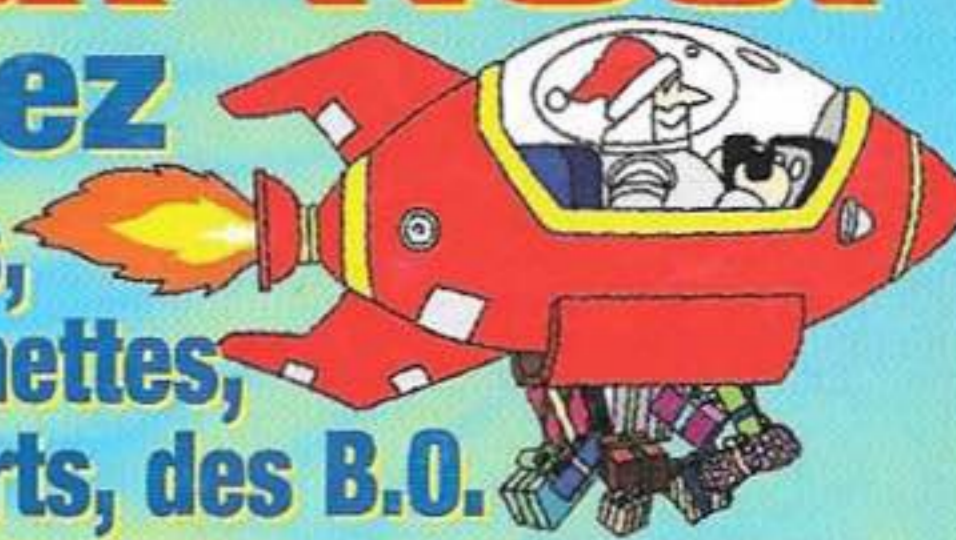


# DOM MANGAS

**Pour Noël**  
gagnez  
des livres,  
des affichettes,  
des T-Shirts, des B.O.



## DRAGON BALL Z

Les attaques spéciales  
de Sangoku

Les  
épisodes  
9 à 12  
en images



**Astro**  
le petit robot  
et  
tous  
ses  
amis



**EN DIRECT DU JAPON**  
2 nouvelles séries

**Yu-Gi-Oh!**  
**Genex**



**Hungry Heart**



Customise ta  
**BEYBLADE**



**Duel Master**

Les mondes du feu,  
de l'eau, de la nature



et le film  
**Saint Seiya**



Mensuel N° 519 Décembre 2004 3 € DOM 4,5 €  
BEL 3,5 € 6,50 FS LUX 3,5 € 7,25 \$Can

T 02918 - 519 - F: 3,00 €

PRESSE JUNIOR



**Venu du Japon**

# **NOHOHON**

**fonctionne à l'énergie solaire**



Ce sage, haut comme deux pommes (10 cm) dodeline de la tête, doucement, lentement, avec un sourire qui va d'un œil à l'autre. Il incline la tête, à gauche, à droite, comme un paisible métronome, et réduit le stress du plus fébrile des spectateurs.

***L'important  
c'est de  
rester zen.  
Comme lui.***

En plus de nous permettre de rester zen, on peut aussi glisser un lot de cartes à message ou un mémo des temps forts de la journée sous ses semelles. Une manière pour **NOHOHON** de jouer les utilités au premier degré. Alors, si on l'offrait à Papa ou à Maman comme compagnon de bureau, en clin d'œil ?

Prix moyen conseillé : 10 €  
Âge recommandé : pas avant 3 ans et bien après...  
Disponible en magasins spécialisés - jouets, cadeaux, décoration.

**TOMY**  
Dream Energy

## Sommaire

### MAGAZINE

- 4 Yu-Gi-Oh !
- 6 Chevaliers du Zodiaque
- 10 Olive et Tom
- 12 Dragon Ball Z  
épisodes de 9 à 12
- 20 Astro le petit robot
- 24 Duel Master
- 42 Multimédia
- 50 Pleins feux  
Les Dalton, Les 3 Rois mages,  
Blade Trinity, Ghost In The Shell
- 54 Le club des fans
- 56 Dragon Ball Z
- 60 Beyblade
- 62 Shopping
- 64 News du mois

### BANDES DESSINÉES

- 27 Chris Colorado  
Faux semblant (1)

### LES JEUX

pages 22 et 66

### JEUX VIDEO

- 44 Donkey-Konga
- 46 GTA San Andreas
- 47 Pokémon vert feuille
- Hamtaro Rainbow Rescue
- 48 Halo 2
- 49 Paper Mario
- La porte millénaire

### POSTERS

- Affiche Yu-Gi-Oh !
- Dragon Ball Z

**Exclusif !**

**EN DIRECT  
DU JAPON**

## 2 nouvelles séries



**Yu-Gi-Oh !  
Genex**

**Hungry  
Heart**



## Le film

**Saint Seiya  
Tenkai Hen Joso**

**Téléphone pour jouer avec tes héros favoris**

**0 892 688 088**

0,34 €/mn

D.MANGAS N°519 - DECEMBRE 2004. N° de commission paritaire : 0509 K 85212. 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. TEXTES : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. 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 : Décembre 2004. COMITE DE DIRECTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andrea Bureau. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. ABONNEMENTS : 01 44 84 85 44. Télé Club Plus, DIP, 18/28, quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. PHOTOGRAVURE : SCPP. DIFFUSION : TRANSPORTS PRESSE.

## ABONNEZ-VOUS A



**CHAQUE MOIS  
RETROUVEZ LES  
AVENTURES DE**

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

**une économie de 8 €  
3 numéros gratuits**

## BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS  
18/28, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19.  
Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai  
12 numéros au prix de 28 € au lieu de 36 €, soit  
une économie de 8 €. J'effectue mon règlement par :

- Chèque bancaire     Chèque postal     Mandat lettre  
à l'ordre de "ABNET.COM"

Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom .....

Prénom .....

Rue .....

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

**SIGNATURE DES PARENTS**  
(Obligatoire pour les mineurs)

# Yu-Gi-Oh!



**Au Japon Le manga est fini, ainsi que le dessin animé Yu-Gi-Oh ! Une nouvelle série a commencé. Dans ce numéro, découvrez la nouvelle série et un petit comparatif par rapport à l'ancienne.**

## Yu-Gi-Oh ! Duel de monstres

### Résumé de l'histoire

**Y**ugi Muto est un garçon timide et chétif qui n'a pas vraiment d'amis. Il passe tout son temps libre à tenter de résoudre un puzzle vieux de cinq mille ans que lui a offert son grand-père. Le jour où il réussit à le résoudre, tout un nouveau monde s'ouvre à lui. Il se fait de nouveaux amis, Joey, Tristan et Tea et surtout, il découvre en lui une seconde personnalité. En réussissant à résoudre le puzzle, Yugi a libéré sa mémoire passée en la personne de Atem, un vieux pharaon qui vécut il y a cinq mille ans. Ensemble, ils vont tenter de retrouver la mémoire perdue de ce dernier en participant à divers duels de cartes. Au fur et à mesure de leurs aventures, ils apprennent que le jeu de Duel de cartes a été créé par un milliardaire du nom de Pegasus. Il l'a fait à partir de textes et images gravés sur des murs dans la Vallée Perdue. Il a reproduit tous les monstres - même les plus puissants - sur un jeu de cartes rendu populaire par Kaïba. Ce jeune milliardaire, associé à Pegasus,

a créé différents éléments comme le Duel disque pour populariser le jeu. Kaïba est lui-même pratiquant du Duel de monstres, mais le jour où il est battu par Yugi, il prend conscience qu'il n'est pas le meilleur. Toute une série de confrontations entre eux s'ensuit, jusqu'à ce que l'on découvre que Kaïba est lui-même une réincarnation d'un vieux prêtre d'il y a cinq mille ans. Tout commence à s'emballer avec l'arrivée d'Isis Ishtar. Cette dernière découvre qu'en réalité le pharaon Atem représenté par Yugi livrait une bataille sans précédent avec le grand prêtre représenté par Kaïba. Atem avait enfermé toutes les créatures magiques dans des pierres et la magie dans divers objets appelés les Items millénaires. Ces objets devaient être gardés par une famille de siècle en siècle, mais aujourd'hui, l'un d'entre eux a décidé de les utiliser pour lui. Il s'appelle Marik. Yugi et Kaïba vont donc mettre leurs dissensions de côté pour lutter contre Marik et l'empêcher d'utiliser le pouvoir des items.



### Jun Manjyome

Âgé de 15 ans, c'est un garçon qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. C'est un chef né !



# Yu-Gi-Oh! Genex

Découvrez dès maintenant "Yu-Gi-Oh! Genex". Le titre Genex, signifie "Next Generation". Une flopée de nouvelles cartes sont prévues, étant donné que tout recommence à zéro. Une nouvelle légende vient de commencer, avec en point d'orgue la "Duel Academia", une école de duellistes...

## Résumé de l'histoire

Voici la nouvelle série de Yu-Gi-Oh!, où les duellistes de la génération suivante vont s'affronter avec énergie! Judaï Yugi s'apprête à passer l'examen d'entrée au lycée "Duel Academia". Il rencontre en chemin le duelliste légendaire Yugi Muto, et reçoit la carte de Hanekuribo avec laquelle il passera le duel d'entrée avec succès. Sa vie à la pension du lycée Duel Academia va commencer!

Le héros s'appelle aussi Yugi. Les deux histoires se passent dans le même monde, mais cette nouvelle série, qui porte le nom de Yu-Gi-Oh! Genex, se passe peu après la première.

## Les deux héros

### Judaï Yugi

Le héros de "Genex". Il n'est pas très doué à l'école, mais c'est un jeune génie lorsqu'il s'agit de Duels. Il est âgé de 15 ans, son symbole est l'Osiris rouge et son deck s'appelle le Deck du héros élémental.



### Asuka Tenjoin

Une jolie fille, douée en Duel et dans ses études, admirée de tous. Quels monstres peut-elle bien invoquer du tout nouveau Duel-disque posé sur son bras? Elle est âgée de 15 ans, son symbole est l'Osiris bleu et son deck s'appelle le Deck de la cyber fille sportive.

Un jeune garçon timide et optimiste qui ne se laisse jamais abattre.

### Misawa Daïchi



### Chronos De Mediz

Il est âgé de 35 ans et on le classe parmi les méchants. C'est un homme prétentieux et précieux.

## Les personnages secondaires

### Ryo Marufuji

Âgé de 17 ans, il n'est pas très commode et se fait appeler le Kaiser. C'est le grand frère de Sho.

### Sho Marufuji

Ce petit garçon timide et chétif est âgé de 15 ans. C'est le plus jeune frère de Ryo Marufuji.



## Les monstres

### Sparkman

Un design et un nom qui donnent une impression cybernétique. Judaï va-t-il affronter les autres duellistes avec lui?

### Burstlady

Un monstre à l'allure féminine. On sent l'attention de Monsieur Takahashi dans les moindres détails.

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters Genex a débuté au Japon le 6 octobre 2004. Le design des personnages et des monstres a été réalisé par Kazuki Takahashi le créateur de la première série.



# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Après vous avoir présenté les 13 premiers épisodes de la série télé Hadès, ce mois-ci nous vous proposons de découvrir le cinquième film. Il est sorti au Japon au début de cette année. L'histoire se passe juste à la fin de la série Hadès. Une nouvelle épopée commence. Aucune sortie française n'est prévue pour l'instant, mais soyez confiants : un jour ou l'autre vous verrez, vous

aussi, cette merveille d'une qualité assez impressionnante. Dans ce numéro, découvrez la première partie du film.

## Saint Seiya Tenkai Hen Joso



Suite à son combat contre Hadès le seigneur du royaume des morts, Seiyar est aujourd'hui sur un fauteuil roulant. Il vit dans une grande maison de campagne près d'un lac. Trois mystérieuses guerrières sorties de nulle part s'attaquent à lui, lui lançant des pointes pour l'éliminer. Tout en faisant cela, l'une d'entre elles lui dit :

**- Pour t'être rebellé contre les dieux, tu paieras ce crime de ta vie.**

Une autre s'approche et découvre que malgré le sang, Seiyar a à peine été éraflé par les pointes.

**- Non, c'est impossible... Il a évité nos attaques.**

Elle s'approche de Seiyar sur son fauteuil, saisit l'une des lances et la projette contre l'une des portes vitrées de la maison. Athéna en sort une serviette à la main. Elle ne semble pas se préoccuper des trois guerrières. En arrivant devant Seiyar qui semble toujours inconscient, les lances se brisent une à une et disparaissent sans laisser de trace. L'une des guerrières

demande à Athéna de s'éloigner de ce traître, car leur mission est de l'exécuter. Mais la déesse place la serviette sur Seiyar qui se lève et demande aux trois guerrières qui les envoie.

