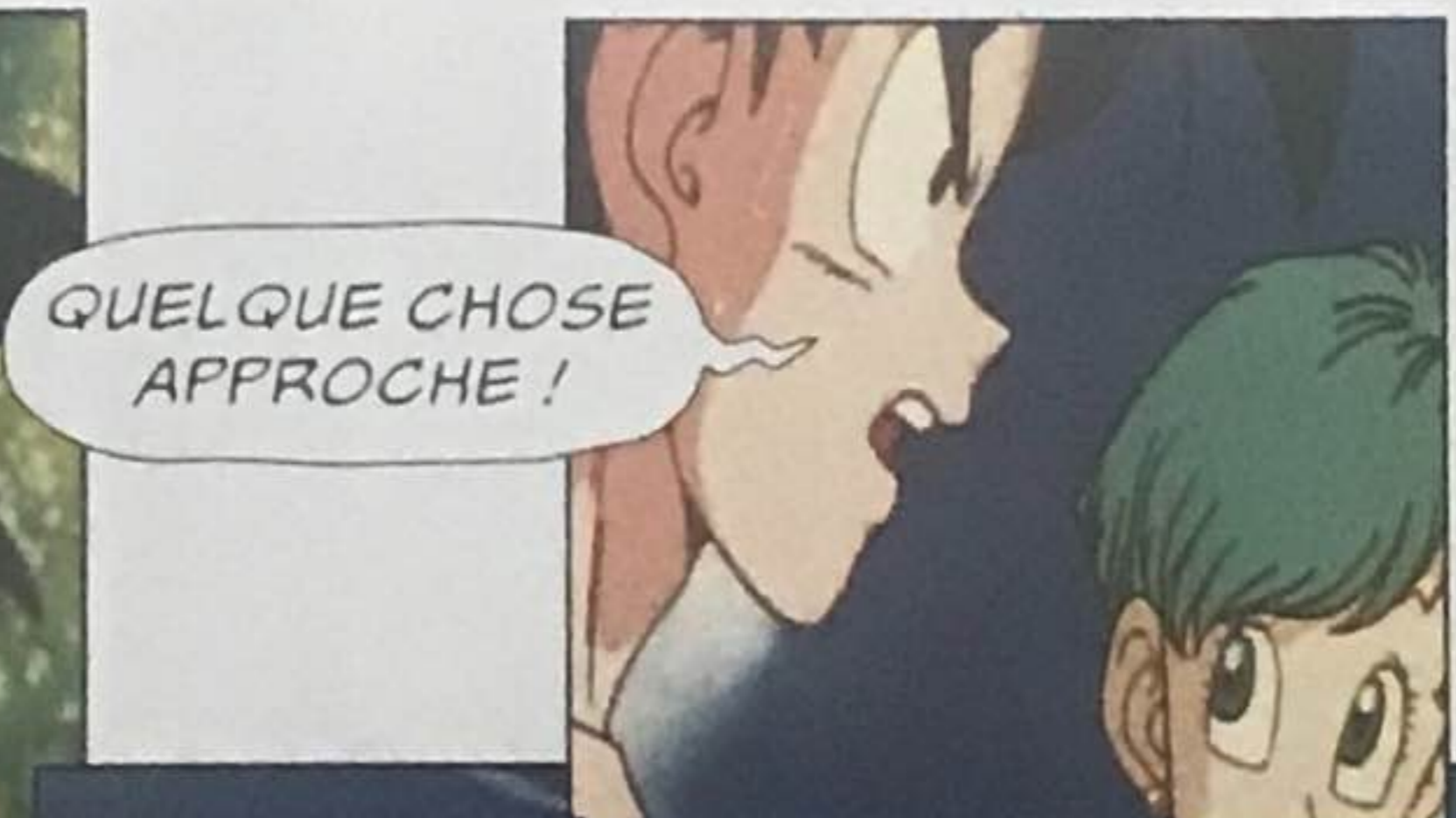
JE CRAIGNAIS QUE LA VIE DE FAMILLE NE L'AIT AFFAIBLI MAIS APPAREMMENT IL N'EN EST RIEN !



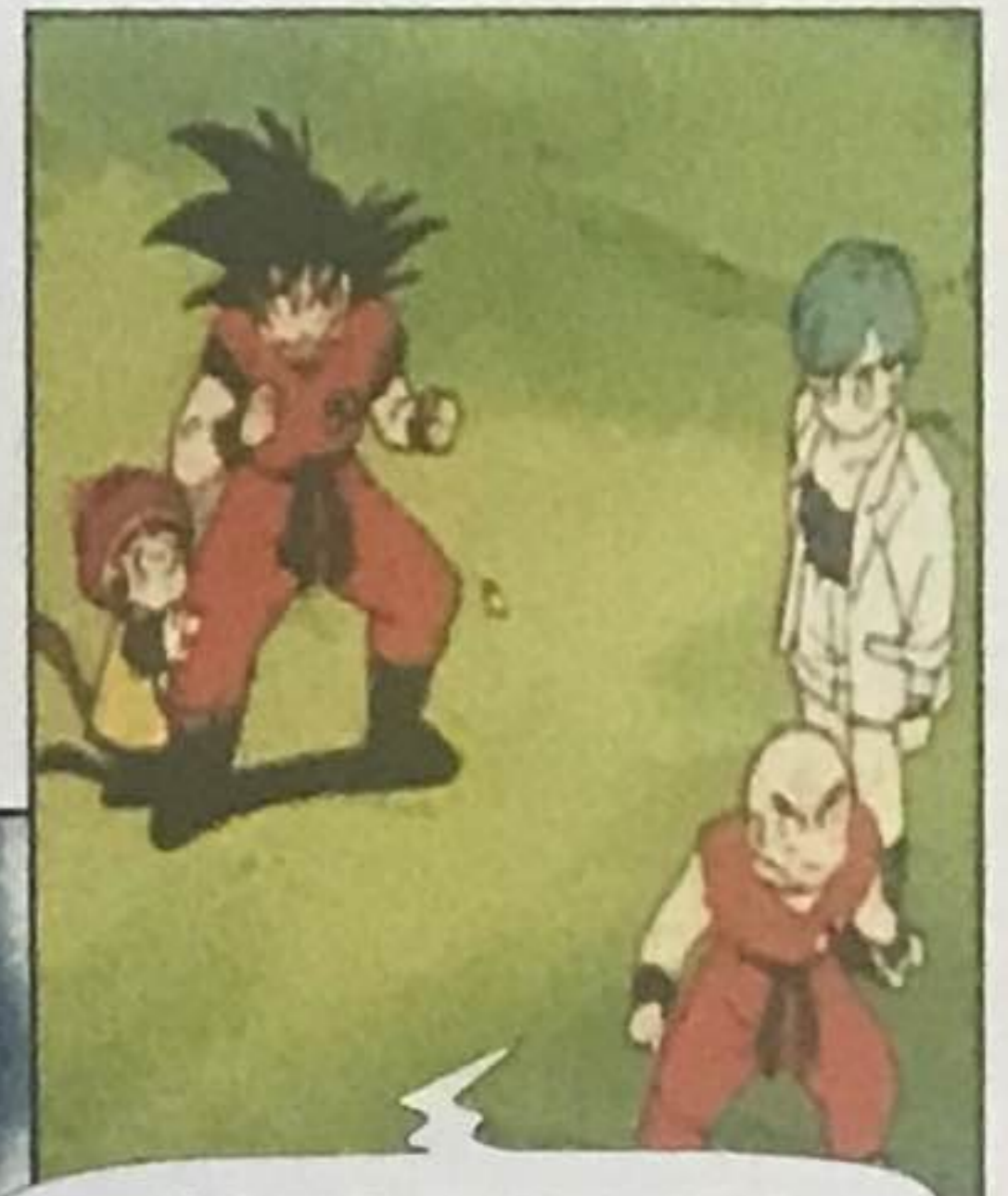
OH MAIS TU TIRES TOUJOURS AUSSI FORT QU'AU BON VIEUX TEMPS !



IL SE PASSE QUELQUE CHOSE !



QUELQUE CHOSE APPROCHE !



JE ME DEMANDE CE QUE ÇA PEUT-ÊTRE ?

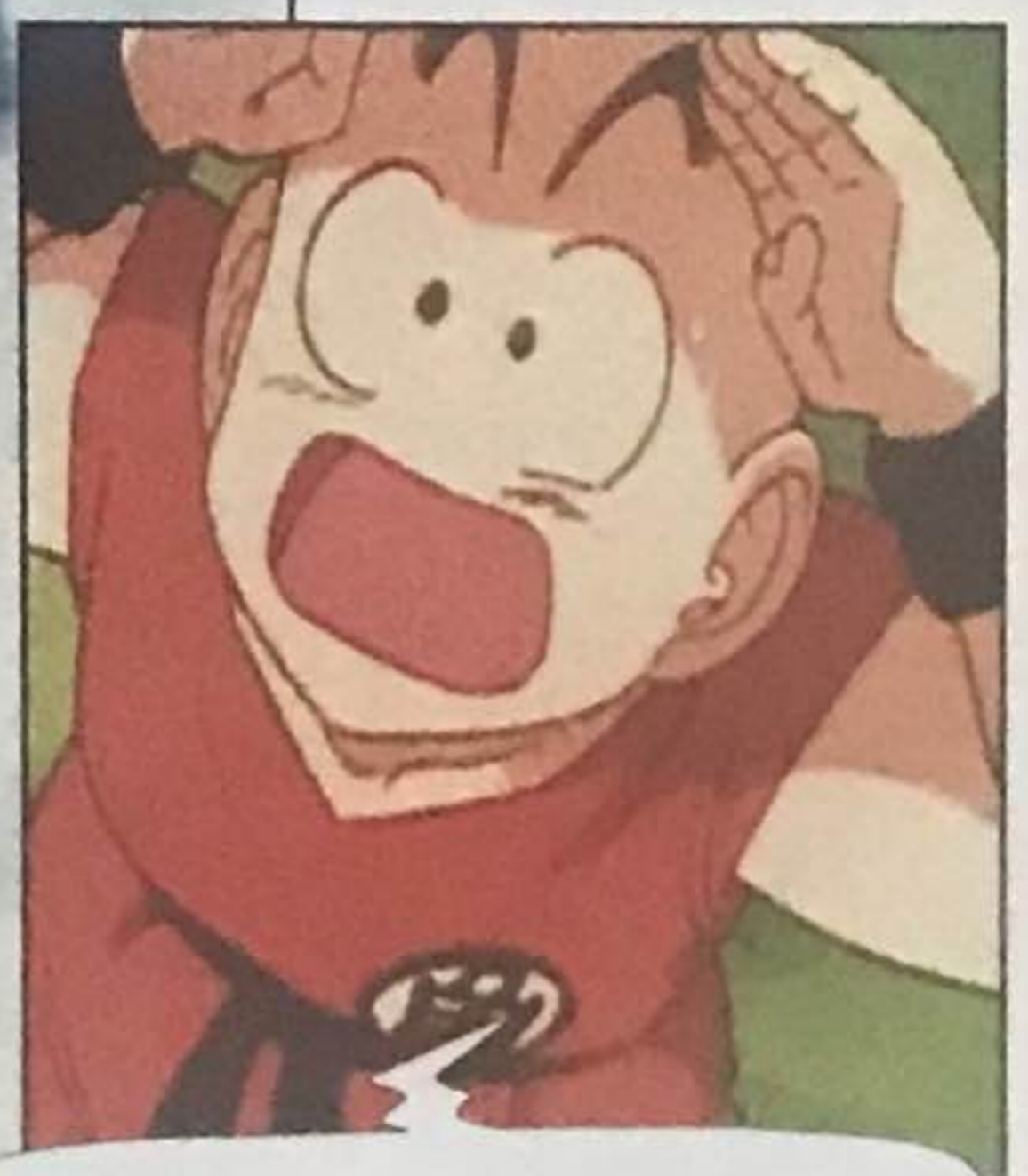


C'EST UNE FORCE IMMENSE QUI SE RAPPROCHE !



LÀÀÀ !!

DANS LE CIEL !



C'EST UN HOMME QUI SE DIRIGE DROIT SUR NOUS !



JE SENS QU'UN GRAND DANGER NOUS MENACE !



JE ME SUIS DONNÉ UN MAL DE CHIEN POUR TE RETROUVER !

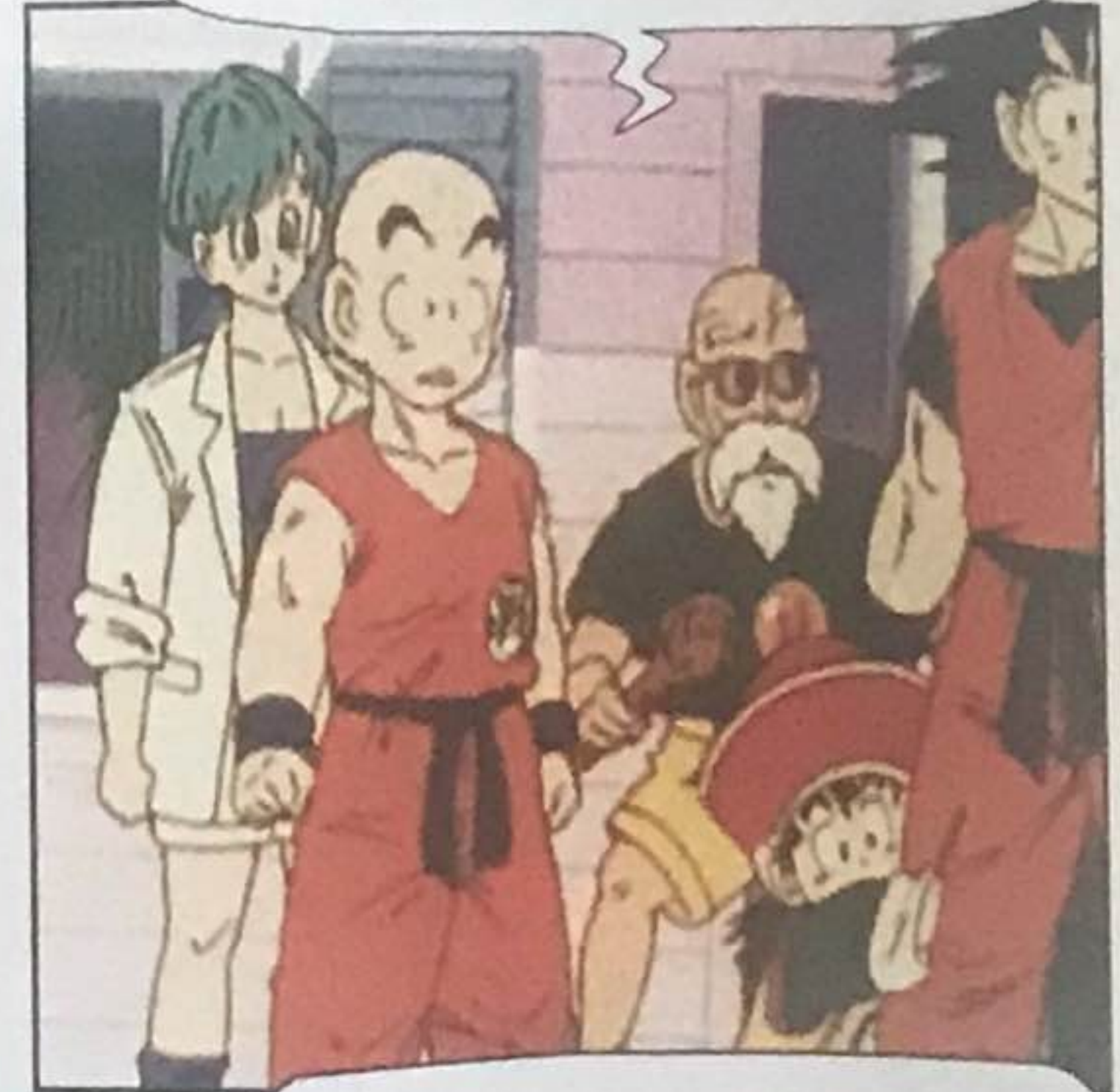
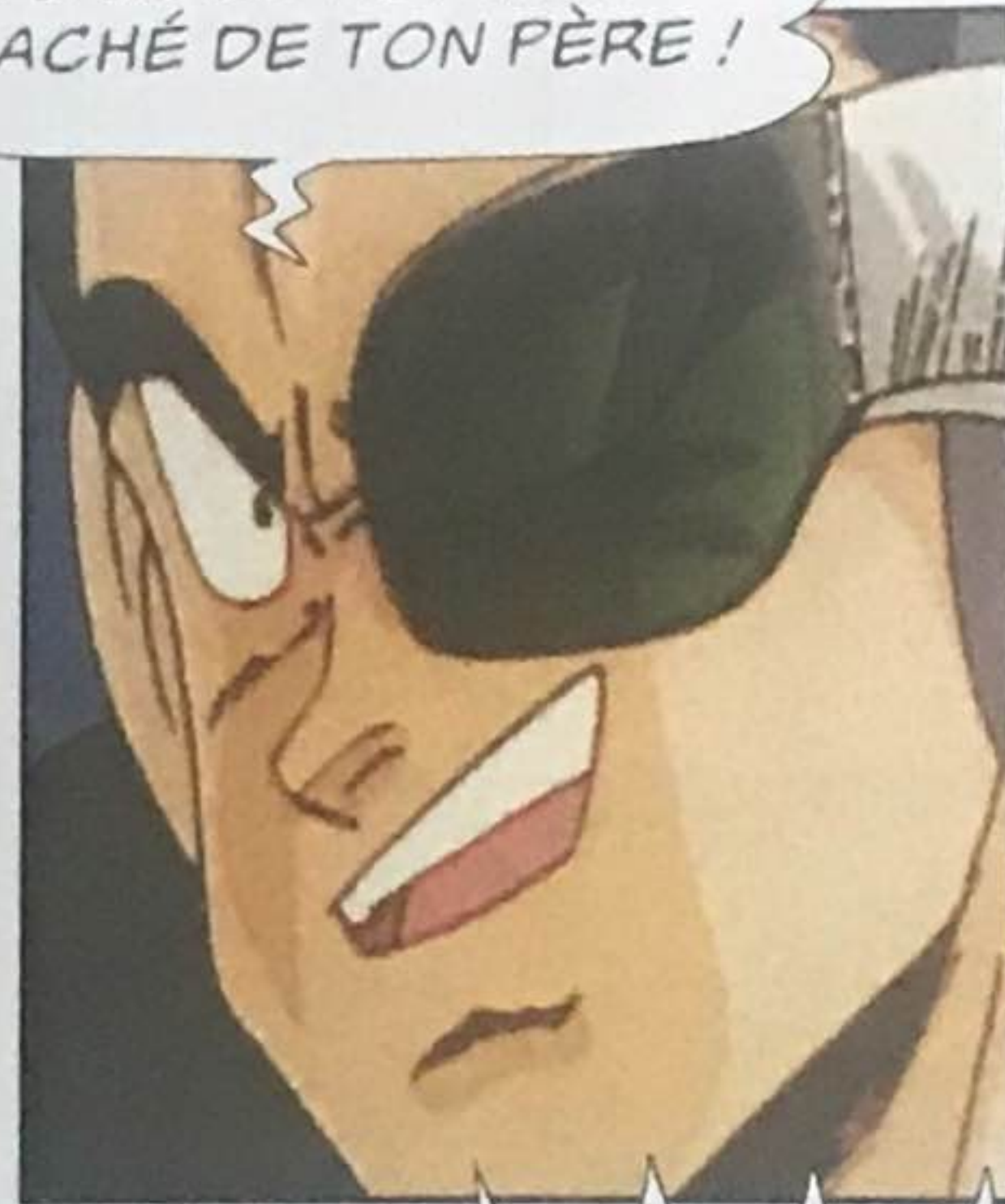
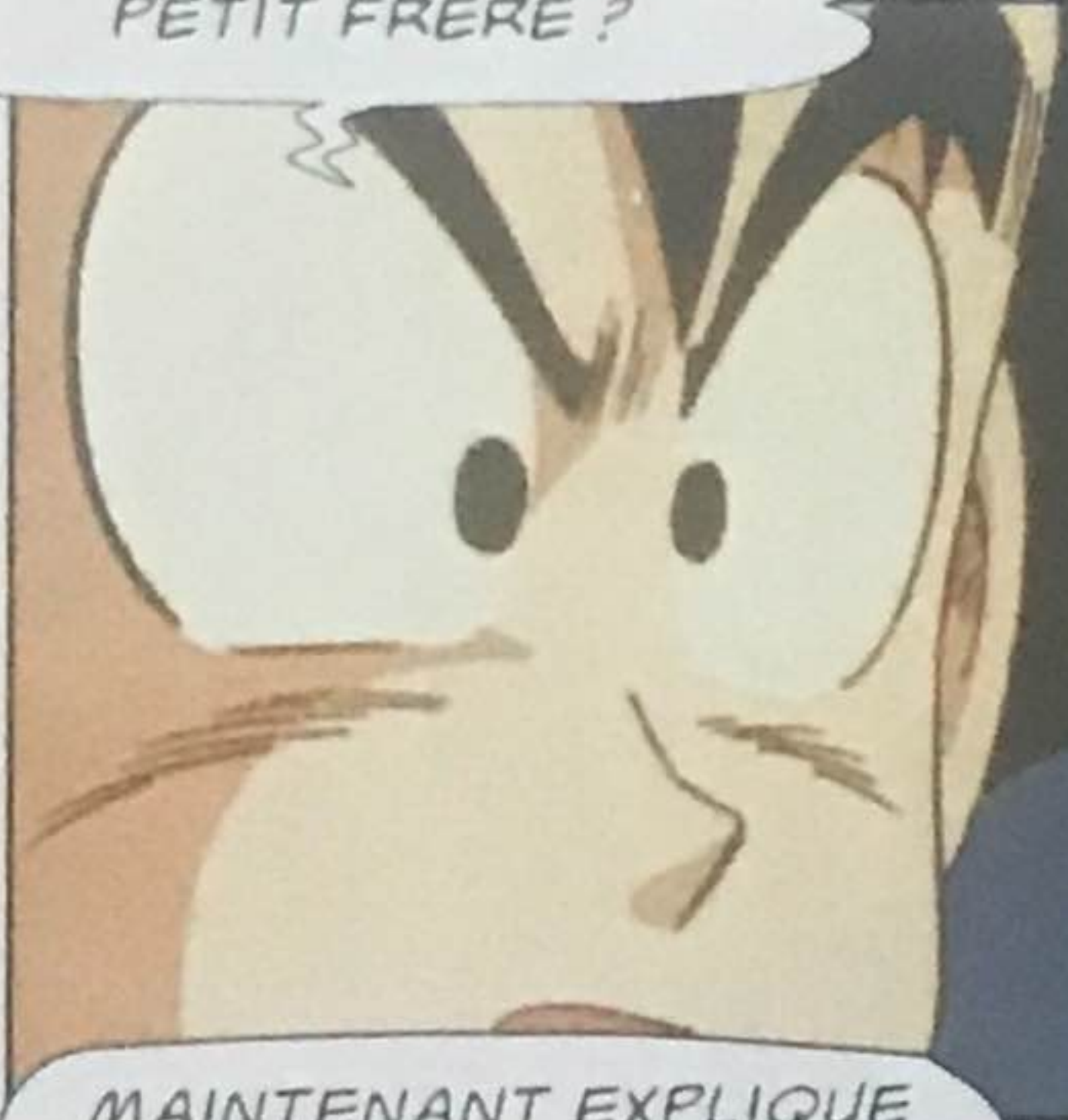
ALORS, TU NE ME RECONNAIS PAS ? TU AS BEAUCOUP CHANGÉ ! MAIS JE TE RECONNAIS TRÈS BIEN, PETIT FRÈRE.



POURQUOI M'APPELLES-TU PETIT FRÈRE ?

TU ES LE PORTAIT CRACHÉ DE TON PÈRE !

MAIS QU'EST-CE QU'IL RACONTE ? TU CONNAIS CET HOMME ?



MAINTENANT EXPLIQUE TOI ! ON T'AVAIT ENVOYÉ ICI AVEC L'ORDRE DE DÉTRUIRE L'ESPÈCE HUMAINE !

POURQUOI N'AS-TU PAS REMPLI TA MISSION ?

HE ! DU CALME ! JE NE SAIS PAS QUI TU ES NI D'OÙ TU VIENS MAIS QUITTE CETTE ÎLE TOUT DE SUITE !



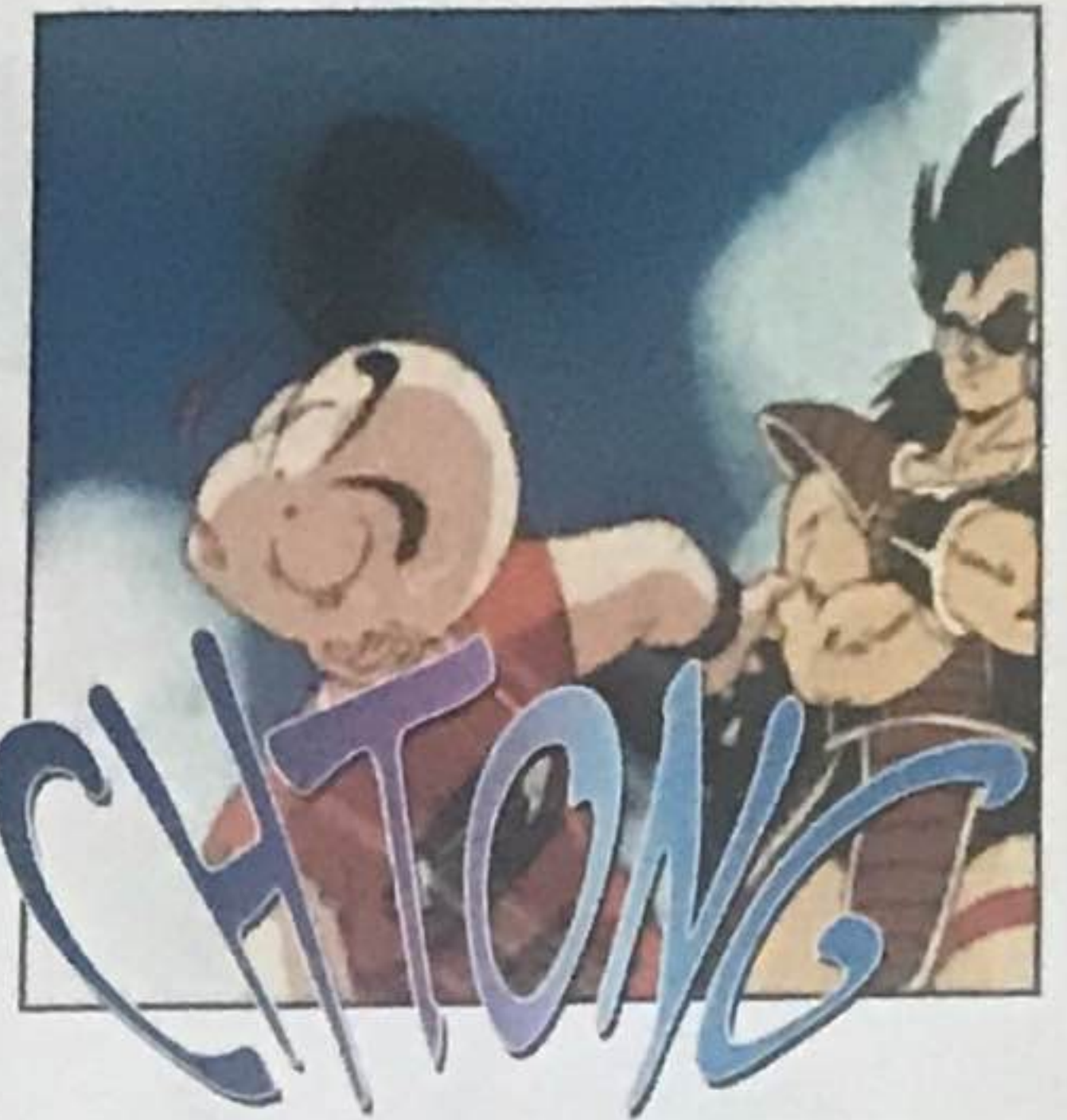




ALLEZ OUST VA-T-EN !



NON, NE T'APPROCHE PAS DE LUI !



CATONG



ATTENDS UN PEU !



OUPS !!

C'EST INCROYABLE ! IL A UNE QUEUE LUI AUSSI !



ET OUI ! JE PENSE QUE CE PETIT DÉTAIL DEVRAIT ÊTRE SUFFISANT POUR TE CONVAINCRE !



ME CONVAINCRE DE QUOI ?



TU ES MON FRÈRE ! AURAS-TU OUBLIÉ QUE NOUS SOMMES DU MÊME SANG ?



JE NE TE CONNAIS PAS ! IL N'EXISTE AUCUN LIEN ENTRE NOUS DEUX !



COMMENT PEUX-TU ME RENIER DE CETTE FAÇON ?



LACHE-MOI ! RETOURNE  
AVEC BULMA !



ÉCOUTE-MOI ! QUAND TU  
ÉTAIS PETIT, TU AS REÇU  
UN CHOC À LA TÊTE !  
VRAI OU FAUX ?

C'EST JUSTE !  
MAIS JE NE ME  
SOUVIENS DE RIEN !

RENDS-TOI À  
L'ÉVIDENCE !



QUELLE ÉVIDENCE ? ÇA NE  
PROUVE ABSOLUMENT  
RIEN !

SANGOKU, IL EST TEMPS  
QUE JE TE RÉVÈLE UNE  
CHOSE QUE M'A AVOUÉE  
TON GRAND-PÈRE AVANT  
DE MOURIR !

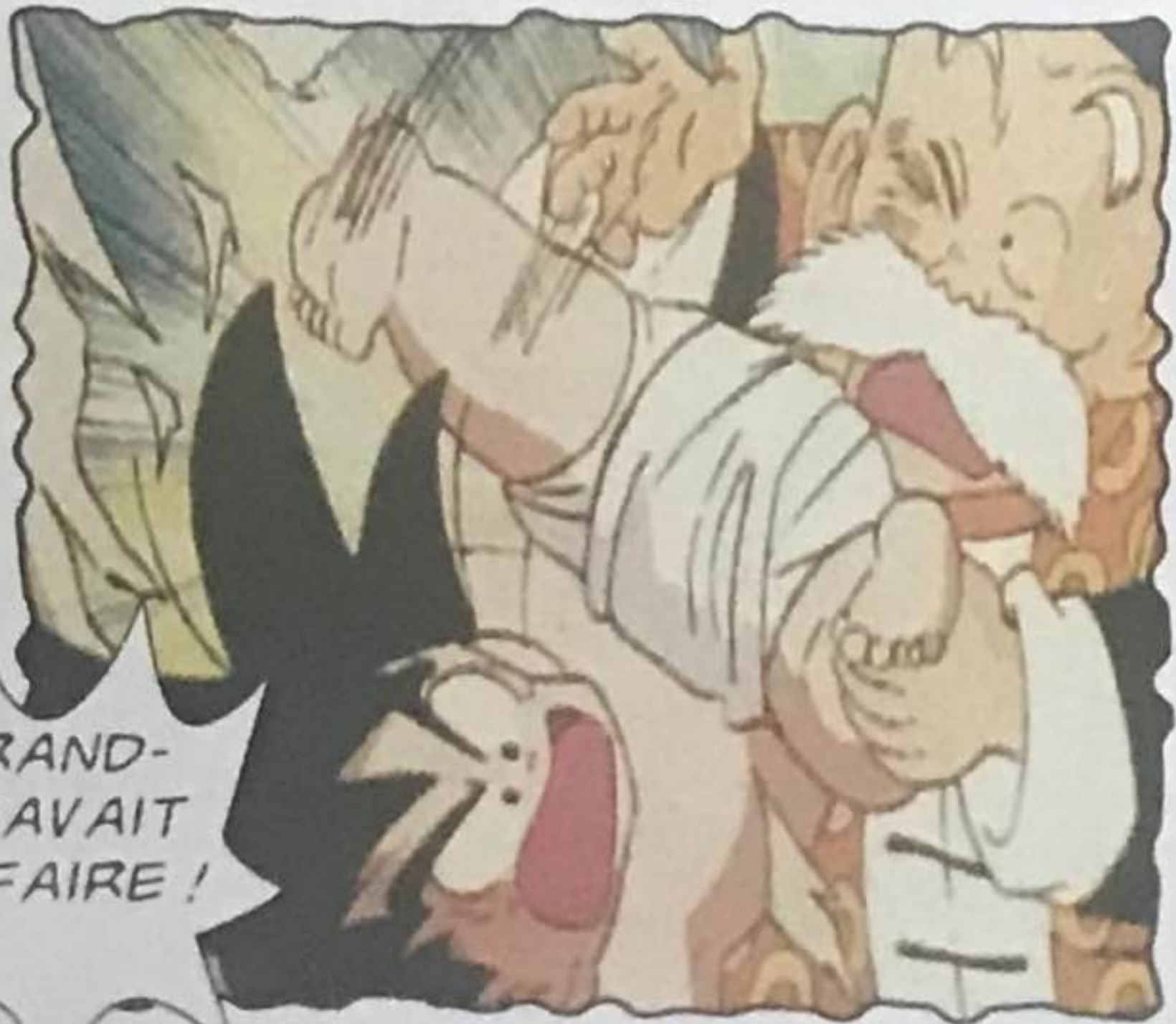


UN JOUR, ALORS  
QU'IL VOYAGEAIT,  
IL A VU UNE CHOSE  
ÉTRANGE TOMBER  
DU CIEL !



IL S'EST APPROCHÉ DE L'OBJET  
QUI ÉTAIT EN FAIT UNE CAPSULE  
SPATIALE ! IL A DÉCOUVERT À  
L'INTÉRIEUR UN BÉBÉ ÂGÉ DE  
QUELQUES MOIS SEULEMENT !  
IL L'A RAMENÉ CHEZ LUI ET A  
ESSAYÉ DE L'ÉLEVER LUI-MÊME !  
MAIS L'ENFANT ÉTAIT TRÈS  
SAUVAGE ! IL N'ARRIVAIT PAS À  
S'HABITUER AU VIEIL HOMME...

**BAOU !**



... TON GRAND-  
PÈRE NE SAVAIT  
PLUS QUE FAIRE !



UN JOUR, LORS D'UNE  
BALADE, LE BÉBÉ EST TOMBÉ  
ACCIDENTELLEMENT ET  
S'EST BLESSÉ À LA TÊTE !

APRÈS CETTE CHUTE,  
L'ENFANT A CESSÉ  
D'ÊTRE FAROUCHE ET  
EST DEVENU UN BEAU  
PETIT GARÇON !

ET CE PETIT  
C'ÉTAIT MOI ?

BIEN, MAIS ÇA  
N'EXPLIQUE TOUJOURS  
PAS LE LIEN ENTRE  
SANGOKU ET CET  
HOMME !

BON, QUI ES-TU ET  
QUE VEUX-TU ?

CETTE CHUTE T'A  
TOUT FAIT OUBLIER !  
JE VAIS TE RAFRAÎCHIR  
LA MÉMOIRE !

EN ATTENDANT IL  
VA FALLOIR QUE  
TU TRAVAILLES  
DUREMENT POUR  
NOUS !

MÉFIE-TOI DE LUI  
SANGOKU ! IL EST  
DANGEREUX !

J'AI SENTI EN LUI UNE  
FORCE TERRIBLE !  
C'EST LA PREMIÈRE  
FOIS QUE ÇA  
M'INQUIÈTE COMME  
CELA !

C'EST VRAI QU'IL  
ME FAIT PEUR !

TU N'APPARTIENS PAS  
À L'ESPÈCE HUMAINE !  
TU VIENS D'UNE AUTRE  
PLANÈTE !



TU ES NÉ SUR VÉGÉTA  
TU APPARTIENS À L'UN  
DES PEUPLES LES PLUS  
PUISSANTS : LES  
GUERRIERS DE  
L'ESPACE !



QUOI !!



JE SUIS TON  
FRÈRE !



OH DIS, CE N'EST PAS  
TON FRÈRE !



IL MENT, N'EST-CE  
PAS SANGOKU ?



TU PENSES QUE JE  
VAIS TE CROIRE ?



JE NE TE CROIS PAS !



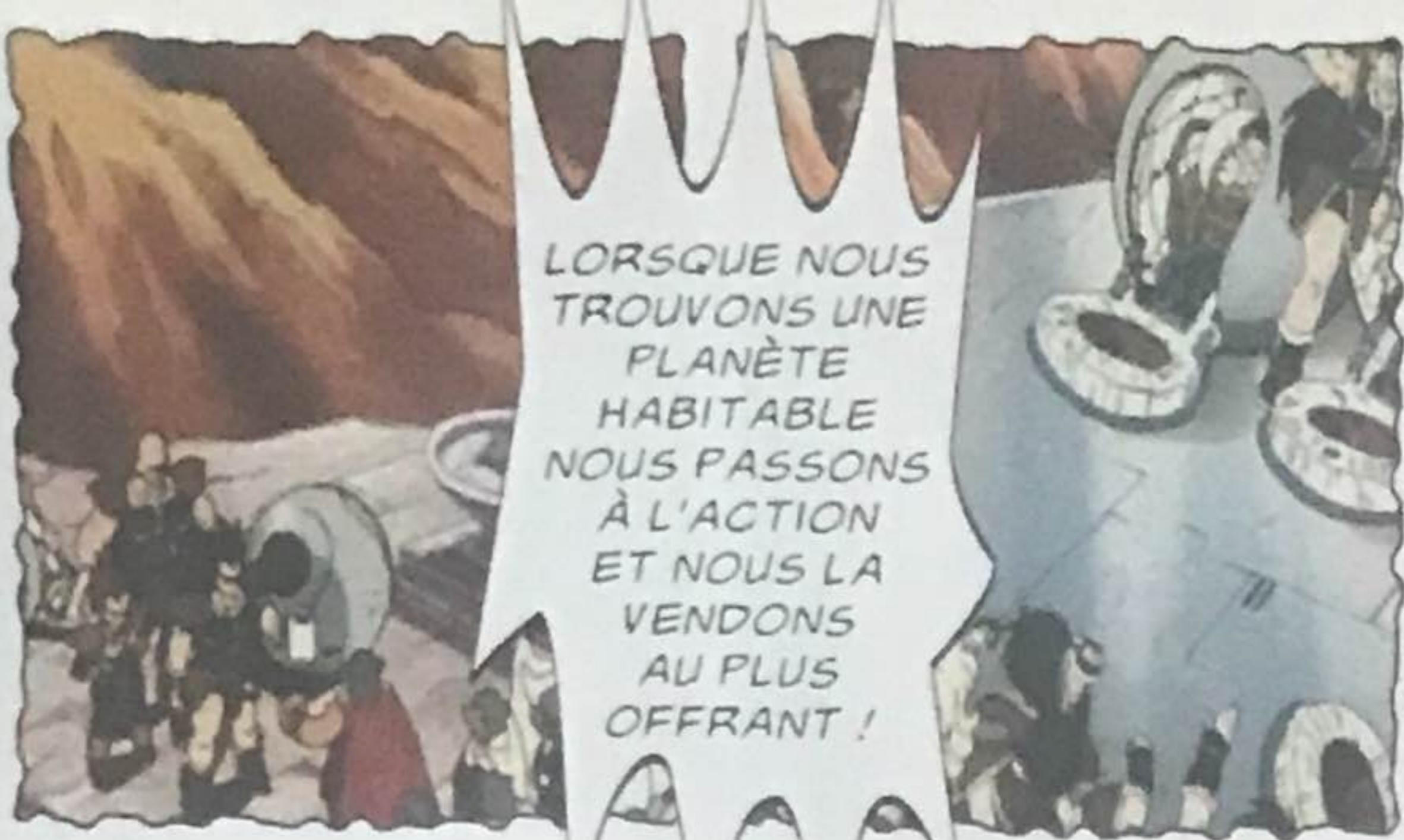
NOUS SOMMES UN  
PEUPLE DE GUERRIERS  
FIERS ET COURAGEUX  
ET NOTRE SEUL BUT  
EST DE CONQUÉRIR  
SANS FIN !