**- Ta sœur se fait du souci pour toi.**

De la main des guerriers, une boule d'énergie apparaît.

**- Ma sœur vous a demandé de le tuer ?**

**- Oui. Il doit être puni pour s'être retourné contre les dieux.**

Mais Athéna leur fait comprendre qu'elle n'a pas l'intention de les laisser faire. À peine leur a-t-elle parlé que le ciel se met brusquement à changer. Le jour fait place à l'obscurité et le soleil à la Lune. Une étrange et très belle femme apparaît alors devant Athéna.

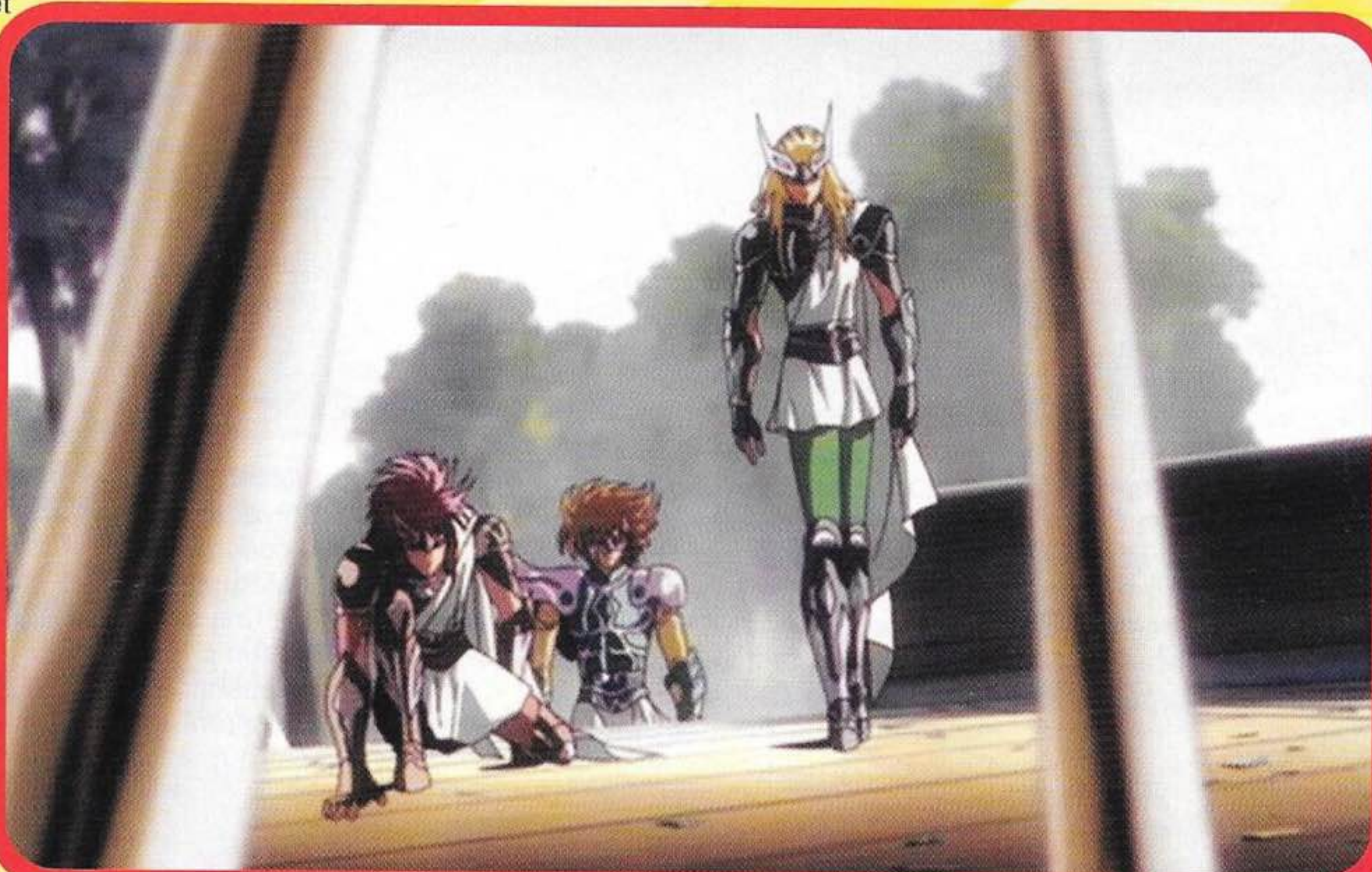
**- Athéna ma petite sœur...**

Les trois guerrières s'agenouillent devant leur maîtresse la déesse Artémis.

**- Athéna, tu es tombée bien bas. C'est un tel déshonneur pour**

**un dieu qui est supposé devoir guider et juger les humains. Tu n'as plus le droit de contrôler la Terre. Tu vas me remettre ton sceptre.**

Athéna s'approche de sa sœur qui lui dit qu'elle ne l'obligera pas à s'excuser pour le mal qu'elle a fait. C'est alors que le cosmos d'Athéna se met à changer. Elle tend le bras et ouvre la main. Son sceptre apparaît plus beau et brillant que jamais. Artémis ne comprend pas qu'Athéna accepte de lui



# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

donner le sceptre sans aucune hésitation.

**- Je te le remets et en échange, tu dois m'accorder une faveur. Je souhaite que les dieux pardonnent à mes chevaliers d'avoir désobéi.**

**- Je suis d'accord, mais s'ils viennent à se révolter une fois de plus contre les dieux...**

Forte de cet avertissement, Athéna lui fait comprendre que Seiyar ne peut plus se battre et que les chevaliers n'ont plus de raison de la suivre sans son sceptre. Elle souhaite seulement qu'ils puissent vivre à nouveau normalement. Artémis prend le sceptre et demande à Athéna de rentrer afin qu'elle reprenne son rôle de déesse.

Une lumière blanche enveloppe Athéna, Artémis et les trois chevaliers. Seiyar toujours dans sa léthargie se retrouve seul. Il fait un cauchemar. Il revoit son dernier combat et l'épée qui l'a transpercé

Seiyar a repris conscience. Il semble désorienté quand sa sœur Marine vient le retrouver. Il lui demande pourquoi il est là. Elle lui explique qu'il était plongé dans un sommeil étrange depuis la bataille contre Hadès. Depuis ce jour, Athéna a disparu avec lui et s'est cachée dans cette maison pour le soigner. Seiyar lui explique qu'il a eu une vision de la Terre, en pleine destruction. Marine ramasse une sorte de penden-

a laissé sa place à sa sœur. Alors qu'il tente d'approcher de China, Ichi et Jabu de la Licorne lui tombent dessus à coups de poings. Ils lui expliquent qu'ils sont maintenant sous les ordres d'Artémis et que lui doit s'éloigner sur-le-champ. Mais Seiyar refuse, car il est un chevalier d'Athéna. Seiyar tente de riposter mais son énergie se dissipe en quelques secondes, car il est encore trop faible. China

fuse et China lance une puissante attaque qui le fait tomber dans le vide.

Seiyar se réveille dans une grotte souterraine remplie d'eau. Il refuse l'idée qu'Athéna ait pu abandonner la Terre. Il marche dans la grotte et découvre son armure presque immergée. Mais, alors qu'il tente de la récupérer, son corps s'y oppose. Mais il réussit à la récupérer. Athéna de son côté, est seule dans une immense baignoire et fait couler son sang pour aider ses chevaliers.

Shun portant son armure d'Andromède arrive au sanctuaire. Il grimpe le long d'une falaise quand il aperçoit un ange fondre du ciel. Sa chaîne d'attaque se lance dans sa direction, mais elle est éjectée vers une autre falaise. Shun se retrouve suspendu dans le vide, tenu par les deux chaînes. L'ange est un chevalier d'Artémis blond, armé d'une armure noire et grise, il se tient debout sur la chaîne et révèle à Shun que la Terre est maintenant gouvernée par Artémis et que les chevaliers d'Athéna doivent être chassés. Il lance une attaque sur Andromède, qui l'évite en libérant ses chaînes pour se lancer au-dessus de la falaise. Le chevalier d'Artémis le suit et disparaît dans une ouverture dans la montagne. Andromède se retrouve devant ce qui ressemble à un temple et demande où est Athéna.

**- Athéna et ses chevaliers ont combattu les dieux et leur co-**



malgré son armure du Sagittaire. Ce choc et la disparition d'Athéna lui font recouvrer sa conscience.

Dans un espace inconnu, les douze chevaliers morts au combat sont jugés par les dieux, qui leur annoncent que leur corps n'existe plus et que leur âme est prisonnière. Ils vont être punis pour s'être révoltés contre les dieux.

tif avec son collier. Elle va enquêter pendant que Seiyar se rend au Sanctuaire où l'attendent China et les autres.

Seiyar arrive au Sanctuaire et découvre que tout a changé. Il rencontre China qui lui explique que ce n'est plus le Sanctuaire d'Athéna, mais celui d'Artémis. Il est maintenant interdit aux traîtres comme lui. Elle lui explique aussi qu'Athéna

arrive à son tour et lui lance son attaque. Seiyar s'écroule sur le sol sans cosmos.

Il se relève finalement avec difficulté et lance une attaque en criant qu'il est un chevalier d'Athéna, qu'il n'abandonnera jamais. Mais China arrête son attaque d'une seule main et le roue de coups, l'exhortant à quitter les lieux et à ne plus y remettre les pieds. Seiyar re-



**lère m'oblige à te tuer. Athéna de son côté est déjà en route pour la mort.**

Shun se rapproche de son ennemi pendant que ses chaînes commencent à bouger et deviennent de plus en plus agressives.

**- Athéna tente de donner son sang pour retarder la chute de l'humanité. Quand elle aura perdu tout son sang, elle mourra !**

Sans réfléchir Shun passe à l'attaque mais le chevalier d'Artémis semble bien plus fort et l'éjecte. Dans sa chute, Shun aperçoit une statue composée des Chevaliers d'or qui se sont battus lors du combat contre Hadès. Profitant de sa surprise, le chevalier d'Artémis lance une attaque énergétique. Mais son attaque est stoppée par un rayon de flamme très puissant. Ikky le Chevalier du Phénix apparaît et dit à Shun qu'il est déjà au courant de tout. Alors le chevalier d'Artémis s'adresse au Phénix.

**- Athéna a abandonné la Terre. Maintenant, pour réparer la souffrance qu'elle a causée, elle veut sacrifier sa vie. Pourquoi utilisez-vous le nom de chevaliers d'Athéna et vous rebellez-vous contre les dieux ?**

**- Même si Athéna nous renie ou**

**nous rejette, nous sommes des chevaliers d'Athéna. Ce n'est pas pour l'armure ou l'existence d'Athéna. La marque des chevaliers d'Athéna se trouve dans chacune de ces blessures. Elles font partie de nous. Et ma mission en tant que chevalier d'Athéna est de te vaincre.**

Le Phénix fait alors éclater son cosmos et le corps de Ikky est aussitôt enveloppé de puissants jets de flammes. Il prend la forme du Phénix et fonce sur le chevalier d'Artémis. Ce dernier évite l'attaque et en lance une qui éjecte Ikky contre un mur. Dans le même temps Shun lance son attaque nébulaire, mais le chevalier se retourne et réplique avec une autre attaque qui envoie Shun et ses chaînes contre un mur. Ikky repasse à l'attaque. Mais il se retrouve très vite assommé, dans les bras de Shun.

**- Alors, c'est ça les chevaliers d'Athéna ? Je ne vois vraiment pas pourquoi les dieux veulent vous éliminer.**

Shun se dresse contre le chevalier et dit à son frère qu'il va s'occuper de lui. Ikky se lève et lui demande s'il est sûr de lui. Car lui, il veut combattre à ses côtés. Shun accepte et tous deux passent à l'attaque. Le combat commence entre les trois guerriers mais la puissance du chevalier d'Artémis semble telle qu'il repousse systématiquement les attaques des deux chevaliers d'Athéna. Il finit par se débarrasser du Phénix et d'Andromède en les

laissant assommés au pied de la statue des Chevaliers d'or. Mais, alors que leur ennemi s'éloigne, le sang d'Athéna se met à couler le long des statues pour finalement tomber sur Ikky et Shun.

**- Je sens la chaleur et la force d'Athéna dans mon cœur, dit Shun.**

**- Il n'y a pas que cela mon frère. Il y a aussi celle des Chevaliers d'or qui nous viennent en aide.**

Les deux frères se relèvent alors, ce qui n'est pas sans surprendre le chevalier d'Artémis, qui esquisse un sourire. Mais, à peine a-t-il le temps de comprendre que Shun est déjà au-dessus de sa tête et lance les attaques Nébula chain et Nébula storm... Il l'évite de justesse et se lance dans le ciel au niveau de Shun pour le surprendre en lui lançant une attaque de plein fouet. Mais le chevalier d'Andromède se dégage sur la gauche et laisse apparaître Ikky qui lance son

Ailleurs, Seiyar sort de la grotte en portant l'armure du chevalier Pégase. Il remarque la glace qui se forme sur les murs, tout autour de lui et comprend que Yoga le chevalier du Cygne n'est pas loin. Il s'approche et dé-



attaque Ho Yuku Ten Sho. Une explosion de feu se produit et on entend juste une voix qui dit :

**- Vous confier la vie d'Athéna n'est pas une erreur, vous qui avez hérité de nos âmes. C'est notre destin de disparaître de la face du monde. Mais au moins, je veux que vous montriez qu'ici, il y avait de fiers guerriers qui se levèrent contre les dieux. Sans les craindre.**

couvre qu'un autre chevalier d'Artémis se bat et vient de vaincre le Cygne et Shiryu le chevalier du Dragon.

Seiyar a à peine le temps de réagir que le chevalier s'envole et lance sur lui une boule d'énergie rouge qui explose en le touchant...

**La suite dans le prochain numéro...**

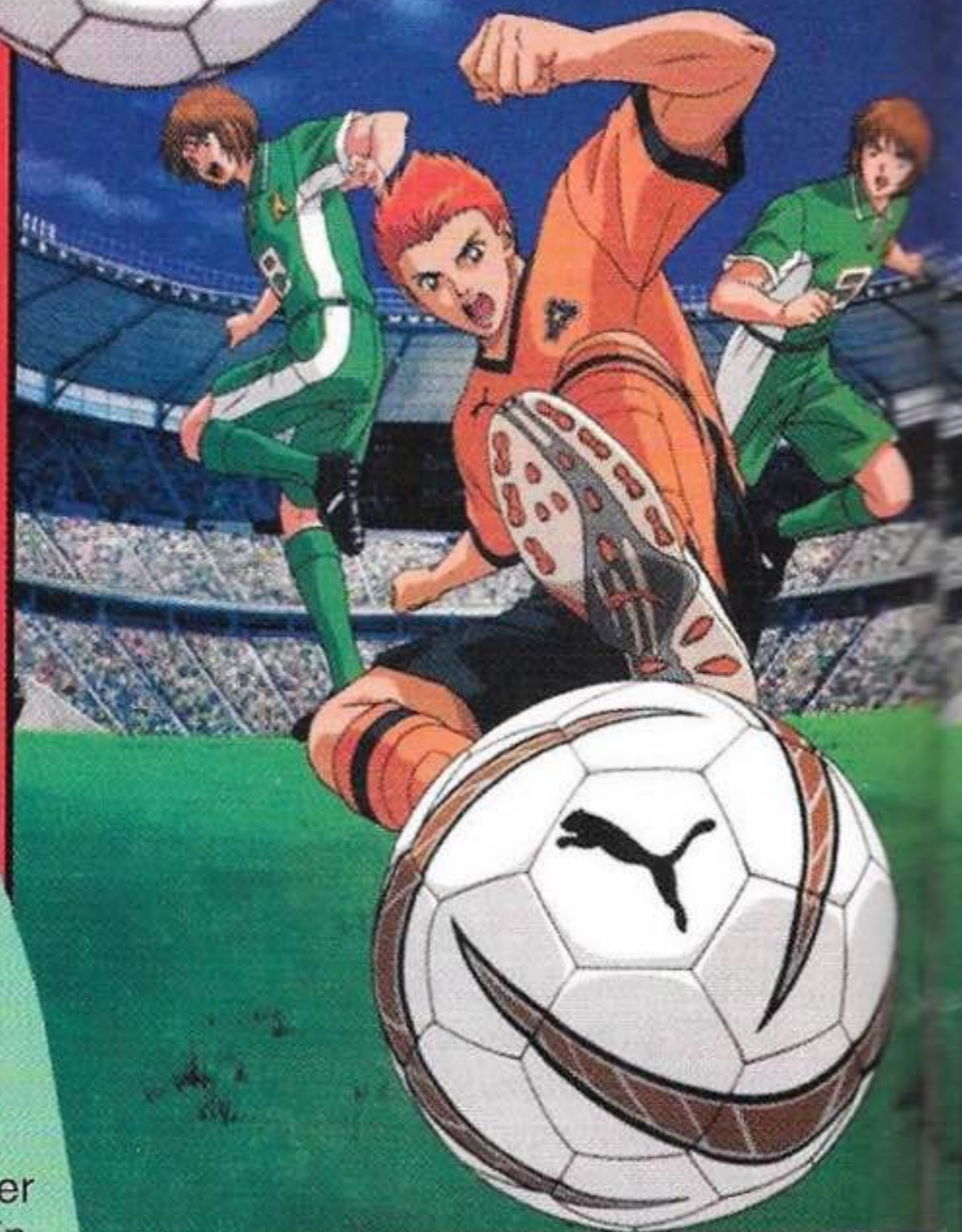
# De



# à

# Hungry Heart WILD STRIKER

Yoichi Takahashi est l'auteur dessinateur de Olive et Tom. Sa série phare s'est achevée au Japon, mais il a commencé une nouvelle série basée elle aussi sur le foot. Elle porte le nom de Hungry Heart. Le manga est sorti en version française et compte déjà trois volumes.



## Présentation de Olive et Tom

L'histoire

Olivier Aton est fils de marin et vient d'emménager avec sa mère dans une nouvelle ville. Passionné de foot, il cherche aussitôt l'équipe de la ville. Il découvre la Newpee, une petite équipe faible et mal coordonnée. Avec elle, il va affronter celle de San Francis sous

la houlette de Thomas Price. Durant ce match, Olivier va rencontrer Roberto un prodige du football brésilien qui a dû prendre sa retraite pour des raisons de santé. Ami du père d'Olivier, il va devenir son coach personnel.

### THOMAS PRICE

Issu d'une famille riche, il veut devenir le meilleur gardien de but du Japon. Bien qu'il paraisse arrogant, c'est l'un des meilleurs amis d'Olivier.

### OLIVIER

Un garçon intrépide qui a confiance en lui et qui sait ce qu'il veut.

### PATTY

Supporter de l'équipe de la Newpee, elle va tomber amoureuse d'Olivier et le suivre dans toutes ses aventures.

(Dans le manga Saikyô no teki Hollander Youth, vous découvrirez tout sur son mariage et ses enfants avec Olivier).

### BEN BEKER

Il forme avec Olivier le duo de rêve. Ensemble, ils sont invincibles. Il est d'une nature calme et réussit toujours à désamorcer les conflits.

L'histoire

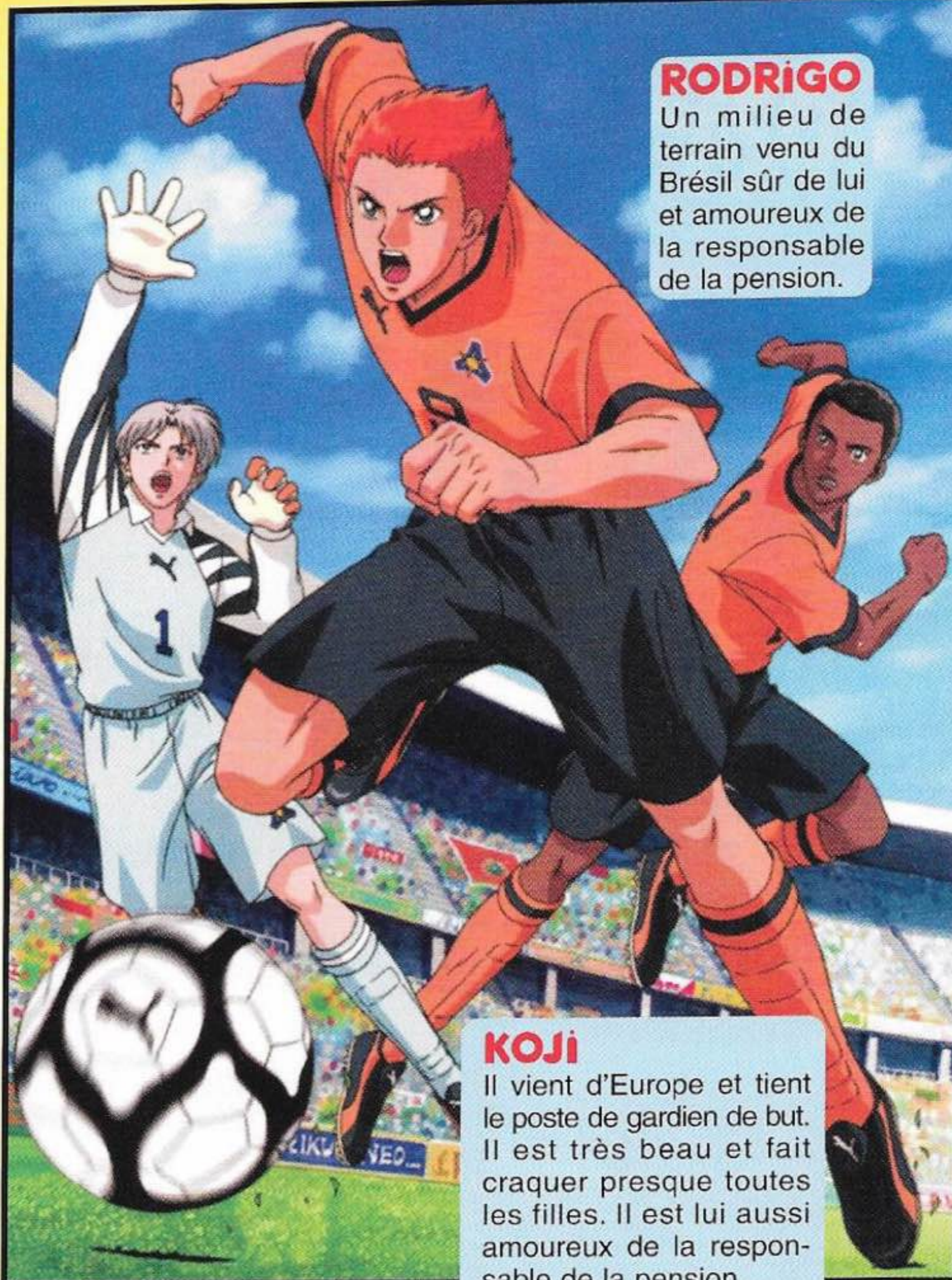
Kyosuké est le frère d'un des plus grands joueurs de foot du Japon (qui joue même à l'étranger), mais il ne supporte pas d'être comparé à lui. Il n'aime pas entendre que s'il réussit dans le foot, c'est parce qu'il a été pistonné.



## Présentation de Hungry Heart

La veille d'une finale importante, il apprend qu'en réalité il a été adopté. Le lendemain, lors d'un match important, il pique une crise sur un supporter qui parlait de son frère et lui. À la suite de ce drame, il décide de quitter le football et de changer d'école. Mais un jour, alors qu'il se bat avec des mauvais garçons, il impressionne tout le monde en tirant par réflexe sur un ballon de foot placé à proximité. Son tir est si puissant qu'il fait exploser un feu tricolore. Kazuto et Miki, qui sont dans le même lycée que lui, sont impressionnés, mais n'ont pas le temps de l'inviter à faire partie de l'équipe de foot dont Kazuto est manager. Fort heureusement, Kyosuké a fait tomber son carnet de correspondance dans sa précipitation et il est du coup facile de le retrouver. Le lendemain, contre l'avis de tous, Kazuto lui propose de faire partie de l'équipe mais Kyosuké refuse. Miki quant à elle lui fait du chantage. S'il devient entraîneur de l'équipe féminine, il pourra récupérer

son carnet scolaire. Kyosuké accepte et commence l'entraînement en obligeant les filles à enlever les pierres qui jonchent le sol. Le fait d'entraîner les filles et la passion mise dans ce sport par Miki redonnent goût au foot à Kyosuké. Il se présente devant l'entraîneur monsieur Murakami, qui le prend de suite avec deux autres nouveaux : Rodrigo un élève étranger venu du Brésil et Koji un beau gosse gardien de but. Les trois ont un point commun : ils sont imbus de leur personne et sûrs qu'ils sont les meilleurs - à tel point que les autres joueurs les surnomment le trio des grandes gueules. Après une défaite due au trio, l'entraîneur fait le bilan. Kyosuké est un bon attaquant, mais il se fatigue vite à cause du manque d'entraînement. Koji se décourage dès qu'il encaisse un but et Rodrigo est trop égoïste et garde le ballon. L'entraîneur décide donc de changer leur poste et Kyosuké passe d'attaquant à défenseur. Au bout de trois matchs, il quitte son poste pour passer à l'attaque, mais échoue. À la suite de cela, il décide de quitter l'équipe car il refuse d'être défenseur. Il disparaît pendant 15 jours et s'entraîne pour retrouver la forme, perdre son ventre et revenir dans l'équipe grâce, une fois de plus, à Miki. Finalement, il reprend son poste de



**RODRIGO**  
Un milieu de terrain venu du Brésil sûr de lui et amoureux de la responsable de la pension.

**KOJI**  
Il vient d'Europe et tient le poste de gardien de but. Il est très beau et fait craquer presque toutes les filles. Il est lui aussi amoureux de la responsable de la pension.