JE VAIS TOUT VOUS  
EXPLIQUER ! SANGOKU EST  
VENU EN VISITEUR ! IL A ÉTÉ  
ENVOYÉ SUR LA TERRE  
POUR REMPLIR UNE MISSION  
IL AVAIT REÇU L'ORDRE  
DE DÉTRUIRE L'ESPÈCE  
HUMAINE !







LORSQUE NOUS TROUVONS UNE PLANÈTE HABITABLE NOUS PASSONS À L'ACTION ET NOUS LA VENDONS AU PLUS OFFRANT !



MAIS C'EST IGNOBLE COMMENT PEUT-ON ÊTRE AUSSI CRUEL ?



C'EST ODIEUX DE SE SERVIR D'UN ENFANT POUR FAIRE DE TELLE CHOSE !



QUELLE PERTE DE TEMPS !



TU AURAS DU DÉTRUIRE TOUS CES HUMAINS !

ESPÈCE D'IGNORANTS, NOUS VOYONS NOS FORCES DÉCUPLER EN PÉRIODE DE PLEINE LUNE !



COMME ON PEUT VOIR LA LUNE D'ICI, TOUT VA S'ARRANGER !



QUOI ???



QU'EST-CE QUE C'EST QUE CES SORNETTES ? JE NE CROIS PAS UN MOT DE TOUT ÇA !



PRFF !!!



MAIS QU'EST-CE QUI T'EST ARRIVÉ ? TU AS PERDU TA QUEUE ?





COMMENT SE FAIT-IL QU'ELLE AIT DISPARU ?



ÇA FAIT DES ANNEES QUE JE NE L'AI PLUS ET JE NE M'EN PORTE PAS PLUS MAL !



CHOSE ?

J'AI GRANDI SUR LA TERRE ! JE N'AI RIEN À FAIRE AVEC TOI !



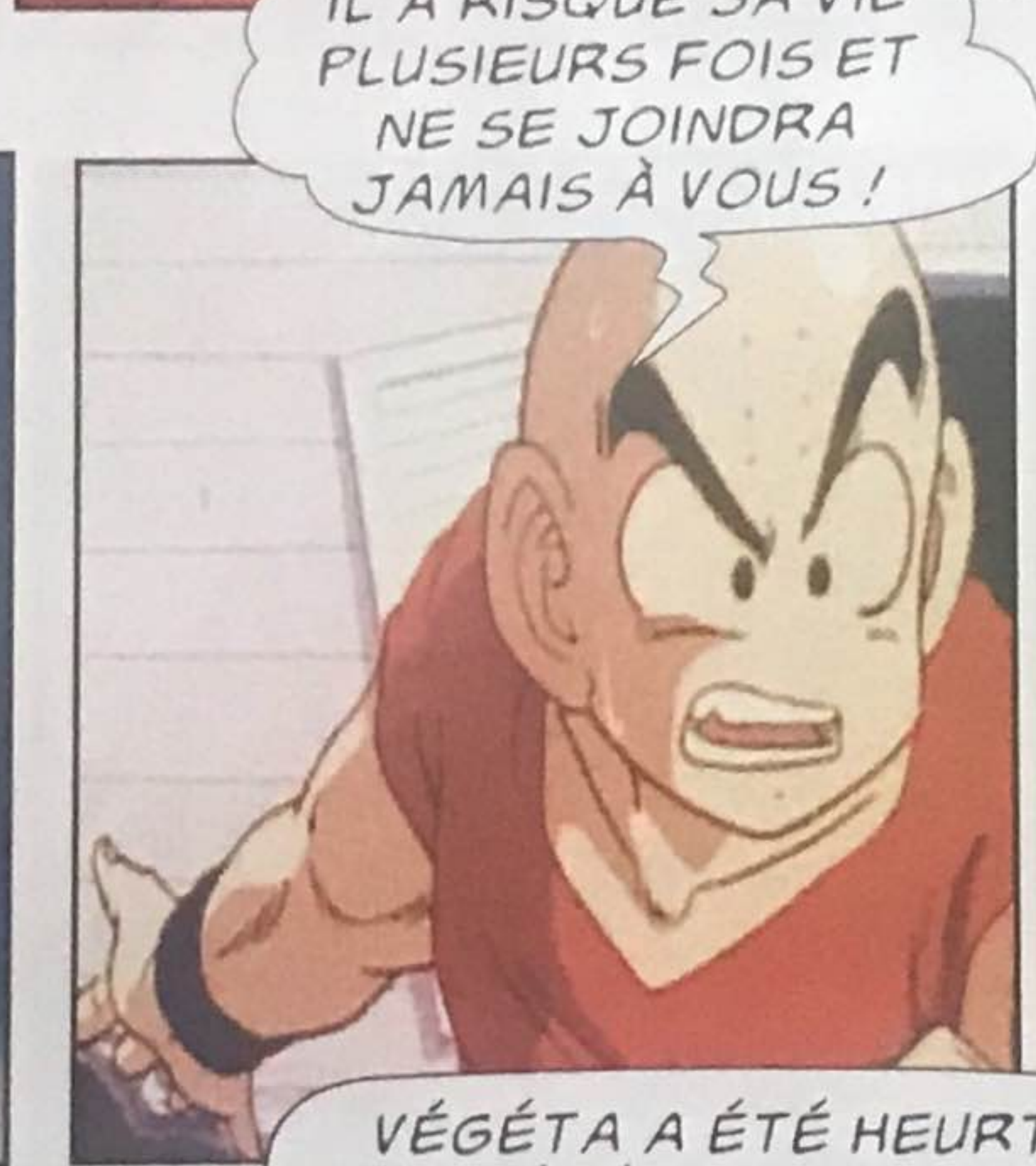
MAINTENANT JE COMPRENDS TOUT !



ÇA SUFFIT ! JE M'EN FICHE DE VENIR D'AILLEURS, D'ÊTRE TON FRÈRE...



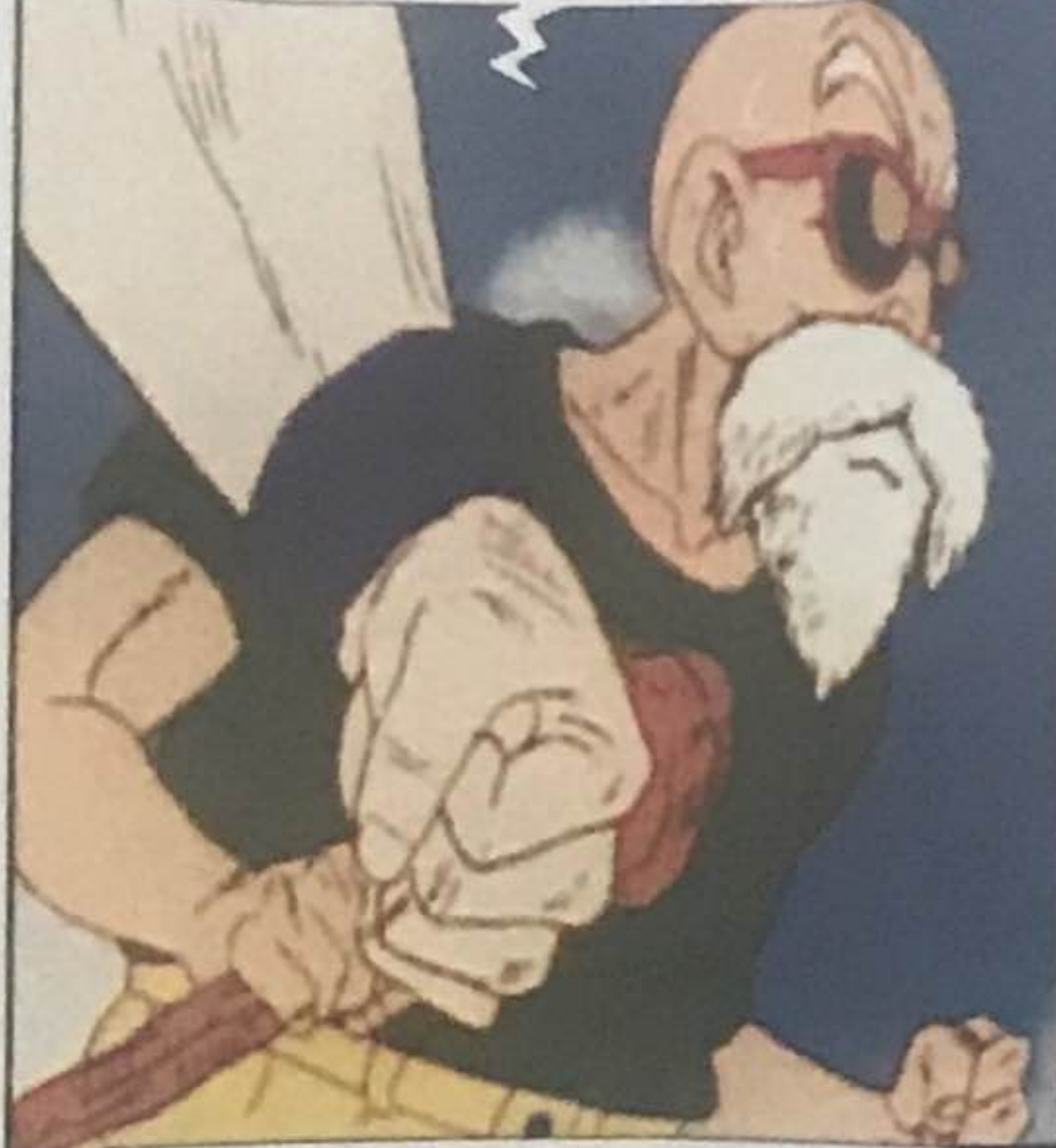
SANGOKU A RAISON ! IL EST DES NÔTRES !



IL A RISQUÉ SA VIE PLUSIEURS FOIS ET NE SE JOINDRA JAMAIS À VOUS !



QUAND IL SAURA TOUTE LA VÉRITÉ PEUT-ÊTRE CHANGERA-T-IL D'AVIS !



JE VAIS TE CONTER L'HISTOIRE DE VÉGÉTA...

VÉGÉTA A ÉTÉ HEURTÉE PAR UNE MÉTÉORITE ET A EXPLOSÉ ! ÇA A ÉTÉ UN DÉSASTRE POUR NOTRE PEUPLE !



C'EST COMME ÇA QUE NOTRE PÈRE ET NOTRE MÈRE ONT DISPARU !



IL Y A QUELQUES JOURS,  
NOUS AVONS TROUVÉ  
UNE PLANÈTE DONT  
NOUS POURRONS TIRER  
UN BON PRIX MAIS IL  
FAUT ÊTRE QUATRE !



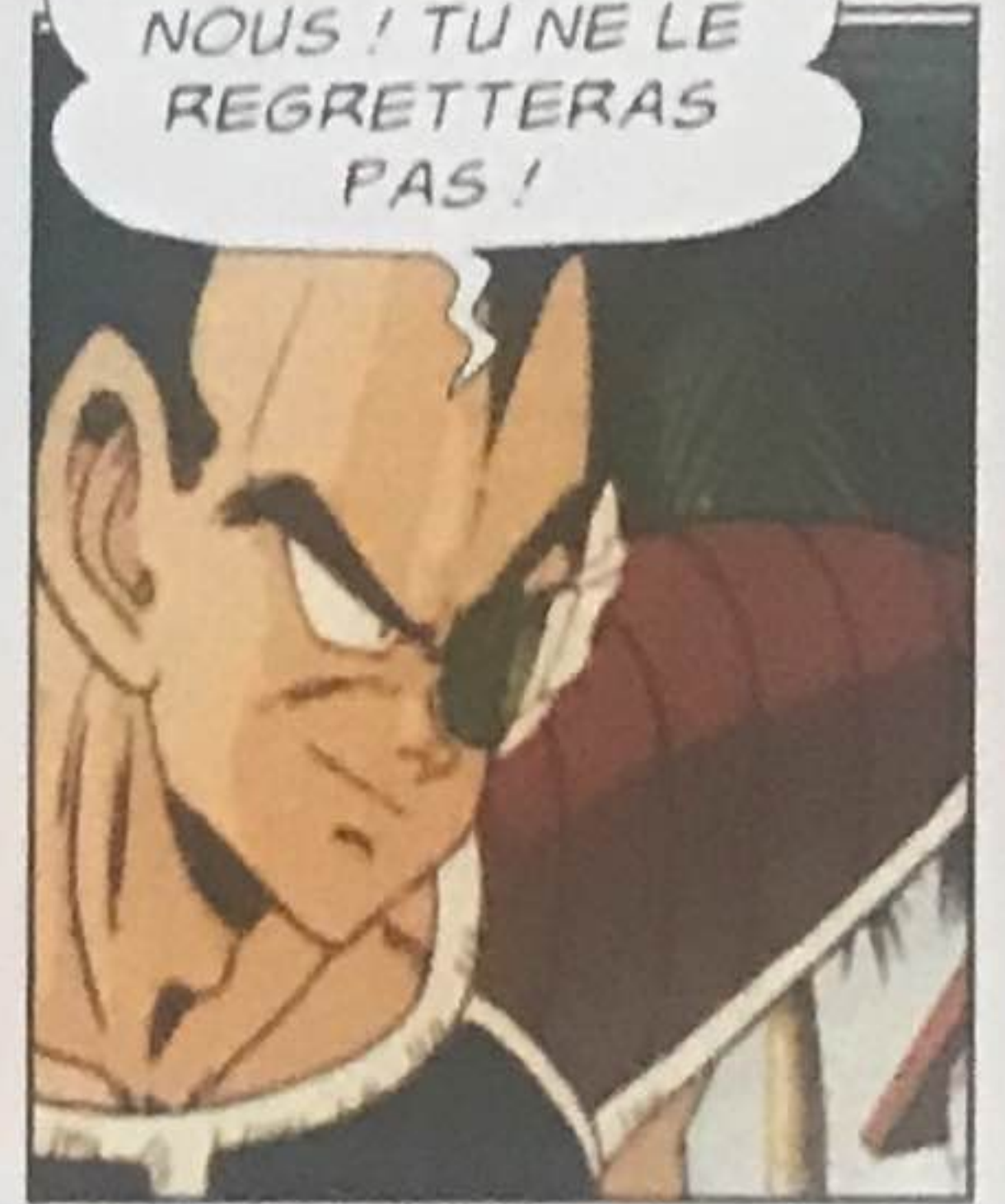
IL Y A QUELQUES JOURS,  
NOUS AVONS TROUVÉ  
UNE PLANÈTE DONT  
NOUS POURRONS TIRER  
UN BON PRIX MAIS IL  
FAUT ÊTRE QUATRE !



ACCEPTÉ DE  
TE JOINDRE À  
NOUS ET NOUS  
GAGNERONS !



ALLEZ VIENS AVEC  
NOUS ! TU NE LE  
REGRETTERAS  
PAS !



PLUTÔT MOURIR QUE DE  
ME JOINDRE À UNE BRUTE  
COMME TOI !

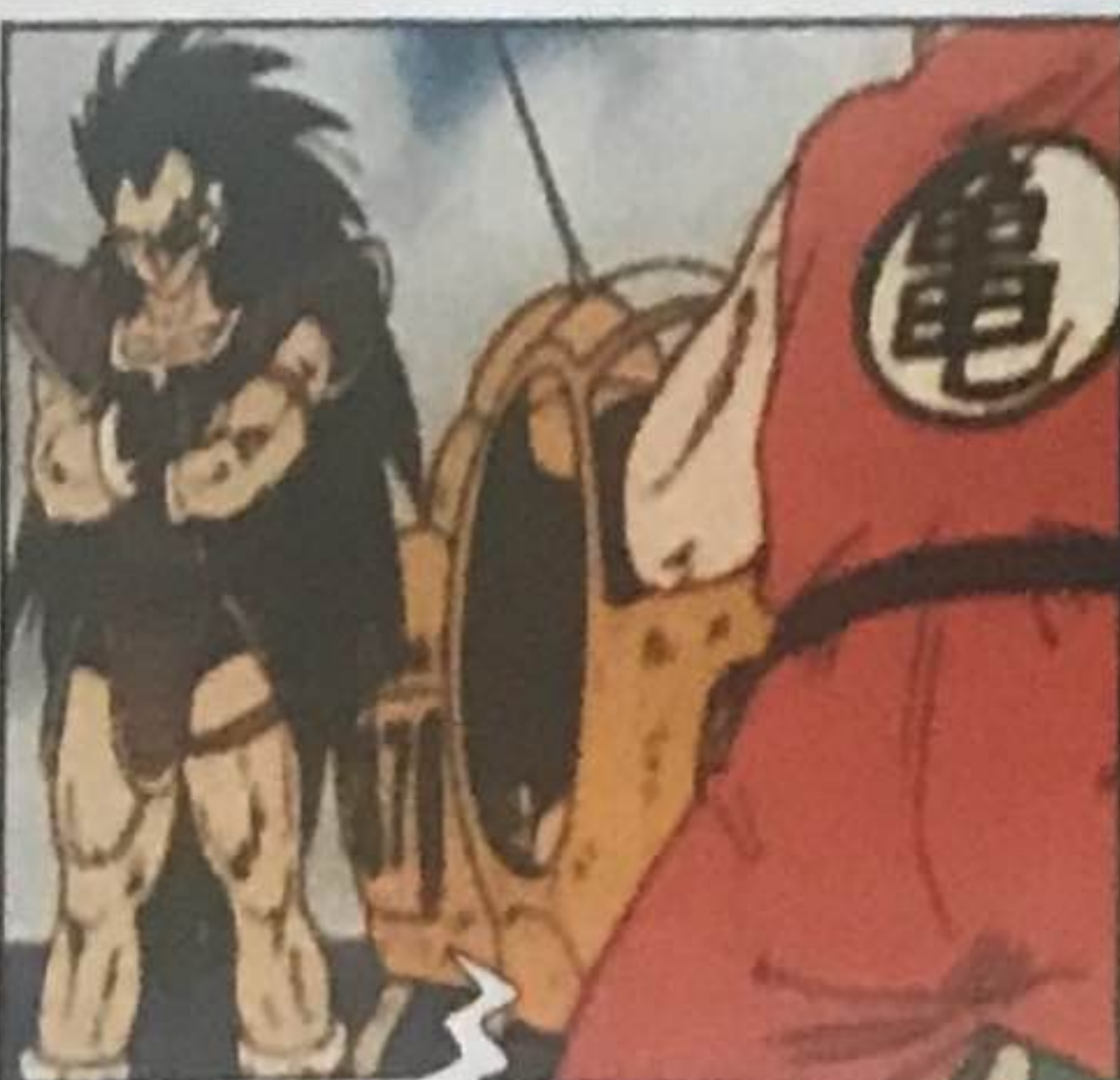


ÇA NE TE DIT RIEN  
D'ALLER TE DÉROUILLER  
UN PEU DANS L'ESPACE ?



MAIS DIS-MOI PETIT  
FRÈRE, ON DIRAIT TON FILS  
LÀ-BAS ! N'EST-CE PAS ?

PUISQUE TU NE  
VEUX RIEN SAVOIR,  
PRENDS ÇA ! ET  
RÉFLÉCHIS VITE !  
J'AI TON FILS !



IL N'Y A VRAIMENT AUCUN  
MOYEN DE TE FAIRE  
CHANGER D'AVIS ?



VA-T-EN ?



NOUVEAU

# Dorémi

Une nouvelle série à découvrir en version française qui ressemble à s'y méprendre à Sailor Moon. La série, qui narre les aventures de plusieurs apprenties sorcières, est diffusée sur la chaîne Fox Kids et ne va sûrement plus tarder à être diffusée sur une chaîne nationale.

**L**a première saison commence avec la présentation de Dorémi, une fille d'environ 8 ans qui ne cesse de se plaindre de sa malchance. Alors qu'elle se promène au hasard des rues, elle entre chez Mahodo, une boutique magique tenue par la sorcière Majorika et sa fée Lala. Mais Dorémi traite Majorika de sorcière et la montre du doigt, la transformant par là-même en une sorte de grenouille sorcière. Du coup, Majorika s'énerve de sa nouvelle apparence et demande à Dorémi de devenir son apprentie sorcière pour qu'elle puisse reprendre son apparence normale.

**B**ien entendu, Dorémi accepte avec plaisir, car elle a toujours voulu devenir sorcière. Elle entraîne donc ses amies Hazuki et Aiko (qui arrivent dans sa classe) avec elle et toutes deux deviennent peu de temps après des sorcières (bien meilleures que Dorémi dans certains cas).

**P**our pouvoir pratiquer la magie, elles ont besoin de Boules Magiques (qui changent en fonction de leur

niveau) qu'elles doivent acheter à Dela avec une monnaie en lien avec la magie. Du coup, elles décident de rénover la boutique poussiéreuse de Majorika pour vendre des petits objets porte-bonheur.

**I**l faut savoir que la vie d'une apprentie sorcière est rythmée par des examens. Dorémi passe notamment le premier examen deux fois et chacune reçoit une petite fée : Dodo pour Dorémi, Rere pour Hazuki et Mimi pour Aiko.

**M**alheureusement, Majorika a une rivale : Majoruka. Or, à un moment où les 3 apprenties l'affrontent, Pop, la petite soeur de Dorémi découvre leurs pouvoirs. Pour éviter la catastrophe, elle devient donc une apprentie. Plus tard, une nouvelle élève arrive dans la classe : elle s'appelle Onpu et c'est une vraie star de la chanson. Mais quelle n'est pas la surprise des filles de découvrir qu'il s'agit de l'apprentie de Majoruka ! Et ce,

d'autant plus qu'elle est odieuse avec les autres... Fort heureusement, elle réussira à devenir leur amie.

**L**e dernier épisode de la première saison se déroule le jour où une foule de personnes menées par Reika (l'ennemie de Dorémi et ses amies) ouvre la porte de la boutique magique et voit Dorémi, Aiko, Hazuki et Onpu en sorcières, accompagnées des deux grenouilles Majorika et Majoruka et de leurs fées respectives Lala et Hehe. Pour éviter à ses amies d'être transformées, Onpu utilise la Magie Interdite et efface la mémoire de tous les gens. Mais la punition est lourde de conséquence : elle restera endormie pendant un siècle complet.

**A**utant dire que ses amies ne sont pas d'accord et qu'elles vont demander à la

Reine des sorcières de les aider. Mais il n'y a qu'un seul moyen pour la sauver et il implique de renoncer à sa condition de sorcière, qu'il soit efficace ou non.

**A**près une longue réflexion, les trois amies invoquent le Magical Stage (qui combine leur magie de sorcière). Le premier essai est un échec et il faut l'aide de Pop pour finalement voir les effets se révéler : le cercle délivre finalement Onpu de son sommeil et toutes quatre rendent leurs consoles magiques à la Reine. Elles n'appartiennent désormais plus au Witch World et Majorika, Majoruka, Lala, Hehe, Dodo, Rere et Mimi, qui ne peuvent plus rester dans le monde réel, retournent au village des grenouilles-sorcières. Mais Dorémi a bien changé depuis le début. Comme elle le dit si bien "On n'est plus des sorcières, mais au moins on est devenues les meilleures amies du monde !"





## DORÉMI HARUKAZÉ

Héroïne de la série, elle a le caractère d'un personnage comme Bunny/Sailor Moon. Elle est maladroite, étourdie et mauvaise à l'école. Peu douée en général, elle apprécie surtout sa petite sœur, ses amies et manger. Elle est relativement sensible et tombe amoureuse très rapidement. C'est en réalité une incomprise.

Sa fée s'appelle Dodo et elle n'est pas très douée non plus. La couleur de son costume de fée est rouge.

SOPHIE SENDO

AIKO

Dans la série Sailor Moon Sophie serait Marcy alias Sailor Jupiter. Très vive et sportive, elle est surtout un vrai garçon manqué qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. Très intelligente et dotée d'un bon sens des mathématiques, elle est malheureusement un peu radine. Elle vit avec son père, car ses parents ont divorcé à cause du travail de sa mère. Après avoir rencontré Dorémi dans l'épisode trois en arrivant dans sa classe, elle devient assez rapidement une sorcière. Sa fée s'appelle Fili et la couleur de son costume de fée est bleu.

MINDY ASUKA

MOMOKO

Elle fait beaucoup penser à Sailor Venus. Déjà parce qu'elle est blonde et surtout parce qu'elle arrive plus tard dans la série et ressemble beaucoup à Dorémi. Originnaire des États-Unis, Mindy est une métisse, de mère américaine et de père japonais. Ils viennent d'aménager au Japon et Mindy va faire son entrée dans la classe de Dorémi. Très timide, naïve et maladroite, elle a un caractère proche de celui de Dorémi. Mais elle est également très spontanée et cela grâce à son côté américain. Sa fée s'appelle Didi. La couleur de son costume de fée est jaune.

BIBI HARUKAZÉ

POP

Bien qu'elle soit la petite sœur de Dorémi, elles n'ont rien en commun. C'est une fille hautaine, un peu prétentieuse qui aime bien être meilleure que sa grande sœur, qu'elle ne cesse d'humilier. Elle est très copine avec Nicole et toutes deux se comprennent, car elles se ressemblent. Bibi est vraiment très douée à l'école et d'ailleurs elle l'est dans à peu près tout. Elle va apprendre à être sorcière plus vite que sa grande sœur. Qui plus est, elle est assez populaire avec les garçons. Sa fée s'appelle Fafa. La couleur de son costume de fée est rouge.

LEOUEO SEGAWA

ONPU

Nicole est la troisième à arriver dans la série. Vers l'épisode trente, elle intègre, en effet, l'école des filles. Chanteuse à succès très à la mode, Nicole se montre détestable en arrivant dans la classe des filles. Normal, elle est hautaine et prétentieuse. D'ailleurs c'est un peu la solitaire du groupe car on a souvent l'impression qu'elle ne se mélange pas beaucoup avec les autres. Sa personnalité de sorcière se révèle le jour d'une audition pour un film. Elle va d'ailleurs tricher en utilisant ses pouvoirs pour pouvoir être sélectionnée.

Sa fée s'appelle Lolo. La couleur de son costume de fée est violet.

## ÉMILIE FUJIWARA HAZUKI

Dans la série Sailor Moon, Émilie serait Molly alias Sailor Mercure. Cette fille timide et hyper intelligente est la meilleure de la classe et se montre particulièrement douée pour le violon. Ses parents sont très riches et tellement occupés qu'ils ne voient jamais leur fille. Du coup, Émilie passe le plus clair de son temps avec sa nurse. C'est la meilleure amie de Dorémi, qu'elle rencontre dans le second épisode. Elle devient elle aussi une sorcière, juste après.

Sa fée s'appelle Mimi. La couleur de son costume de fée est orange.





# FLASH KICKER

## OLIVE ET TOM ROAD TO 2002

Chaque semaine, découvrez sur la Cinq la nouvelle série Olive et Tom inédite en France. Les premiers épisodes de cette seconde série sont une sorte de résumé rapide de la première série. Dans le texte qui suit, vous pourrez suivre tous les matchs qui ont eu lieu dans la série.



• **LE PREMIER TOURNOI** a lieu au début de la série, avant que la Newteam ne soit créée. Olivier participe au tournoi des écoles de Shizuoka. Le premier match oppose la Newpie, l'équipe d'Olivier aux Nutea Boys. La Newpie gagne 5-2, avec Olivier Aton qui marque 4 buts et Ben Harper 1. Dans le second match, San Francis l'emporte contre Mizukoshi 7 à 0. Dans le troisième match, San Francis et la Newpie finissent à égalité 2-2, Olivier marquant les deux. La finale sera remportée par San Francis 8 à 0. À la fin de ce match, l'école demande à San Francis et à la Newpie de fusionner pour devenir la Newteam.

• La Newteam débute sa carrière en participant aux qualifications pour le CHAMPIONNAT NATIONAL BENJAMIN DE 1982. Le premier match va opposer Fenton à la Newteam, qui va l'emporter 7 à 0 dont trois buts marqués par Olivier. Dans le second match, la Newteam l'emporte 10 à 0 contre l'Impérial. Le troisième match voit une nouvelle fois la victoire de la Newteam avec 11 buts à 0. Dans le quatrième match, la Newteam l'emporte par 8 à 0. À l'issue du cinquième tour, la Newteam gagne 9 à 0. Dans les 1/4 de finale, elle l'emporte par

7 points contre Hortscup, dont 4 buts marqués par Olivier. En demi-finale, la Newteam gagne 3 à 2 contre Shimada, tous les buts étant d'Olivier. Enfin, la finale voit la victoire de la Newteam avec 3 buts à 0 contre Stendton, marqués par Olivier.

• **LE CHAMPIONNAT NATIONAL BENJAMINS DE 1982.** Le premier oppose la Newteam à Muppet, qui perd 5 à 6. Avec entre autres 3 buts d'Olivier, 1 de Ben Becker. Pour la Muppet, Mark Landers va en marquer 3. Dans le second match, la Newteam l'emporte 9 à 0 contre Omnibus. Le troisième match oppose la Newteam à la Hotdog (Hanawa) 3-2. Buts : 2 Aton (Tsubasa), 1 Becker (Misaki) pour la Newteam (Nankatsu) / 1 Masao, 1 Harper (Ishizaki) contre son camp pour la Hotdog. En 8' de finale, la Newteam l'emporte 5 à 1 contre Norfolk. Olivier marque 2 buts, Messon 1 et Becker 1. En 1/4 de finale, la Newteam l'emporte 7 à 0 contre Shinjo. En 1/2 finale, la Newteam affronte la Mambo et l'emporte 5 à 4. Olivier va marquer 4 buts Becker 1 but. En finale, la Newteam va vaincre Muppet 4 à 2. Olivier va marquer 3 buts. Becker va en marquer 1. Dans l'autre camp, Landers va en marquer 2 pour la Muppets.

• **LES QUALIFICATIONS POUR LE CHAMPIONNAT DES COLLÈGES DE 1985.** La Newteam l'emporte 6 à 0 contre Rapid. Ohtomo l'emporte 5 à 0 contre Fujisawa. Newteam l'emporte 3 à 0 contre Kawane. Ohtomo l'emporte 7 à 0 contre Daitosan. La Newteam l'emporte 7 à 1 contre Hamach. Ohtomo l'emporte 7 à 1 contre Kitahama. Newteam l'emporte 4 à 0 contre Ota. Ohtomo l'emporte 4 à 0 contre Kamaoka. Newteam l'emporte 5 à 1 contre Okabe. Ohtomo l'emporte 5 à 1 contre Kawazuichi. La Newteam l'emporte 3 à 1 contre Ohtomo.

• **CHAMPIONNAT DES COLLÈGES DE 1985.** Au premier tour, la Newteam l'emporte 2 à 1 contre l'Alarm. 1 but de Denver, 1 but d'Olivier. Au second tour la Newteam l'emporte 6 à 0 contre Nishikigaoka avec 1 but de Messon, 1 de Carter et 1 d'Olivier. En 8' de finale, la Newteam l'emporte 3 à 2 contre Hotdog avec 1 but de Messon et 1 d'Olivier. En 1/4 de finale, la Newteam l'emporte 4 à 3 contre Hirado avec 3 buts d'Olivier et 1 de Messon. En 1/2 finale, la Newteam l'emporte 3 à 2 contre Flynet avec 2 buts d'Olivier et 1 de Carter. La finale s'achève sur une égalité 4 à 4 dans le match opposant la

Newteam à la Toho avec 4 buts d'Olivier et 4 buts de Mark Landers pour la Toho.

### • DANS LA COUPE DU MONDE JUNIOR Groupe A

Allemagne 4 Canada 0  
Allemagne 4 Portugal 1  
Canada 1 Portugal 0

### Groupe B

Uruguay 3 Belgique 1  
Uruguay 1 Espagne 0  
Espagne 2 Belgique 2

### Groupe C

France 3 Angleterre 1  
Angleterre 2 Malaisie 0  
France 3 Malaisie 0

### Groupe D

Japon 2 Italie 1  
Argentine 5 Italie 0  
Japon 5 Argentine 4

### Demi-finale

France 4 Japon 4, le Japon l'emporte aux tirs aux buts.  
Allemagne 5 Uruguay 1

### Finale

Japon 3 Allemagne 2



## LES DIVERSES EQUIPES

Nankatsu/Newteam (collège)  
Musashi/Mambo (collège)  
Azumachi/Alarm (collège)  
Naniwa/Norfolk (collège)  
Furano/Flynet (collège)  
Hanawa/Hotdog (collège)  
Newpie (Nankatsu)  
Nutea Boys (Nishigaoka)  
San Francis (Shūtetsu)  
Muppet (Meiwa)  
Hotdog (Hanawa)  
Norfolk (Naniwa)  
Alarm (Azumaichi)  
Rapid (Itoh)  
Hamach (Kamanaka)  
Ota (Ohtaichi)  
Hotdog (Hanawa)  
Flynet (Furano)

## PERSONNAGES

Olivier Aton (Tsubasa Ohozora)  
Thomas Price (Genzō Wakabayashi)  
Ben Becker (Tarō Misaki)  
Mark Landers (Kojiro Hyūga)  
Patty (Sanae Nakasawa)  
Roberto Sedigno (Roberto Hongo)  
Bruce Harper (Ryō Ishizaki)  
Patrick Everett (Shun Nitta)  
Clifford Yuma (Hiroshi Jito)  
Ed Warner (Ken Wakashimazu)  
Julian (Jun Misugi Joss)  
Danny Melo (Takeshi Sawada)  
Philip Calahan (Hikaru Matsuyama)  
Les frères Derrick  
(Masao et Kasuo Tachibana)  
Ralph Peterson (Makoto Soda)





**Par SMS :**  
**Envoie CP suivi de la réf de ton choix au 0 16 17**  
*Ex : pour recevoir le logo de Feelynn, envoi CP 86626 au 0 16 17*  
**Par tél :**  
**08 99 700 793**

# UN MOBILE 100% BD!!!

## SONNERIES

### SERIES TV

- 01330 *Love me - James Bond*
- 09999 *Puffy*
- 19992 *Wonder woman*
- 02275 *Princesse sarah*
- 09993 *Charmed*
- 02097 *4 files*
- 02136 **Albator**
- 48996 **Alfred hitchcock presents**
- 07573 **Animaniacs**
- 02138 **Albator**
- 16300 **Au-delà du réel**
- 55679 **Benny hill**
- 74307 **Bonanza**
- 07686 **Dora l'exploratrice**
- 02663 **Dragon ball z**
- 02874 **Famille pierrefeu**
- 02611 **Fraggle rock**
- 70728 **Friends**
- 02617 **Goldorak go**
- 16484 **Itchy et Scratchy**
- 01692 **Jayce et les comparants de...**
- 80071 **K 2000**
- 11050 **Kangoo**
- 70733 **La famille addams**
- 00740 **La quatrième dimension**
- 07711 **Le prince de bel air**
- 02147 **Les animaux du monde**
- 55675 **Les cités d'or**
- 46001 **Les contes de la crypte**
- 40002 **Les sentinelles de l'espace**
- 54257 **Mission impossible**
- 70806 **Muppet show**
- 42275 **Princesse sarah**
- 02673 **Scooby doo**
- 02661 **Sesame street**
- 01693 **South Park**
- 16435 **Totalement jumeaux**
- 01214 **Twin peaks**
- 02669 **Teletubbies**

### CINEMA

- 20419 **Alien**
- 24176 **All time high - James Bond**
- 01486 **American pie**
- 92358 **Amityville**
- 02140 **Apocalypse now**
- 75149 **Batman**
- 14005 **Battle without honor or ...**
- 75167 **Blade runner**
- 92359 **Blair witch**
- 03379 **Blue moon**
- 90843 **BSD et exorcista**
- 38054 **Can't hardly stand it**
- 92360 **Candyman**
- 38180 **Climbanger**
- 40078 **Conan le barbare**
- 92361 **Demon night**
- 70816 **Die another day v1**
- 26420 **Dracula**
- 75109 **Dune**
- 02674 **Famille pierrefeu**
- 32928 **Fantomas**
- 01209 **Forrest gump**

- 70729 **Ghostbusters**
- 34338 **Gladiator v1**
- 34339 **Gladiator v2**
- 75171 **Goldeneye**
- 01437 **Good bye lenin**
- 75172 **Grandios**
- 75174 **Hakuna matata - le roi lion**
- 92366 **Halloween**
- 92367 **Hannibal**
- 01210 **Hot stuff - the full monty**
- 75966 **Hôtel commissariat**
- 03380 **Independance day**
- 75175 **It's a kind of magic**
- 85591 **Jesus reviens**
- 14304 **Just like honey**
- 38195 **Kidnap the sandy claws**
- 75203 **Kiss from a rose**
- 28422 **Krokodil song - Peter Pan**
- 55671 **L'exorciste**
- 82144 **La carioca**
- 70730 **La famille addams**
- 92368 **La nuit des mort-vivants**
- 70734 **La soupe aux choux**
- 70735 **La valise d'amélie poulain**
- 82158 **La vérité si je mens**
- 06121 **Le retour du roi**
- 82616 **Le seigneur des anneaux**
- 33927 **Les choristes**
- 82977 **Les dix commandements**
- 50773 **Les fils du vent**
- 30149 **Log vel - evalon**
- 90947 **Lose yourself - Eminem**
- 94642 **Lovefool - Romeo et Juliette**
- 92369 **Massacre à la tronçonneuse**
- 75181 **Men in black**
- 91068 **Midnight express**
- 86279 **Mission cléopâtre**
- 49614 **Money - people jet set 2**
- 40071 **Mortal kombat**
- 06788 **On my way - frère des ours**
- 28423 **Pirate des caraïbes**
- 92370 **Psychose**
- 55673 **Pulp fiction**
- 46068 **Retour vers le futur**
- 38048 **Run fay run - kill bill**
- 75176 **Sacre graal**
- 37993 **Scoobidea 2 - scooby doo 2**
- 95167 **Scream**
- 33933 **Sixième sens**
- 92371 **Sleepy hollow**
- 14334 **Sometimes**
- 95168 **Souviens-toi l'été dernier**
- 46067 **Terminator**
- 75207 **The Crow**
- 46074 **The full monty**
- 81908 **The matrix**
- 75208 **The power of love**
- 38193 **This is halloween**
- 75209 **Toy story**
- 76117 **Unchained melody**
- 92362 **Vendredi 13**
- 85595 **Wild wild west**

- 70724 **Bitter sweet symphony**
- 84641 **Boière - pub AGF**
- 55785 **Chihuahua**
- 75137 **Coca cola**
- 78949 **Dim**
- 80229 **Every kind of people**
- 80228 **Imagine**
- 80225 **L'ami Ricoré**
- 82149 **Neucafe (open-up)**
- 85888 **Poh Wanzoo**
- 75148 **The joker - pub Lewis**
- 75361 **Wonderful life**

### HYMNES PAYS

- 41834 **Hymne Algérie**
- 41866 **Hymne Belgique**
- 41867 **Hymne Brésil**
- 01108 **Hymne Croatie**
- 41838 **Hymne Espagne**
- 41839 **Hymne États-Unis**
- 41870 **Hymne Inde**
- 41873 **Hymne Israël**
- 41842 **Hymne Italie**
- 41843 **Hymne Maroc**
- 41845 **Hymne Portugal**
- 41863 **Hymne Royaume-Uni**
- 41896 **Hymne Suisse**
- 41859 **Hymne Tunisie**
- 41898 **Hymne Turquie**
- 80217 **La Marseillaise**

### RAP

- 14461 **All eyez on me**
- 76127 **Au summum**
- 75937 **Bad boy for life**
- 74305 **Bad boys de marseille**
- 80204 **Beautiful**
- 75460 **Bump bump bump**
- 84883 **Business**
- 83838 **California love**
- 46231 **Changes**
- 55680 **Cleanin' out my closet**
- 55779 **Dilemma**
- 80814 **Di**
- 74839 **Dr Hannibal**
- 82613 **Family affair**
- 04183 **Gangsta nation**
- 78990 **Gravé dans la roche**
- 73837 **Hey sexy lady**
- 86372 **Hot in herre**
- 96143 **Incassable**
- 78988 **La vengeance aux deux visages**
- 82146 **Le son des bandits**
- 00033 **L'empire du côté obscur**
- 95057 **Make it clap**
- 01448 **Manque d'argent**
- 85897 **Noble art**
- 92451 **OCB**
- 85456 **Pedal to the metal**
- 80819 **Sales gosses**
- 06784 **Saoko**
- 78991 **Sing for the moment**
- 01462 **Stunt 101**
- 06122 **The way you move**
- 84896 **Where is the love**
- 54259 **Without me**

### SPOTS PUB'

- 75135 **All right now**
- 22667 **Another one bites the dust**

TELECHARGE LES LOGOS DE TES HEROS PREFERES SUR TON MOBILE!!!