**KYOSUKÉ**  
Grâce à Miki et au foot, il va apprendre l'humilité. Alors qu'il était agressif et impulsif, il ira même jusqu'à rendre visite à ses anciens coéquipiers pour s'excuser de leur avoir fait perdre le match.

défenseur qu'il assume très bien. Mais lors du premier match important, il est très surpris d'être choisi comme attaquant...

**Miki**  
Bien qu'ils n'en parlent jamais, ils se présentent toujours comme le petit ami d'un autre, Miki et Kyosuké sont amoureux. Ils se motivent l'un l'autre. Miki est capitaine de l'équipe féminine et une joueuse de talent.

**KAZUTO**  
Le fait qu'il soit handicapé ne l'empêche pas d'être le manager de l'équipe du lycée. C'est un garçon passionné qui tente de faire partager sa passion du foot.

### 30 volumes du manga Hungry Heart

**A gagner!**

Pour gagner ce manga "Hungry Heart", répondez vite à la question ci-dessous. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées.

**Question :** Qui a gagné la Coupe du Monde de football en 1998 ?

Envoyez ce bon à : D.Mangas "Hungry Heart" 132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

#### BULLETIN-RÉPONSE

Réponse : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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



Épisode

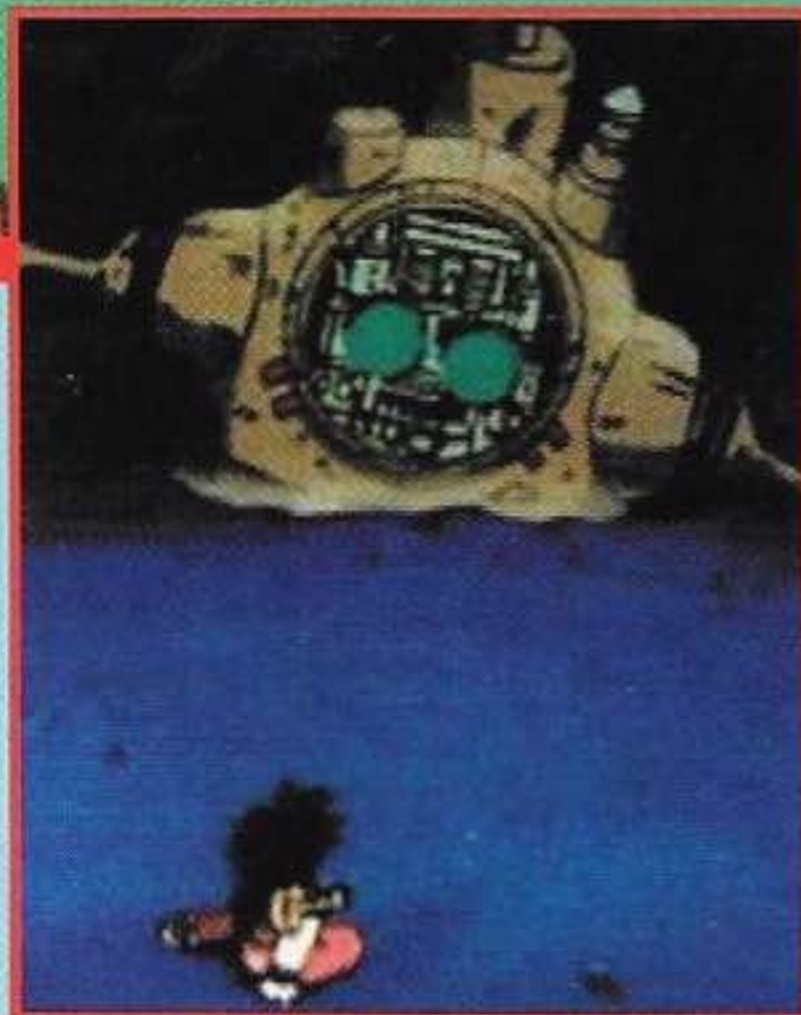
9

### Le robot

À son réveil, Sangohan ne se rappelle que d'une seule chose, avoir regardé la pleine lune, mais après plus rien. Il remarque que ses vêtements ont été changés, mais ce qui l'embête le plus, c'est de comprendre pourquoi il a du mal à marcher comme s'il était déstabilisé. À peine a-t-il le temps de comprendre



que sa queue avait disparu, qu'il se fait attaquer par un crocodile. Cherchant de quoi se défendre, Sangohan trouve l'épée que lui avait laissée Picolo. Facile à semer, grâce à sa lenteur le crocodile abandonne très vite sa proie et laisse la place à un tigre beaucoup plus rapide. Sangohan grimpe en haut d'une petite plaine pour éviter le tigre, il ne voit pas qu'il fonce vers un aigle géant qui l'attrape et s'envole. Attaqué dans les airs par un autre monstre, l'aigle est obligé de lâcher Sangohan qui fait une immense chute pour atterrir directement dans des sables mouvants qui le submergent complètement.



Les sables mouvants ont entraîné Sangohan à l'intérieur d'un temple qui semble être de l'époque l'émurienne. Après quelques recherches, Sangohan tombe sur un vieux prototype de robot de série SSS, de fabrication très ancienne. Après avoir remis en marche le robot, Sangohan lui pose quelques questions pour savoir où est la sortie. Le robot, pas très coopératif, lui montre la seule sortie qui mène vers une falaise trop haute pour pouvoir être sautée. Ne voulant pas écouter les plaintes de Sangohan le robot lui demande de l'éteindre pour dormir en paix.

Pendant ce temps, Sangoku continue son long chemin, n'ayant pas mangé depuis un moment, son ventre commence à gargouiller, ce qui l'empêche de se concentrer sur la route. Après une bonne sieste, Sangohan mange un nuage qu'il trouve très appétissant. Sangohan, dès son réveil, n'arrête pas d'allumer et d'éteindre le robot pour lui poser toutes sortes de questions et quelquefois même pour pleurer. Agacé



d'être dérangé toutes les deux secondes, le robot explique à Sangohan où trouver à manger. Non content d'avoir trouvé à manger Sangohan trouve le moyen de demander au robot de lui préparer un petit plat. Pour cela, il fait des compliments au robot qui, flatté, se sent obligé de lui préparer à manger.

Pendant que Sangohan mange, le robot lui explique comment il s'est retrouvé bloqué ici, lors de fouille. Pour le sortir de là, Sangohan commence à creuser tout autour du robot, mais à force de tout faire trembler, le temple s'effondre. N'ayant pas le courage de fuir par la falaise, Sangohan se met à paniquer. Pour sauver la vie du petit garçon, le robot réussit à se débloquer et à empêcher une tourelle de l'écraser. Il n'y a pas beaucoup de solutions pour sortir vivant de là, il faut sauter au-dessus de la falaise, mais Sangohan refuse d'abandonner le robot. Ne cherchant pas à comprendre, le robot saisit Sangohan et le lance par-dessus l'immense falaise.



Sangohan regarda impuissant le temple s'effondrer. Il ne reste plus qu'un tas de ruines dans lequel Sangohan cherche désespérément une trace de son ami robot. Il ne met pas longtemps à retrouver ce qui reste de son ami. Le dernier mot du robot fut un conseil "Pour t'en sortir tu ne peux

compter que sur toi-même". C'est alors que Sangohan comprend que c'est de sa faute

si son ami robot est mort. Il sèche ses larmes et reprend sa route en pensant très fort à ce que lui avait dit le robot.



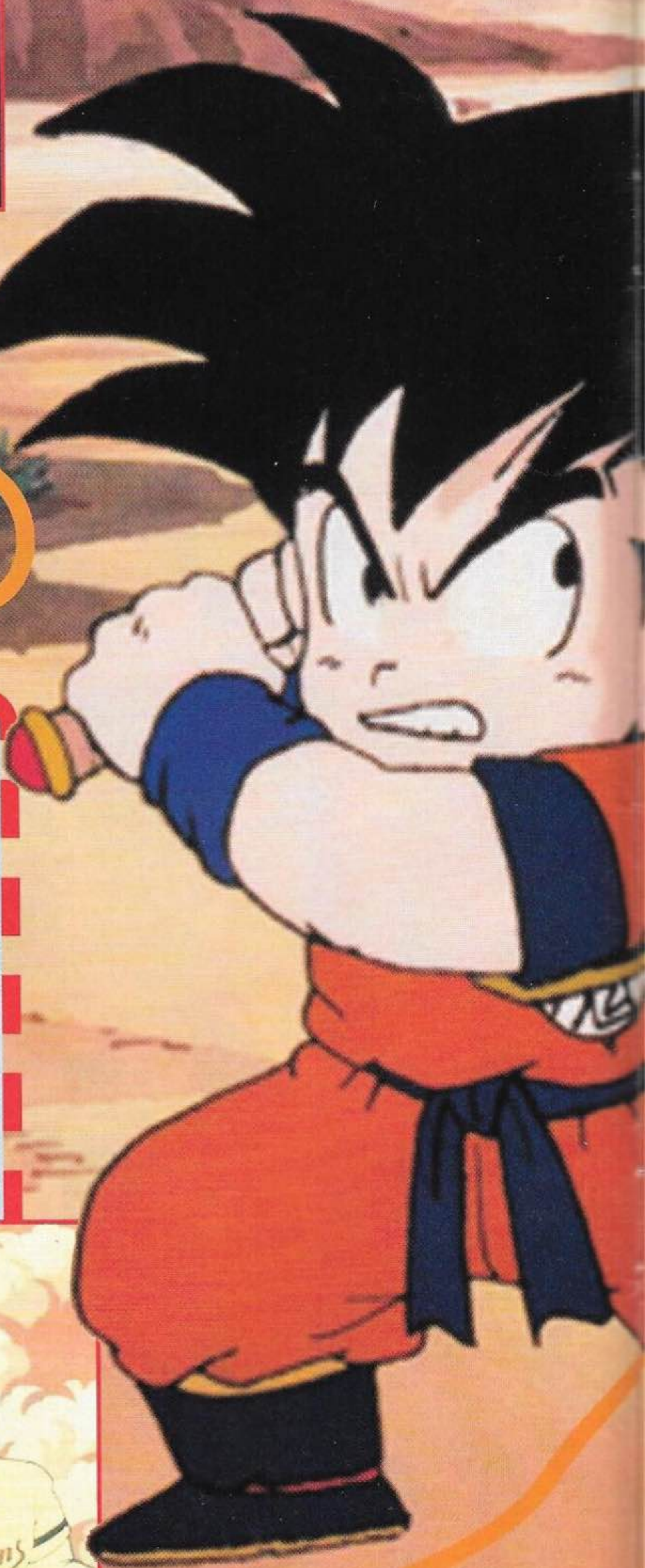
Sangoan commence à se débrouiller seul, il n'a même plus peur des animaux sauvages, comme le serpent. Il est donc facile pour lui de chasser et de trouver de quoi se nourrir. Pour se protéger d'un terrible orage, il se réfugie dans une grotte. Pour se soigner d'une blessure, il se rappelle une technique que lui a apprise Sangoku, à savoir mettre une feuille sur une planche de bois, la frotter avec un bâton rond et appliquer le tout sur la blessure. Mais, trop occupé à se soigner, Sangoan en oublie de vérifier s'il est seul dans son refuge.



Quant à Yamcha, qui a bien besoin de gagner sa vie, il participe à un tournoi de baseball. Bien entendu, il n'aime pas vraiment l'idée de faire du sport pour vivre, mais il n'a pas vraiment le choix. Sauf que, en ayant assez de taper dans la

balle, il s'endort même lors des matchs. Fort heureusement, une opportunité de s'amuser lui tend les bras lorsqu'une bagarre générale vient perturber un match. Vu ses capacités, il ne lui faut pas longtemps pour venir à bout des joueurs qui sont dix fois plus nombreux que lui, mais aussi dix fois moins forts.