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 0 16 17 - RCS 411 894 986 - Tarif : 1,50/evno - prix d'un sms - 2 sms par téléchargement - Sonneries monophoniques - compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trum, Sendo, Samsung adaptés. Sonneries polyphoniques - compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem, Siemens adaptés. Logos couleur - compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Siemens adaptés. Big logos - compatibles sur Nokia et Siemens adaptés. Logos classique - compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung, Alcatel adaptés. Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'Informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Muhimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse © 2004 Melk/john Graphics, UK - © Giles Francescano - © Sandrine estin - © SOUTH PARK is a trademark of Comedy Partners



# multimédia

Toutes les nouveautés



## Spider-Man 2

À l'occasion de la sortie du film, un nouveau jeu vidéo reprenant les aventures de l'homme araignée sort sur toutes les consoles. Dans ce jeu, Spider-Man affronte des ennemis comme Magnéto ou Dr Octopus. Votre mission est avant tout d'arpenter les rues de la ville et d'éliminer les voleurs et autres criminels.

Un jeu très graphique et relativement bien réalisé.

X-Box,  
PS2,  
GBA,  
Game  
Cube.



## Shrek 2

### The Movie Game



Ce jeu se joue de 1 à 4 joueurs et reprend le film éponyme. Vous pouvez jouer avec quatre per-

sonnages différents ayant des caractéristiques propres. Le jeu devient vraiment intéressant, quand on joue à plusieurs. Les aventures de Shrek s'étendent sur 12 niveaux entrecoupés de cinématiques reprenant le film. Le jeu n'est pas difficile et se finit en douze heures max, mais il est relativement bien fait.

Pour PS2.



## Syphonfilter

### The Omega Strain

Vous avez pour mission de démanteler des organisations de trafiquants de virus. Gabriel Logan, héros des précédents volets commence cette aventure en tant que conseiller. Votre mission se déroule

sur 17 niveaux. Pour réussir vos objectifs, vous devez être assez discret, un peu comme Splinter Cell. Ce jeu d'infiltration vous entraîne dans des niveaux très vastes.

Pour PS2.



## Pikmin 2

Pikmin 1 est sorti il y a deux ans. Ce jeu de réflexion dans l'esprit de Lemmings ressemble beaucoup et à tous les niveaux au premier volet. Vous incarnez Olimar l'astronaute. Perdu sur une planète hostile, il utilise de mignonnes créatures pas très intelligentes pour faire tout ce dont il a besoin. Selon leur couleur, les Pikmin ont des aptitudes différentes comme la force, résister au feu, à l'électricité... Vous devez les utiliser pour récupérer des objets dans un minimum de temps.

Pour GameCube.



## Mario Golf

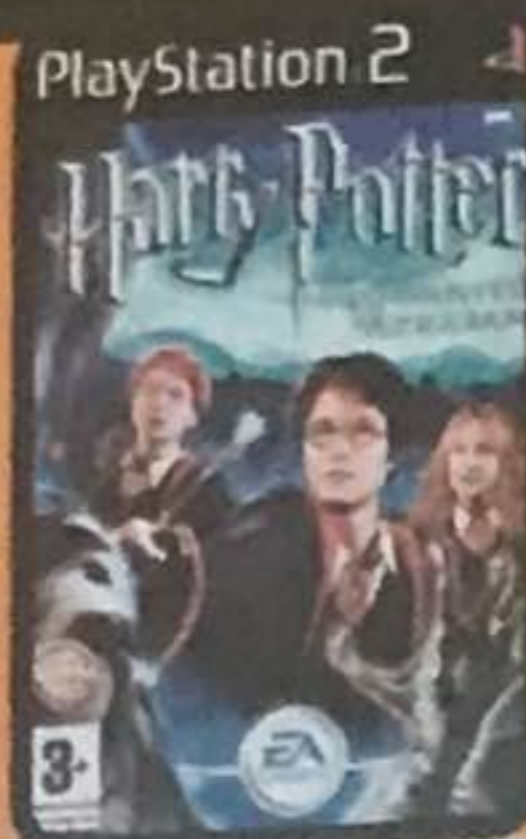
### Toadstool tour

Mario Golf était sorti sur la N64. Le principe était simple : vous jouez au golf de façon ludique avec les personnages de Mario. Le jeu se jouait soit en golf classique ou en mini-golf avec un principe proche du billard. En gros, ce jeu est le meilleur consacré au golf, car il est ludique et facile à utiliser. Il y a une sorte de didacticiel qui vous apprend le golf et vous permet de tout comprendre en un clin d'œil.

Pour GameCube.







Fiche technique

Éditeur : Electronic Arts  
 Genre : Action/aventure  
 Participants : 1 joueur  
 Difficulté : Difficile  
 Sauvegarde : Memory Card  
 Machine : PlayStation 2

HARRY ET TOUS SES AMIS RETOURNENT À POUDLARD POUR LEUR 3<sup>e</sup> ANNÉE. TOUT COMME LES FILMS PRÉCÉDENTS, UNE ADAPTATION POUR TOUTES LES CONSOLES EST FAITE. LES PERSOS SONT MAINTENANT PLUS ÂGÉS ET LEURS CONNAISSANCES EN MAGIE PLUS EXPÉRIMENTÉES. SUR PLAY 2 LE PRINCIPE DU JEU EST BASÉ SUR L'ACTION ET L'AVENTURE.

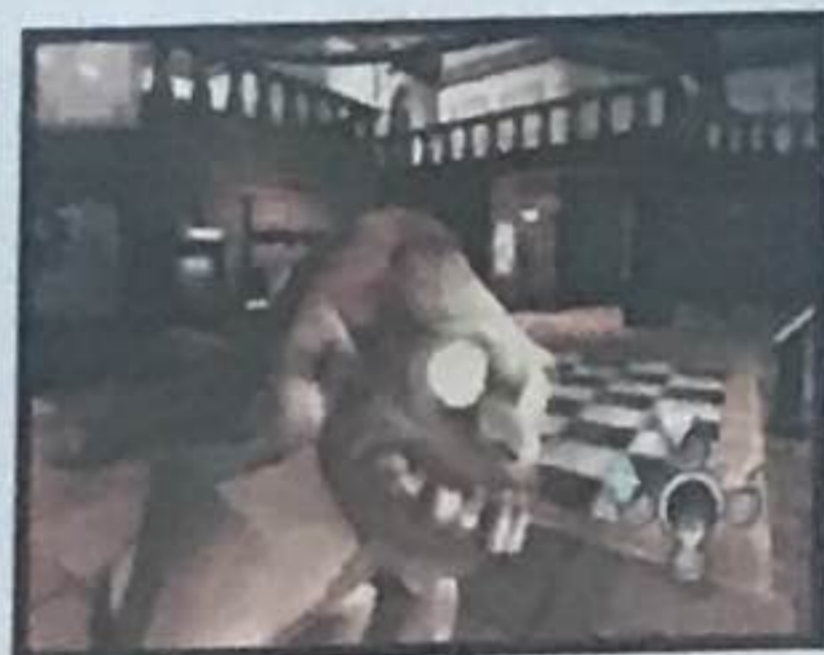
## L'histoire du jeu

→ L'histoire du jeu reprend le film qui est tiré du roman Harry Potter et ses compagnons retour



à Poudlard pour leur troisième année, afin de suivre leurs cours de magie. Tout se passe pour le mieux, lorsque le train qui amène nos héros à

l'école, s'arrête net sans raison apparente. La lumière se coupe et c'est alors qu'apparaissent les Détracteurs sorte de fantômes cachés sous un long voile. Ils s'en prennent à Harry et l'accident est évité grâce à la magie. Plus tard, on apprend

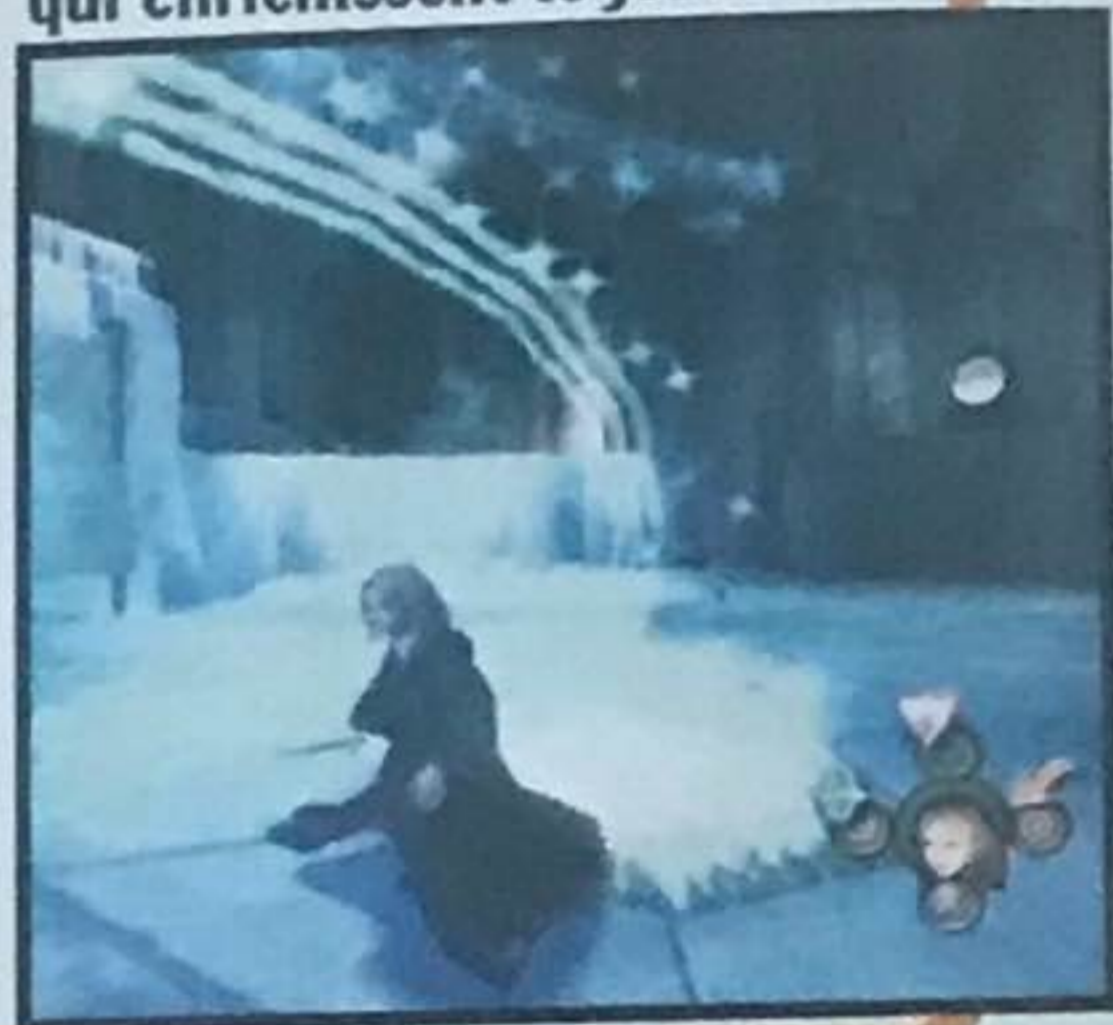


que le rôle des Détracteurs est de retrouver Sirius Black échappé de prison. C'est un récidiviste qui n'a pour but que de tuer Harry Potter.



**Le déroulement du jeu**  
 Les missions du jeu vous sont données lors des cours. En fait, le jeu se déroule comme dans une journée d'école. Les profs te donnent ton emploi du

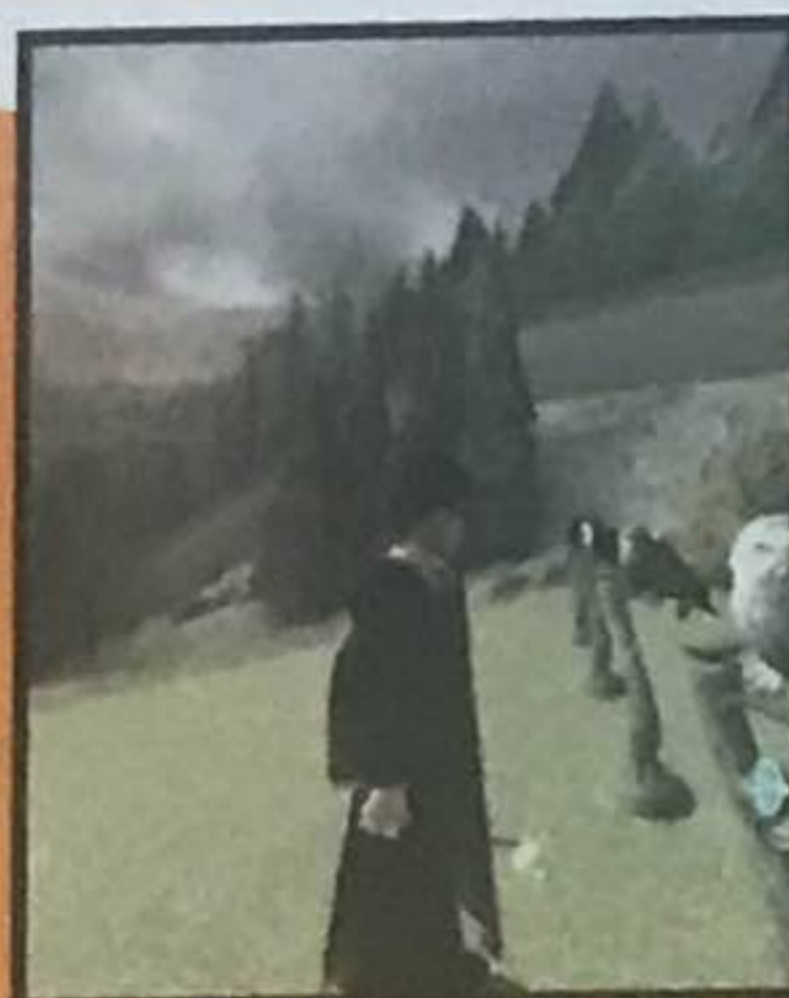
temps et tu dois accomplir toutes les tâches à faire. Il y a beaucoup d'énigmes et de casse-tête à réussir. Il y a aussi quelques scènes de combat contre Malfoy et sa bande, mais aussi des boss pas très futés. Plusieurs types d'actions qui enrichissent le jeu.



## → LES HÉROS



Il est possible de jouer avec les trois héros du film. Harry Potter, bien sûr, qui possède des pouvoirs magiques puissants, mais il a aussi la possibilité de sauter et de grimper.



Ensuite, il y a Ron qui lui est très fort pour trouver les passages secrets. Pour finir, Hermione, elle, a beaucoup de sorts protecteurs et qui peut se faufiler dans des endroits tous petits. Vous pouvez changer le perso que vous dirigez quand bon vous semble. Les autres magiciens que vous ne contrôlez pas restent à côté de vous et vous protègent guidés par la console.

## → LEUR AVIS

### Pascal

Le jeu est très sympa, même si par moment, c'est tellement facile que l'on a presque l'impression de jouer à un jeu éducatif. En plus, on peut jouer avec tous les héros du film et ça, c'est cool.

### Babour

Je trouve la version PlayStation 2 moins bien que celle de la GBA. Le Gameplay est moins compliqué, ce qui rend le jeu plus facile. J'aurais préféré que ce soit un RPG plutôt qu'un jeu d'action.

## D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20  
 La manip' est simplifiée de façon à ce qu'elle soit instantanée.

● **Durée de vie** → 17/20  
 Le jeu est bien long avec plein de bonus cachés.

● **Animation** → 16/20  
 L'animation est soignée, même lors des mouvements difficiles.

● **Graphisme** → 18/20  
 De ce côté, le paquet a vraiment été mis, surtout lors des différentes magies.

● **Intérêt** → 17/20  
 Le jeu est à la hauteur de la réputation du plus connu des jeunes magiciens.



CETTE VERSION ADAPTÉE DU TROISIÈME FILM EST FAIT POUR GBA ET PLACÉE SOUS LE SIGNE DU JEU DE RÔLE. COMME D'HABITUDE, LE JEU SUIT FIDÈLEMENT LE LIVRE SI VOUS N'AVEZ PAS ENCORE VU LE FILM. ATTENDEZ POUR JOUER AU JEU, CAR IL VOUS DÉVOILE TOUTES LES ARCANES DE CE TROISIÈME VOLET.



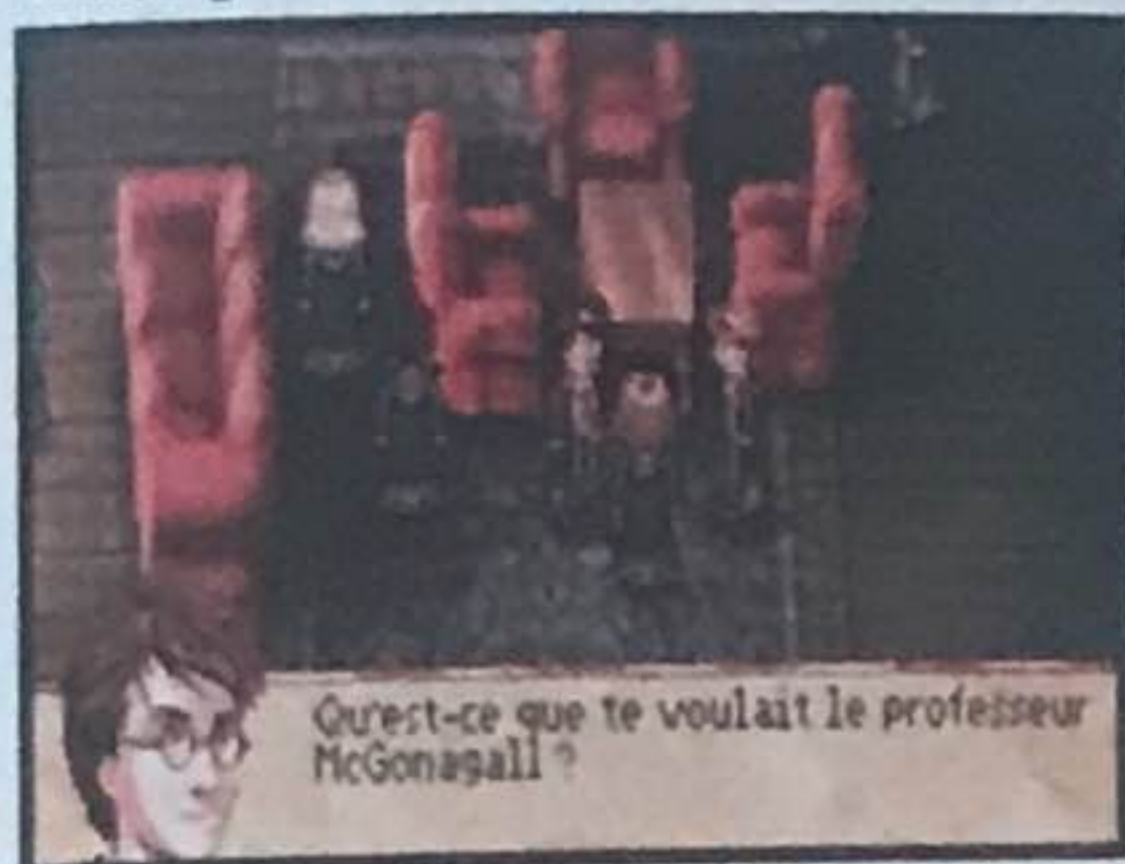
Fiche technique

Éditeur : Electronic Arts  
Genre : RPG  
Participants : 1 joueur  
Difficulté : Moyenne  
Sauvegarde : Memory Card  
Machine : Game Boy Advance

### L'histoire du jeu

→ Ce jeu est le troisième sur la Game Boy. Il est très différent des deux premiers, car il a été conçu pour être un RPG. Les jeux Harry Potter sur Game Boy Colors avaient déjà un principe proche. En fait, le RPG est parfait pour les histoires qui parlent de magie comme Harry Potter. Tout comme un Final Fantasy les combats se font tour à

tour. Vous devez comme tout bon RPG qui se respecte augmenter les points d'expérience de nos trois amis. Harry, Hermione et Ron possèdent quelques tours de magie qui nécessitent chacun un certain nombre de points de magie. Seul Fipendo ne consomme pas vos points de magie. Chaque sort se décline en différents niveaux de points de magie. Plus il est puissant et plus, il consomme de points. Il y a toujours de longues phases d'exploration, car ce jeu ne serait pas un Harry Potter.



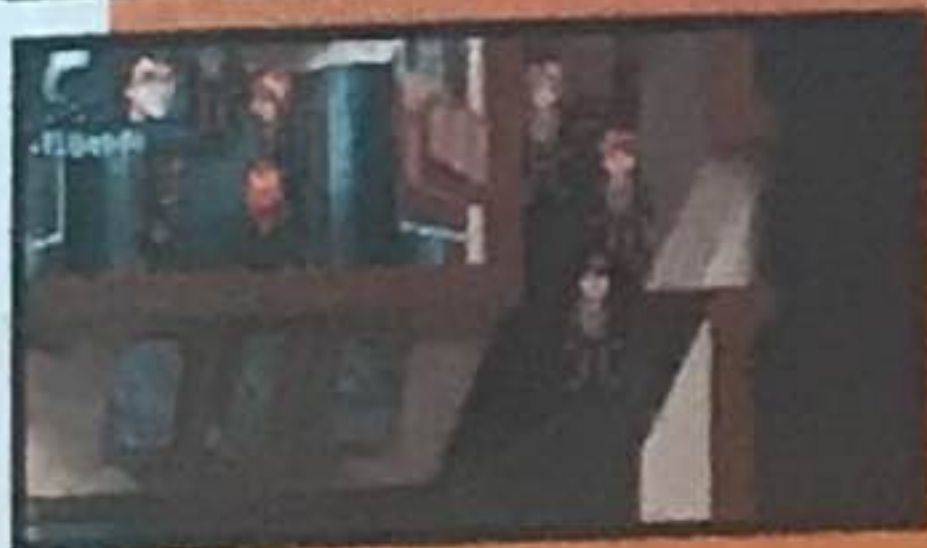
### → PHASE DE COMBAT

Pendant les combats vous devez faire preuve de tactique. Si vous jouez en utilisant toujours le même pouvoir, il finit par se bloquer. Vous pouvez utiliser vos mouvements spéciaux pour alterner. Dans les couloirs, vous trouverez des cartes. Elles vous donneront accès à des sorts très puissants pour vous défendre. Les combats se jouent tour à tour.

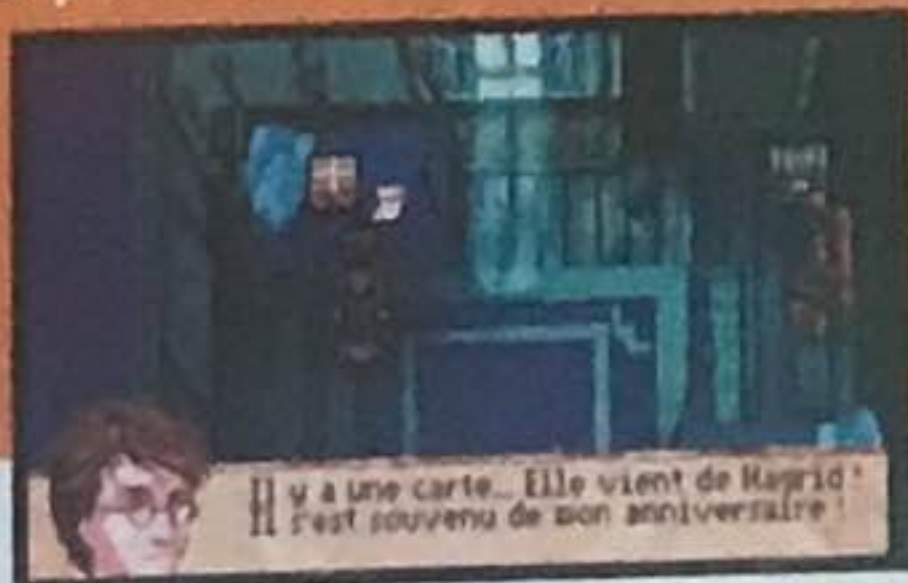


Etat/Équipement	
Niveau :	5
Exp :	159
Niv. sui :	36
Mornilles :	115
Résist. :	71/74
Magie :	24/24
Défense :	5
Agilité :	18
Déf. mag. :	0
Choisir une cape	

### → PHASES D'EXPLORATION



Tout comme le film, dans ce jeu, vous avez de nombreux décors inédits. Harry et ses amis vont déambuler dans les couloirs de Poudlard au chaudron baveur, au pré au lard... Vous devez utiliser votre magie pour déplacer des objets. Chacun des personnages possède des capacités et un pouvoir utiles dans l'exploration. Harry peut créer la lumière, Ron peut ouvrir les portes fermées, Hermione, quant à elle, peut réparer tout ce qui a été cassé. Ce principe vous oblige à jouer avec tous les personnages. Vous devez récupérer de nouveaux objets en chemin et bien veiller sur votre équipement.



### → LEUR AVIS

#### Babour

Je suis heureux que le nouveau jeu sur Harry Potter soit un jeu de rôle. Il est plutôt curieux de changer un style de jeu au bout du troisième volet. Ce nouvel épisode est une réussite.

#### Pascal

Le jeu est pas mal. Il est fait sur le même squelette que Golden Sun. C'est une sorte de Final Fantasy plus simple à utiliser. Bref, c'est le premier jeu Harry Potter qui peut être joué par tous.

### D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20  
La manip est instantanée.

● **Durée de vie** → 15/20  
La durée de vie est similaire aux autres adaptations de Harry Potter.

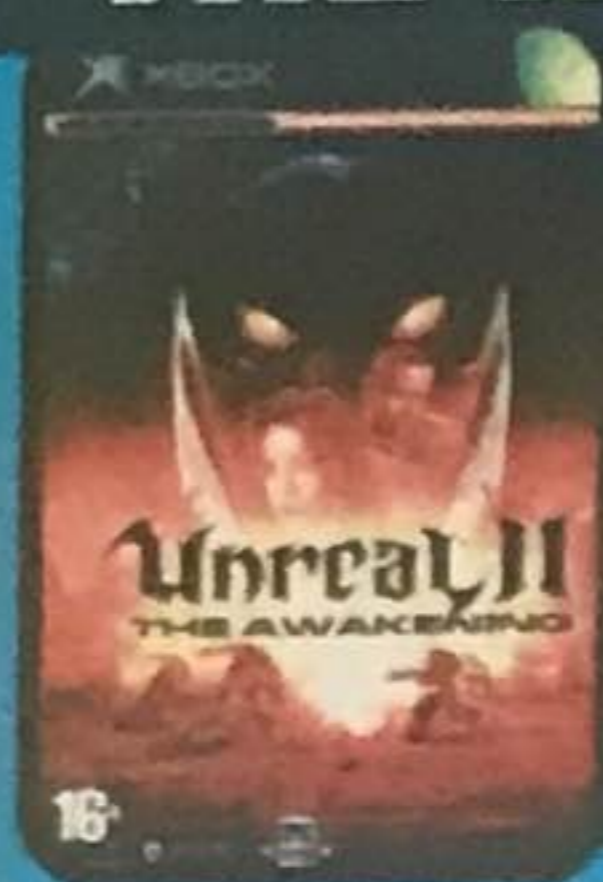
● **Animation** → 15/20  
Les personnages sont caricaturaux, ça rend le jeu simpliste visuellement.

● **Graphisme** → 15/20  
Le style graphique se rapproche plus d'un dessin animé que d'un film.

● **Intérêt** → 16/20  
Le changement de principe est une réussite. Harry Potter passe très bien en RPG. Une nouvelle façon de jouer à l'apprenti magicien.



C'EST AU TOUR DE UNREAL 2 D'ÊTRE ADAPTÉ SUR X-BOX. LORSQU'UN JEU PASSE DE PC SUR CONSOLE, ON ENTEND TOUJOURS LES MÊMES CRITIQUES, MOINS BEAU, MOINS JOUABLE, PLUS FACILE. UNREAL N'ÉCHAPPE PAS À LA RÈGLE, IL EST MOINS BIEN RÉALISÉ, L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ABSENTE REND LES ENNEMIS VRAIMENT IDIOTS. ILS SE LAISSENT TIRER COMME DES PIGEONS ÇA DEVIENT LASSANT.



Fiche technique

Éditeur : Atlus  
Genre : FPS  
Participant : 1 et 2 online  
Difficulté : Facile  
Sauvegarde : Disque dur  
Machine : X-Box

### L'HISTOIRE

Le héros que vous incarnez, John Dalton travaille pour la ACT (Autorité Coloniale Terrienne). En tant que marshal vous êtes envoyé secourir des ouvriers qui travaillent dans une mine sur une planète. Vous ne connaissez pas le visage des agresseurs, car le message des mineurs n'est pas très clair.

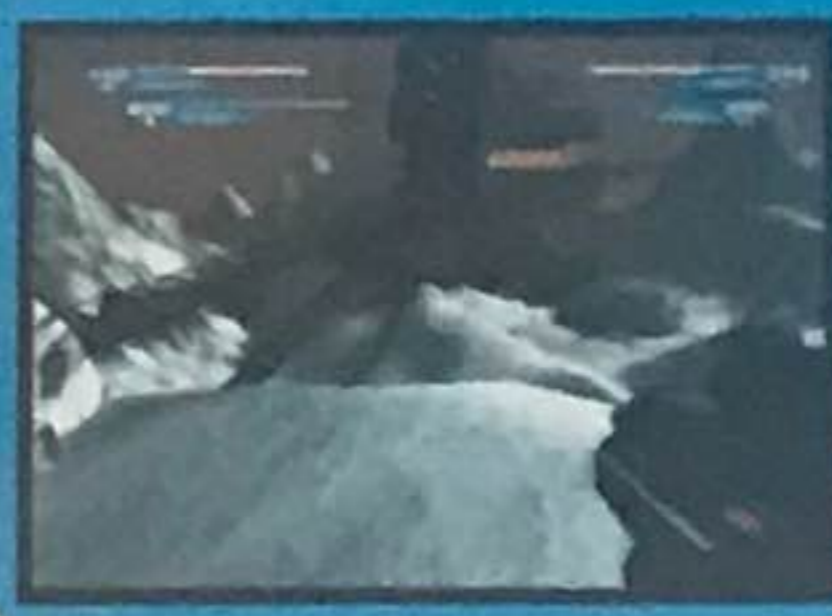
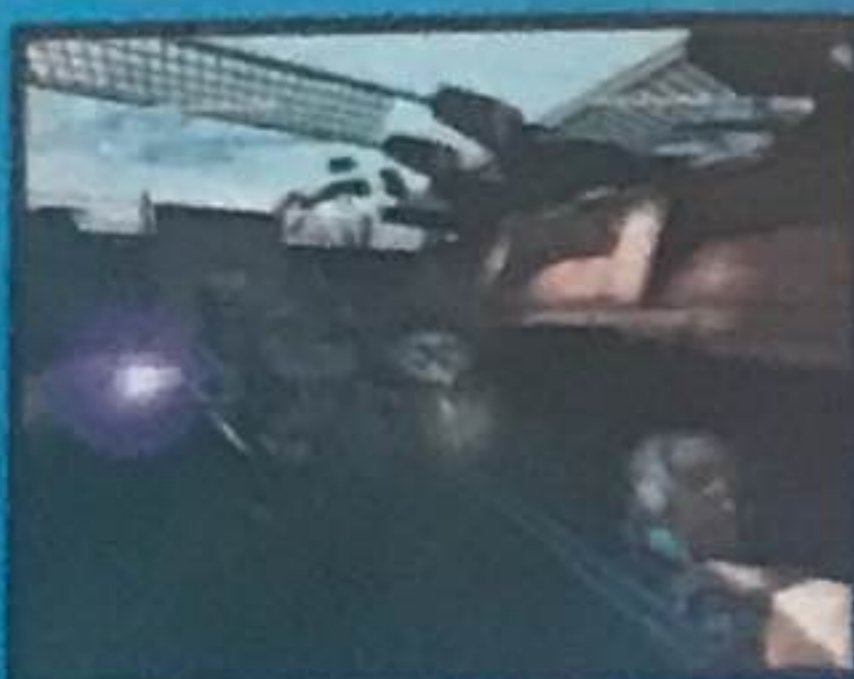


Apparemment, ils sont attaqués par des monstres. Une fois sur place, le seul survivant du massacre vous explique qu'ils ont été attaqués au moment où ils ont fait la découverte de l'artéfacte au fond de la mine. L'objet en question n'est pas connu par les archives, il vous faudra trouver son origine.



### → MODE DE JEU

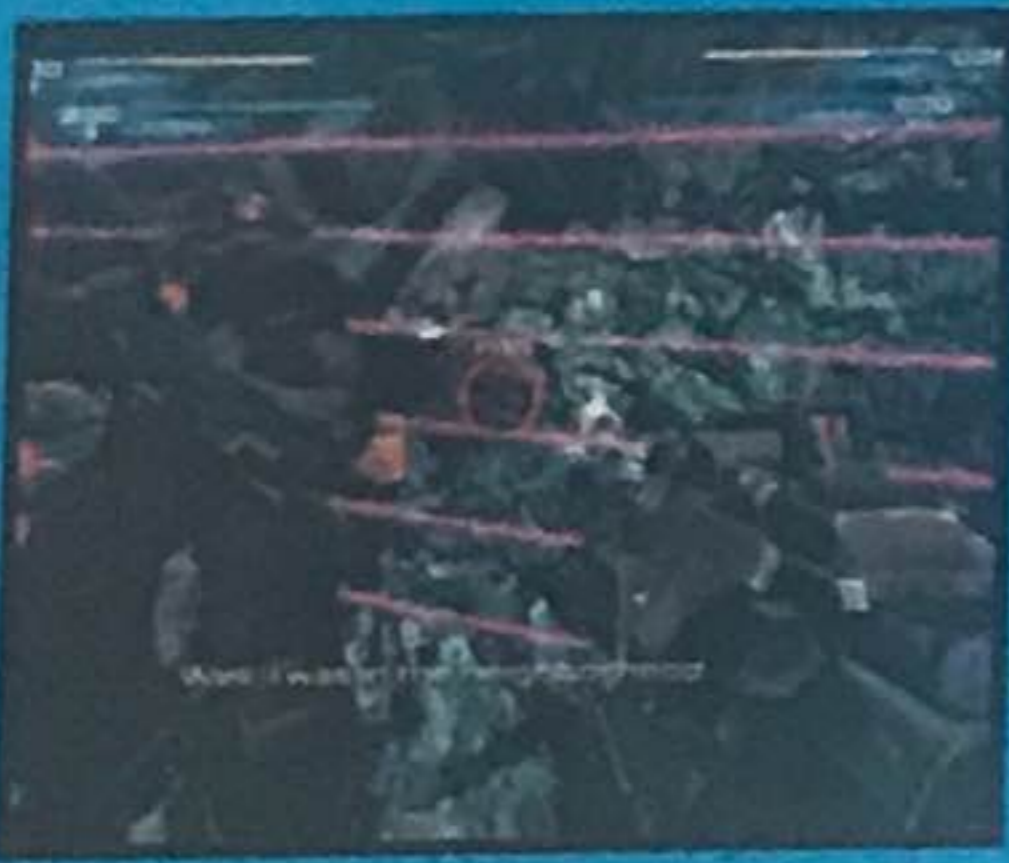
La question que tout le monde se pose est "pourquoi les jeux adaptés de PC à console sont toujours ratés". Premièrement les consoles sont moins puissantes que les ordinateurs, en plus on peut faire évoluer un ordi avec une nouvelle carte vidéo, alors que votre X-Box reste au même niveau. Deuxièmement, les joueurs sur PC ne jurent que par le clavier et ne supportent pas la manette. Heureusement, Halo est l'ex-



ception qui confirme la règle. Peut-être y a-t-il des jeux qui devraient être uniquement sur Ordi et d'autres sur console.

### → LES ARMES

Unreal est un jeu de FPS tous ce qu'il y a de plus banal. On avance, on bute des monstres, on cherche une clé.



Le principe est assez répétitif, mais ce genre de jeu n'est pas connu pour son côté intello, mais plutôt pour son côté qui défoule. Si vous êtes du genre bourrin qui aime tirer sur tout ce qui bouge et qui adore avoir quelques sueurs froides, vous serez servi. En plus, les ennemis sont tellement idiots qu'ils se laissent presque tuer sans bouger, côté boucherie, il y a double ration.



### → LEUR AVIS

#### Babour

Entre la version PC et X-Box, c'est le jour et la nuit. Si on met de côté l'animation ridicule, la difficulté mise au niveau nouveau-né, il reste pas grand-chose de bien au jeu, c'est clair !

#### Pascal

Domage les cinq premières minutes n'étaient pas trop mal, jusqu'à ce que les ennemis apparaissent. Le jeu est beaucoup trop facile et en plus, il n'est même pas fini. Aucun intérêt !

### MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 15/20  
La manip est correcte, mais on ne fait pas mouche à chaque coup.
- **Durée de vie** → 13/20  
Les ennemis sont attardés, il est donc facile d'en venir à bout.
- **Animation** → 11/20  
L'animation ressemble aux dessins animés français avec deux images par seconde.
- **Graphisme** → 24/20  
Certains décors sont plutôt agréables.
- **Intérêt** → 13/20  
Si vous avez du temps à perdre avant les gros hits qui arrivent.

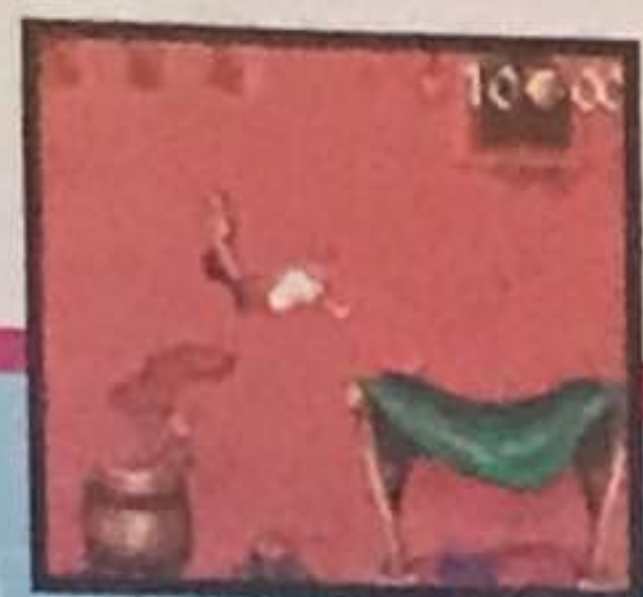


# D. MANGAS Jeux vidéo

DÈS LA PARUTION DU FILM DEUX JEUX SONT SORTIS SUR ALADIN (MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO). AUJOURD'HUI C'EST L'ADAPTATION DE SUPER NINTENDO QUI SORT SUR GBA. LE JEU EST TOUJOURS AUSSI BEAU ET N'A PAS PRIS UNE RIDE MALGRÉ LE TEMPS QUI EST PASSÉ.

Fiche technique

**Éditeur :** Atan  
**Genre :** CFPS  
**Participants :** 1 et 2 Online  
**Difficulté :** Facile  
**Sauvegarde :** Disque dur  
**Machine :** X-Box



## L'HISTOIRE

Le jeu reprend l'histoire du film qui raconte les aventures d'Aladin accompagné de son singe Abu, notre héros est fait prisonnier par les gardes du Sultan à cause de l'enlèvement de la Princesse Jasmine. C'est là qu'il fait la connaissance de Jafar qui va se servir de lui pour récupérer la lampe du génie qui peut exaucer trois de vos vœux.

## → PRINCIPE DU JEU

Le principe de jeu est très simple, comme vous n'avez pas d'arme (contrairement à la version Megadrive), il vous faudra sauter sur la tête de vos ennemis pour les assommer.



Vous disposez aussi de pommes que vous pouvez lancer. Le jeu est vraiment basé sur la plate-forme, on passe son temps à sauter de toit en toit. Tous les héros du film sont présents dans le jeu. Aladin et Abu, mais aussi le Génie, Les soldats du Sultan, La princesse Jasmine, Jafar et son perroquet qui parle l'ago. Il est dommage de ne pouvoir jouer qu'avec Aladin, des stages avec le génie auraient été cool.



## → AVIS

### Babour

Ce jeu me rappelle de bons souvenirs, quand je jouais à la Super Nintendo Aladin était un hit. Beaucoup de gens préfèrent la version Megadrive. Moi, je vous conseille fortement d'acheter le jeu.

## → Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
La manip' est un jeu d'enfants, il est dur de se tromper !
- **Durée de vie** → 15/20  
Le jeu est trop facile, mais il s'adresse à un jeune public.
- **Animation** → 16/20  
Ça a pris un petit coup de vieux, mais ça reste correct.
- **Graphisme** → 17/20  
Les décors sont variés et les paysages du film sont tous magnifiques.
- **Intérêt** → 17/20  
Le jeu est très fun et ne manque pas d'amusements.

# D. MANGAS Jeux vidéo

VAN HELSING LE CHASSEUR DE VAMPIRE DÉBARQUE SUR GBA. C'EST LE JEU OFFICIEL DU FILM QUI ARRIVE SUR TOUTES LES CONSOLES. LA VERSION SUR PORTABLE EST LA PLUS DÉPLORABLE D'ENTRE ELLES, LES GRAPHISMES MANQUENT CRUELLEMENT DE QUALITÉ.

Fiche technique

**Éditeur :** Vivendi Universal  
**Genre :** Action  
**Participants :** 1 Joueur  
**Difficulté :** Moyen  
**Sauvegarde :** Cartouche  
**Machines :** GBA



## → LE JEU

Pour une fois les concepteurs ont repris traits pour traits l'histoire du film, cela aurait pu être un point fort du jeu si le scénario du film ne manquait pas d'idées intéressantes. On retrouve tous les persos connus du monde de Van Helsing, Dracula qui est son pire ennemi, le loup-garou, Mr Hide, sans oublier Frankenstein qui bizarrement est un allié. Une histoire connue de tout le monde très mal exploitée. Comme dans le film, le jeu commence par un combat avec Mr Hide. Un ennemi très coriace, mais à l'intelligence quasi inexistante. Ensuite, le Vatican vous envoie à la recherche de votre ennemi de toujours Dracula. Mais avant cela, il vous faudra faire face à des loups-garous, des femmes Vampires et leurs fils.



## → Notes

- **Maniabilité** → 13/20  
Le perso répond bien à la manip'.
- **Durée de vie** → 13/20  
Les niveaux sont les mêmes, on les connaît tous.
- **Animation** → 12/20  
Les persos pourraient être un peu plus soignés.
- **Graphisme** → 13/20  
Ça manque de détails, mais ce n'est pas le point le plus positif du jeu.
- **Intérêt** → 12/20  
Comme toutes les adaptations de film en jeu Van Helsing manque d'intérêt et de soin dans le graphisme.

## → AVIS

### Babour

Quand j'ai joué au jeu, j'ai eu peur de la pauvreté du Gameplay. Les ennemis et les niveaux sont tous les mêmes. Vivendi Universal Games manque vraiment d'imagination !



PlayStation 2



TRANSFORMERS C'EST TOUT D'ABORD DES JOUETS SORTIS EN 1985, SUCCÈS IMMÉDIAT, UN VRAI RAZ-DE-MARÉE DANS LES MAGASINS. UN AN APRÈS, UNE SÉRIE ANIMÉE QUI RETRACE L'HISTOIRE DES ROBOTS CARTONNE À LA TÉLÉ. AUJOURD'HUI ENCORE, LE FILON N'A PAS FINI D'ÊTRE EXPLOITÉ, CAR C'EST MAINTENANT EN JEU VIDÉO QUE LES TRANSFORMERS DÉBARQUENT. UN JEU TRÈS ATTENDU QUI ARRIVE EN FORCE AVEC DES GRAPHISMES AHURISSANTS ET AVEC LA POSSIBILITÉ DE SE TRANSFORMER À VOLONTÉ.

→ L'année prochaine on fête les 20 ans de succès des robots.

Aujourd'hui encore avec 28 millions de jouets vendus en France entre 1990 et 2001, les Transformers n'ont pas rouillé d'un centimètre et grâce à la suite de la série animée qui marche grave, le patron d'Hasbro n'a aucune crainte à avoir.

### l'histoire

À des années-lumière de la terre se trouve une planète appelée Cybertron. Sur cette planète, une guerre sans fin oppose deux races de robots très puissants.



Les Autobots qui sont au service du bien et les Decepticons machines de guerre très déterminées à anéantir tout ce qui se trouve sur leur passage. Au milieu de cette pagaille vivent les Minicons, petits robots qui multiplient la

force de celui qui les possède. Les Decepticons ayant pris connaissance de leur existence font tout pour mettre la main dessus. La guerre s'annonce mal, car les Autobots ne font plus le poids contre ses ennemis à la force décuplée. Ne voulant

pas être responsables de cette terrible tragédie les Minicons décident de s'enfuir dans un vaisseau pour trouver une planète pour les accueillir. Mais lorsqu'ils arrivent sur terre ils s'écrasent au fond d'un ravin où ils vont rester bloqués pendant des millions d'années. Un jour des jeunes garçons les découvrent et les sortent de leur sommeil. Une fois remis sur pied les Decepticons arrivent à les localiser et partent à leur poursuite. Les Autobots réunissent leurs meilleurs éléments et partent sur terre pour déjouer le plan de leurs ennemis.

## → LES AMÉLIORATIONS



Le saut

Vos robots sont lourds et ne peuvent accéder à certains endroits, il va falloir trouver les Minicons qui améliorent vos capacités à sauter plus haut pour évoluer. Il existe même, caché dans le jeu, un Minicon qui peut vous permettre de planer dans les airs.



Le bouclier

Face à des ennemis de plus en plus forts, il est nécessaire de renforcer votre bouclier. Trouvez vite les Minicons de défense, sinon vous vous trouverez devant des adversaires qui vous tueront en deux coups.

## Le choix D.M. MANGAS

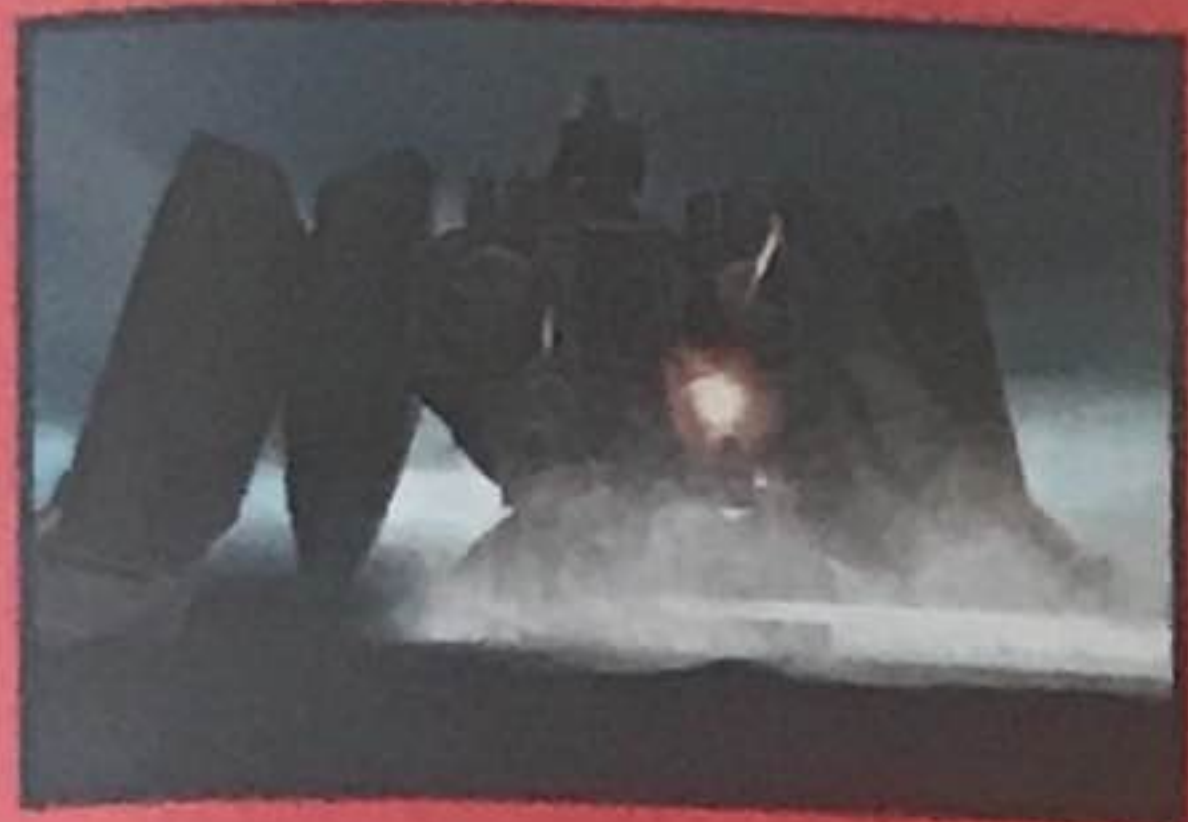


Les armes

Il est très important de faire évoluer vos armes le plus rapidement possible. La difficulté du jeu monte très rapidement et de façon aléatoire. Il est donc capital d'avoir la puissance de feu adéquate face à un ennemi surpuissant ou même un boss qui possède un bouclier.



## → LES BOSS



À chaque fin de niveau vous attend un Decepticon que vous devrez affronter. Comme vous, vos ennemis peuvent se transformer en véhicule. De ce côté là, pas de chance pour vous, car en voiture, vous ne ferez pas le poids face à un avion de l'armée ou même un tank. Le plus impressionnant des boss est le porteur d'avion qui se transforme en un Decepticon gigantesque. Lorsque vous l'affronterez en robot ne vous laissez pas impressionner par sa taille, même si, à côté, vous semblez ridicule. N'hésitez pas à vous équiper de Minicons puissants pour faire le plus de dégâts possibles au boss.

## → LES AUTOBOTS

Avant chaque mission, il vous faudra choisir l'Autobot que vous piloterez. Tout d'abord le chef, mais aussi le plus connu, Optimus Prime, le célèbre robot qui se transforme en camion rouge. Ensuite, Hot Shot qui devient une voiture de sport jaune et Red Alert le robot 4x4. Les capacités des robots sont à peu de chose près les mêmes, votre choix se dirigera plutôt sur l'Autobot.



## → LA TRANSFORMATION

La particularité des robots c'est qu'ils peuvent, comme dans le dessin animé, se transformer (d'où le nom Transformers) en véhicule. Lorsque vous devrez parcourir une longue distance, il est plus simple de se mettre en mode voiture vous serez plus rapide, mais vous ne pourrez pas vous protéger ou tirer sur vos ennemis.



## → LEUR AVIS

### Babour

Lorsque j'étais plus jeune, j'ai joué avec des Transformers en regardant leurs aventures à la télé. Le jeu me rappelle de bons souvenirs. En plus, j'ai rarement vu un jeu aussi beau.

### Pascal

Il est beau, jouable, doublé en français, agréable à jouer... Que de bonnes raisons pour aimer Transformers que je recommande même à ceux qui ne sont pas fans de la série.

Fiche technique

Éditeur : Atari

Genre : Action

Participants : 1 joueur

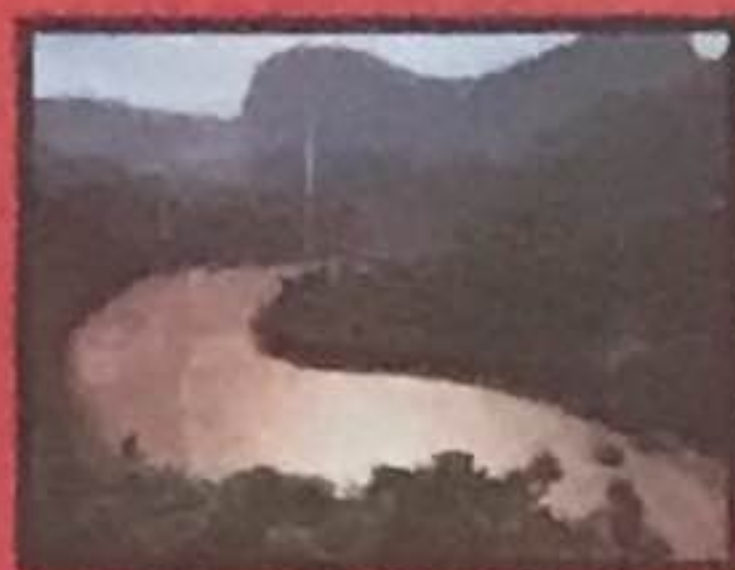
Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory Card

Machine : PlayStation 2

## → LES DÉCORS

On ne sait pas combien de temps il a fallu au concepteur pour faire le jeu, mais le résultat est magnifique. Les niveaux sont immenses et variés, les graphismes sont excellents et vont jusqu'à repousser les capacités de la PlayStation 2. Pour retrouver les



Decepticons, il vous faudra parcourir le monde dans des environnements très différents, tels que la glace, les montagnes, la pleine mer ou même la jungle. Vraiment rien ne



manque au jeu pour satisfaire les aventuriers que nous sommes.

## D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

Les robots lourds ont du mal à sauter en hauteur.

● **Durée de vie** → 17/20

La multitude des Minicons permet une longue durée de vie.

● **Animation** → 17/20

L'animation des robots est remarquable.

● **Graphisme** → 18/20

Les décors sont variés et bien réalisés.

● **Intérêt** → 17/20

Le jeu est très complet, grâce à la multitude d'actions réalisables.



## DRIVER

L'action se déroule de Miami à Istanbul en passant par Nice. Vous devez infiltrer un gang de voleurs de voitures. Les voitures que vous conduisez varient d'un pays à l'autre. Dans le même esprit que GTA, vous



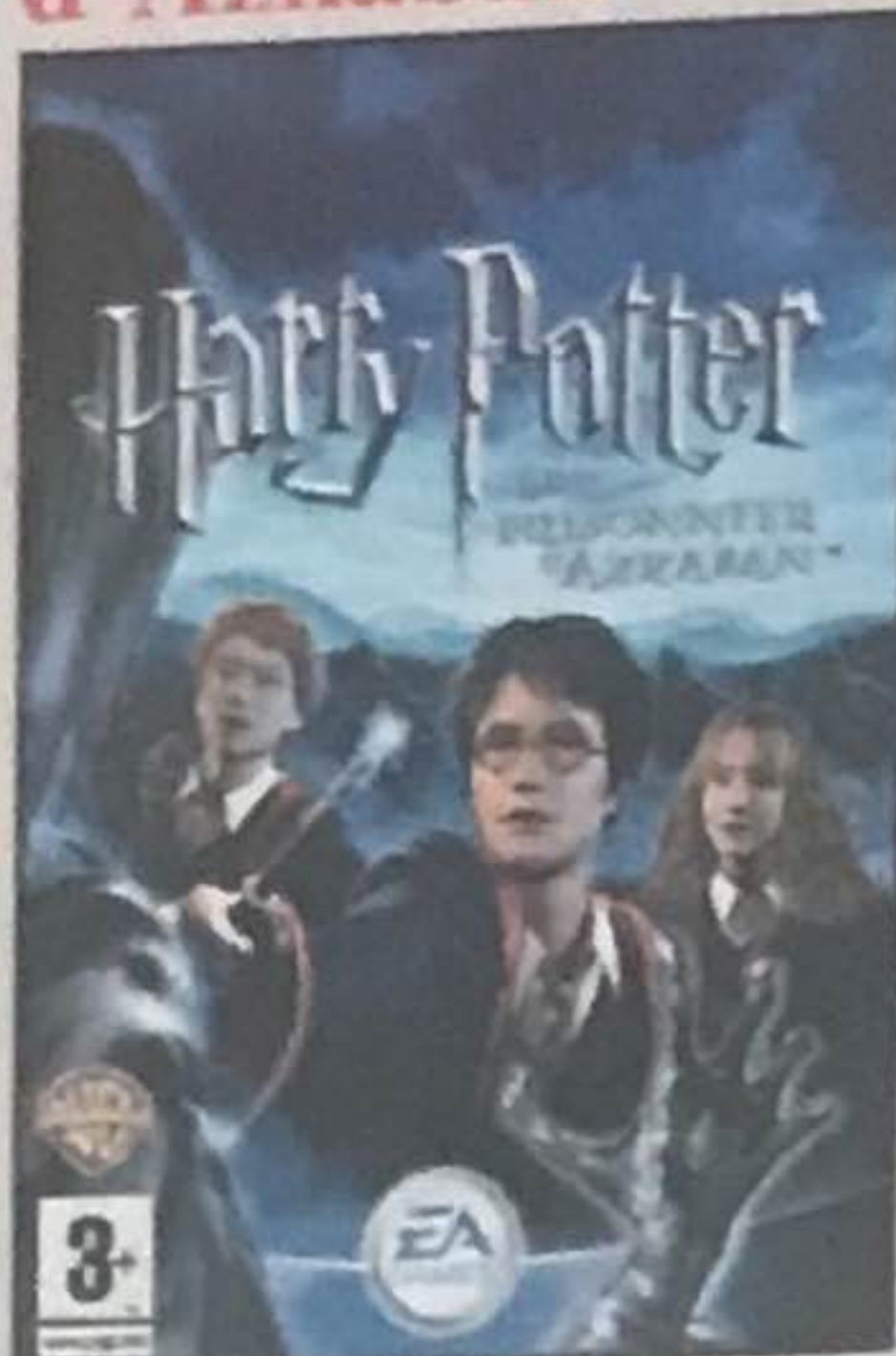
devez effectuer plusieurs petites missions, le tout sur 25 niveaux. Vous devrez entre autres casser des voitures ou fuir les autorités et la mafia. Bref, en gros vous êtes un bandit à la petite

semaine et devez faire des petits larcins avec votre voiture.

*X-Box, PS2, GBA, PC.*



## Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban



Vous serez plongé dans l'univers magique du jeune sorcier qui devra affronter Sirius Black le détenu en cavale et les horribles détracteurs d'Azkaban.

*Pour X-Box, PS2 et GameCube.*

## UEFA

### Euro 2004

À l'occasion de la Coupe d'Europe au Portugal, divers jeux vidéo arrivent dans les bacs. UEFA Euro 2004 est un jeu officiel réalisé pour l'occasion. Le jeu est fait avec les mêmes programmes que Fifa 2004. On y retrouve les équipes officielles sélectionnées pour l'Euro, ainsi que les vrais joueurs de chaque équipe. Vous devez choisir une équipe et passer les éliminatoires pour entrer en phase finale. Ce qui est bien dans ce jeu, ce sont ses possibilités d'action comme le placement des joueurs, les retournés acrobatiques, les feintes de corps...

*Pour X-Box et PS2.*

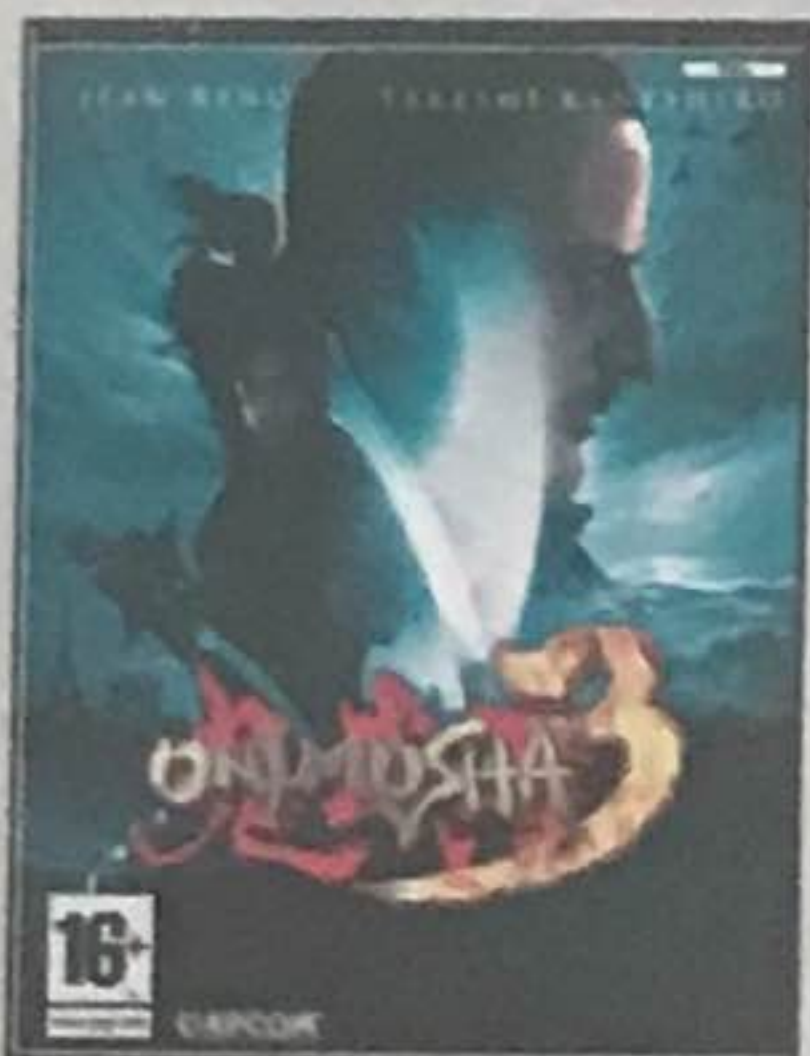


## Onimusha 3

### Démon siège

Cette fois, l'histoire se passe entre le Moyen Âge japonais et le Paris de 2004. Capcom a engagé Jean Reno pour être l'un des deux héros de l'aventure. Il incarne un inspecteur de police qui tente de sauver Paris envahi par des démons échappés du Moyen Âge (1582). Les deux héros s'entraident, bien qu'ils ne soient pas à la même époque. Par exemple, une chose créée dans le passé permet à celui de 2004 de s'en sortir. Le principe est toujours le même : plus vous éliminez d'ennemis et plus vous devenez fort.

*Pour PS2.*



## Les meilleurs sites @

[www.c-tsubasa.fr](http://www.c-tsubasa.fr)

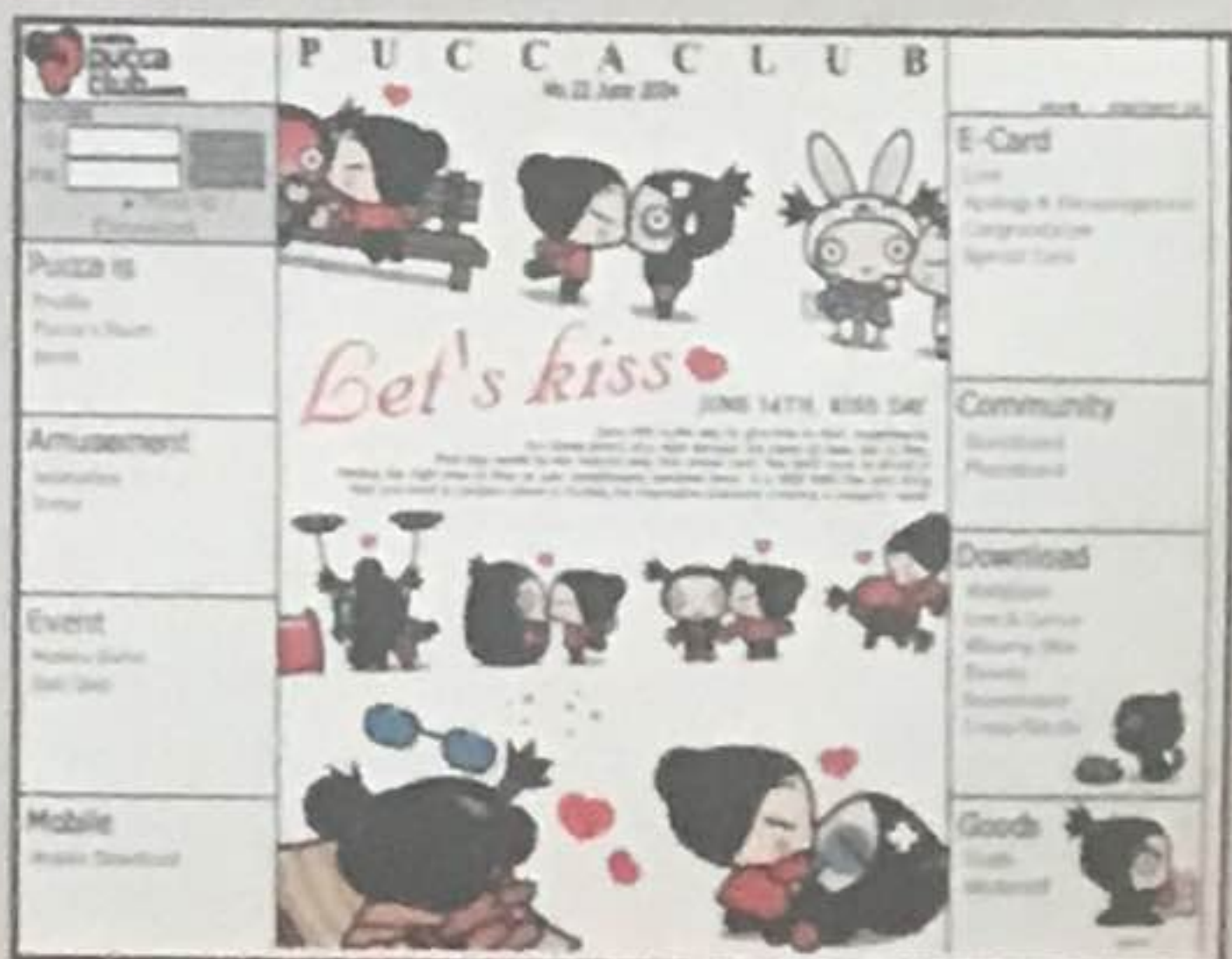
<http://membres.lycos.fr>

Le nom de ce site est aussi une adresse Internet. C'est l'un des meilleurs sites consacrés à Olive et Tom qui existe. On voit rapidement que les gens qui l'ont créé sont de vrais fans. On trouve pas mal d'infos, fiches, personnages équipés... On y apprend par exemple que la série Captain Tsubasa Road to 2002 vient de s'achever et que l'auteur Yoichi Takahashi poursuit son histoire avec une nouvelle série : Captain Tsubasa Go for 2006. Allez-y, vous ne serez pas déçu !



**Pucca Club** [www.puccaclub.com](http://www.puccaclub.com)

Le site officiel de Pucca vous présente en diverses langues le personnage le plus populaire du moment chez les adolescentes et les jeunes femmes. On y trouve un grand nombre de mini-films en quicktime, des jeux, des produits dérivés... Pour tout connaître des aventures de la petite Coréenne qui veut absolument séduire son ninja de petit ami.





CHRIS...  
COLORADO

## Le triomphe de Thanatos (2)

Résumé : Thanatos comptait sur ce robot ressemblant à Cy meprendre à Herb Forsythe III pour régner à sa place sur le monde. Pendant ce temps Chris, qui s'est libéré, détruit avec Chippowok le Cyber-Androïde. Il part tenter de sauver les autres qu'un peloton de thanors va abattre dans les fossés d'une tour Maya.

QUE VEULENT-ILS  
NOUS FAIRE ?

C'EST TRÈS  
CLAIR !

J'EXIGE DE VOIR  
THANATOS !

NOUS DEVONS  
NOUS EXPLIQUER !

NON... PAS JENNIFER !  
ET NI CETTE FEMME...  
ELLE N'AVAIT AUCUN  
POUVOIR ! ELLE  
EXÉCUTAIT MES  
ORDRES !

MON ENFANT SOIT  
COURAGEUSE !  
PARDON REBECCA...

SILENCE  
TRÂTRE !

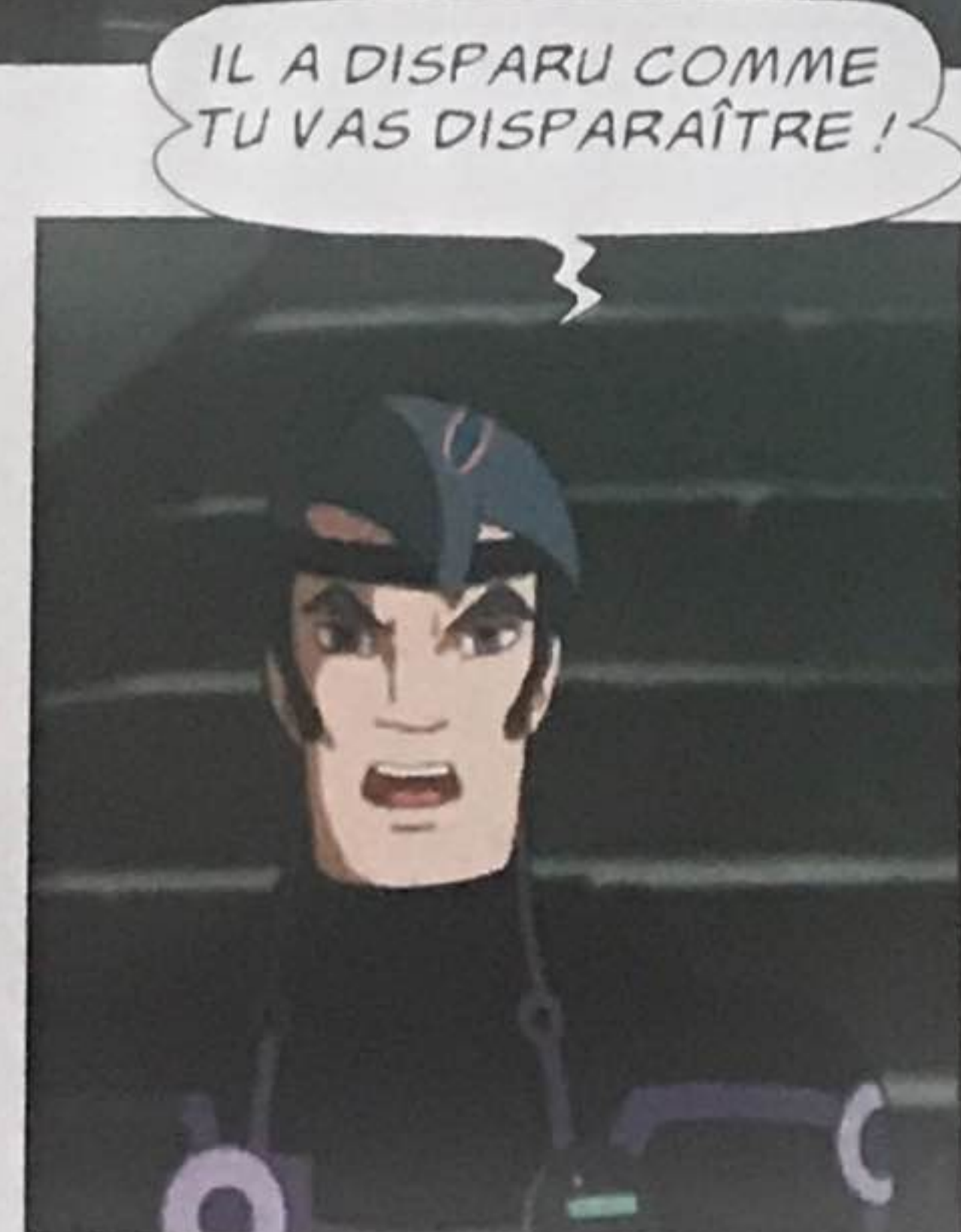
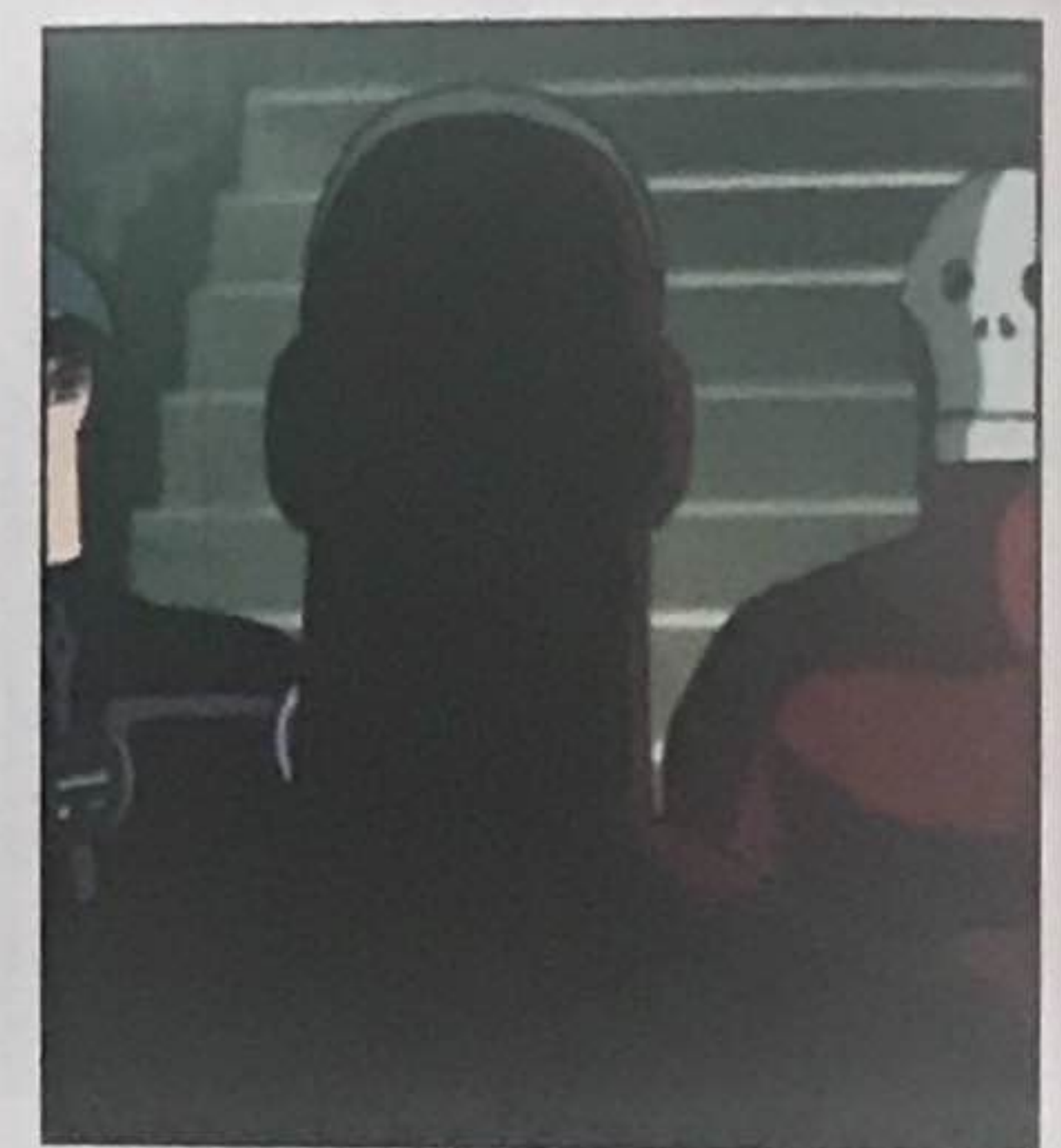
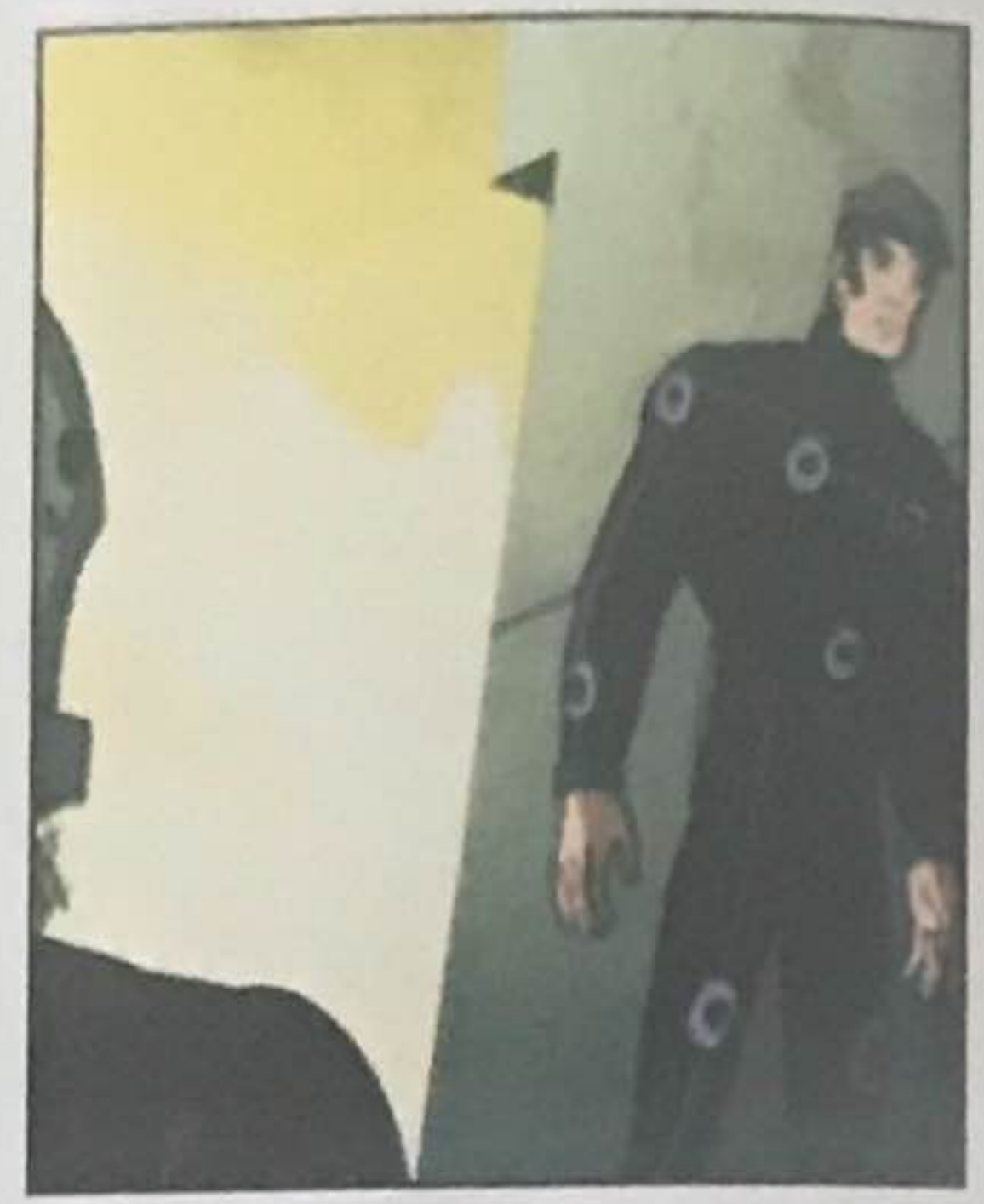
SOUDAIN PARAIT...