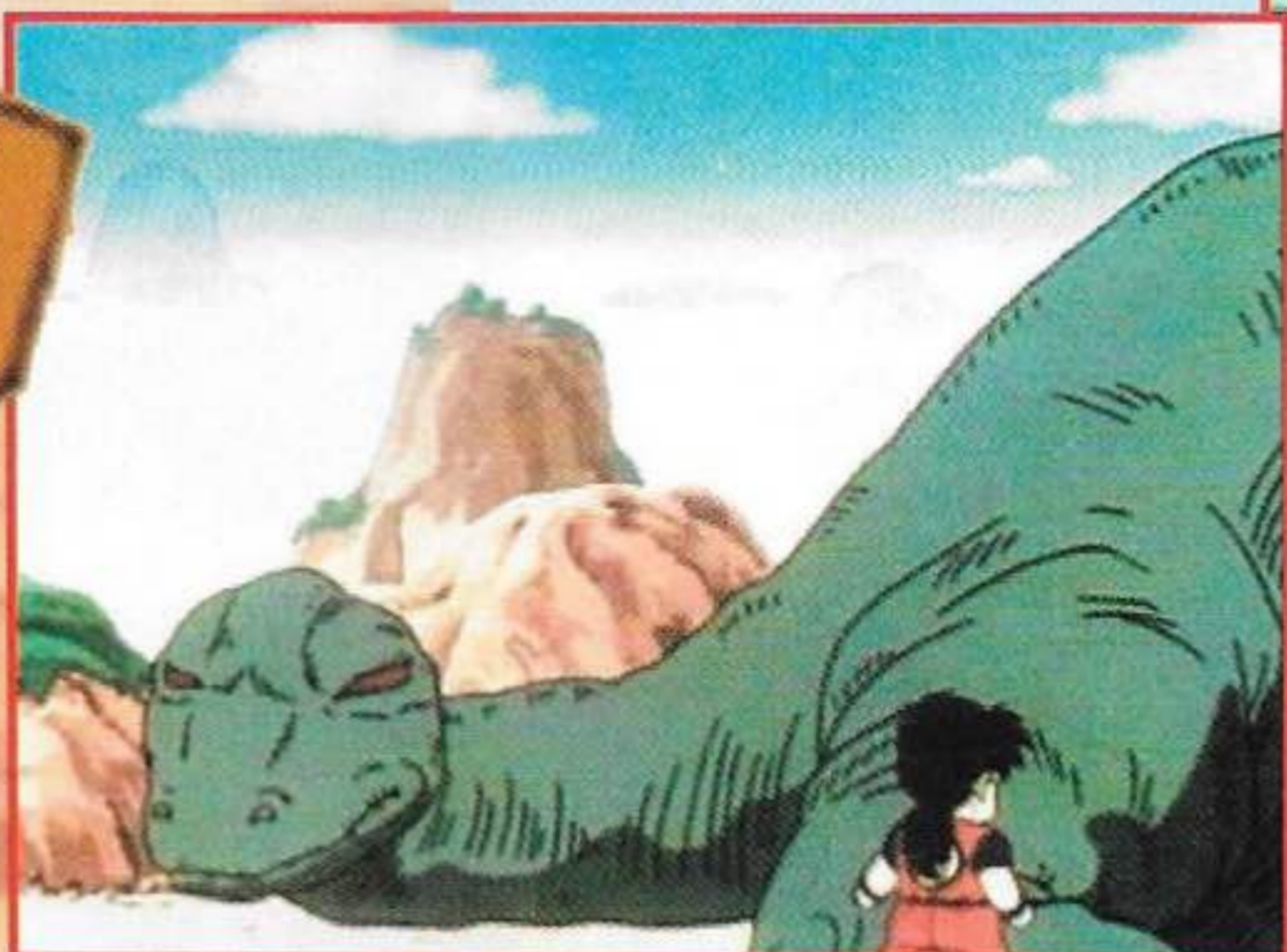
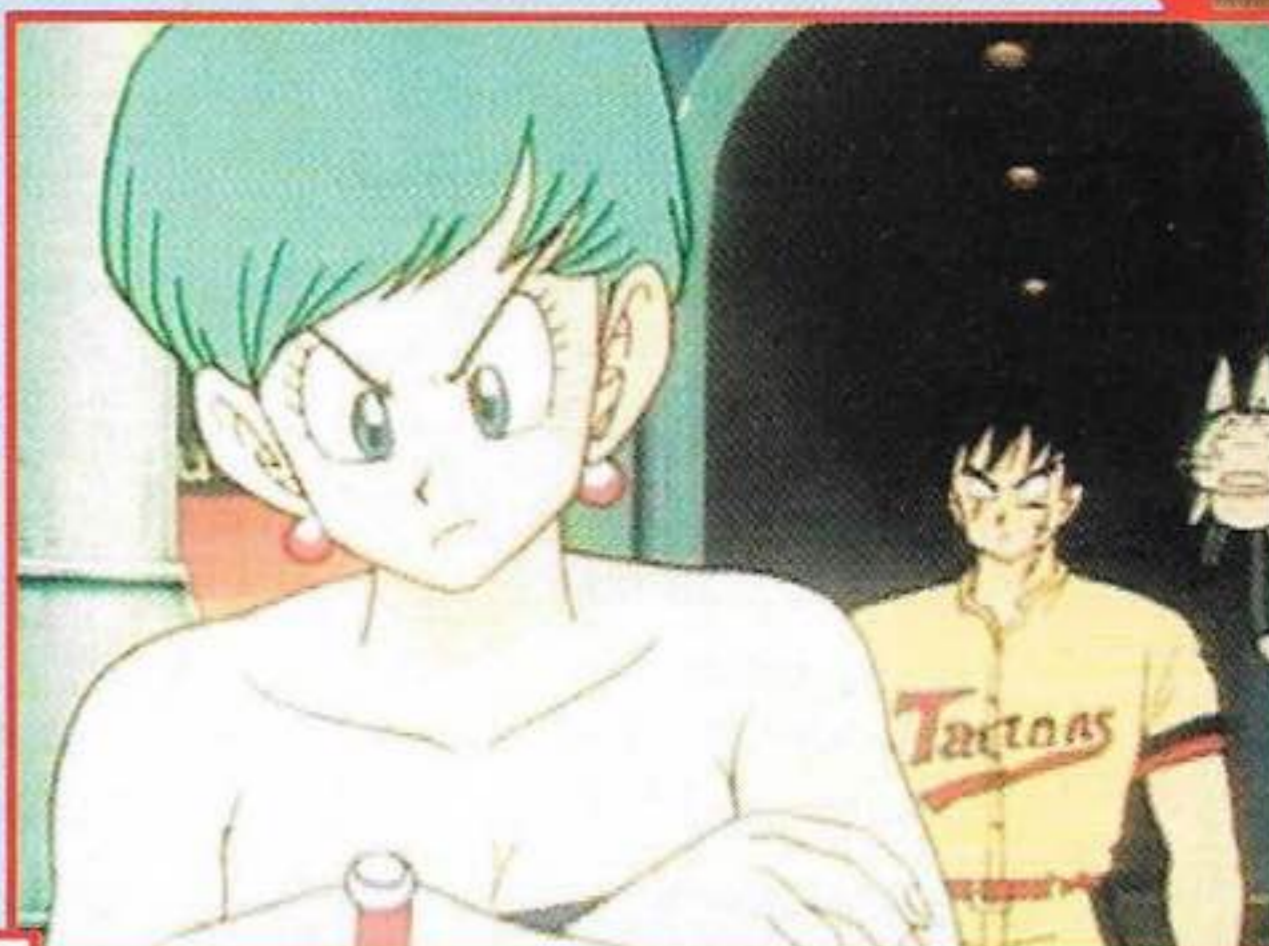
En plein combat, Yamcha remarque la présence de Crilin sur le terrain. Il se met donc à l'abri pour discuter et Crilin lui explique tout ce qui s'est passé entre la mort de Sangoku et l'arrivée des super guerriers. Il lui révèle également que, s'il est venu le chercher, c'est pour aller à la tour suivre un entraînement.



# pagnon angoku



Une fois sorti du stade, Yamcha tombe nez à nez avec Bulma. Aucun des deux ne veut faire d'excuses à l'autre, mais vu les circonstances, il va bien falloir faire des efforts. Les voilà donc qui prennent la route pour découvrir le repaire de Ten Chin Han et Chaoz. De son côté, Sangoku continue sa longue route vers le maître Kaïo.



À son réveil, Sangohan tombe face à un monstre qui ressemble à un dinosaure géant. Pris de panique, il fuit en criant au secours, mais comprend vite que personne ne viendra l'aider. S'il veut récupérer ses affaires, il va falloir qu'il y aille seul. Le dinosaure sort alors de la grotte, mais s'écroule sans raison au bout de cinq mètres. En le regardant de près, Sangohan s'aperçoit que la bête est blessée. Il en profite pour soigner la bête et comprend qu'il n'a rien à craindre d'un animal qui est herbivore.

Finalement, pour qu'ils puissent se nourrir tous deux, Sangohan part à la recherche de nourriture. Obligé d'aller dans tous les coins pour trouver à manger, il s'aperçoit qu'il n'a plus le vertige et que sa force commence à grandir. Une fois toutes les provisions récoltées, il retourne à la grotte où il a laissé la bête blessée. Mais pendant son absence un autre dinosaure - carnivore - s'est attaqué à son compagnon. Pire, l'attaquant n'est autre que le monstre qu'il a déjà rencontré ! Ne cherchant pas à comprendre, Sangohan saisit son épée et commence le combat contre cette créature dix fois plus grande que lui. Mais il

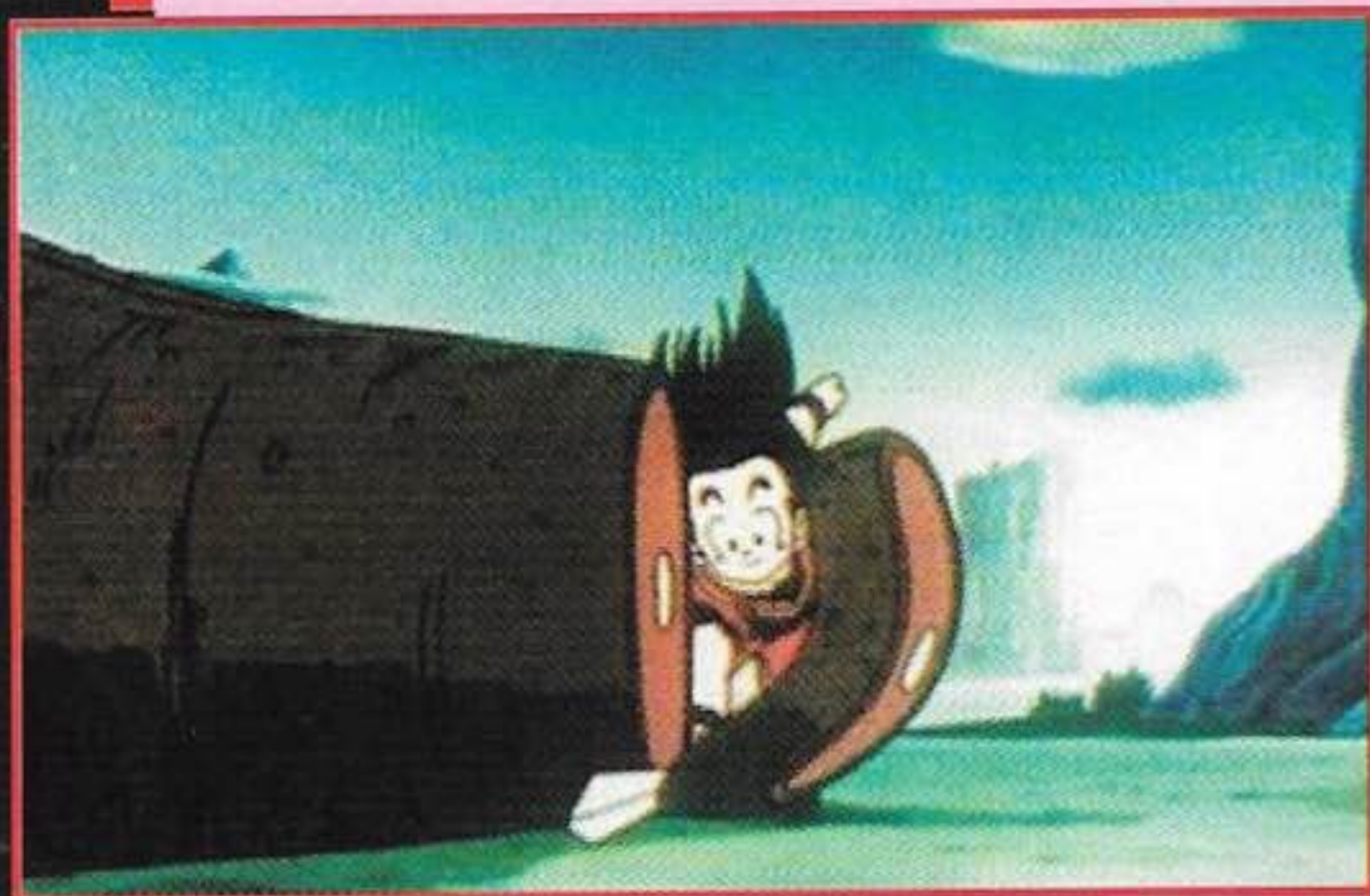


manque encore d'entraînement et se fait vite assommer par la bête. Une fois réveillé, il est déjà trop tard : le gentil dinosaure herbivore s'est fait dévorer et son agresseur a disparu. C'est donc de cette aventure que Sangohan commença à comprendre qu'il existait des monstres assoiffés de sang dans le monde et que la seule façon de survivre était d'être le plus fort possible pour se défendre face au danger.