THANORS ARMEZ  
VOS LASERS !

ARRÊTEZ !  
THANATOS  
FAIT GRÂCE  
AUX ENNEMIS  
DE SA LOI !

DÉTACHEZ LES  
PRISONNIERS ET  
FAITES LES VENIR  
ICI !









À GENOUX THANORS  
DEVANT VOTRE MAÎTRE !



BAISSEZ LA TÊTE !  
DÉPOSEZ VOS  
LASERS !



MAIS QUE SE  
PASSE-T-IL ? QUI  
ÊTES-VOUS ?



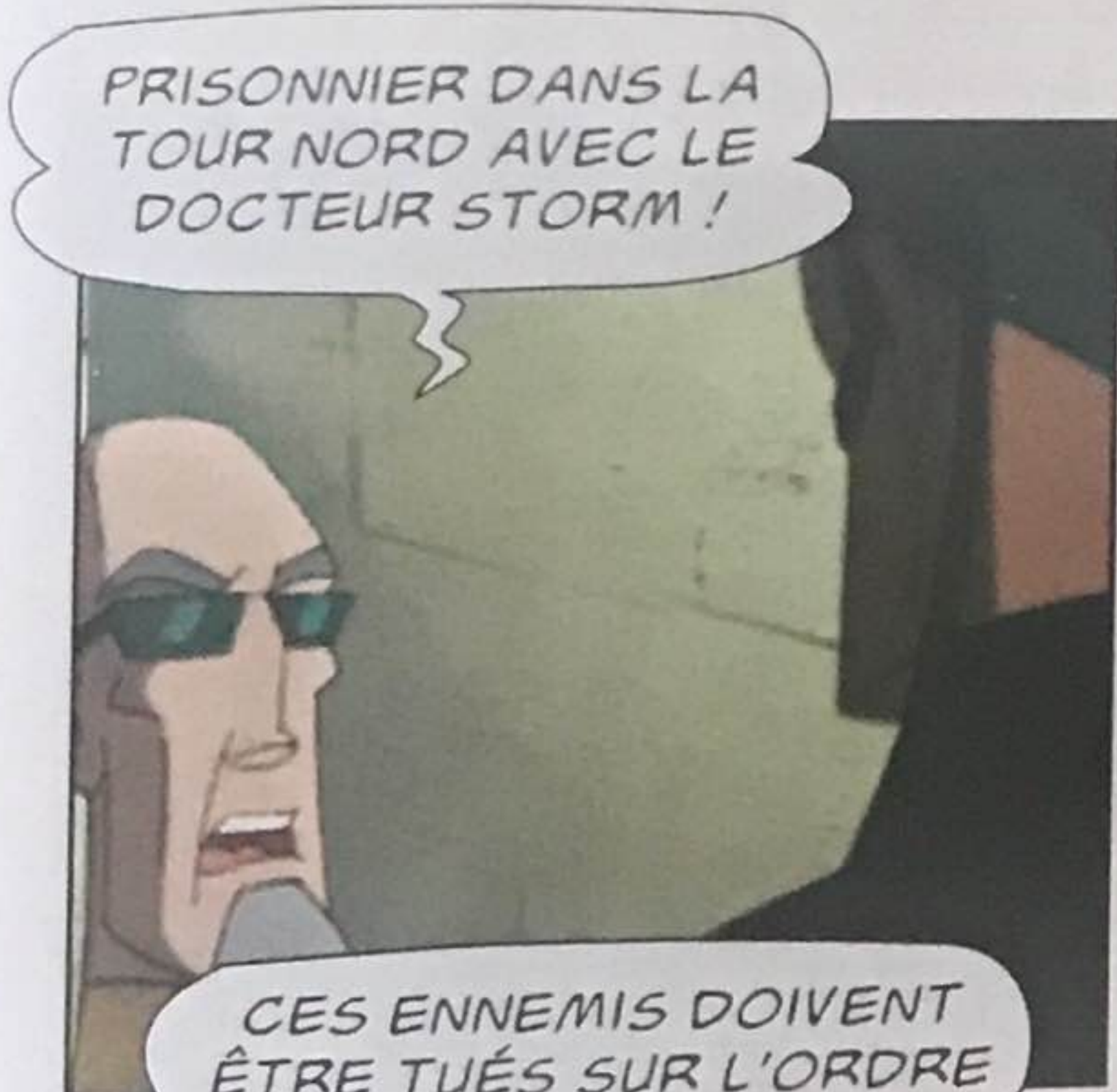
CHRIS !



JE N'AI JAMAIS  
ÉTÉ AUSSI CONTENT  
DE TE VOIR !



OÙ EST MITCHELL ?



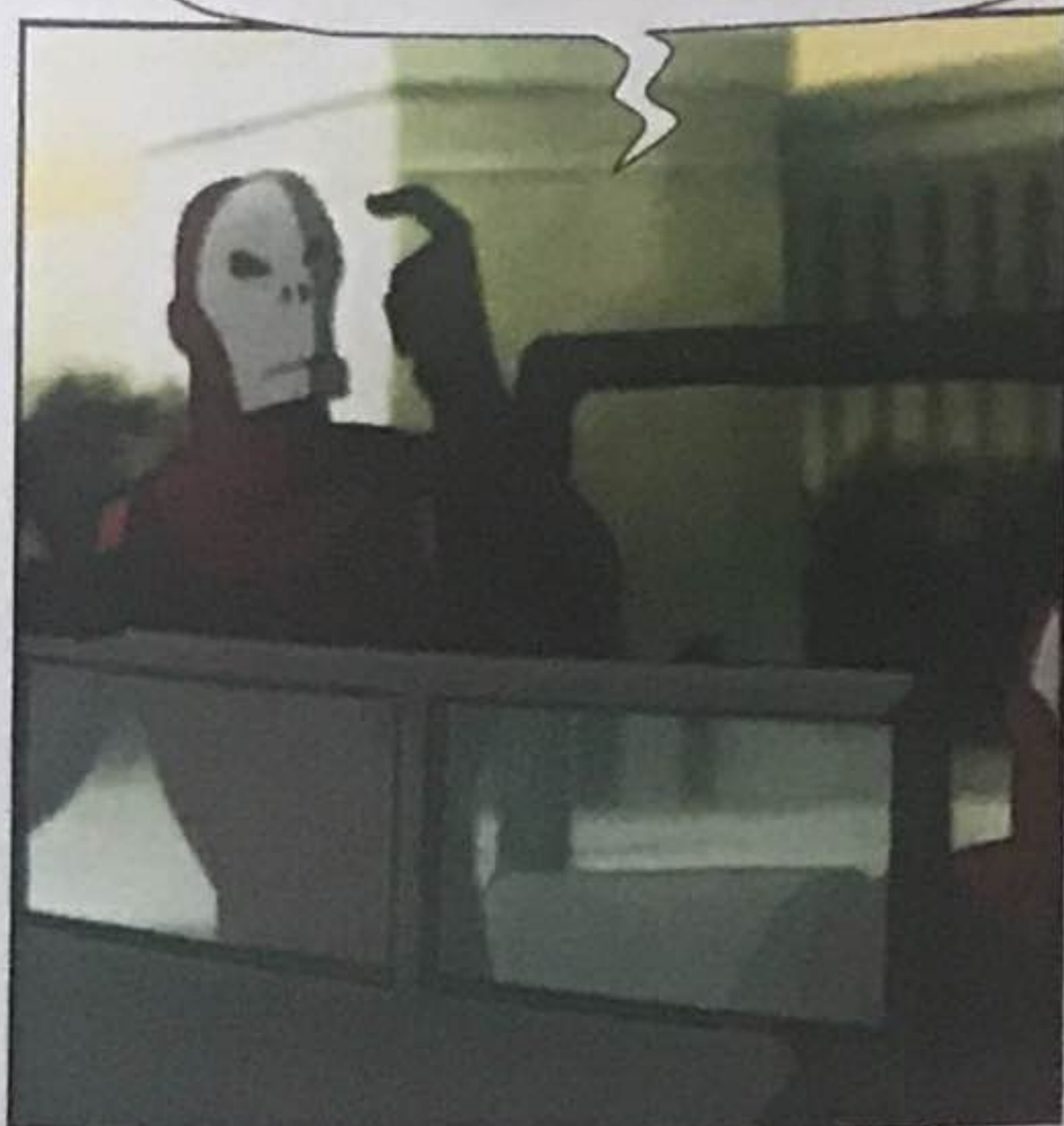
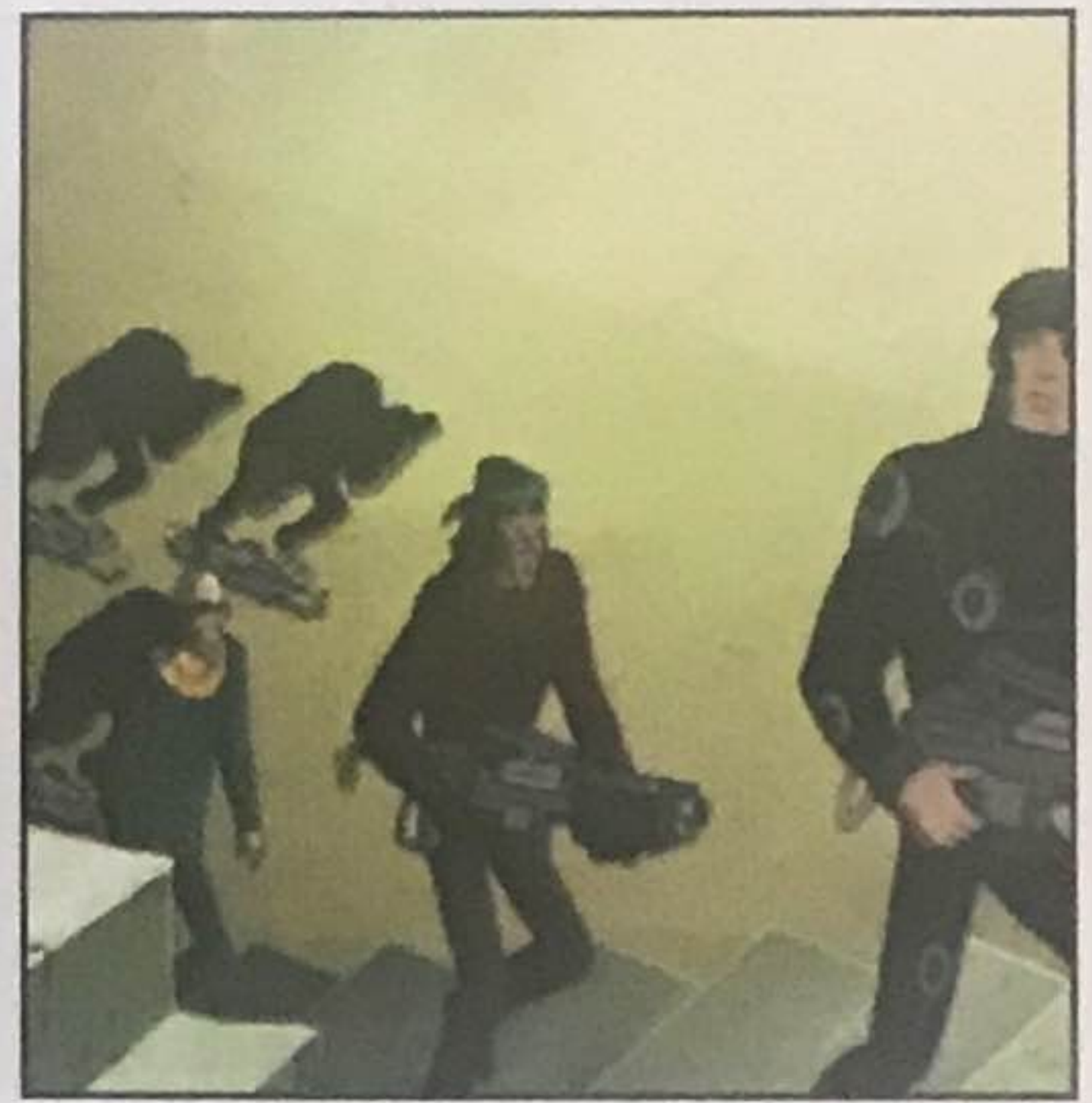
PRISONNIER DANS LA  
TOUR NORD AVEC LE  
DOCTEUR STORM !

CES ENNEMIS DOIVENT  
ÊTRE TUÉS SUR L'ORDRE  
DE THANATOS ! MAIS  
QUE FAITES-VOUS ?



NOUS N'AVONS PAS LE  
TEMPS DE LES DÉLIVRER  
COMMANDEUR ! IL FAUT  
S'ÉVADER !

DU TIR AU PIGEON  
FRÈRE THANORS !

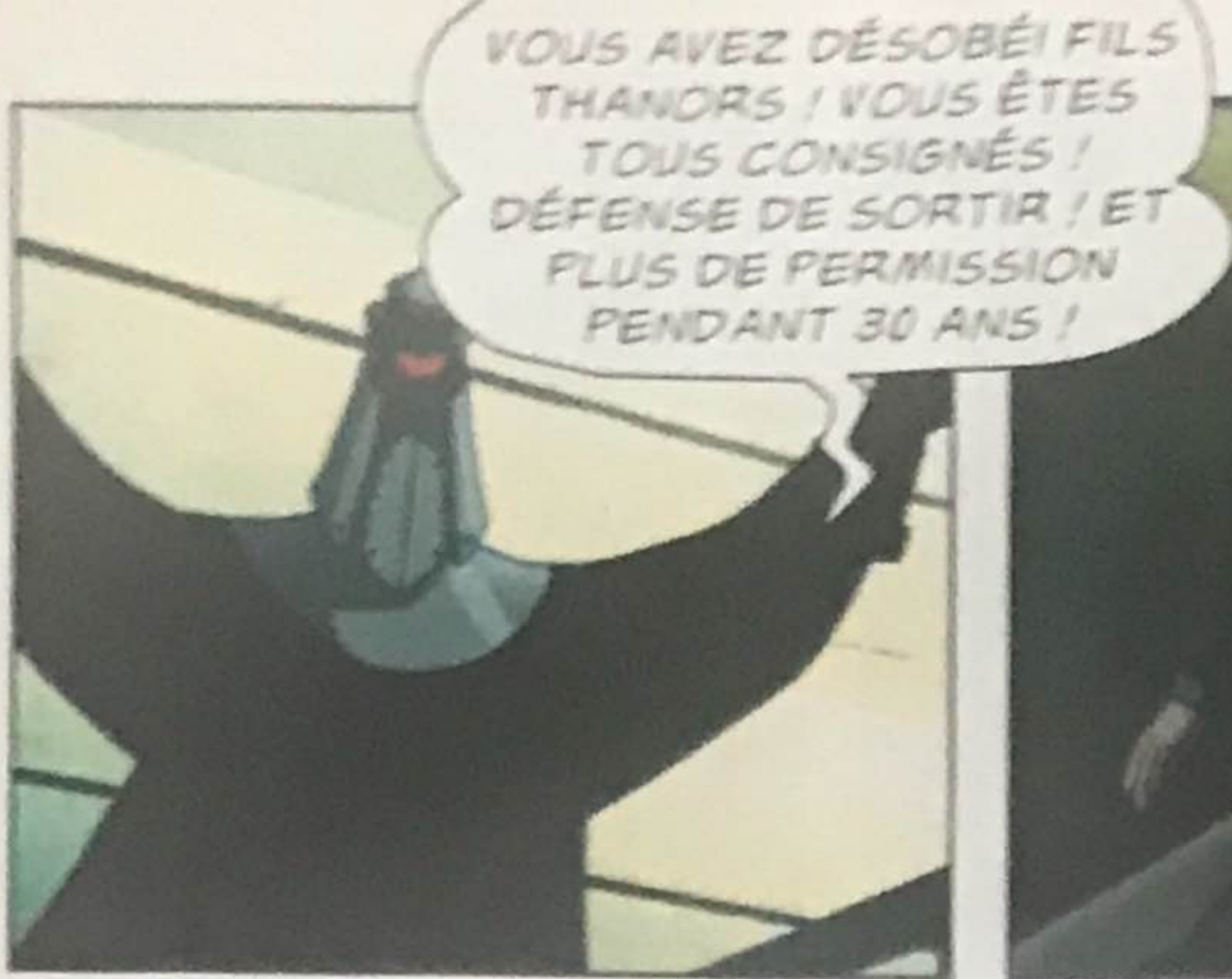


FZZZZ !



PRÉVEZ VITE  
THANATOS ! C'EST UNE  
RÉVOLTE, UNE PUNITION...





VOUS AVEZ DÉSOBÉI FILS  
THANORS ! VOUS ÊTES  
TOUS CONSIGNÉS !  
DÉFENSE DE SORTIR ! ET  
PLUS DE PERMISSION  
PENDANT 30 ANS !

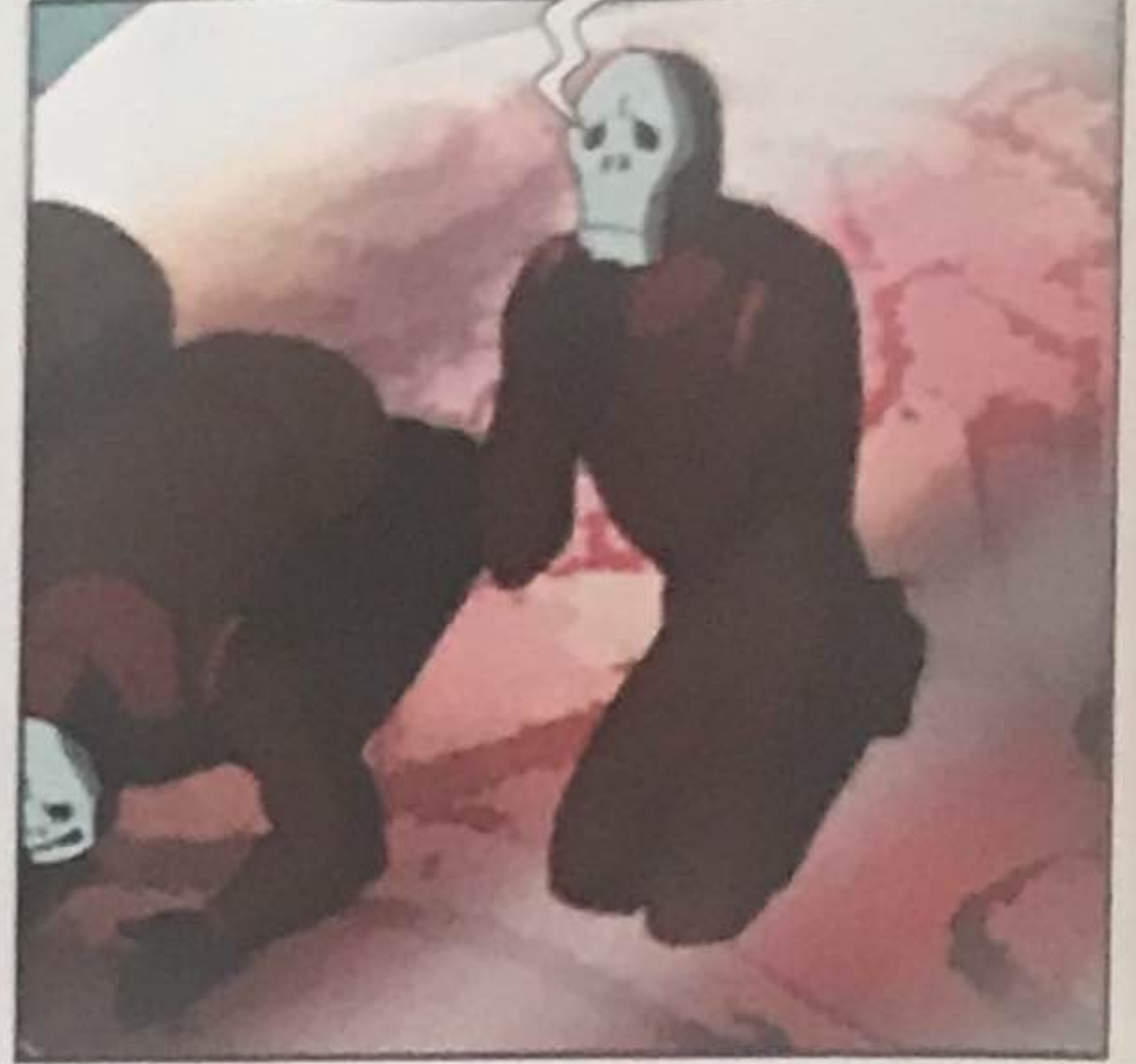


VOUS LES AVEZ LAISSÉS  
S'ÉCHAPPER...

OH GRAND MAÎTRE,  
NOUS NE L'AVONS  
PAS VU ! NOUS NE  
SAVONS PAS !



MAIS OÙ EST LE  
NOVIST THANORS ?

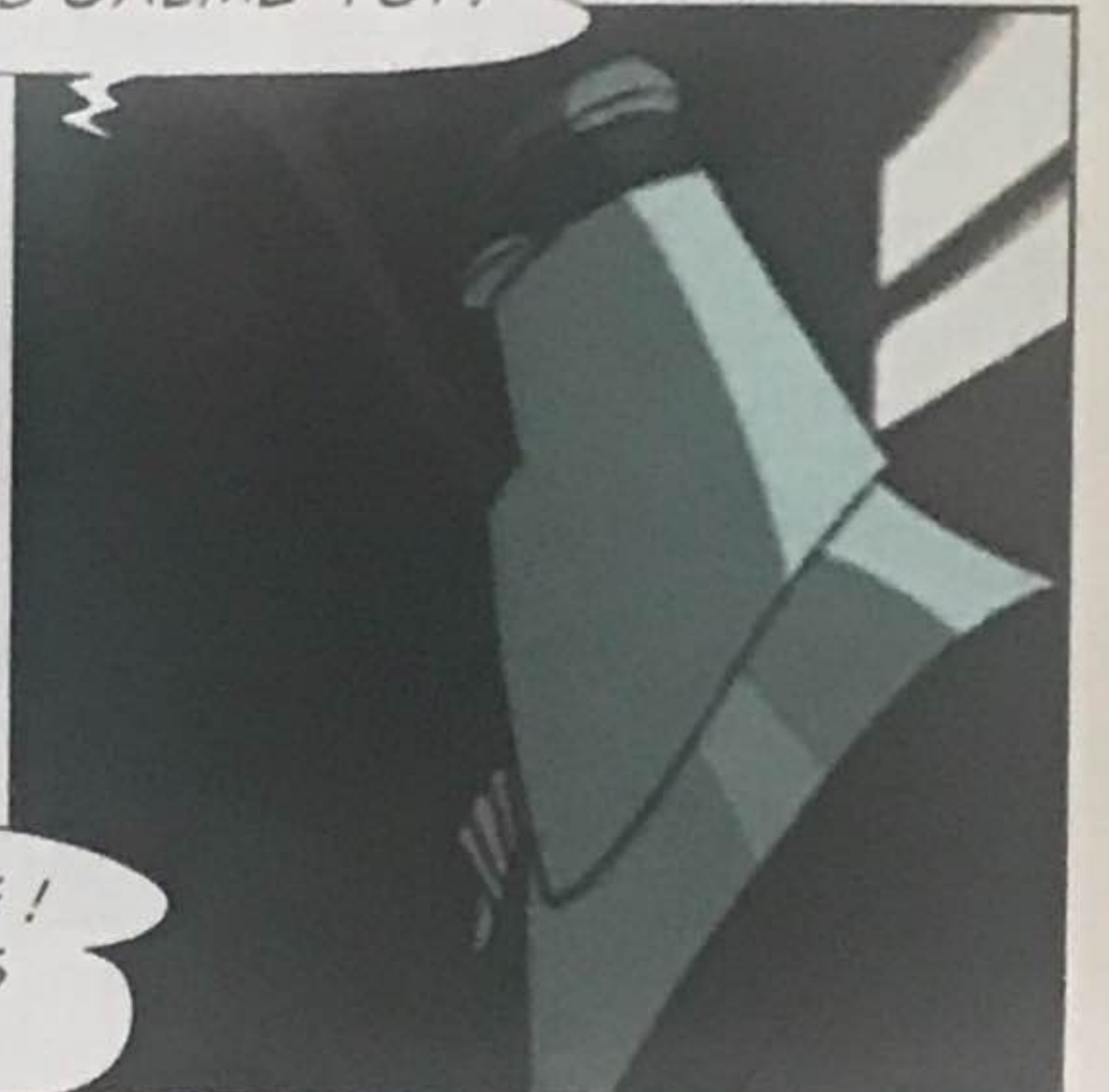


ET LA MALLETTE ROUGE  
DU POUVOIR ? L'AVEZ-  
VOUS TROUVÉE ?

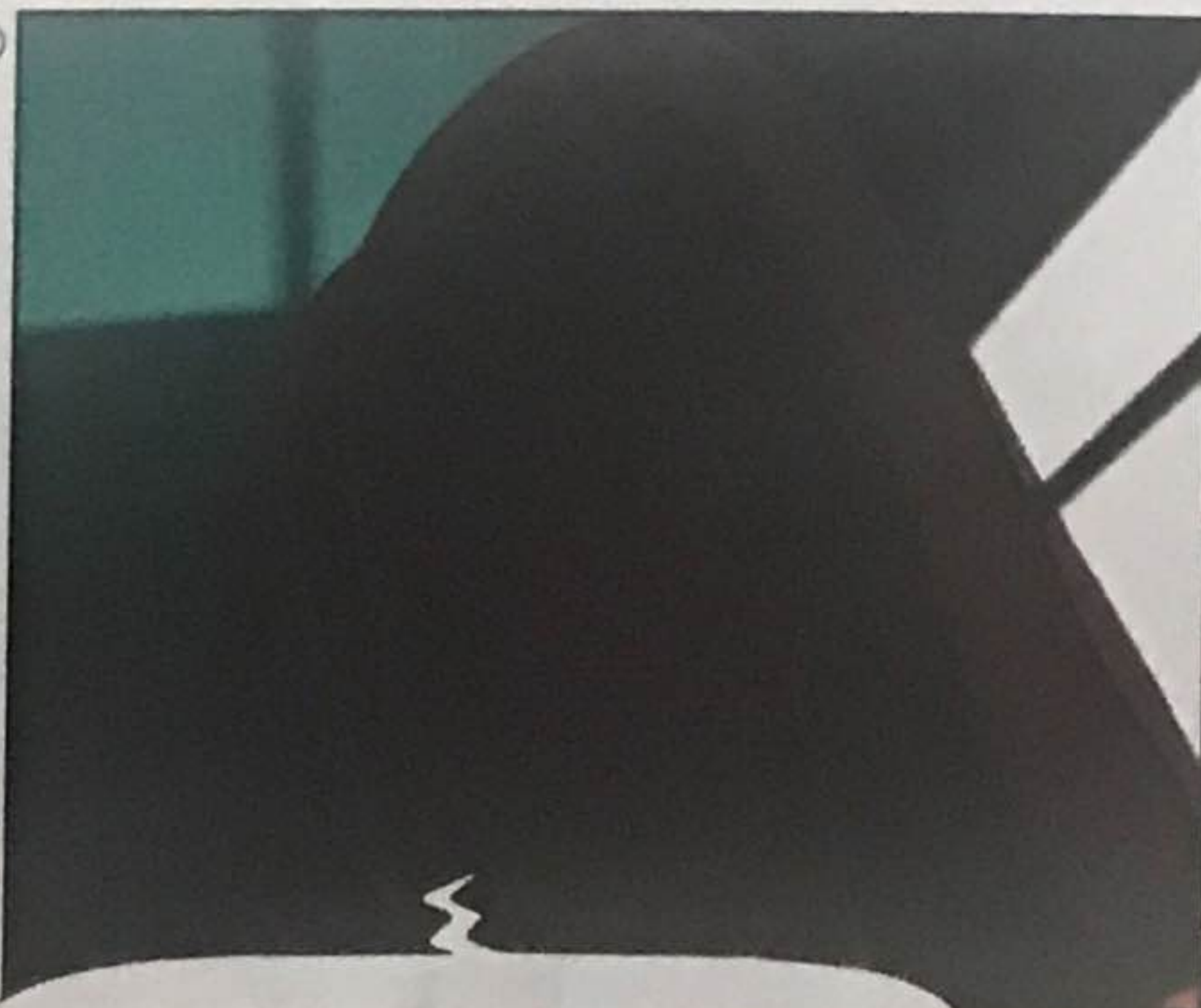


ALLONS CALME-TOI !

FEMME J'AI MAL À LA TÊTE !  
TOUT ALLAIT SI BIEN NOUS  
AVIONS GAGNÉ !



JE SUIS FATIGUÉ ! VITE  
DU TORRENT NOIR !

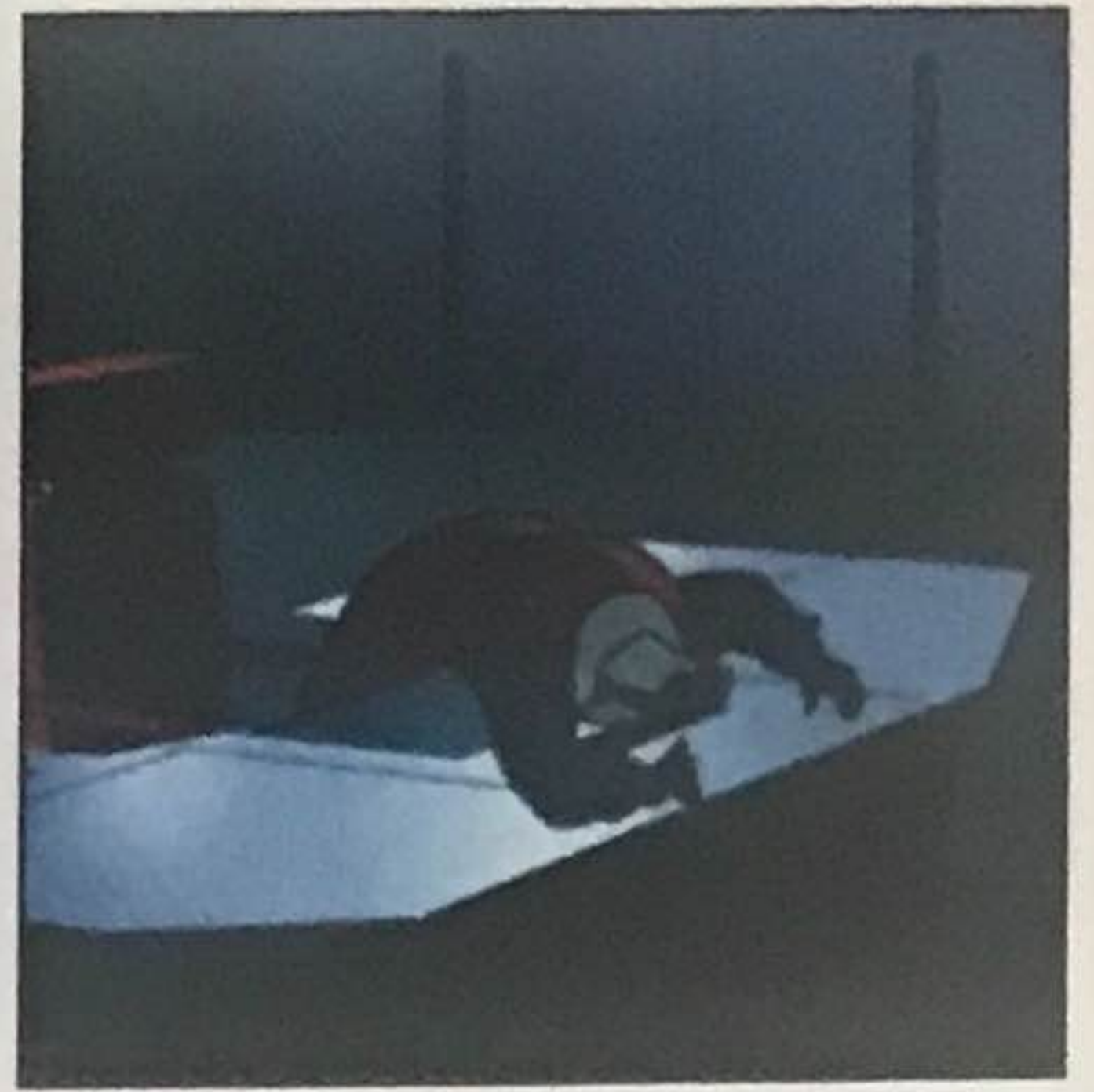
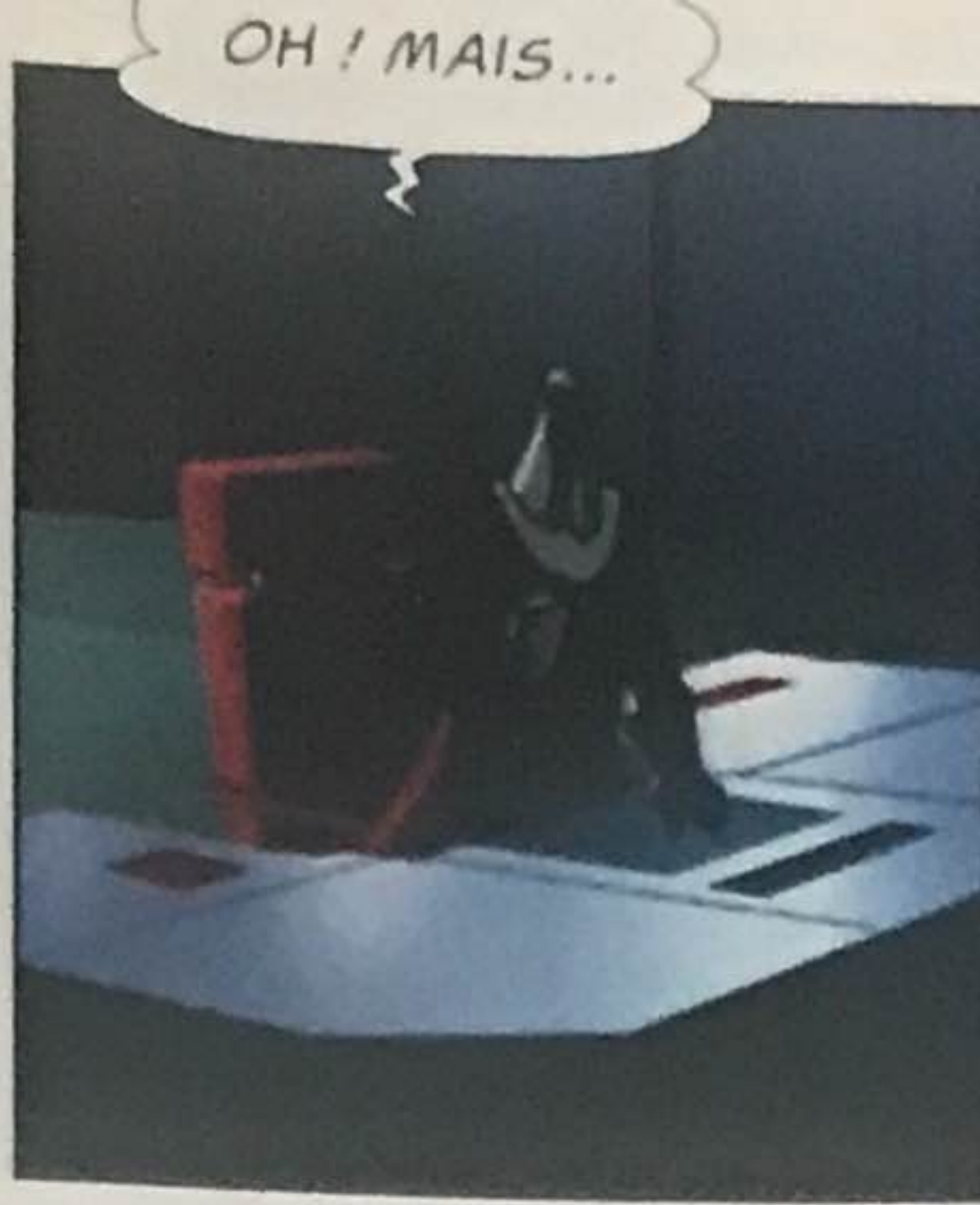


TU EN A TROP PRIS ! ÇA  
PEUT-ÊTRE DANGEREUX !



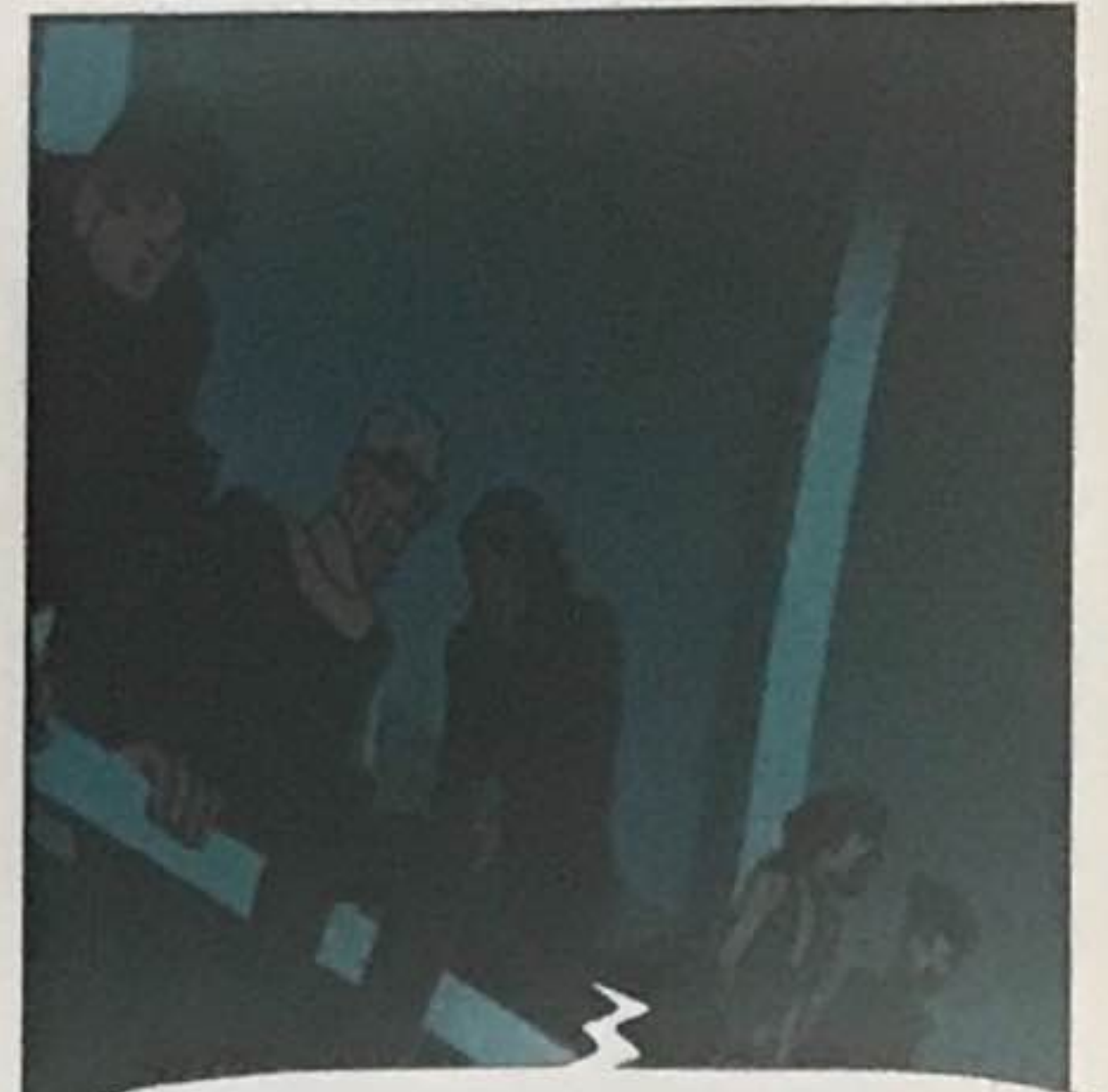
J'ÉTOUFFE, JE MEURS !  
IL M'EN FAUT !





OUI, DORS ! DORS PAUVRE MALHEUREUX ! DEMAIN TU REDEVIENDRAS THANATOS ET MOI, JE SERAIS LÀ À JAMAIS, CONDAMNÉ À SUIVRE TA FOLIE MALÉFIQUE !

MAIS OÙ SONT-ILS ? ILS N'ONT PAS PU S'ÉVADER DE CHICHEN-ITZA !

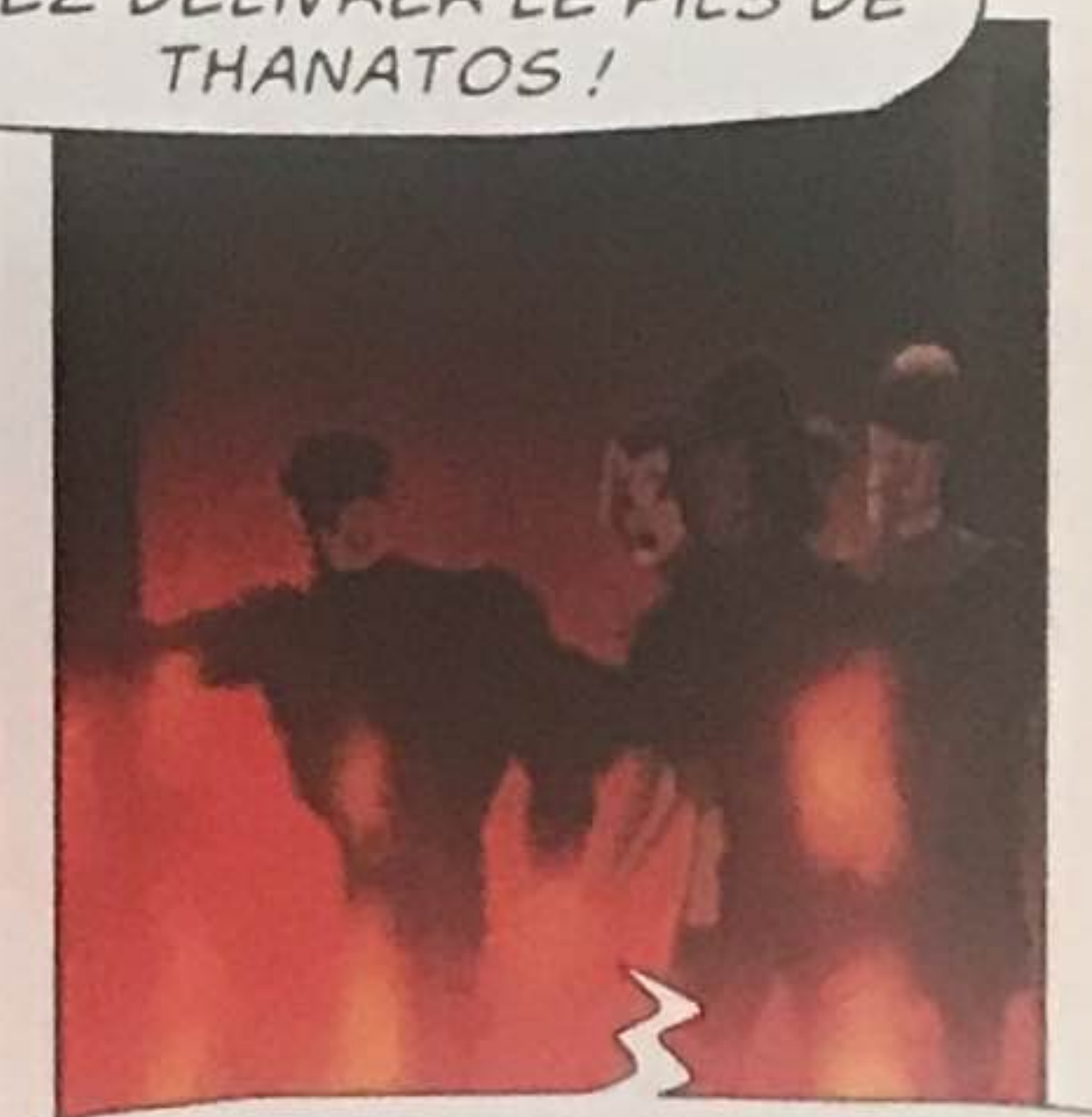


LA POULE QUI CHANTE A PONDU L'ŒUF !

OH ! MAIS QUI ÊTES-VOUS ? PARLEZ, QUI ÊTES-VOUS ? VOUS RESSEMBLEZ À CHRIS !



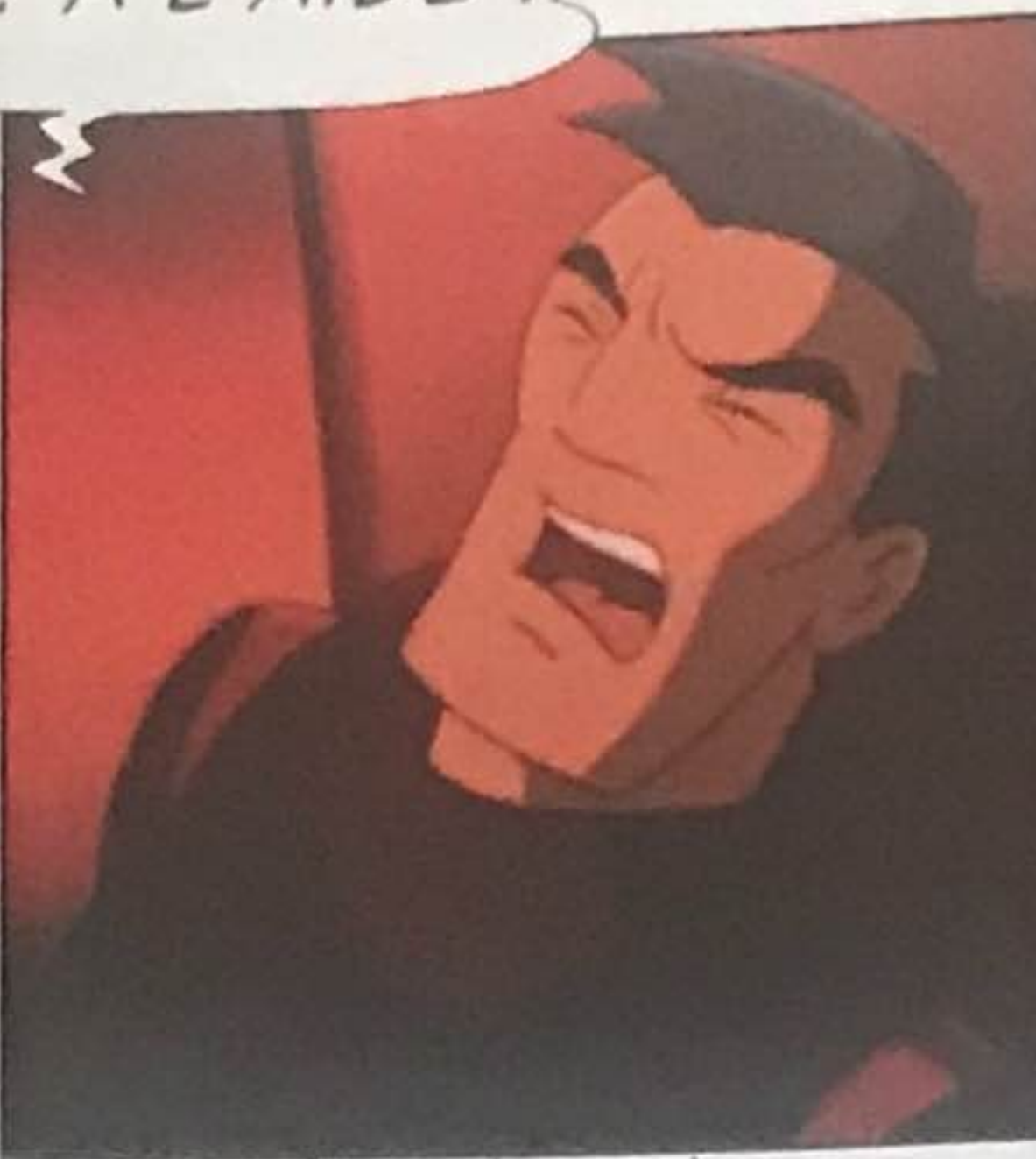
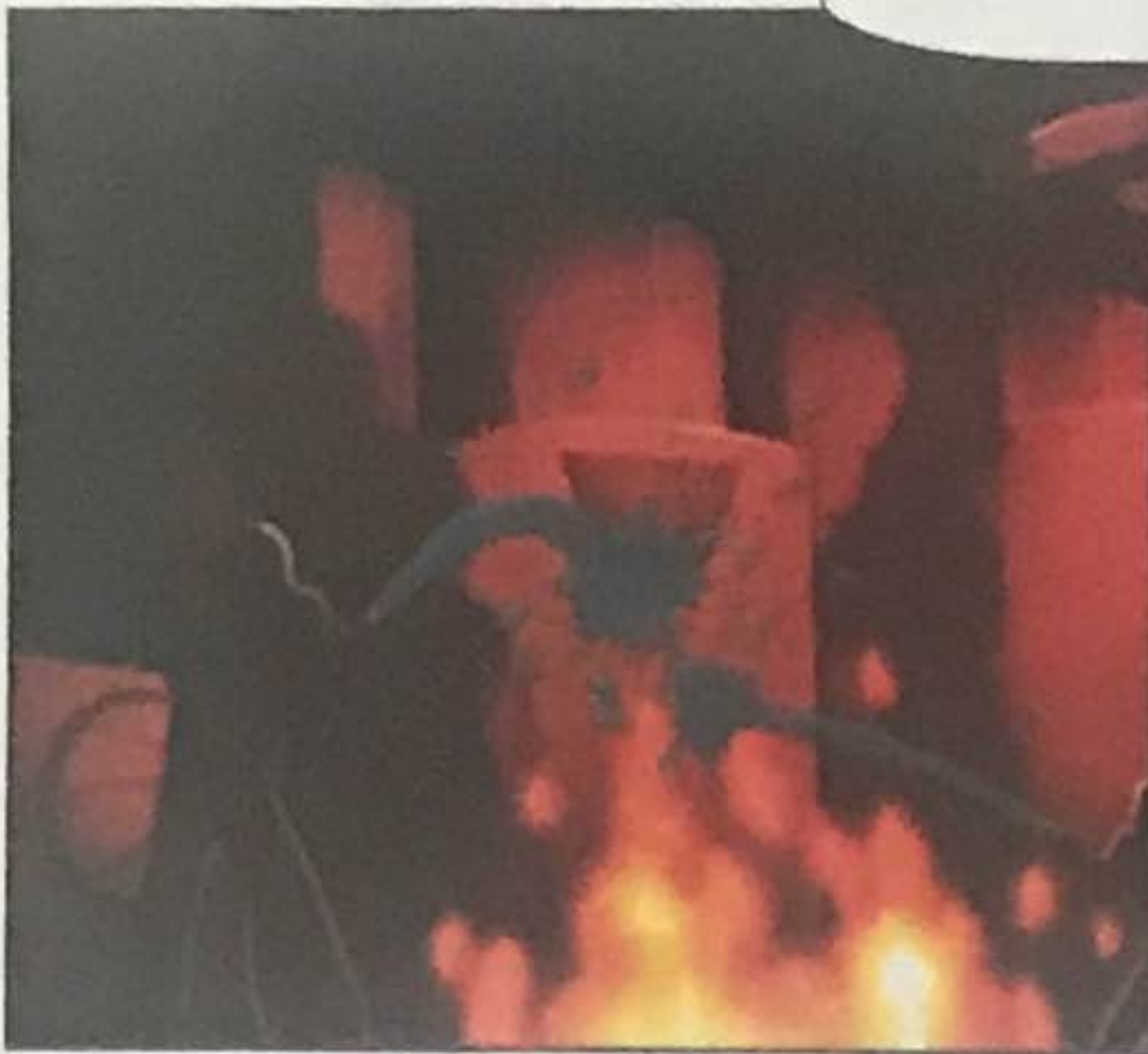
ATTENTION, IL Y A DU CARBURANT !



LONGEZ LE MUR ET ALLEZ VERS LE FOND DU HANGAR ! JE VOUS Y REJOINS ! CHIP, EMMÈNE-LES !



A MOI ! A L'AIDE !



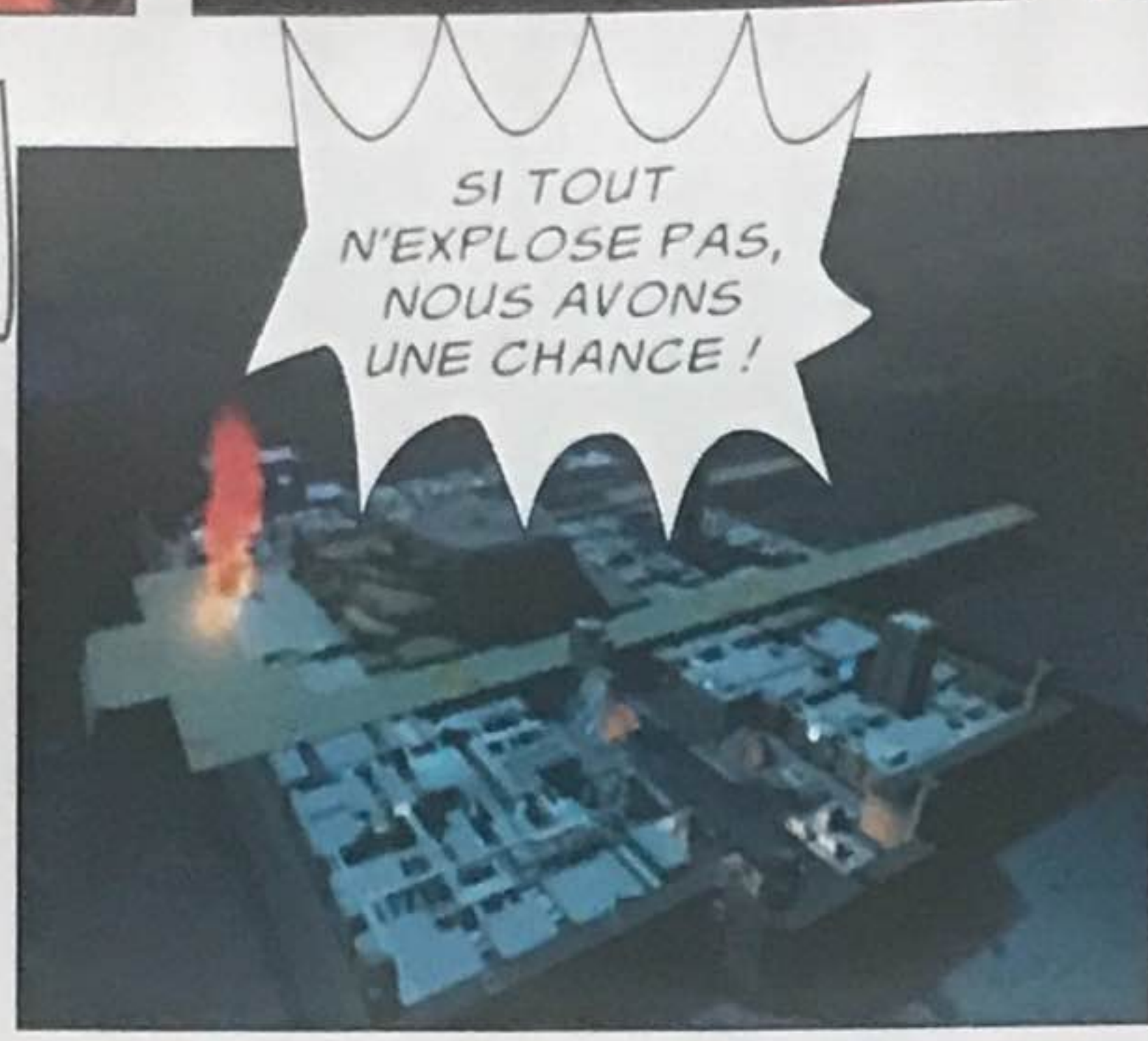
JE VOUS AI PROMIS DE VEILLER SUR LUI COMME SUR MOI-MÊME !



CHRIS DÉCIDE DE L'ASSOMMER POUR QU'IL SE TAISE ET LE SORT DES FLAMMES !



MONTEZ TOUS DANS L'HÉLITROUPEUR !



SI TOUT N'EXPLOSE PAS, NOUS AVONS UNE CHANCE !

SI TU PROMETS D'ÊTRE SAGE, JE TE RETIRE CE BÂILLON, SERPENTEAU !



BANDE DE RENÉGATS ! THANATOS VOUS EFFACERA À JAMAIS !



LE CRI DU SCORPION NE VAUDRA JAMAIS LE CHANT DU ROSSIGNOL !

PAUVRE GARÇON ! IL EST COMPLÈTEMENT ENDOCTRINÉ !



FANATISÉ ! IL FAUDRA LE RÉ-ADAPTER À UNE VIE NORMALE ! NEUTRALISER DE SA MÉMOIRE TOUTES LES HORREURS QU'ON LUI A INCULQUÉES !



COMMANDEUR, IL FAUT VITE DÉCIDER OÙ NOUS ALLONS NOUS CACHER !



DIRECTION LE PACIFIQUE !



LE COMMANDEUR ET CHRIS  
ENTRENT DANS LE BUREAU  
SECRET...

PRIONS POUR QUE  
ÇA MARCHE !

SI LA CHANCE  
N'EST PAS AVEC  
NOUS, ON LUI  
DONNERA UN  
PETIT COUP DE  
POUCE !

CHERS FÉDÉRÉS !  
MOI, JULIAN, EX-  
COMMANDEUR,  
PARLE ! THANATOS  
A GAGNÉ GRÂCE À  
UNE MACHINATION  
INFERNALE. HURT  
FORSYTHE III EST  
DÉTRUIT, C'ÉTAIT UN  
ANDROÏDE ! LE VRAI  
EST PRISONNIER  
DE THANATOS...

... J'AI PU QUITTER  
CHICHEN-ITZA GRÂCE  
À DE COURAGEUX  
PARTISANS !  
J'APPELLE TOUS CEUX  
QUI VOUDRONT ME  
REJOINDRE À  
REPRENDRE LA  
RÉSISTANCE CONTRE  
L'OPPRESSEUR DE  
LA LIBERTÉ !

CHRIS PART S'ISOLER ET  
RESPIRE DANS LE FOULARD  
DE SA MAMAN POUR SE  
RÉCONFORTER !

J'IRAI AVEC VOUS  
JUSQU'AU BOUT ! MAIS JE  
VEUX SAVOIR LA VÉRITÉ !

TU EN AS LE DROIT !  
MAIS PAS CE SOIR,  
CAR LA VÉRITÉ TE  
FERA TRÈS MAL !

VA DORMIR CHRIS !  
TU N'ES PAS AU BOUT  
DE TES PEINES !

**Fin de l'épisode**





**Série  
Culte**

# NILS HOLGERSON AU PAYS DES OIES SAUVAGES

La série "Le merveilleux voyage de Nils Holgerson au pays des oies sauvages" est l'adaptation du célèbre roman suédois "Le merveilleux voyage de Nils Holgerson à travers la Suède". Il a été écrit par Selma Lagerlöf en décembre 1906. Ce dessin animé de 52 épisodes créé en 1980 et diffusé en France en 83, est fidèle à l'œuvre originale. Cette série a été réalisée par Mamoru Oshii, réalisateur de Lamu, Ghost In The Shell, Jin-Roh...

**NILS** Holgerson est un garçon méchant qui n'obéit pas à ses parents et ne cesse de martyriser les animaux de la ferme. Un jour en cherchant une nouvelle victime, il tombe sur le lutin bienfaiteur résidant dans sa ferme. Il va s'en prendre à lui et le taquiner jusqu'à ce que le lutin en ait ras-le-bol et lui lance un sort. Du coup, Nils va être réduit à la taille d'une main. Devenu aussi petit que le lutin, Nils qui passait son temps à taquiner les animaux et à désobéir à ses parents, se retrouve pris à son propre piège. Les animaux de la basse-cour saisissent alors l'opportunité qui s'offre à eux de se venger et tentent d'attraper Nils. Il sera sauvé par Quenotte son hamster. Mais un groupe d'oies sauvages qui passait par-là pousse Martin le jars blanc de la ferme à partir avec eux vers

la Laponie. Nils, qui cherche à trouver le lutin pour retrouver sa taille, part avec Martin et Quenotte. En effet, le lutin est lui aussi parti en Laponie. Nils se retrouve entraîné dans un long et périlleux voyage aux côtés des oies sauvages. Mais la célèbre troupe d'oies sauvages d'Akka de Kebnekaise accepte mal la présence de cet humain. Fort heureusement, Nils est un garçon courageux et va trouver sa place parmi eux en sauvant à plusieurs reprises les oies des griffes de Smirre, le renard qui ne souhaite qu'une chose : manger une oie.





## NILS HOLGERSON

C'est parce qu'il était méchant avec les animaux de la ferme que le lutin l'a transformé lui et son petit hamster. Il va vivre de nombreuses aventures avec les oies qui vont lui apprendre à être plus sage. Pendant cette longue année passée en Laponie, Nils va beaucoup apprendre. Il est intelligent et rusé. À la fin de l'histoire, Nils retourne chez lui et a appris une leçon importante : les animaux ont des droits, tout comme les êtres humains et il y a assez de place dans le monde pour que les hommes et les animaux puissent vivre ensemble.

## AKKA

Akka de Kebnekaise est le chef des oies sauvages. Elle est d'une grande sagesse et en plus, très réfléchie. Elle mène chaque année le groupe en Laponie. Elle vient des montagnes du Nord de la Suède et elle a adopté un aigle du nom de Gorgo après la mort des parents de celui-ci. Akka a accepté que Martin devienne membre de la troupe parce qu'elle a compris que s'il venait, Nils viendrait aussi et que son intelligence leur permettrait d'éviter certains ennemis durant le voyage. Elle développe une réelle amitié avec Nils et va lui apprendre à respecter les animaux...

## QUENOTTE

C'est le hamster gourmand de Nils. Au départ, il s'entendait très mal avec Nils, car il était la première victime de ses méchancetés. Il a lui aussi été miniaturisé par le lutin. Mais ayant l'habitude d'être tout petit, il s'accommode très bien de la situation.

## MARTIN

Martin est un jars blanc domestique qui a grandi dans la ferme de Nils où il était très respecté par tous les animaux. Une troupe d'oies sauvages est passée au-dessus de la ferme et s'est arrêtée pour se moquer de lui et des poulets qui ne pouvaient pas voler pour se rendre en Laponie. Malgré son séjour à la ferme qui lui avait fait perdre ses facultés de voler, Martin a tout fait pour reprendre le dessus.

## SMIRRE

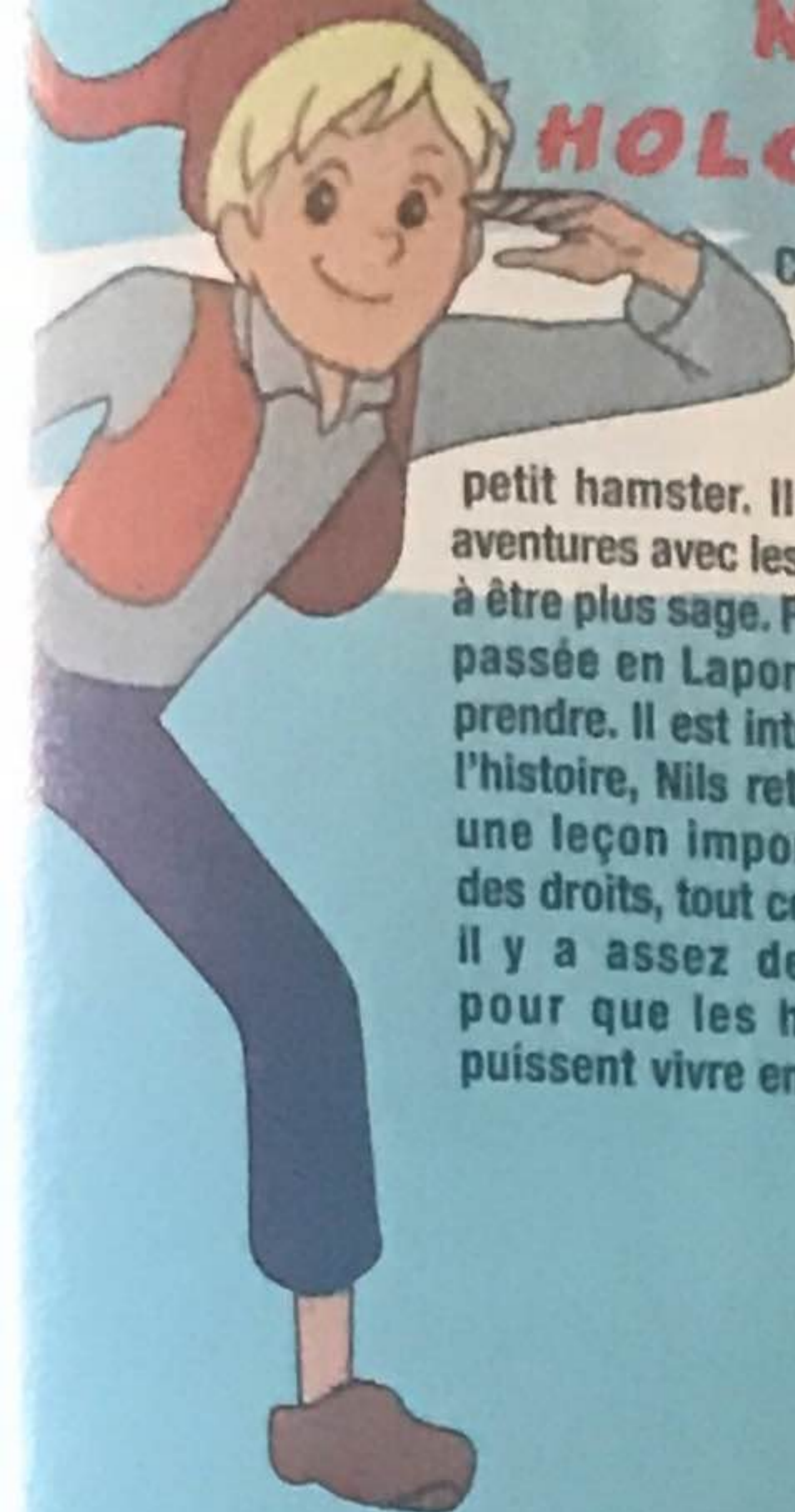
Smirre est le pire ennemi de Nils. C'est aussi le méchant de l'histoire. Maigre comme tout, ce renard roux à la grande queue blanche passait avant l'arrivée de Nils pour l'animal le plus féroce de la région. Il était si méchant et si fourbe que personne n'avait jamais eu le courage de l'affronter en face. C'est en s'attaquant à lui pour sauver une des oies que Nils a gagné l'estime des autres oies sauvages. Du coup, Smirre suit les oies dans leur voyage vers la Laponie, bien désireux de se venger. Il est détesté par tous les animaux, même les autres renards. Il rend maintenant Nils responsable de tous ses malheurs, car depuis qu'il a rejoint les oies, il meurt de faim et n'a plus de poids. Mais avec le temps les choses vont s'arranger : en Laponie, Nils va l'aider à séduire une jeune renarde.

## GORGO

C'est un aigle très puissant qui protège la troupe d'Akka. Il considère cette dernière comme sa mère. Quand il était petit, les parents de Gorgo l'avaient laissé seul dans le nid. Ils étaient partis chasser et se sont fait tuer par un chasseur. Incapable de voler et d'aller chercher sa nourriture, Gorgo pleura pendant des jours, jusqu'au moment où Akka eut pitié de lui.

## LE LUTIN

Le vieux lutin est un grand voyageur avec un sale caractère. Pris dans les filets de Nils, il va s'échapper en lui lançant un sort réducteur.





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 !



## ATTENTION !

N'OUBLIEZ PAS DANS VOS COURRIERS DE PRÉCISER VOS NOMS ET ADRESSES SI VOUS VOULEZ QUE VOS LETTRES SOIENT PUBLIÉES.



Kevin (Lardoise).

*A vos plumes!*

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

● J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles entre 12 et 17 ans qui sont fans de DBZ, Love Hina, Sailor Moon, Juliette, je l'aime. J'aimerais qu'on me fasse connaître d'autres mangas.

Bessma Boulkenafet - 28, rue Maurice Ravel - 92230 Gennevilliers.

● J'ai 16 ans et je souhaiterais correspondre avec des fans de DBZ, GT, d'Olive et Tom, ainsi que de Fruits Basket, Chobies, Love Hina, Fushigi-Yugi et plein d'autres...

Monia Boulainine - 7, allée de Manosque - 69190 Saint-Fons.

● J'ai 15 ans et je cherche des correspondants aimant DB, DBGT et Yu-Gi-Oh ! Et je cherche des cartes neuves de DBGT contre des livres DBZ et Yu-Gi-Oh !

Hugo Iribarria - 4, rue du four à ban - 41500 Mer.

● J'ai 11 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de 10 à 15 ans aimant Les Chevaliers du Zodiaque (surtout), DB, DBZ, DBGT, Yu-Gi-Oh !, Beyblade et Sailor Moon.

Omar Ndiaye Pedrero. BP 15103 Dakar (Sénégal).

● J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des personnes de 15 à 18 ans qui tout comme moi sont fans de DB, DBZ, DBGT et Les Chevaliers du Zodiaque, car j'ai beaucoup de choses concernant ces supers mangas.

Thomas Dejeante - 3, rue des Gobins - 02340 Dizy-le-Gros.

● J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de tous âges qui sont fans comme moi de DB, DBZ, DBGT, mais

aussi de Shaman King, Yu-Gi-Oh !, Les Chevaliers du Zodiaque et bien d'autres mangas (afin de les faire découvrir). Je suis aussi une accro du dessin de mangas, alors n'hésitez pas à me demander des dessins de n'importe quel manga. Je recherche aussi éventuellement des cartes des figurines de DBZ. Faites exploser ma boîte aux lettres, je n'attends que ça !

Marie-Ange Blanchet - 36, rue Jean Jaurès - 05400 Veynes.

● J'ai 10 ans et demi et j'aimerais correspondre avec des méga fans d'Olive et Tom, Shin-Chan et également avec des fans de Yu-Gi-Oh !, ainsi que d'Hamtarô.

Killian Thiercelin - 153, route de la Chapelle - 45140 Ingre.

● J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons aimant DB, DBZ, DBGT, Olive et Tom et Yu-Gi-Oh !

Ludovic Coldebœuf - 40, rue Antoine Lumière - 69008 Lyon.

● J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment tous les mangas comme moi. Je voudrais faire des recherches sur Devil Devil. Merci à tous ceux qui voudront m'écrire.

Geoffrey Caputo - 38, avenue des Sources - 69130 Ecully.

● J'ai 16 ans et je recherche une correspondante qui aime tous les mangas, mais de préférence d'origine asiatique. Je recherche également des DVD, ainsi que des posters Les Chevaliers du Zodiaque.

Benjamin Halfort - 240, rue Maréchal Foch - 62220 Carvin.

## Spécial tchatche

### C'EST PAS FINI LES INSULTES !

Je m'appelle Élise, j'ai 11 ans et je voudrais dire un petit truc à Jonathan (DM512). Je ne dis pas qu'Aurore a raison lors-



Oussama (Algérie).

qu'elle dit que DB est super nul, alors que c'est une super série. Mais tu oses dire autant d'insultes qu'elle, en disant que Yu-Gi-Oh ! est débile, alors que c'est super cool ! Tu te permets de dire ça, alors que toi-même, tu dis qu'il ne faut pas être insultant. Je ne vais pas te mentir, je ne pense pas que ce soit Yu-Gi-Oh ! qui soit débile, mais plutôt toi ! Je ne permets à personne d'insulter aucun manga. Y'en a marre ! Je voudrais également dire à celui ou celle qui a dessiné Végéta dans le DM512 qu'il est un super dessinateur. Je voudrais aussi que Sakura monte dans le hit-parade ! *Élise, Plan-du-Var.*

### SAUVONS DRAGON BALL Z !

Salut à tous les fans de DBZ, il faut vous réveiller, parce qu'il ne va plus être au hit-parade. Il se fait rattraper par Beyblade, alors votez tous pour Dragon Ball. Est-ce que vous pourriez mettre quelques astuces sur les jeux vidéos.

*Julien, Quédillac.*

### PEACE AND LOVE

J'aimerais dire à tous les lecteurs de D.Mangas d'arrêter de se disputer, tous les mangas sont magnifiques, chacun d'eux a quelque chose de magique. Alors, calmons-nous et partageons nos séries préférées ensemble, car on a tous la même passion : les mangas. Alors, je n'ai qu'une chose à dire "Vive les mangas !" et je voudrais aussi dire que j'aime beaucoup DBZ.

*Un fan de mangas.*



David (Clermond-Ferrand).



# Yu-Gi-Oh!



Jonathan (Limoges).

## MANQUE DE TACT !

Je voulais dire à Jonathan (DM512) que je ne suis pas d'accord sur le fait qu'il dise qu'on ne soit pas intelligent si on insulte DB, et pourquoi aurait-il le droit d'insulter Yu-Gi-Oh ! Je voulais lui dire d'arrêter de critiquer les mangas des autres, s'il ne veut pas qu'on critique le sien. (Je ne doute pas que DB soit une série passionnante). Personnellement, j'adore Sakura, Fruits Basket, Ranma 1/2, Sailor Moon et beaucoup d'autres mangas. J'en profite pour passer un coucou à Ermane qui aime les mangas, comme moi et à ma meilleure amie Johanna.  
Marion.



Julien (Flize).

## QUEL TALENT !

Je voudrais dire un grand merci à Akira Toriyama d'avoir créé DBZ, cette série que j'adore. Et aussi dire que tous les fans de DBZ ont intérêt à se bouger, car on se fait rattraper par Beyblade, alors votez un max ! Je voudrais ajouter qu'il faut arrêter de se disputer, chacun ses goûts.  
Kévin, St-Julien-en-Genevois.

## DRAGON BALL EN FILM ?

Pascal, peux-tu me donner des renseignements sur Dragon Ball Z. Parce que je trouve votre magazine super, mais il n'y a pas assez d'infos sur DBZ. Et surtout, d'après ce que j'ai vu sur Internet, la Twenty Century Fox a acheté les droits d'auteur de Dragon



Mickael (St-Denis).

Ball et qu'ils allaient faire un film, si possible peux-tu m'en dire plus ?  
Fabien, Grand-Bale (Île Maurice).  
Deux films sont déjà sortis en France au cinéma et ils existent en vidéo.

## TOURNOI YU-GI-OH !

Salut Pascal, j'aurais une faveur à te demander. Est-ce que tu pourrais me dire la date du tournoi de Yu-Gi-Oh ! qui se déroulera à Lille, s'il te plaît ? J'espère qu'il y a un tournoi à Lille et je te



Thierry (Metz).

Aurélie (Choissy).



remercie d'avance de répondre à ma question.  
Un fan de Yu-Gi-Oh !  
Il m'est très difficile de te répondre, car au journal nous sommes toujours avertis trop tard. Les délais d'impression ne nous permettent pas de les mettre dans le magazine. Mais tu peux souvent trouver ces renseignements sur Internet  
Un fan de manga.

## OLIVE ET TOM, LE RETOUR

J'ai vu une nouvelle série sur la 5 du nom d'"Olive et Tom, le retour". Je suis un fan et je lis souvent votre magazine, mais je n'ai jamais rien vu à ce sujet ni à la télé, ni dans

vos pages. Est-ce une réadaptation ou une suite, puisque l'on voit Olivier jouer au Sao Paulo FC ?  
Alexandre, Cormoranche S/Saône.  
C'est bien la suite d'Olive et Tom et tu trouveras dans ce numéro la composition des nouvelles équipes. Et dans les prochains numéros, tu pourras suivre leurs aventures.



Fabien (La Balme de Sillingy).

## DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Salut à tous !

Vraiment Dragon Ball est intouchable ! Spectaculaire remontée des Chevaliers du Zodiaque. Grâce à leur nouvelle série Olive et Tom prennent la 4<sup>e</sup> place. Pokémon, Beyblade, Sakura et Sailor Moon se partagent la queue du Top. N'oubliez pas que c'est à vous de défendre vos dessins animés favoris ! On attend vos votes. Pour voter, envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

## LE TOP DU MOIS

DRAGON BALL	50%	POKEMON	5%
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	14%	BEYBLADE	4%
YU-GI-OH !	13%	SAKURA	3%
OLIVE ET TOM	10%	SAILOR MOON	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 : .....



PLEINS  
FEUX SUR...

LA! LA! LAAAAA! FERRRRMEEE!

# LA FERME se REBELLE

Accrochez-vous, car ce film est assez déconcertant. Une fois de plus, Walt Disney nous propose un film à contre-courant. "La ferme se rebelle" ressemble aux anciens Disney de l'époque "La Belle au Bois dormant" ou les "101 Dalmatiens". Un humour décapant et une musique fantastique.

YYYYH!

## BUCK

Mythomane et prétentieux, il rêve de devenir le cheval d'un chasseur de prime. Il fait même du karaté. Au départ, il a une vie tranquille en tant que cheval du shérif de la ville. Sa chance arrive quand il est choisi pour être le cheval d'un chasseur de prime.

## Mrs GALOWAY

Mrs Galoway vit dans son monde. Elle protège les apparences et se veut la référence de l'ordre et de l'harmonie dans la ferme. Elle passe plus de temps à réfléchir qu'à agir. Elle fait toujours des plans pour tout, car rien ne la satisfait vraiment. Elle s'entend mal avec Maggie qui est trop spontanée.