# Une courte escale

C'est un réveil mouvementé pour Sangohan qui, après avoir cueilli des fruits, se retrouve de nouveau attaqué par l'affreux dinosaure. Ce dernier semble même le suivre, tellement leurs chemins se croisent ces derniers temps. Sauf que maintenant Sangohan a de plus en plus confiance en lui et maîtrise de mieux en mieux ses pouvoirs. Résultat : le combat est perdu d'avance pour le monstre qui se fait battre en deux secondes. En plus, son attaque tombe mal, car Sangohan a faim et à chaque fois qu'il croise le dinosaure, il coupe un bout de la queue du dinosaure

pour se nourrir, ce qui fait qu'elle raccourcit de jour en jour ! Témoin de la scène, Picolo remarque que son disciple est de plus en plus fort, mais que le moment de l'entraîner au combat n'est pas encore venu.



De son côté, Yamcha est très impatient de s'entraîner auprès du Tout Puissant, mais il doit encore attendre que Ten Chin Han et Chaoz se soient retrouvés pour aller à la tour du maître. Pendant ce temps, les guerriers de l'espace enfermés dans leurs capsules spatiales sont réveillés par l'ordinateur de bord. Végéta explique à Nappa qu'avant d'aller sur Terre, ils feront une petite escale sur une planète, histoire de s'entraîner et de faire des provisions. Mais, ayant atterri, les guerriers se demandent si c'était vraiment une bonne idée de venir : la planète semble déserte et toutes les habitations ne sont que des ruines abandonnées depuis des années. Avant de partir, Végéta préfère faire un tour, histoire de voir s'il y a quelque chose à tirer de cet endroit chaotique.

Les guerriers avancent donc dans les ruines quand soudain leur détecteur s'affole et leur indique la présence de vie. Deux es-



pèces de vers géants sortent du sol avec sur leur dos deux extra-terrestres qui s'attaquent aux guerriers de l'espace. Plutôt que de les écrabouiller, Végéta explique son plan à Nappa par télépathie : il veut se laisser capturer pour rencontrer le roi de cette planète.



Sur Terre, Lunch vient de cambrioler une banque et est poursuivie par la police. Elle n'a aucun mal à les semer grâce à sa moto mono-roue armée de missiles et de gaz à fumigène.



De son côté, Végéta est en-

fermé avec Nappa dans la prison de la planète. Un des prisonniers enfermés avec eux dans la cellule, leur explique que depuis l'arrivée du nouveau roi tout a changé ; le souverain lui a même volé sa fiancée. Finalement, comme le roi s'ennuie, il fait venir les prisonniers venus d'une autre planète, mais avant même que le garde parte les chercher, Végéta et Nappa arrivent dans l'arène de combat où le roi exécute ses prisonniers pour s'amuser.



Trouvant les guerriers de l'espace trop moches pour servir d'esclaves, le roi leur propose un marché : s'ils arrivent à battre un adversaire, alors ils auront tout ce qu'ils demandent. Le combat a donc lieu et, Végéta ayant battu le soi-disant adversaire imbattable, il demande au roi de lui donner sa planète. Bien sûr, ce dernier refuse et une dizaine de gardes se mettent à attaquer les guerriers de l'espace. Pauvres soldats, balayés en deux secondes par l'attaque de Nappa...



En dernier recours, le roi envoie un monstre gigantesque exécuter ses deux ennemis. Mais même avec sa force incroyable, le monstre n'arrive même pas à toucher les guerriers et il se fait battre par une simple attaque de Nappa.

Le prisonnier qui était enfermé avec eux sort de la prison pour voir ce qui se passe et n'en croit pas ses yeux. Végéta et Nappa montent alors dans leur vaisseau pour faire un tour sur la planète, laissant le prisonnier retrouver sa femme. Mais comme la planète ne vaut rien à cause de son état lamentable, Végéta la détruit avec une simple boule



d'énergie sortie de son bras. Visiblement, s'il ne lui a pas fallu beaucoup de force pour détruire une planète, il vaut mieux ne pas imaginer le pouvoir qu'il aura lors d'un combat contre Sangoku. En attendant, les deux guerriers reprennent leur chemin vers la Terre, impatients de trouver les boules de cristal pour avoir la vie éternelle.



# Un chemin sans fin



À l'abri de la nuit, Sangohan s'est caché dans une grotte et rêve de son père et du combat contre Raditz. Au petit

matin, il fait sa toilette et continue son entraînement. Pendant ce temps, Sangoku continue sa route interminable vers la maison de maître



Kaïo. Il doute d'arriver à temps pour s'entraîner, car il ne voit toujours pas la fin du chemin en serpent. De son côté, Tortue Géniale est sur son île et discute avec sa tortue des guerriers de l'espace. Tous les deux espèrent que Sangoku sera prêt à temps



pour sauver la Terre. Enfin, toujours à la recherche de Ten Chin Han, Bulma et Crilin mettent les bouchées doubles à bord de leur vaisseau. Il ne reste, en effet, plus que six mois avant l'arrivée des guerriers de l'espace...



En fait, Ten Chin Han et son fidèle ami Chaoz s'entraînent en montagne, près d'une cascade. Des coups de feu tirés par Lunch attirent leur attention : c'est l'heure de manger pour prendre des forces, mais



Ten Chin Han n'a pas faim.

Il n'écoute même pas la proposition de Lunch pour cambrioler des banques et part sans dire un mot. Il sait qu'il est très fort, mais il sait

aussi que Sangoku et Picolo sont bien plus forts que lui. Du coup, il doit s'entraîner jour et nuit.

Sangoku, de son côté, n'a même pas encore fait le quart du chemin. Fort heureusement, il ren-

contre une personne chargée de nettoyer la route à l'aide d'un camion muni de brosses, personne qui lui propose de monter avec lui pour faire la moitié du chemin.





Sur Terre, Pico est seul, en plein milieu du désert et s'entraîne à soulever des pyramides à la seule force de sa pensée. Mais il n'arrive pas encore à bien maîtriser le processus et il suffit d'un instant de déconcentration pour faire exploser la pyramide et provoquer un terrible tremblement de terre. Énérvé, Pico décide donc d'aller jeter un petit coup d'œil sur ce que fait son disciple.



Mais le tremblement de terre provoqué par Pico est très puissant : il arrive même jusqu'à l'endroit où s'entraînent Ten Chin Han et Chaoz ! Tout s'écroule dans la maison et Lunch est en danger. Pour la sauver, Ten Chin Han n'a d'autre choix que d'utiliser toute son énergie, ce qui permet à Bulma de le localiser, grâce au détecteur de force. De son côté, Sangohan tombe dans une crevasse à cause du tremblement. Il s'en faut de peu



pour qu'il se fasse broyer par la terre, mais son agilité et sa force le font s'en sortir sous les yeux de son maître.



Quant à Lunch, la voilà toute mouillée à cause de l'eau de la cascade. Elle éternue donc et redevient gentille. Aussitôt, elle s'excuse du mal qu'elle a pu faire inconsciemment et repart directement chez Tortue Géniale. Mais le hasard veut qu'elle traverse une magnifique prairie remplie de belles fleurs. Aussitôt, le vent fait sortir le pollen des fleurs et Lunch éternue à nouveau, redevenant la fille méchante que tout le monde craint.

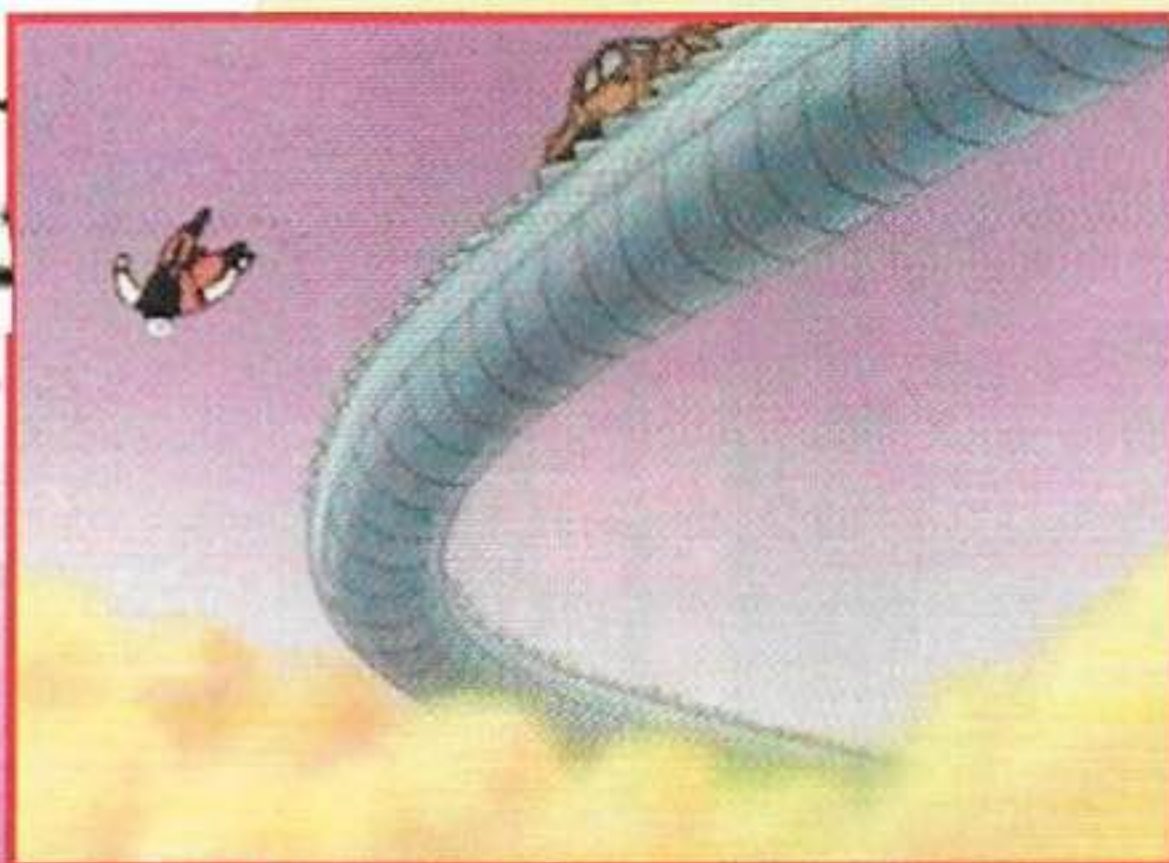
Au même moment, Bulma et Crilin atterrissent près de la

cascade et expliquent ce qui s'est passé à Ten Chin Han, sans oublier de parler de la proposition du Tout Puissant pour les entraîner.



Dans l'autre monde, Sangoku s'est endormi sur le

toit du camion et rêve de son futur entraînement. Mais alors que tout se passait bien, un caillou sur la route fait basculer le véhicule et Sangoku tombe de la route du serpent. Réveillé par sa chute, notre héros se demande bien où il est. Mais il en oublie ses interrogations quand



une agréable odeur de nourriture le conduit à un arbre rempli de fruits. À peine a-t-il eu le temps de lever la main, que Sangoku reçoit un terrible coup de massue qui le met K.O.



# Astro son petit monde

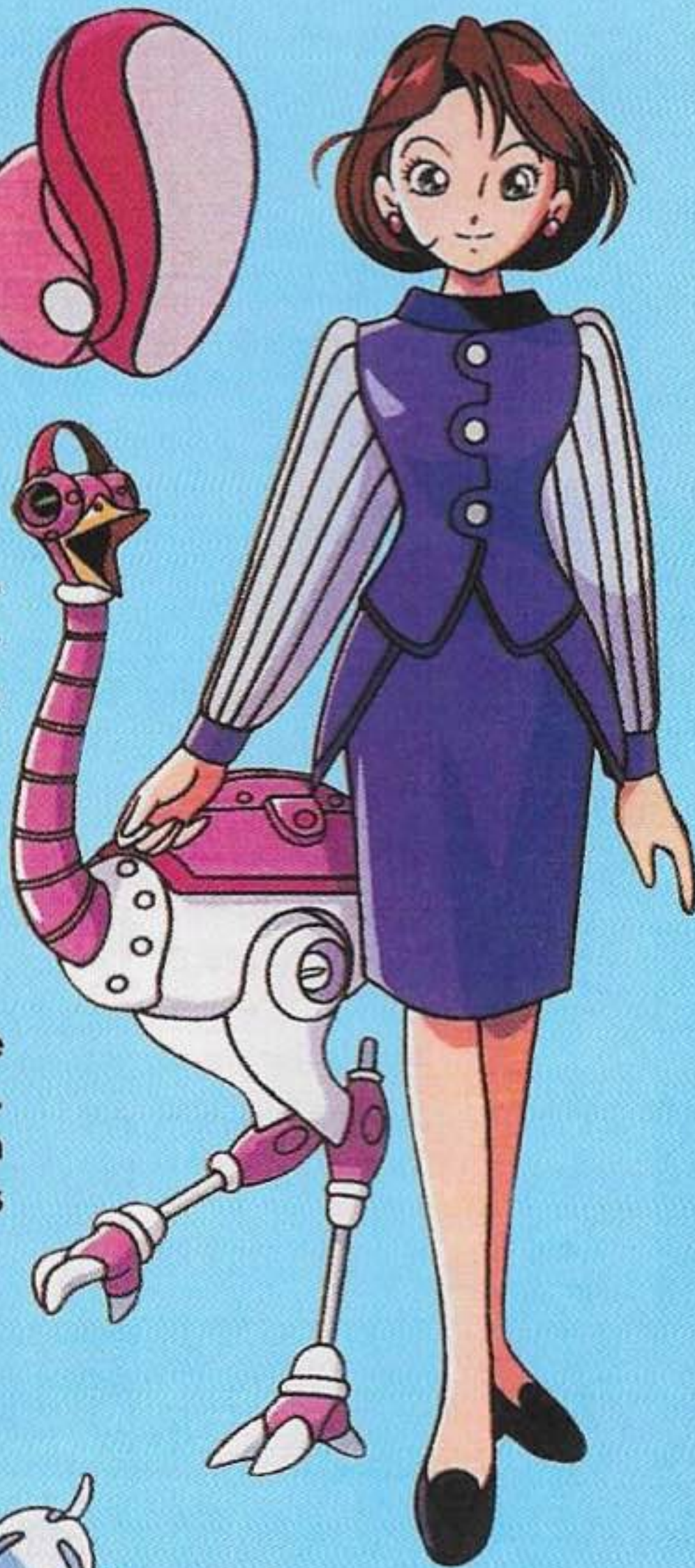
Le samedi et le mercredi à 9 h sur France 3.



Astro est ravi d'avoir une petite sœur.

## URAN

La sœur-robot d'Astro. Le professeur Ochanomizu l'a créée pour Astro. Elle est un peu capricieuse et gâtée, mais elle adore son grand frère.



## ROBITA

Le robot ménager qui habite chez le professeur Ochanomizu. Il est aussi chargé de l'éducation d'Astro. Il adore jouer avec les enfants.



## YUKO

La secrétaire qui prévoit le planning, et aide le professeur Ochanomizu dans son travail.

## MOMO

Le robot en forme d'autruche qui accompagne Yuko. Il peut accéder à diverses informations, comme un ordinateur personnel.



La maison du professeur Ochanomizu et d'Astro.



Un paysage piéton avec une vue splendide.



## LES DIRIGEABLES

Pour passer par les airs. Beaucoup ressemblent à des poissons.



## AIR-CAR

On utilise ces voitures volantes dans les air-tube, et sur la terre ferme. Elles vont très vite.



L'air-car du professeur Ochanomizu.

## MIDORI

La maîtresse de la classe d'Astro. Vive, et toujours en forme. Elle ne fait pas de différence entre Astro, le robot, et les autres élèves.



## TAMAO

Un garçon maniaque de la mécanique qui adore les robots. Il est fou de joie de pouvoir devenir ami avec Astro !



## SHIBUGAKI

Il pensait qu'il ne pouvait pas être ami avec un robot, mais il a compris qu'Astro avait un gentil cœur, et l'a admis parmi ses camarades.



## KEN-ICHI

Le leader de la classe, intelligent. Un gentil garçon qui est devenu l'ami d'Astro.



## DENKOU

Le robot dernier cri, créé dans un laboratoire suisse. A-t-il un cœur comme Astro ?



Son manteau a le pouvoir de le rendre invisible !



*Kidnapé, Denkou, croyait innocemment les paroles de Skunk, mais...*



## INSPECTEUR TAWASHI

Inspecteur de la police de Métro City. Il ne pardonne pas à ceux qui osent troubler la paix dans la ville. Il est sévère envers les criminels, mais en réalité, il possède un grand cœur.



Une voiture normale, pour les rondes quotidiennes.



*Il considère le pouvoir d'Astro comme un danger.*



Le tank qui sert à capturer les robots.

## SKUNK

Un méchant qui commet crime après crime dans tous les recoins du monde. Après avoir utilisé Denkou, il a essayé de s'en débarrasser en installant une bombe. C'est un homme calculateur et froid.



## MIDORI

La maîtresse de la classe d'Astro. Vive, et toujours en forme. Elle ne fait pas de différence entre Astro, le robot, et les autres élèves.



## TAMAO

Un garçon maniaque de la mécanique qui adore les robots. Il est fou de joie de pouvoir devenir ami avec Astro !



## SHIBUGAKI

Il pensait qu'il ne pouvait pas être ami avec un robot, mais il a compris qu'Astro avait un gentil cœur, et l'a admis parmi ses camarades.



## KEN-ICHI

Le leader de la classe, intelligent. Un gentil garçon qui est devenu l'ami d'Astro.



## DENKOU

Le robot dernier cri, créé dans un laboratoire suisse. A-t-il un cœur comme Astro ?



Son manteau a le pouvoir de le rendre invisible !



*Kidnapé, Denkou, croyait innocemment les paroles de Skunk, mais...*



## INSPECTEUR TAWASHI

Inspecteur de la police de Métro City. Il ne pardonne pas à ceux qui osent troubler la paix dans la ville. Il est sévère envers les criminels, mais en réalité, il possède un grand cœur.



Une voiture normale, pour les rondes quotidiennes.



*Il considère le pouvoir d'Astro comme un danger.*



Le tank qui sert à capturer les robots.

## SKUNK

Un méchant qui commet crime après crime dans tous les recoins du monde. Après avoir utilisé Denkou, il a essayé de s'en débarrasser en installant une bombe. C'est un homme calculateur et froid.





# 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 "Stip" : 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 ta série TV préférée

**TROP COOL!**

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

**Avec la star Hilary DUFF!**

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 1 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 Mc Guire - Valeur unitaire approximative 23 € - 100 VHS Lizzie Mc Guire - Valeur unitaire approximative 15 € - 200 Transferts - 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**



Lors de l'Ancienne Guerre opposant les Dragonoids aux humains, une arme très puissante a transformé la plupart des montagnes en volcans actifs, et la civilisation du Feu a subi une terrible activité volcanique.

Les îles habitées par la civilisation du Feu sont recouvertes de cendre volcanique et de magma solidifié. Des tremblements de terre et des éruptions volcaniques se produisent constamment. Leur climat est très sec et chaud.

Les créatures du Feu pratiquent l'extraction minière pour fabriquer du fer, de la poudre à canon, et s'approvisionner en magma et en vapeur. Quand les ressources minières d'une

montagne ont été complètement exploitées, cette dernière est transformée en forteresse. Les créatures du Feu fabriquent des machines à vapeur pour les réseaux de transport et l'exploitation minière, elles utilisent les nuages de fumée et de vapeur pour se cacher de leur ennemis. Les dragonoids ont appris à provoquer des éruptions volcaniques et s'en servent comme arme. Cette "arme volcanique" est très destructrice. Les créatures du Feu sont sûres d'elles-mêmes et agressives. Elles cherchent à avoir une victoire totale sur leurs ennemis et sont impitoyables. Même si elles perdent, elles refusent de se rendre et combattent fièrement jusqu'à la mort.

## LE MONDE DE L'EAU

Le monde de l'Eau est composé à moitié d'eau et de terre. Les habitants de ce monde peuvent vivre dans ces deux environnements. Ils préfèrent s'instruire et faire des recherches plutôt que l'action véritable. En temps de guerre, ils utilisent des stratagèmes et des tactiques et non des attaques directes. Ils sont contrôlés par les Cyber Lords, grâce à une puce qui a été installée dans le corps de la majorité des créatures de l'Eau.

Elles communiquent et échangent des informations par télépathie. La source d'énergie secrète

de cette civilisation se trouve dans un océan caché. Seul un petit nombre de créatures puissantes connaît cet important secret. Leurs villes sont construites au plus profond des océans, où il y a beaucoup de ressources énergétiques. Au centre des villes, se trouve une tour, construite en spirale, où les Cyber Lords flottent dans leur cylindre. Les bâtiments

qui entourent la tour sont transparents et sont construits avec de l'eau de mer solidifiée. Quelques créatures de l'Eau peuvent modifier la forme de leur corps, afin de s'adapter à leur environnement. Elles peuvent aussi contrôler l'eau qui les entoure et la transformer en arme, en armure, en vêtement ou en moyen de transport.





# Feu, eau, nature

## LE MONDE DU FEU



## Quelques créatures vivant dans le monde du Feu, de l'Eau et de la Nature



### LES CRÉATURES DES ROCHERS

Il s'agit d'une race de créatures sauvages, très rares dans la civilisation du Feu. Ils sont faits de roche vivante et survivent en consommant du magma.

À la naissance, les créatures de la roche sont élevées dans le magma. À l'âge

adulte, elles viennent à la surface de la terre. Leur croissance est lente, mais leur espérance de vie est très longue. Ainsi,

les créatures de la roche sont connues pour atteindre la taille d'une colline. Elles se déplacent lentement sur leurs lourdes jambes et gardent une grande quantité d'énergie magmatique dans leur corps puissant. Les membres de la race des Dragonoids peuvent contrôler les adultes de cette race et les utiliser comme forteresses mouvantes.



### LES ARMORLOIDS

Ce sont des robots d'un type avancé créés par les humains bien avant l'Ancienne Guerre. La technologie d'aujourd'hui ne permet pas de les réparer, et par conséquent le nombre de robots diminue. Seuls les commandants humains, qui sont les gardiens des Arts Anciens, peuvent diriger les armorloids. Certains d'entre eux peuvent se combiner afin d'augmenter leur puissance.

Il existe beaucoup d'histoires à propos d'une ancienne cité où vivaient de nombreux armorloids qui se sont soignés eux-mêmes et préserveraient le savoir perdu de la technologie de l'Ancienne Guerre.

## LE MONDE DE LA NATURE

La civilisation de la Nature habite sur le plus grands des continents, qui est recouvert par une énorme jungle. Il y fait chaud et humide, et très peu de rayons de soleil parviennent à passer au travers du feuillage des grands arbres. On trouve beaucoup de races différentes dans la civilisation de la Nature, mais il n'y a pas de villes et aucune race ne domine les autres - c'est la loi du plus fort qui prime. Ici, la force est beaucoup plus importante que la technologie. Même le peuple des bêtes, la race la plus intelligente de cette civilisation, ne possède pas une technologie très avancée. Les arbres du monde de la Nature emmagasinent l'énergie. Ils sont si grands qu'ils atteignent presque les villes du monde des lumières. La gravité est très importante dans ce monde, et par conséquent les créatures des autres civilisations ont du mal à se déplacer dans cette atmosphère très pesante. Les créatures de la Nature sont incroyablement fortes ! Certaines races se font tatouer des dessins et symboles spéciaux.

Les civilisations des Ténèbres et de l'Eau constituent une grave menace pour la civilisation de la Nature, dont les habitants doivent se battre pour survivre !