## MAGGIE

Maggie est une optimiste qui ne se laisse jamais abattre. Elle est très tenace et c'est grâce à elle que la ferme va être sauvée. C'est elle qui a incité Mrs Galoway et Grace à se lancer à la chasse de Slim. Elle le fait avant tout pour se venger de celui qui a mis sur la paille son ancien propriétaire.

## GRACE

Mauvaise chanteuse, mais grande humoriste elle met de l'ambiance dans le groupe, grâce à son caractère optimiste. C'est une grande philosophe qui ne baisse jamais les bras. Elle est très naïve et déteste les confrontations.

\* JE VEUX DIRE  
MOINS  
DE TRAITES  
PLUS  
DE BLÉ





# L'HISTOIRE

Quand Maggie une nouvelle vache arrive à la ferme : le petit coin de paradis. Elle a à peine le temps de s'installer qu'elle apprend que ce petit lieu de rêve est sur le point de subir le même sort que la ferme d'où elle vient. Alameda Slim, un criminel notoire, vole le bétail des fermiers, afin de les pousser à la faillite et ainsi récupérer leur terre. Il ne reste plus que trois jours avant que la ferme ne soit vendue aux enchères. Maggie, Mrs Caloway et Grace trois vaches peu communes décident de se rendre à la ville, afin de convaincre le shérif de repousser la vente de la ferme. Se trouvant dans une impasse elles décident de capturer Alameda Slim, le vendeur de bétail, afin de toucher les 750 dollars nécessaires au rachat de la ferme. Elles partent sur ses traces en se mêlant à un troupeau et découvrent que le criminel hypnotise les bêtes pour les enlever et les revendre. Une fois l'argent de la vente en poche, il se fait passer pour un financier et rachète une à une les fermes de la région. Nos trois vaches pleine d'humour et de peps vont tout faire pour piéger le monstre et le livrer aux autorités.



**Avis de Pascal**

Les dessins choquent au premier abord, car les derniers Disney étaient tous très différents. Ce retour aux sources est une bonne idée, car si on entre dans la salle avec un peu de méfiance, on se laisse séduire par l'humour décapant et très osé de ce film. Il est drôle, malheureusement très court. Ce film ne se veut pas un rival de Nemo, c'est simplement un dessin animé sympa qui permet de passer un bon moment sans s'ennuyer.

# SPIDER-MAN 2

**SORTIE LE 14 JUILLET**



**P**eter Parker a beau avoir des super pouvoirs dont tout le monde rêve, ce n'est pas pour autant qu'il a une vie facile. Peter-Spider-man est même très ennuyé. Il ne peut pas avouer ses véritables pouvoirs à son entourage, il a perdu celle qu'il aimait tant, Mary Jane, devenue comédienne, et son amitié avec Harry Osborn se complique. Le fils de l'abominable méchant, dont Spider-man est venu à bout dans le premier épisode, en veut forcément beaucoup à l'homme-araignée. La vie pourrait être suffisamment difficile comme ça pour ce brave Peter. Mais il va avoir de nouveaux ennuis. Le terrible docteur Otto Octavius met l'avenir du monde en danger. Alors entre ses problèmes personnels et les menaces qui pèsent sur la planète, Peter n'a plus qu'une solution : revêtir son costume d'homme-araignée et aller livrer de nouvelles batailles...



## Notre avis

Si tu avais bien aimé le premier épisode des aventures de Spider-man, tu ne devrais pas être déçu par ce nouveau film. Le super héros est de retour dans une histoire du même genre, avec des scènes de combats toujours aussi impressionnantes. Et si tu es un super fan de l'homme-araignée, réjouis-toi ! Le réalisateur et l'acteur principal, Tobey Maguire, ont déjà confirmé qu'ils participeraient bien au troisième Spider-man actuellement en pleine préparation.

## Les aventures extraordinaires de Michel Strogoff

Sortie le 30 juin

**M**ichel Strogoff est un militaire courageux, spécialiste des missions périlleuses. Aussi lorsque le tsar de Russie doit prévenir son frère à plus de 5 000 kilomètres d'un grave danger qui le menace, c'est à lui qu'il fait appel... Le capitaine Michel Strogoff va devoir traverser des régions envahies par une armée de Tartares très dangereux pour accomplir sa mission...

## Notre avis

Tes parents t'en ont parlé. Ah, les aventures de Michel Strogoff... elles ont bercé leur enfance, du temps où la télé était encore en noir et blanc. Ça leur fichait une telle frousse qu'ils s'en souviennent encore. Comme le téléfilm de leur jeunesse ressemble aujourd'hui à une antiquité, voilà un dessin animé parfait pour découvrir les exploits de ce valeureux combattant.





# ANIMATION



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

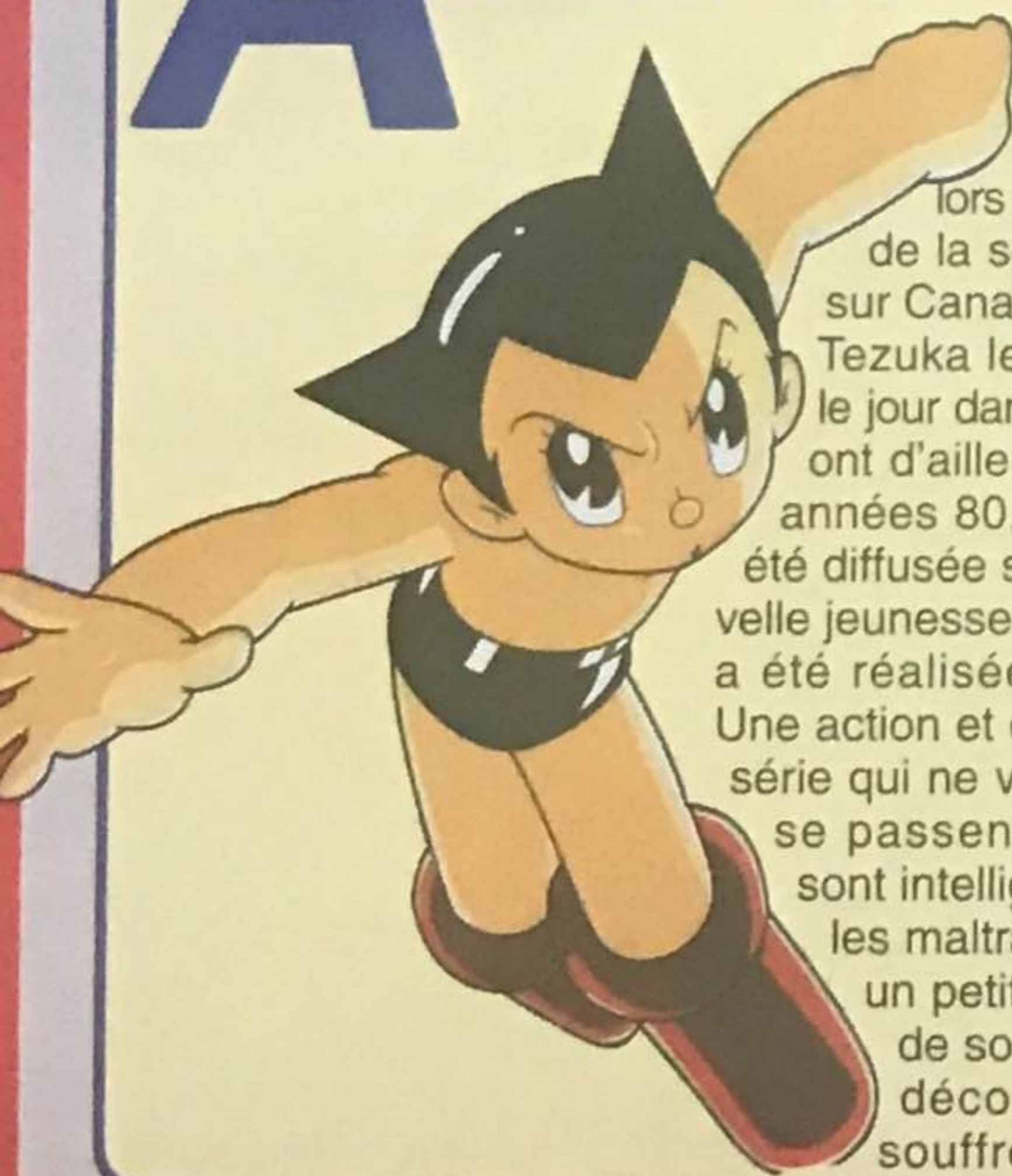


## PUCCA

**P**ucca est une série de produits dérivés s'adressant avant tout aux filles. Elle rentre dans le cadre de ce que l'on appelle les séries "cute" ou "kawai", ce qui signifie mignon. En ce moment, des séries telles que Pucca ou Hello Kitty ont un énorme succès auprès des femmes de tous âges. Pucca est une petite Coréenne qui a vu le jour sur Internet sur le site [www.puccaclub.com](http://www.puccaclub.com).

Si vous y allez, vous pourrez découvrir un grand nombre de mini-films téléchargeables. La petite Pucca est amoureuse de Garou le samouraï qui refuse ses avances, car il est trop timide. Une série télé commence en ce moment sur la chaîne Fox Kids. D'ailleurs, cette chaîne change bientôt de nom pour s'appeler Jetix. Si vous aimez les Pucca, vous pouvez en ce moment trouver des produits dérivés tels que : verres, vêtements, maroquinerie, jouets, supports de livres et autres objets dans pas mal de magasins partout en France.

## Astro le petit robot 2003



**N**ous vous en avons déjà parlé dans ces pages, lors de sa sortie au Japon. Le remake de la série Astro va bientôt être diffusé sur Canal J. Cette série créée par Osamu Tezuka le père du manga moderne a vu le jour dans les années 60. Plusieurs séries ont d'ailleurs déjà été créées. À la fin des années 80, l'une d'entre elles avait même été diffusée sur TF1. Pour redonner une nouvelle jeunesse à la série, une version moderne a été réalisée, il y a plus d'un an de cela. Une action et des dessins modernes pour une série qui ne vieillit pas. Les aventures d'Astro se passent dans un futur où les robots sont intelligents et servent les humains qui les maltraitent. Un professeur crée Astro, un petit robot à l'image et au caractère de son fils qui vient de décéder. Astro découvre un monde où les robots souffrent et décide de les aider.

## Détectiv

**C**ette série diffusée sur Cartoon Networks est adaptée d'un manga très célèbre qui compte plus de 40 volumes. Conan est le diminutif de Conan Doyle, le nom du créateur de Sherlock Holmes. L'auteur de Détective Conan



était un fan des aventures de Sherlock Holmes. Sa série reprend tous les arcanes du genre. Conan, 16 ans, est un détective hors pair qui aide même la police dans ses enquêtes. Hyper intelligent, rien ne lui résiste et sa petite amie est fière de lui. Un jour, alors qu'il enquête



## Valérian et Laureline



**D**e puis qu'il a créé sa société de production, Luc Besson est de plus en plus productif. Après s'être attaqué en force au cinéma avec des films comme "Le Cinquième Élément" ou en avoir produit d'autres comme "Taxi" ou les "Yamakazi", Besson se lance dans les séries télé et plus précisément le dessin animé. Il s'attaque à un monument de la BD française : Valérian, agent spatio-temporel. Cette bande dessinée de Dargaud existe depuis 30 ans et compte plus d'une vingtaine de volumes, écrits par Pierre Christin et dessinés par Jean-Claude Mézières. Besson avait déjà travaillé avec Mézières, à qui il avait demandé de créer la ville de New York et les véhicules du "Cinquième Élément". Valérian, sa partenaire et bien-aimée Laureline sont des agents spatio-temporels. Il s'agit d'une sorte de police qui agit partout dans l'espace et dans le temps. L'histoire se déroule dans un futur très éloigné après qu'un drame ait détruit presque toute notre civilisation. Les aventures sont assez impressionnantes et présentent divers mondes et civilisations. Ce dessin animé est réalisé au Japon avec un style très pêchu. La série va compter 40 épisodes et sera diffusée normalement sur France 3.



**Les championnats du monde de Beyblade auront lieu en août. Pour plus de renseignements, rendez-vous sur le site Abysse.**



**Hasbro vient de sortir quatre puzzles basés sur la série Beyblade. Vous pouvez les trouver dès maintenant !**

## CONAN

sur un trafic, il est kidnappé. Les hommes le poussent à boire un produit chimique qui le rajeunit et lui donne l'apparence d'un enfant de 9 ans. Il va alors se faire passer pour son jeune cousin et demander à sa petite amie de le garder en attendant son retour de voyage. Le père de la jeune fille étant lui-même détective, il va utiliser les capacités du jeune Conan, afin de se faire passer pour un très grand détective.



## DUEL MASTER



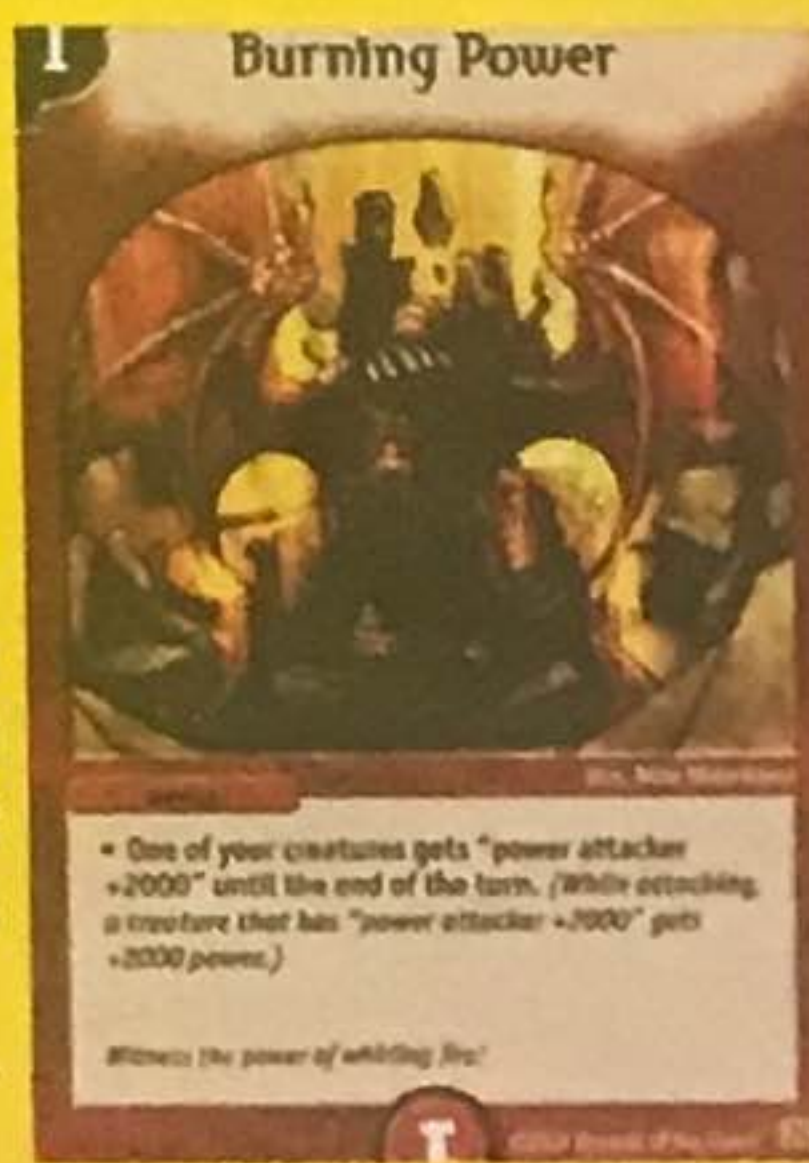
**C'**est le nom d'une nouvelle série à succès que Canal J a achetée pour voguer sur la vague Yu-Gi-Oh ! Le principe est sensiblement le même que Yugi.

Shobu, fils du légendaire duelliste Shori, disparu mystérieusement, est devenu un champion de cartes de Duel Master.

Il est devenu si doué, qu'aujourd'hui, il peut donner vie aux créatures présentées sur les cartes et rentrer dans leur monde. Grâce à cela, il espère retrouver son père

disparu. Son rêve est de devenir le plus grand duelliste du monde. 500 créatures représentent le monde du Duel Master. (Vous en serez plus dans le prochain numéro).

Duel Master est un manga de Matsumoto Shigenobu, présenté comme un concurrent de Yugi.



• One of your creatures gets "power attacker +2000" until the end of the turn. (While attaching a creature that has "power attacker +1000" gets +2000 power.)

Witness the power of whirling fire!



# LA CHRONOLOGIE

Pour vous permettre de mieux vous situer dans Dragon Ball Z, voici un texte qui décrira les différents aspects du temps tel que le vivent les héros de la série. Ici pas de calendrier, vous retrouverez cette partie dans le prochain numéro.

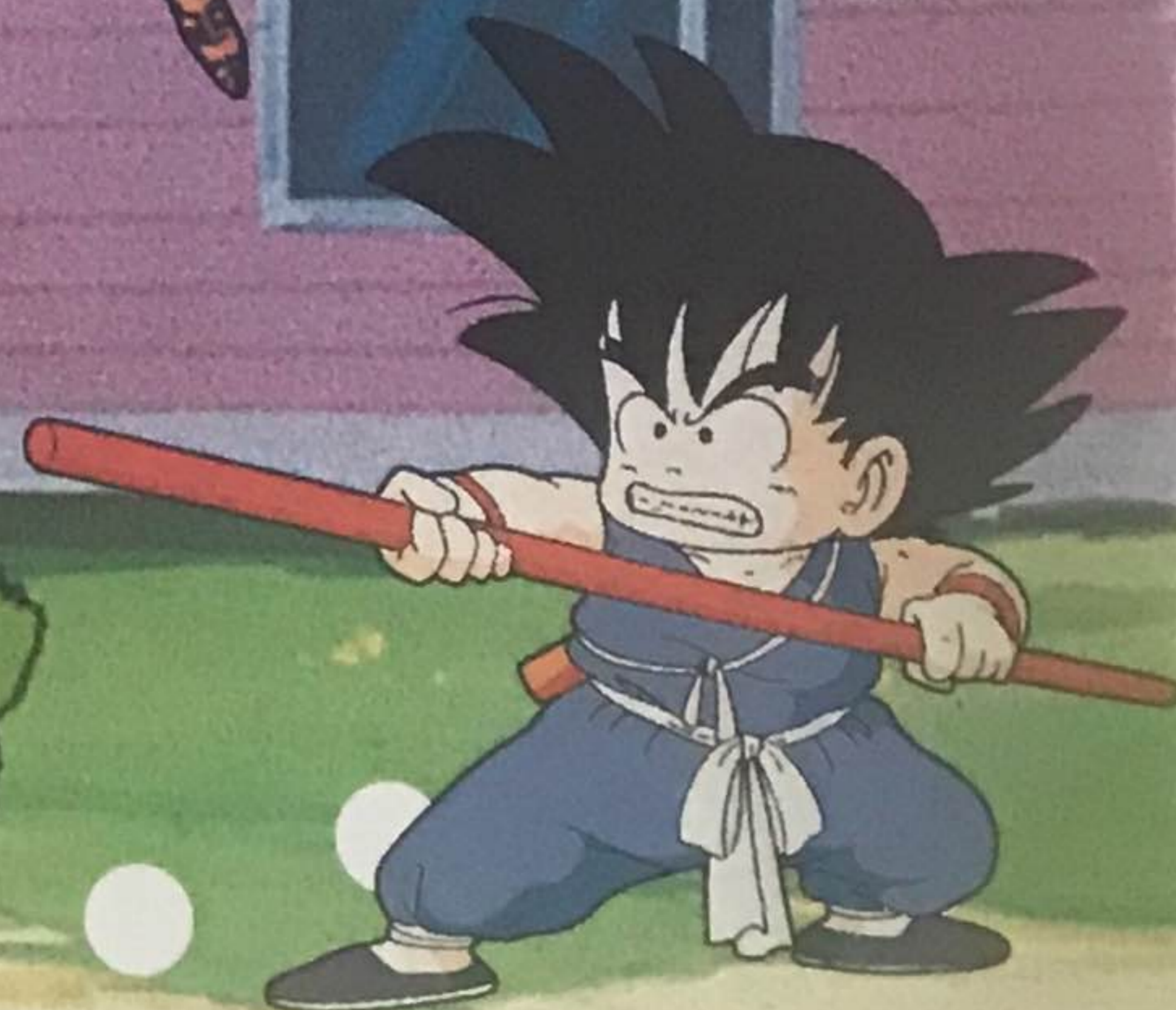
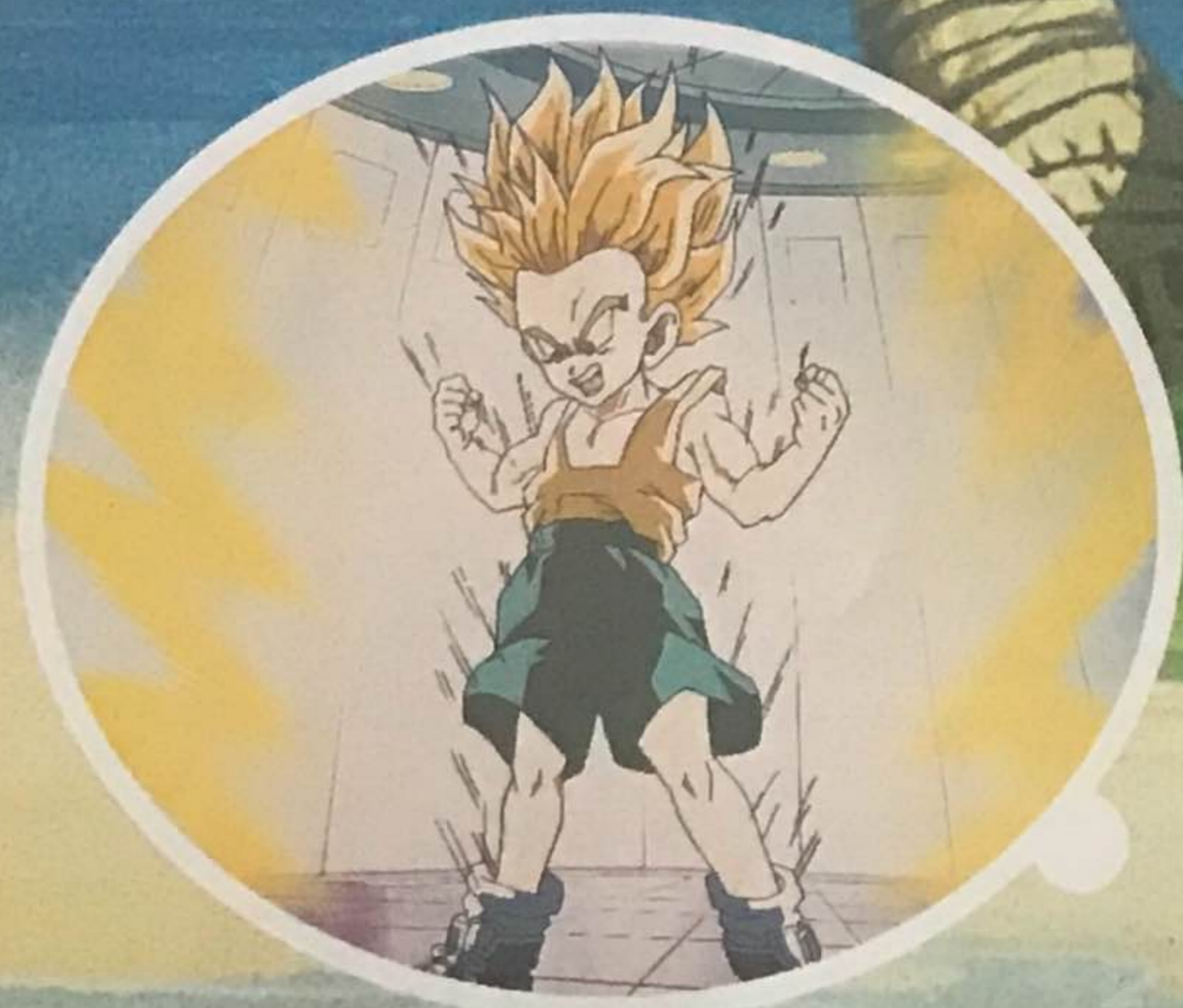


## AGE DES PERSONNAGES A LA FIN DE DRAGON BALL Z

Tortue Géniale a 354 ans  
Végéta a 52 ans  
Bulma a 51  
Crillin a 48 ans  
Sangoku a 47 ans  
Petit Cœur a 31 ans  
Bidel a 28 ans  
Sangohan a 27 ans  
Trunks a 18 ans  
Sangoten a 17 ans  
Maron a 13 ans  
Pain a 5 ans

## AGE DES PERSONNAGES A LA FIN DE DRAGON BALL GT

Tortue Géniale a 366 ans  
Végéta a 64 ans  
Bulma a 62  
Crillin a 60 ans  
Sangoku a 59 ans  
Petit Cœur a 43 ans  
Bidel a 40 ans  
Sangohan a 39 ans  
Trunks a 30 ans  
Sangoten a 29 ans  
Maron a 25 ans  
Pain a 17 ans





# DRAGON BALL Z

## COMBIEN DE TEMPS ?

Au début de Dragon Ball Z, Raditsu arrive sur Terre après un long voyage. Il enlève Sangohan et se bat contre Sangoku et Petitcœur. Raditsu et Sangoku meurent tandis que Végéta et Nappa mettent plusieurs mois à arriver sur Terre. Après son combat contre Sangoku, Végéta s'enfuit dans sa capsule. Cinq ans avant l'arrivée de Raditsu se déroulait le 23<sup>e</sup> tournoi des arts martiaux. Entre le 24<sup>e</sup> tournoi et le 25<sup>e</sup>, sept ans vont s'écouler.

Végéta met 18 jours à rejoindre la planète Wakusei Furizâ n°79 avec sa capsule. Sur cette planète appartenant à Freezer, il va être soigné. Il va ensuite la quitter et mettre 5 jours pour rejoindre la planète Namec.

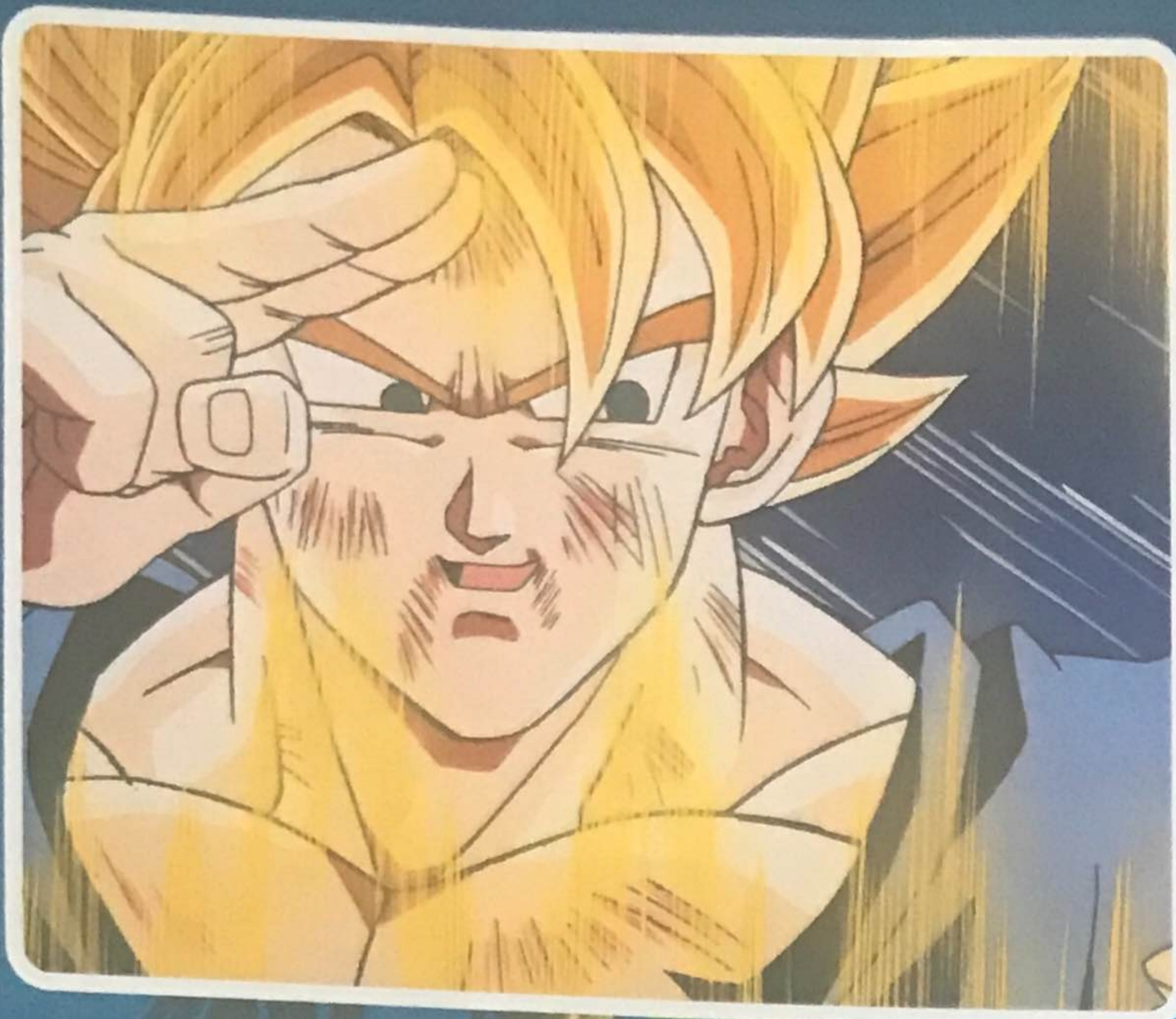
### ÂGE DES PERSONNAGES DANS DRAGON BALL 100 ANS PLUS TARD

Sangoku JR a 12 ans

Pain a 117 ans

Sangoku est quant à lui âgé en théorie de 159 ans. Mais dans le dernier épisode de Dragon Ball GT, on découvre qu'il a en fait voyagé dans le futur, ce qui lui a permis de rencontrer son arrière-petit-fils, donc...





Dans le premier épisode de Dragon Ball, Bulma arrive avec une Renault 5 dans les montagnes où vit Sangoku. Elle va mettre trente jours pour trouver la boule aux quatre étoiles et donc faire la connaissance de Sangoku. Ce dernier et Bulma mettent une journée en voiture pour aller du village de Oolong au désert dans lequel habitent Yamcha et Plume. Le groupe s'en va ensuite et met deux jours pour rejoindre la montagne enflammée sur laquelle vit le roi Gyumao. Ils mettent enfin trois jours pour aller au village terrorisé par Oolong.

Sangoku et Bulma arrivent à un village terrorisé par le monstre Oolong. Il vient à 12 h chercher une fille qu'il a réclamée la veille. Pour le combattre, Bulma et Sangoku lui donnent rendez-vous en plein après-midi à 15 h. Pour le calmer, Bulma donne à Oolong un bonbon qui le fait aller aux toilettes à chaque fois que l'on prononce le mot "Caca". Ce bonbon a une efficacité d'un mois.

Au début de la série Dragon Ball, Sangoku a 12 ans, mais il dit à tout le monde qu'il en a 14, car il pense qu'après 11 c'est le chiffre 14 qui arrive.

Sur Terre, Crillin, Bulma et Sangohan prennent le vaisseau du Tout-Puissant après que monsieur Bobo a mis cinq jours pour le réparer. Nos trois amis quittent la Terre pour rejoindre la planète Namec. Ils mettent 34 jours pour rejoindre Namec.

Sangoku qui est blessé doit attendre que Yajirobé lui amène les haricots magiques pour être soigné. Sans les haricots, il aurait mis 4 mois à être guéri des blessures que Végéta lui a infligées. Il se rend chez le Docteur Brief qui lui fabrique une grande Capsule. Sangoku met alors 6 jours pour rejoindre la planète Namec.

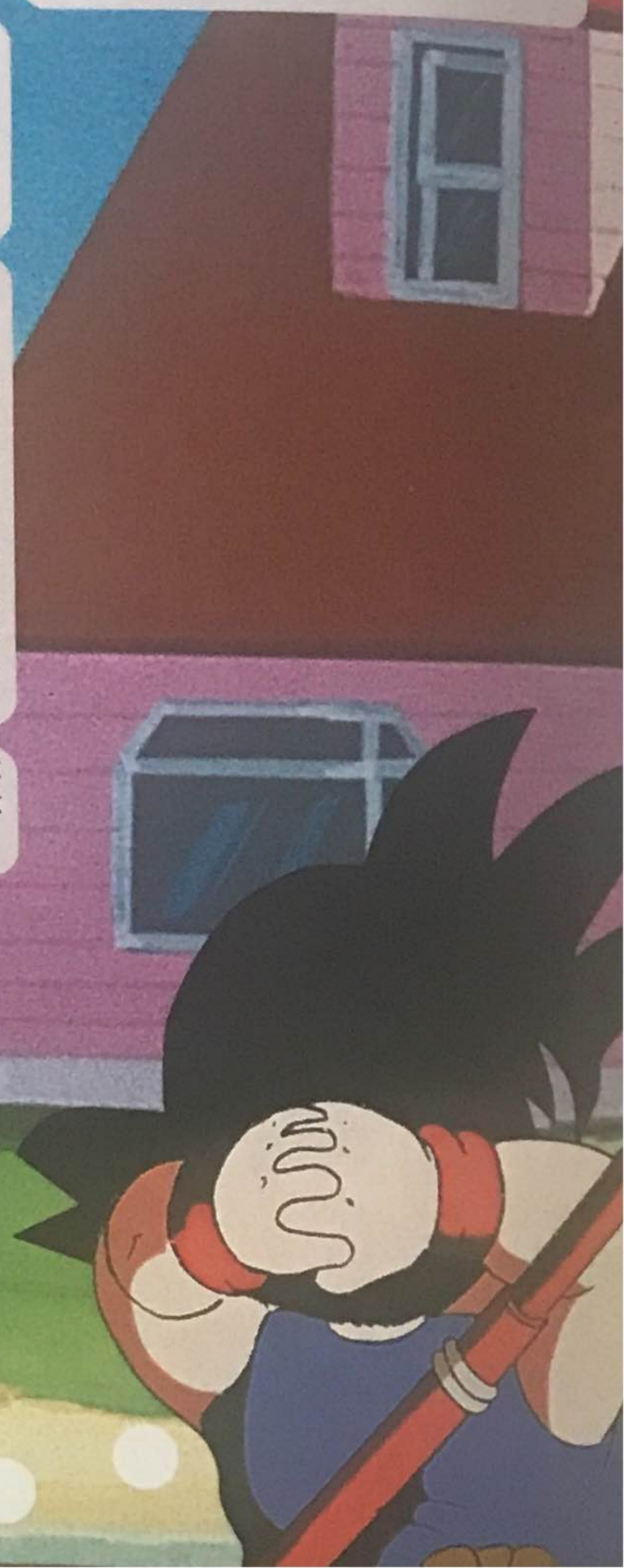
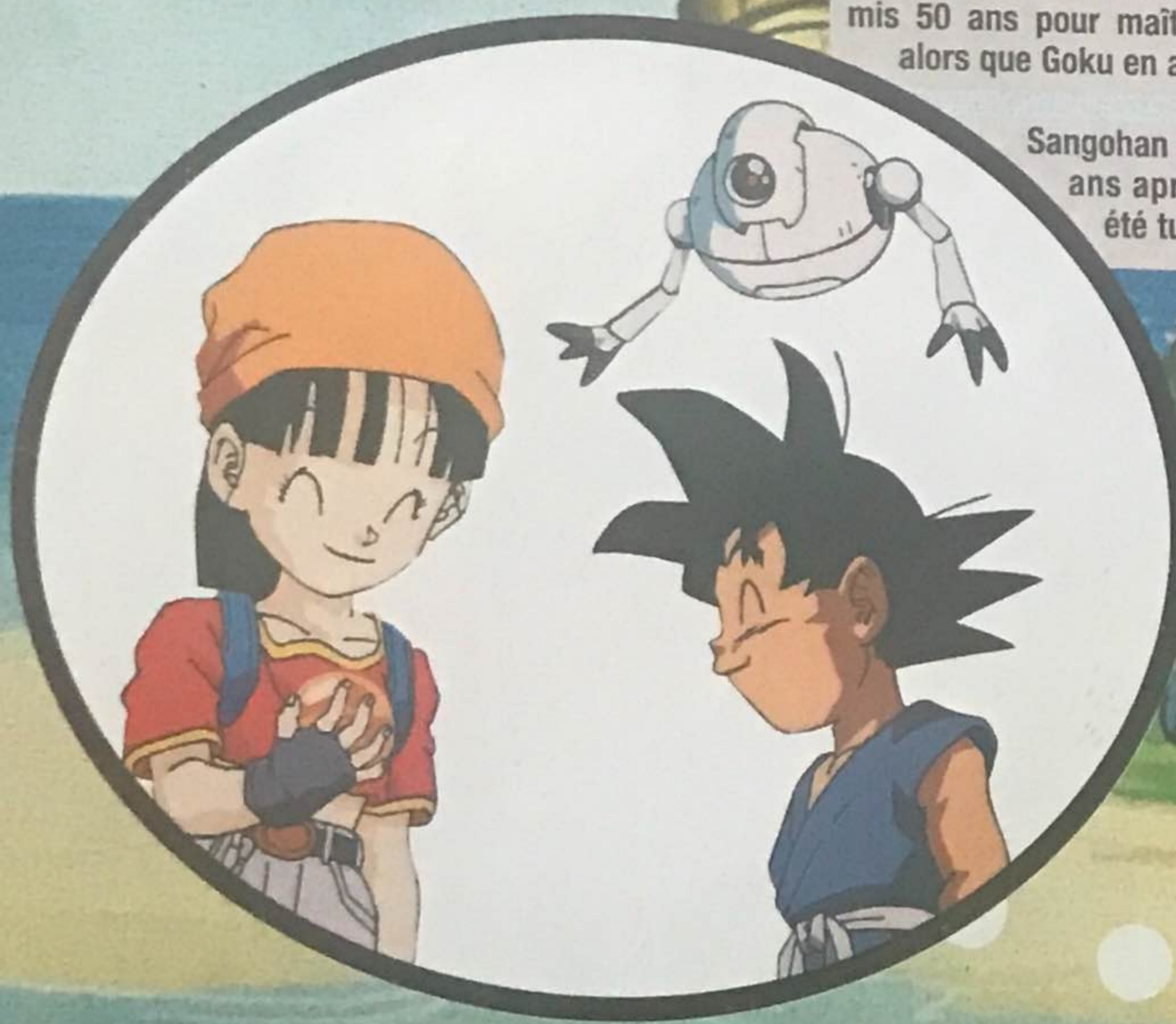
Sangoku arrive sur Namec cinq jours et demi après que Crillin et Dendé ont vu le vieux Namec.

Durant l'année que Sangoku passe au royaume des morts après son combat contre Raditsu, il met 40 jours pour attraper Bubble le singe. L'entraînement de Sangoku par le seigneur Kaïoh va durer quant à lui 158 jours.

Avant le début de la série Dragon Ball, Tortue Géniale avait trouvé sa première Dragon Ball (celle à trois étoiles) cent ans avant au fond de la mer. Trois cents ans avant le début de la série, il grimpait au sommet de la tour Karine, afin de voir Matou Malin. La tour Karine quant à elle a été construite 800 cents ans avant le début de la série.

Tortue Géniale a mis 3 ans pour attraper Matou Malin (à la tour Karine). Sangoku, lui, a mis trois jours. De même, Tortue Géniale a mis 50 ans pour maîtriser le Kaméhamé, alors que Goku en a mis cinq.

Sangohan entre au lycée sept ans après que Sangoku ait été tué par Cell.





Trunks est né deux ans et demi après que Freezer et son père ait été tués. Le Trunks venu du futur a 17 ans, quand il combat Freezer. Il a donc remonté le temps de 17 ans.

Quand Sangoku s'entraînait avec Crillin sous les ordres de Tortue Géniale, nos trois amis se réveillaient à 4 h 30 du matin. Ils faisaient ensuite une pose à 12 h 20 pour manger et dormir une demi-heure. Le premier entraînement de Crillin et Sangoku dans le 21<sup>e</sup> tournoi d'arts martiaux dure huit mois. Avant de rejoindre Tortue Géniale, Crillin avait passé huit ans au temple d'Oorin.

La première rencontre entre Sangoku et un homme de l'armée du Ruban Rouge a eu lieu à 8 h du matin. Les hommes du lieutenant gris ont eu du mal à se réveiller. Vingt jours avant, l'armée du Ruban Rouge a commencé ses recherches pour trouver les sept boules de cristal.

Végéta est arrivé sur Terre dans sa capsule un matin à 11 h 43. Il met ensuite 37 minutes depuis la capitale de l'Est pour rejoindre le lieu du combat. Il est 12 h 20 quand le combat contre Sangohan, Piccolo, Crillin et les autres commence. Le combat contre les amis de Goku va durer jusqu'au soir. Quand Végéta crée une lune artificielle qui transforme Sangohan en monstre, cette lune a une durée d'une heure.

# DRAGON BALL Z

Il est 17 h 12 quand Bulma remet à Sangohan le costume du guerrier intergalactique. Elle a mis deux heures pour le fabriquer. Bidel met un mois à découvrir sa véritable identité.

Quand Sangoku présente Sangohan à ses amis pour la première fois sur l'île de Kame House, son fils est âgé de 4 ans.

Le jour d'ouverture du Cell Game, le tournoi organisé par Cell est un 17.

Dans le film Le Combat fratricide Yamcha possède un avion qu'il s'est acheté à crédit. Il a souscrit un prêt de 15 ans.

Si une personne a été tuée et que l'on veut la ressusciter, il faut faire son vœu avant un an. Après avoir exaucé un vœu, les boules de cristal de Shéron sont inefficaces durant quatre ans. Il faut cent jours pour créer des Dragon Balls à partir de rien pour un Namec.

Chaque matin, Sangohan qui habite dans la province 439 Est parcourt en nuage magique mille kilomètres pour se rendre à la ville de Satan City. En Jet Flyer, un véhicule normal, il faut cinq heures. Sangohan en guerrier intergalactique vole si vite qu'il met 20 minutes pour parcourir cette distance. Bulma quant à elle met 20 minutes pour aller de sa maison (Capsule Corp) à la maison de Tortue Géniale.

Sangoku est âgé de 28 ans quand il donne naissance à Sangoten. Il meurt juste après. Il le voit pour la première fois, alors qu'il est âgé de 35 ans.





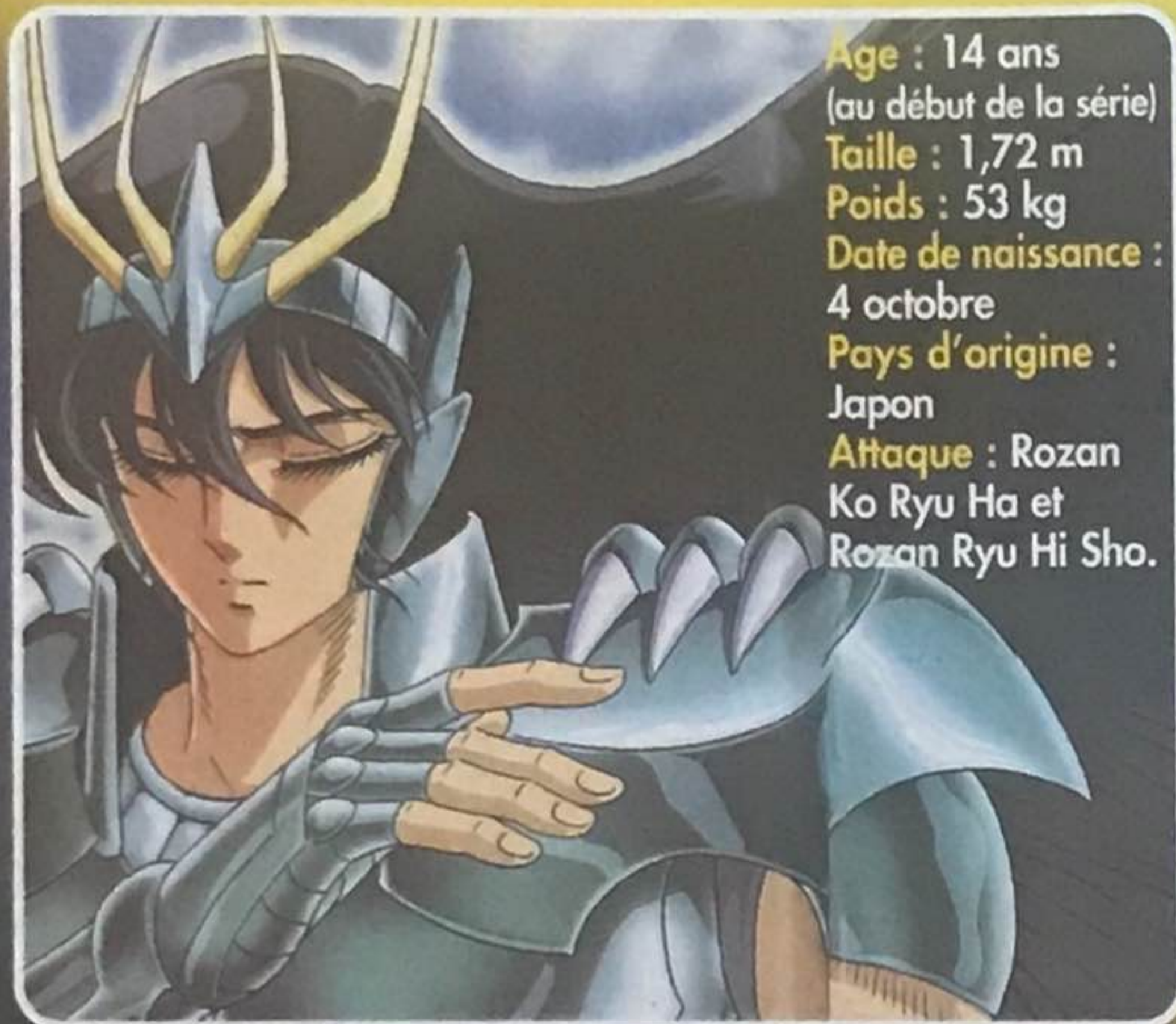
# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Voici une présentation exhaustive de tous les chevaliers participant à la première partie de la bataille contre Hadès. Certains vous ont été présentés dans le précédent numéro, mais nous avons préféré vous les remettre, afin de vous présenter les divers groupes qui sont en action.

## ATHÉNA ET LES CHEVALIERS DE BRONZE

### Shiryu chevalier du Dragon

L'entraînement de Shiryu s'est effectué en Chine, aux Cinq Pics de Rozan. Il a été entraîné par le Chevalier d'or de la Balance Dokko. C'est un garçon réfléchi et un peu solitaire. Il est très intelligent et prêt à se sacrifier à la moindre occasion. Il a un Dragon sur le dos qui détermine sa vie quand il utilise ses pouvoirs. Il peut utiliser l'armure d'or de la Balance, car il a le pouvoir d'un Chevalier d'or. Il est aveugle depuis son combat contre l'armée de Poséidon. Dans Hadès, son maître tente de l'éloigner de la scène de combat, mais il se rend au sanctuaire et vient aider Seiya.



Âge : 14 ans  
(au début de la série)  
Taille : 1,72 m  
Poids : 53 kg  
Date de naissance : 4 octobre  
Pays d'origine : Japon  
Attaque : Rozan Ko Ryu Ha et Rozan Ryu Hi Sho.

### Seiya chevalier de Pégase

C'est au Sanctuaire en Grèce qu'il a subi son entraînement sous la direction de sa grande sœur Marine. Seiya est le chef des Chevaliers de bronze. Il n'est pas très intelligent, mais c'est un garçon persévérant qui ne baisse jamais les bras. Il sait ce qu'il veut et fonce parfois tête baissée. Il peut faire venir à lui l'armure du Sagittaire. Bien qu'il garde toujours son armure de bronze, il a le pouvoir d'un Chevalier d'or. Dans Hadès, il se rend au sanctuaire pour aider les Chevaliers d'or.

Âge : 13 ans  
(au début de la série)  
Taille : 1,65 m  
Poids : 53 kg  
Date de naissance : 1<sup>er</sup> décembre  
Pays d'origine : Japon  
Attaques : Pegasus Ryu Sei Ken (Météores de Pégase), Pegasus Sui Sei Ken (la comète de Pégase), Pegasus Rolling Crash.



### Saori Kido alias Athéna



Déesse de la guerre  
Âge : 13 ans  
(au début de la série)  
Taille : 1,55 m Poids : 44 kg  
Date de naissance : 1<sup>er</sup> septembre  
Pays d'origine : Grèce

Athéna se réincarne tous les 250 ans, afin de protéger les humains d'un éventuel danger. Elle a sous ses ordres 88 chevaliers chargés d'aller au combat à ses côtés. Elle a une armure cachée dans sa statue au Sanctuaire, mais ne l'utilise qu'en dernier recours. Dans Hadès, les spectres ont été chargés de l'éliminer, afin de l'empêcher de nuire aux plans d'Hadès. Elle va choisir de se tuer elle-même, afin de le combattre directement au royaume des morts.

### Hyoga chevalier du Cygne



Âge : 14 ans  
(au début de la série)  
Taille : 1,73 m  
Poids : 60 kg  
Date de naissance : 23 janvier  
Pays d'origine : URSS  
Attaques : Diamond Dust (poussière de diamant), Koliso, Aurora Thunder Attack et Aurora Execution.

Il a subi un entraînement en Sibérie orientale sous la direction du Chevalier de cristal et de Camus. C'est un garçon très sensible qui souffre beaucoup de la mort de sa mère, dont le corps est prisonnier sous les océans sibériens. C'est le premier à suivre Seiya dans toutes ses aventures. Il est très persévérant et ne supporte pas que l'on attaque ceux qu'il aime. Il va se venger du spectre Frog qui a fait du mal à son maître Camus.



# Chevaliers d'Or et de Bronze

## Dokko chevalier du Phénix

Dokko a pris la place de son frère et a subi un entraînement très difficile sur l'île de la Reine Morte. Il est le grand frère de Shun et il est très protecteur. Très solitaire, il apparaît à son frère ou les chevaliers de bronze sont en danger. Il ne se laisse jamais marcher sur les pieds. Il est le plus fort des chevaliers de bronze et pour lui un combat ne dure jamais. Il possède une âme et un corps qui peut être de ses cendres.

Age : 15 ans  
Taille : 1,75 m  
Poids : 62 kg  
Date de naissance : 15 août  
Pays d'origine : Japon



## Shun chevalier d'Andromède

Il a été entraîné sur l'île maudite d'Andromède. Il est amoureux de June du Caméléon. C'est un garçon timide et introverti un peu efféminé qui compte sur son frère dans toutes les circonstances. Sans ce caractère, il serait le plus puissant des chevaliers de bronze. Il est le premier à avoir fait éclater son cosmos et le seul à posséder une arme dans son armure. Il possède une chaîne d'attaque et une de défense. Sans son armure, il est aussi redoutable. Shun est si pur qu'Hadès va utiliser son corps pour se mouvoir.



Age : 13 ans  
Taille : 1,65 m  
Poids : 51 kg  
Date de naissance : 9 septembre  
Pays d'origine : Japon  
Attaque : Rolling Defense, Nebula Chain (la chaîne Nébulaire), Thunder Wave, Nébula Stream, Nébula Storm, Spider Net.

## LES CHEVALIERS D'OR DEVENUS DES SPECTRES D'HADÈS

## Shura du Capricorne

Sa mission est gardien du Temple du Capricorne. Il a subi son entraînement dans les Pyrénées en Espagne. Il place l'amitié au-dessus de tout. Dans la mission d'Hadès, il était aux côtés de Saga et de Camus pour exécuter l'attaque interdite par Athéna, la fameuse Athéna Clamation. Grâce à cela, il a éliminé la Vierge.

Âge : 23 ans  
Taille : 1,86 m  
Poids : 83 kg  
Date de naissance : 12 janvier  
Pays d'origine : Espagne  
Techniques de combat : Excalibur, Coup de pied du Capricorne.

## Saga des Gémeaux

Sa fonction est gardien du Temple des Gémeaux. Il a subi un entraînement en Grèce, au Sanctuaire. Le Gémeaux est un schizophrène du fait de son signe. Son mauvais côté l'a poussé à assassiner le véritable Grand Pope et à usurper son identité. C'est l'un des plus puissants, voire le plus puissant Chevalier d'or avec la Vierge. Il est avec Shion à la tête de la mission d'Hadès qui consiste à éliminer Athéna.

Âge : 28 ans  
Taille : 1,88 m  
Poids : 87 kg  
Date de naissance : 30 mai  
Pays d'origine : Grèce  
Techniques de combat : Galaxian Explosion, Another Dimension.

## Camus du Verseau

Age : 20 ans  
Taille : 1,84 m  
Poids : 76 kg  
Date de naissance : 12 février  
Pays d'origine : France  
Techniques de combat : Exécution de l'Aurore, Cercueil de Glace.

Sa mission est gardien du Temple du Verseau. Il a subi son entraînement en France. C'est aussi le maître de Hyoga et c'est lui qui s'est occupé de son entraînement pendant dix ans. Dans la mission que lui a confiée Hadès, il va être dans le groupe de Saga qui s'est mélangé au petit groupe de Spectres d'Hadès.



## Shion du Bélier

Le chevalier de la Balance Dokko et lui sont les deux seuls survivants de la précédente Guerre Sainte. Dokko a maintenu sa vie grâce à un puissant subterfuge. En revanche, Shion a pactisé avec Hadès, afin de ne pas disparaître. Aujourd'hui, il doit rendre la pareille à Hadès en lui offrant la tête d'Athéna.

Age : 18 ans  
Taille : inconnue  
Poids : inconnu  
Date de naissance : inconnue  
Pays d'origine : inconnu  
Techniques de combat : Crystal Wall, Stardust Revolution.





## Masque de mort du Cancer

Sa fonction est gardien du Temple du Cancer. Il a subi son entraînement en Sicile. Il a toujours été méchant et, en revenant, il était celui qui prenait le plus de plaisir à exécuter la mission confiée par Hadès. De plus, quand il tue un ennemi, il envoie son esprit à Hadès qui en contrepartie renforce sa technique de combat.



Âge : 23 ans  
 Taille : 1,84 m  
 Poids : 82 kg  
 Date de naissance : 24 juin  
 Pays d'origine : Italie  
 Techniques de combat : Seki Shi ki Mei Ka Ha.

## Aphrodite des Poissons

Âge : 22 ans  
 Taille : 1,83 m  
 Poids : 72 kg  
 Date de naissance : 10 mars  
 Pays d'origine : Suède  
 Techniques de combat : Rose Sanguine, Piranhan Rose.



Sa fonction est gardien du Temple des Poissons. Il a subi son entraînement au Groenland. Aphrodite est un être assez étrange qui pense que la force arrange tous les problèmes. En revenant à la vie, Masque de mort et lui vont avoir pour mission d'éliminer le Bélier, afin de permettre aux autres Chevaliers noirs de pénétrer dans le Sanctuaire.

## LES CHEVALIERS D'OR FIDÈLES À ATHÉNA

### Aiolia du Lion

Âge : 20 ans  
 Taille : 1,85 m  
 Poids : 85 kg  
 Date de naissance : 16 août  
 Pays d'origine : Grèce  
 Techniques de combat : Lightning Plasma (Plasma Foudroyant), Éclair Foudroyant.

Il a pour mission de protéger le Temple du Lion. Il a subi son entraînement en Grèce, au Sanctuaire. Aiolia est le petit frère d'Aiolos du Sagittaire. C'est le plus sensible des chevaliers et celui qui pourtant s'emporte le plus. Il a un sens de la justice très développé. C'est le premier Chevalier d'or de la nouvelle génération. Il est le premier à avoir prêté serment à Athéna. Il va tout faire pour permettre à Seiya et aux autres de pénétrer dans le royaume d'Hadès.



### Mu du Bélier

Âge : 20 ans Taille : 1,82 m  
 Poids : 75 kg  
 Date de naissance : 27 mars  
 Pays d'origine : Tibet  
 Techniques de combat : Barrière de Cristal, Starlight Extinction (Mort d'une étoile), Révolution de la Poussière Stellaire, Toile de Cristal.

Il est gardien du Temple du Bélier et surtout c'est à lui qu'incombe la réparation des diverses armures. Son lieu d'entraînement est Jamir. Il est le premier à avoir compris de lui-même que le Grand Pope n'était qu'un usurpateur. Il a quitté le sanctuaire et s'est exilé à Jamir où il répare les armures des chevaliers.

### Milo du Scorpion

Âge : 20 ans  
 Taille : 1,85 m  
 Poids : 84 kg  
 Date de naissance : 8 novembre  
 Pays d'origine : Grèce  
 Techniques de combat : Immobilisation du Scorpion, Aiguille Écarlate.

Sa mission est gardien du Temple du Scorpion. Son lieu d'entraînement est l'île de Milos, en Grèce. Aujourd'hui, il est le plus fidèle des Chevaliers d'Athéna. Il reste en permanence à ses côtés et ne laisse personne l'approcher. Il va mettre à l'épreuve le frère de Saga et perdra la vie face à Radamanthe.



## Shaka de la Vierge



Âge : 20 ans  
 Taille : 1,82 m  
 Poids : 68 kg  
 Date de naissance : 19 septembre  
 Pays d'origine : Inde  
 Techniques de combat : le Châtiment du Ciel, les Six Mondes de la Métempsycose, le Trésor du Ciel.

C'est le gardien du Temple de la Vierge. Il a subi un dur entraînement dans la Vallée du Gange. C'est aussi un homme proche des dieux. Il est capable de manipuler le temps et l'espace. À lui seul, il tuera presque tous les spectres d'Hadès. Bien qu'il ait été tué par l'Athéna exclamation, son esprit continue à vivre.

## Aldébaran du Taureau

Âge : 20 ans  
 Taille : 2,10 m  
 Poids : 130 kg  
 Date de naissance : 4 octobre  
 Pays d'origine : Brésil  
 Technique de combat : la Corne du Taureau.

C'est le protecteur du Temple du Taureau. Il a été entraîné au Brésil. Le chevalier du Taureau est un homme droit qui ne réfléchit pas. Il a une force énorme, mais peu de stratégie dans ses attaques. Il va se faire éliminer très rapidement durant la bataille contre Hadès.



## Aiolos du Sagittaire

Âge : 14 ans  
 Taille : 1,87 m  
 Poids : 85 kg  
 Date de naissance : 30 novembre  
 Lieu d'entraînement : Grèce, au Sanctuaire  
 Techniques de combat : Inconnues.

Sa fonction est gardien du Temple Sagittaire.

son pays d'origine est la Grèce. C'est lui qui a sauvé Saori des Griffes du Grand Pope, lors qu'elle était bébé. Son frère le Chevalier du Lion l'y a aidé. Il est mort peu de temps après, mais son esprit est resté dans son armure. Aujourd'hui, c'est Seiya qui utilise l'armure du Sagittaire.



## Dokko de la Balance

Âge : 261 ans  
 Taille : 1,40 m - 1,70 m  
 Poids : inconnu  
 Date de naissance : 20 octobre  
 Pays d'origine : Chine  
 Techniques de combat : le Dragon Ascendant, les Cent Dragons de Rozan.

Bien qu'il n'y soit jamais, il est le gardien du Temple de la Balance. Il a toujours vécu en Chine, aux Cinq Pics de Rozan. Il y a subi son entraînement et il y a entraîné son élève Shiryu. C'est aussi l'un des deux seuls rescapés de la précédente Guerre Sainte. Une journée pour lui est égale à 10 ans pour nous. Grâce à cela il a maintenu son corps en attendant la bataille contre Hadès. Au moment de se battre contre Shion, il a transformé son corps pour redevenir le jeune homme qu'il était.



## PANDORA ET LES SPECTRES D'HADÈS

### Myu du Papillon

SPECTRE TERRESTRE

Étoile : Féerie  
 Âge : 19 ans  
 Taille : 1,78 m  
 Poids : 65 kg  
 Date de naissance : 27 janvier  
 Pays d'origine : Autriche  
 Attaques : Ugly Eruption, Silky Thread, Fairy Thronging.



Pour atteindre sa pleine puissance, il doit d'abord se transformer en larve, puis en papillon. C'est un guerrier étrange qui évolue en fonction de la force de ses adversaires. Il apparaît dans le temple du Cancer et se bat contre Mu du Bélier pour permettre au Spectre de s'enfuir. Il va être éliminé par le Bélier.



### Raimi (Laimi) de Ver (de terre)

SPECTRE TERRESTRE

Étoile :  
 Dissimulation  
 Âge : 29 ans  
 Taille : 1,76 m  
 Poids : 51 kg  
 Date de naissance : 1<sup>er</sup> février  
 Pays d'origine : Laos  
 Techniques de combat : Worm's Bind, Roar Blod.

Raimi est un spectre fourbe qui aime bien attaquer ses ennemis par derrière. Il se cache sous terre et utilise ses tentacules pour saisir ses adversaires. Il va les utiliser contre le chevalier du Lion qui ne se laissera pas faire. Aïoros finira par l'éliminer.



## Rhadamanthe du Wyvern



**JUGE ET SPECTRE CÉLESTE**  
 Étoile : Force  
 Âge : 23 ans  
 Taille : 1,89 m  
 Poids : 84 kg  
 Date de naissance : 30 octobre  
 Attaque : Greatest Caution.

C'est l'un des trois Juges des enfers, et l'un des principaux généraux d'Hadès. Il commande les Spectres. Il a été envoyé au palais d'Allemagne pour protéger Pandora. C'est lui qui a redonné vie aux Chevaliers d'or pour qu'ils tuent Athéna. C'est un homme puissant et sûr de lui, hautain et prétentieux. Rhadamanthe va se battre contre le Lion, le Bélier et le Scorpion et réussira à les éliminer tous les trois.



## Camus du Crapaud

**SPECTRE TERRESTRE**  
 Étoile : Étrangeté  
 Âge : 34 ans  
 Taille : 1,49 m Poids : 55 kg  
 Date de naissance : 19 mars  
 Pays d'origine : Cambodge  
 Technique de combat : Jumping Smash.

Il a été chargé par Hadès de se rendre à son palais en Allemagne, afin de servir Pandora durant son séjour sur Terre. C'est un homme lâche et très zélé qui déteste Rhadamanthe et se moque de lui quand il le peut. Il est prêt à tout pour être dans les bonnes grâces de celui qu'il sert. Il va se faire remarquer par son acharnement sur Camus, Saga et Shura qu'il va frapper, alors qu'ils sont au sol, victimes de la fourberie d'Hadès.

## Pandore



Âge : 16 ans  
 Taille : 1,66 m  
 Poids : 52 kg  
 Date de naissance : 3 septembre  
 Pays d'origine : Allemagne.

Elle est chargée de veiller sur Hadès. C'est une fille très sombre qui parle peu et passe le plus clair de son temps à jouer de la harpe. En l'absence d'Hadès, c'est elle qui commande son armée.

## Gigant du Cyclope

**SPECTRE TERRESTRE** Étoile : Violence  
 Âge : 20 ans Taille : 1,97 m Poids : 108 kg  
 Date de naissance : 21 février  
 Pays d'origine : Yougoslavie  
 Techniques de combat : Giant Hold, Big Knuckle.



Gigant est un homme assez massif, qui ne réfléchit pas beaucoup. Il a une très grande force et seule sa mission compte à ses yeux. Il a juré fidélité à Hadès en échange de la vie éternelle. Persuadé qu'il pouvait vivre même après sa mort, il s'est mis à foncer tête baissée dans la bataille. Il va être éliminé par Shaka en même temps que les autres spectres qui l'accompagnaient.

## Cube du Dulahan

**SPECTRE TERRESTRE**  
 Étoile : Ombre  
 Âge : 24 ans  
 Taille : 1,88 m  
 Poids : 88 kg  
 Date de naissance : 9 octobre  
 Pays d'origine : Cuba  
 Techniques de combat : Blood Spray, Death Messenger

En compagnie de Mills et Rami, il était chargé d'espionner Saga, Camus et Shura et de veiller à ce qu'ils accomplissent leur mission. Mais Saga a découvert leur manège et les a éliminés. Les ex-Chevaliers d'or se sont alors emparés de leurs armures pour avancer dans le sanctuaire sans se faire remarquer.

## Mills de l'Elfe

**SPECTRE TERRESTRE**  
 Étoile : Infériorité Âge : 22 ans  
 Taille : 1,86 m Poids : 78 kg  
 Date de naissance : 26 juin  
 Pays d'origine : Irlande  
 Techniques de combat : Natural Terror, Earthquake Mixer.

Il avait pour ordre de surveiller Saga, Shura et Camus, afin de savoir s'ils étaient des traîtres. Il a été découvert par Camus qui l'a éliminé et a endossé son armure, afin de passer inaperçu.



## Ox de la Gorgone

**SPECTRE TERRESTRE**  
 Étoile : Cavalcade  
 Âge : 23 ans Taille : 1,87 m  
 Poids : 81 kg  
 Date de naissance : 7 novembre  
 Pays d'origine : Danemark  
 Techniques de combat : Eye of Charge, Rock The Bay.

En tant que spectre, il avait été chargé d'espionner Saga, Camus et Shura. Mais tout comme Mills et Cube, il avait sous-estimé les ex-Chevaliers d'or. Cela lui a coûté la vie. Shura l'a éliminé et il a pris son armure.



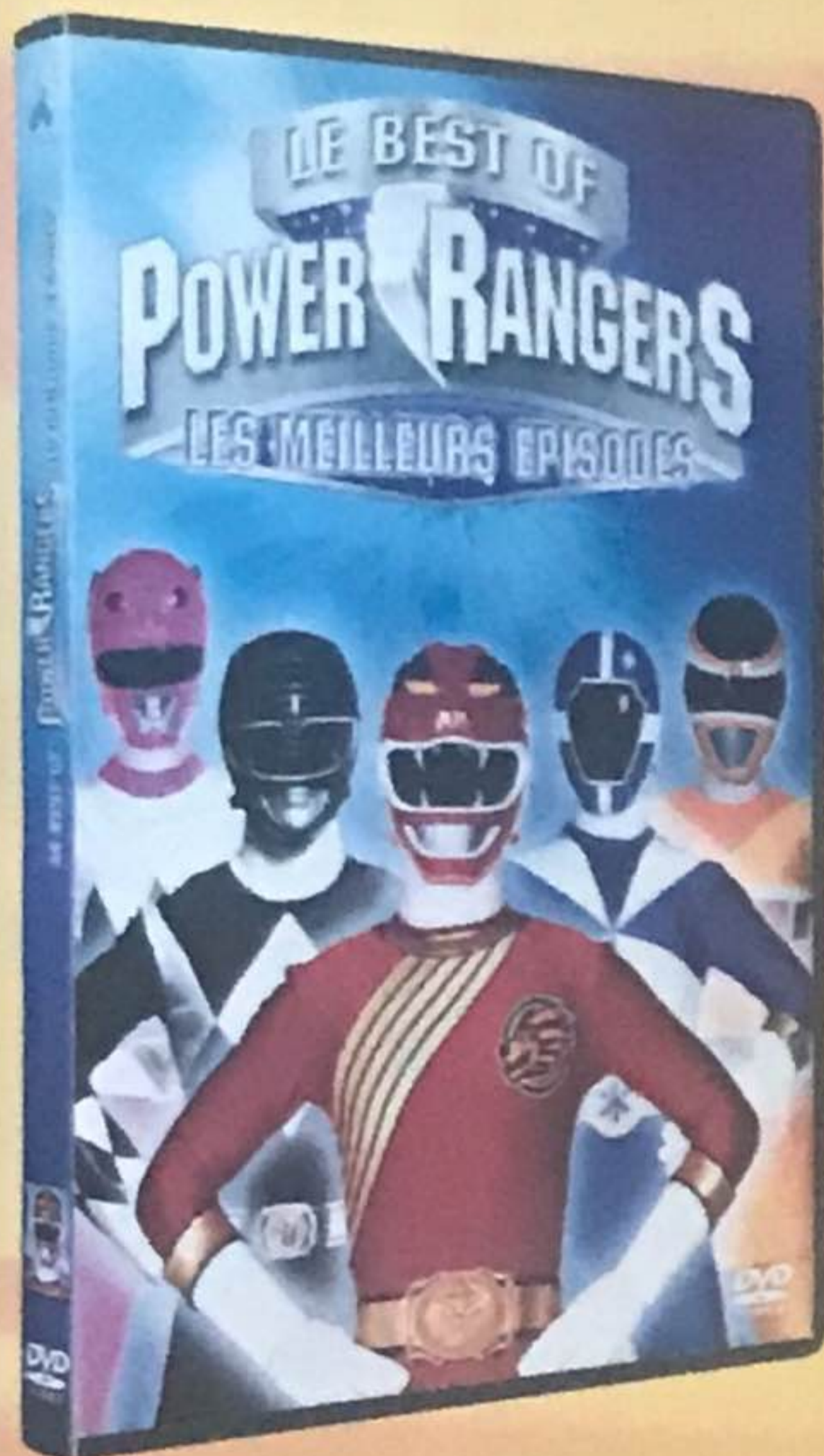
Pour jouer avec 

**MANGAS**

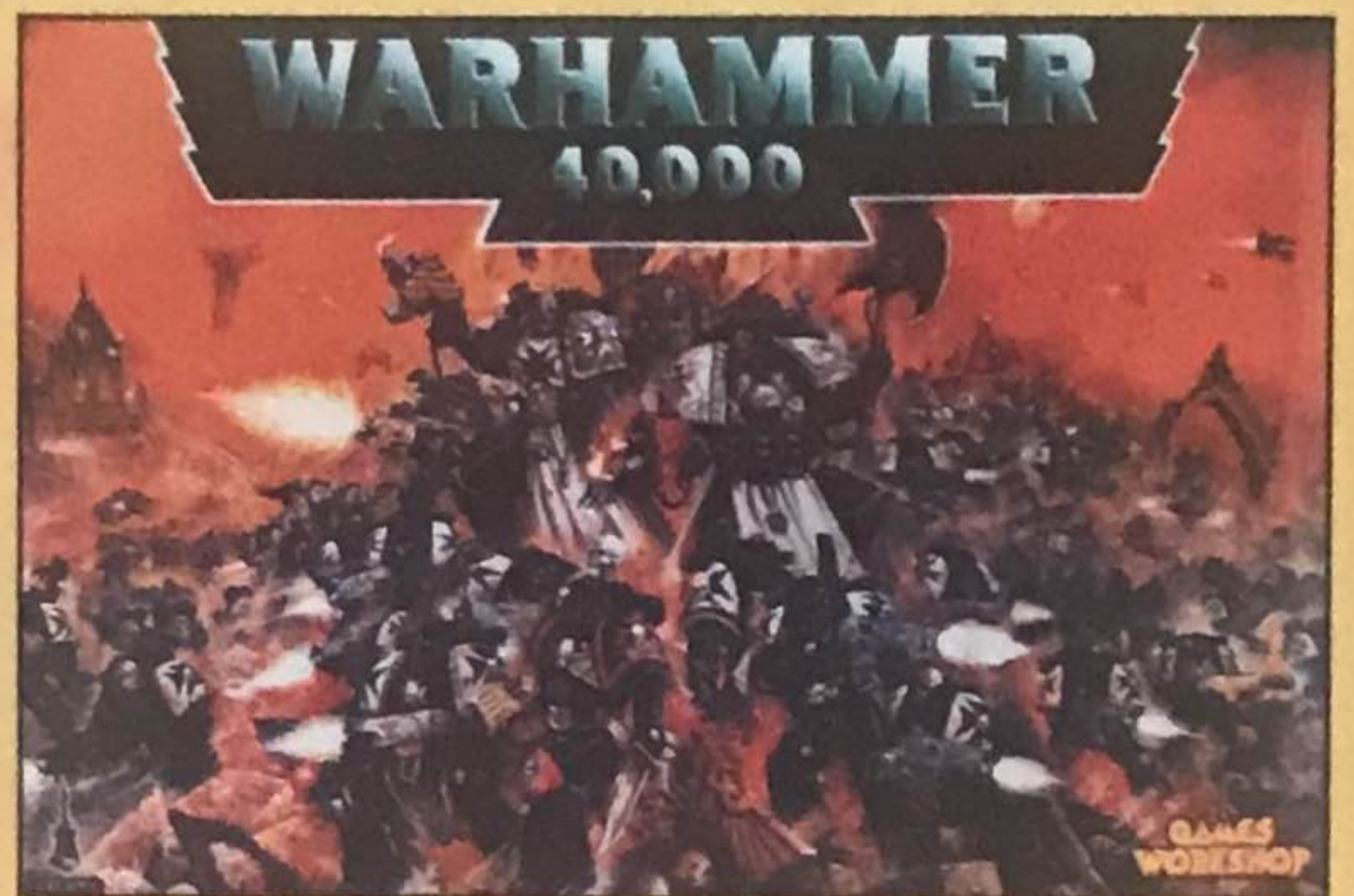
**A B 1**

Composez vite le  
**0 892 700 714**  
0,34 €/mn

**A gagner**



**10 DVD  
POWER  
RANGERS**



**5 BOITES DE JEU  
WARHAMMER  
40,000**

et 10 abonnements  
de 6 mois au magazine



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**



# J'ai du style avec mon mobile

08 99 700 793

Par SMS Envoie CP suivi de la ref de ton choix au 81617

## TOP

91433	08643	17547
19587	05935	30734
19588	28562	42225
75469	90299	91224

## NOUVEAUTÉS

40096	42827	46594
40098	42901	46596
40102	42825	49539
40099	46558	48979

## SONNERIES

LE TOP		
18230 Yeah	38446 Nemo	
21171 Toxic	26469 No matter what you do	
15957 L'orphelin	06788 On my way - frère des ours	
40353 Shut up	95038 On n'oublie jamais rien, on ...	
51738 Sexy pour moi	16452 Ose	
79804 Hey oh	28708 Oui ou non	
95448 Sans repères	75337 Parce qu'on vient de loin	
02859 J'ai des choses à te dire	20530 Parle-moi	
21169 Parle-moi	27710 Partout où j'irai	
27240 I don't wanna know	18158 Pas de panique à bord	
06193 Je saigne encore	15979 Professional distortion	
93730 Superstar	06116 Protect me from what i want	
	35243 Pull up	
LES HITS RADIOS		
36140 20 ans	23014 Pump it up	
28659 94	06790 Red blooded woman	
28379 A chaque pas	20599 Reviens dans ma vie	
28702 A l'anglaise	28693 Roxanne	
27041 Amazing	01456 Runnin'	
01483 Au bout de mes rêves	35234 Sans vous	
13766 Aïcha	18162 Seul au monde	
24540 Badaboom	29423 Sex appeal	
79060 Banana split	28377 Shake it up	
35248 Banana style	02608 Shut up	
02941 Behind blue eyes	28668 Sing for absolution	
27046 Bling bling	37743 So yesterday	
27679 Breakin' out	33438 Notre destin	
06827 Comme des connards	73844 Starsky et hutch	
29425 De l'eau	18166 Suga suga	
38464 Duality	94575 Superstar	
28295 Duel	25187 Tant pis	
22669 Eternellement	38447 The letter	
22679 Evasion	35216 Toi c'est moi	
38270 Everytime	26478 Toujours pas d'amour	
35253 Fade to grey	20608 Toxic	
06081 From the inside	33993 Trick me	
16445 Fuck it	33441 Tu mets de l'or	
46310 Hey mama - pub apple	25392 Tu seras	
37736 Hey ya	00038 Turn around - si demain	
28245 Hit my heart	01798 Turn me on	
26371 I don't wanna know	16466 Yeah	
91878 I'm still in love with you	46124 You don't know my name	
26374 If		
01783 Illusion	CINÉMA / SERIES TV	
80208 In the shadows	90429 Charlie's angels	
42554 Irish blood, english heart	06788 Frère des ours	
46090 It's my life	14063 Kill bill	
27702 Je reste ghetto	55774 Le bon, la brute et le truand	
36116 Je reviendrai - gladiateur	06121 Le retour du roi	
00052 Je saigne encore	55671 L'exorciste	
16903 Je t'aime encore	94581 Taxi	
28279 Johnny rep	81988 The matrix	
14305 L'orphelin	82138 Albator	
28707 La maison de disque	82139 Alerte à malibu	
33995 La positive attitude	55679 Benny Hill	
06090 Ladies night	70728 Friends	
28182 Le chaos	82143 Hawaï police d'état	
04196 Love profusion	80071 K2000	
07369 Mais tu sais	46010 Les feux de l'amour	
06713 Milkshake	45999 Ma sorcière bien aimée	
16940 Modern times	46007 Melrose Place	
04197 My immortal	01217 Rick Hunter	
23008 Naughty girl	02673 Scooby Doo	
	73844 Starsky et hutch	
	73845 Urgences	

03674	52555	41444	21345	91327	81969	93644	81968
08647	84275	98973	75987	36800	54003	12844	28173

36775	36773	36778
-------	-------	-------

Nadiya relooke ton mobile!

BIG LOGOS	
18133	81963
00945	42839
52131	06256
91255	
LOGOS CLASSIC	
41334	00693
85503	00166
12978	78859
46698	76172
00859	18136
74944	34555
30307	40533
81063	42892
29182	43027
51773	59100
59160	71160
51101	
34550	51106
11547	41340
51053	47530
92375	59024

REJOINS NOUS VITE SUR LA CHAT N'Y EN FRANCE !!!

Par tél : 08 92 70 25 35

Par SMS, envoie CPCHAT au 61617

Tous les jours des milliers de connectés

Alerte sms gratis quand tu reçois un nouveau message

## Spécial Messages de répondeur

Booste ta messagerie au 08 99 700 793

819308 Exorciste: votre propre peur	809568 Ma Révolution: C'est à toi
801127 Ma sorcière bien aimée	809562 Hit my heart: A plus de 140 bpm
903040 Jacques Chirac & Maman	809564 Banana Style: Balance le son
806798 Jean-Marie Bigard: tout bien fait	809570 Cha Cha Slide: Macumba nightclub!
825572 Chouchou de la place Clichy	809563 String Color: Monsieur Iova Iova
855237 Ben Laden: P'tite message	809565 Pull Up: Gazous et Gazelles
800293 The Black Eyed Peas: Hey Mama: Yo yo ...!	809530 Jean-Michel Larqué: message cinglant

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. 08 99: 1,35€/appel + 0,34€/min. 08 92: 0,34€/min. 123 Multimedia RCS: 342 177 029. 81617: 1,5€/envoi + prix du SMS - 2 SMS par téléchargement. 61617: 0,35€/envoi + prix d'un SMS. Sonneries monophoniques: compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trum, Sendo, Samsung adaptés. Sonneries polyphoniques: compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem, Siemens adaptés. Logos couleur: compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Siemens adaptés. Big logos: compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés. Logos classic: compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung, Alcatel adaptés. Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 «Loi dite de l'informatique et Libertés» tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. ©Foto by eva - ©TBS, Inc. - ©MOBIBASE - ©2DAYUK - ©Corbis - ©Royal Wear 2003 - Licence par Mad Licensing.