## Quelques créatures vivant dans le monde du Feu, de l'Eau et de la Nature

### LES DRAGONS EN ARMURE



Ce sont les plus puissantes créatures de la civilisation du Feu. Recouverts d'une armure et vénérés par les dragonnoids, ils existent depuis des temps reculés, bien avant l'Ancienne Guerre. Leur connaissance de la technologie de la guerre et des armes est bien supérieure à celle que les humains possèdent actuellement.

Ces dragons communiquent grâce à leur ancienne langue. Bien qu'ils comprennent les langues des autres races, leur orgueil leur interdit de les utiliser. Très intelligent et de nature individualiste, chacun agit selon ses propres valeurs et principes. Ainsi, un dragon en armure peut apparaître sur un champ de bataille en tant que dieu des Dragonnoids, tandis qu'un autre se retirera du monde pour méditer tranquillement au milieu des ruines de l'Ancienne Guerre.

### LE PEUPLE DES BÊTES

C'est la race la plus répandue dans la civilisation de la Nature. Forts et braves, ils excellent dans le maniement des armes de combat rapproché comme l'épée, la hache et la massue. Ce sont les guerriers les plus puissants de la civilisation de la Nature, et certains sont d'une force égale à celle des dragons en armure de la civilisation du Feu.

Leur apparence peut varier selon leur généalogie. Ceux qui ont des ancêtres communs et une apparence similaire entretiennent des relations amicales et s'entraident en temps de guerre et de paix. Lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, les membres du peuple des bêtes se font tatouer le corps avec des symboles qui représentent leurs aïeux. Dans leur quête de spiritualité, ils s'en remettent au ciel. Ils imaginent, en effet, qu'un paradis se trouve au-dessus d'eux, comme en témoignent les nombreux escaliers qu'ils ont construits dans les arbres.



### LES INSECTES GÉANTS

Ce sont des prédateurs carnivores qui prétendent à une place au sommet de la chaîne alimentaire de la civilisation de la Nature. Leur taille varie entre 1 et 3 mètres environ. La race inclut les libellules, les sauterelles, les mantes religieuses, les scarabées et les mouches. Dépourvus d'intelligence, ils ressemblent aux grands insectes déformés de l'ère du Paléozoïque.

### LES GÉANTS

Ils sont la plus grande race de la civilisation de la Nature. Avec leurs trois yeux, leurs énormes muscles, leurs cornes sur les épaules et leur attitude humaine, ils sont devenus des créatures puissantes qui s'épanouissent



### LES HUMAINS

Il s'agit d'une race très fière issue de la civilisation du Feu. Ils apprécient les démonstrations de puissance voyantes, respectent un code de conduite chevaleresque, et estiment l'honneur individuel. Les humains sont partagés selon diverses occupations : les guerriers en armure sont des soldats qui se transforment en arme lors d'une guerre, les chasseurs de trésors mettent à jour dans les ruines de l'Ancienne Guerre des armes utilisables, et les Commandants pratiquent l'art traditionnel de diriger les armorloids.



dans un environnement hostile. Leur peau épaisse comme une armure les protège, lors d'attaques ennemies. Leur force immense leur permet de supporter la densité de la gravité. La plupart des géants sont simples d'esprit et gentils. Cependant s'ils sont attaqués, leurs trois yeux s'ouvrent en grand et ils peuvent devenir féroces et brutaux.

### LES WYVERNS EN ARMURE

C'est une espèce sauvage capturée et élevée pour le combat par les Dragonnoids. Ils ressemblent à des dragons ailés et peuvent avoir des apparences et des tailles très variées. Autrefois, ils n'existaient qu'à l'état sauvage, mais désormais, il est presque impossible d'en trouver qui ne soient pas en captivité. Dans des fermes, ils sont entraînés au combat pour se battre avec ou sans Dragonnoids pour les monter. Comme les Dragonnoids, ils sont capables de se transformer en arme en cas de guerre. Bien entraînée, cette espèce représente une formidable force militaire unifiée.



### LES BÊTES À CORNES

Ce sont des animaux herbivores que l'on trouve dans la civilisation de la Nature. Incroyablement agiles, ils sont d'un tempérament doux et vivent en troupeau. Ils sont devenus au fil du temps des bêtes trapues dotées de cornes, avec un centre de gravité bas. Ils profitent de leur rapidité pour échapper aux prédateurs. Mais s'il est effrayé, un troupeau peut prendre la fuite et semer derrière lui un chaos mortel.



**CHRIS COLORADO**

**"Faux semblant" (1)**

Résumé : Chris Colorado, épuisé, revient sans Chippowok de la Zone Interdite chez les Résistants. Il annonce au chef Hopi Athabascan, bouleversé, la mort de son fils, Chippowok...

ICI THANORS LEADER, LA SYNCHRONISATION DES PHASES EST ENGAGÉE NOS TENSIONNÈTRES SONT PARÉS !

GLOIRE AU GRAND PROTECTEUR !

CHRIS EST EN DIFFICULTÉ À BORD DE SON AVION...

OOHH !

SON AVION SE POSE EN FEU ! CHRIS QUITTE L'APPAREIL !

TOUT SE DÉROULE EXACTEMENT COMME THANATOS L'AVAIT PRÉVU !

CHRIS SE FAIT SOIGNER PAR SA SŒUR...

À BOIRE, DONNEZ-MOI À BOIRE !



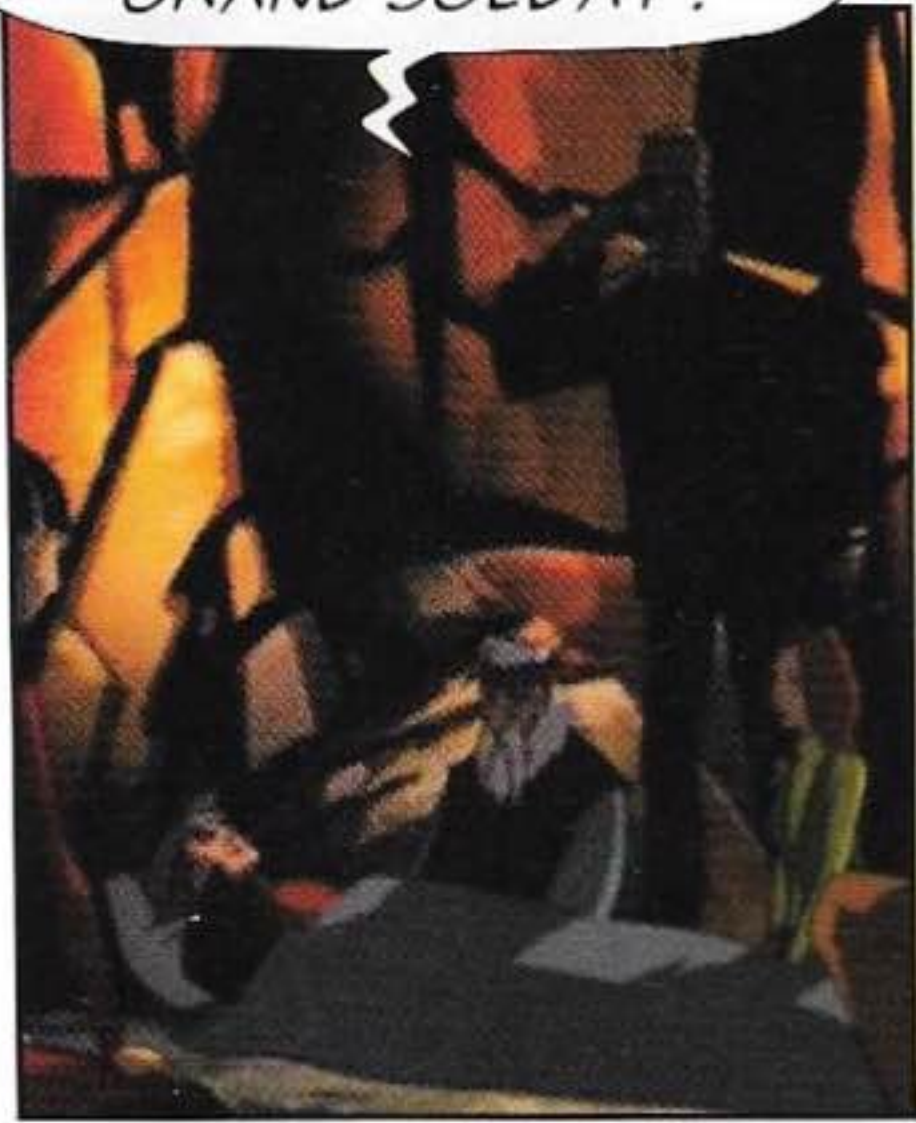
BIEN JOUÉ GRANTZ, VOUS ÊTES UN SACRÉ GRAND SOLDAT !



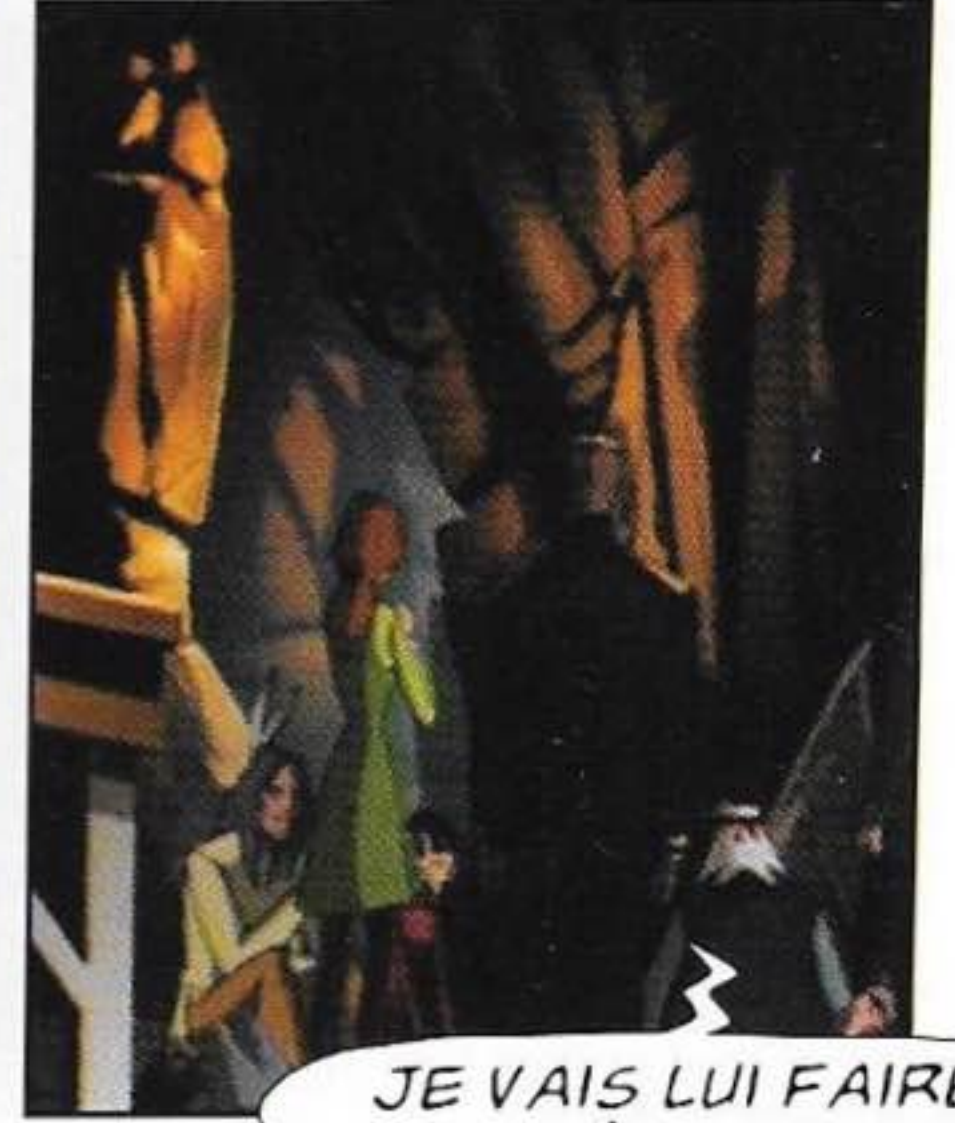
COMMENT ÇA VA PETIT ? AS-TU PU RAPPORTER DU TORRENT NOIR ?



OURAGAN DÉCHAÎNÉ, OÙ SE TROUVE CŒUR DE TONNERRE ?



LAISSEZ-LE DONC SE REMETTRE ! VOUS VOYEZ BIEN QUE CHRIS EST ÉPUISÉ !



JE VAIS LUI FAIRE UNE PIQÛRE ! IL FAUT QU'IL DORME !



ALLEZ VOUS METTRE À L'ABRI, L'INSTANT DE LA VICTOIRE EST PROCHE !

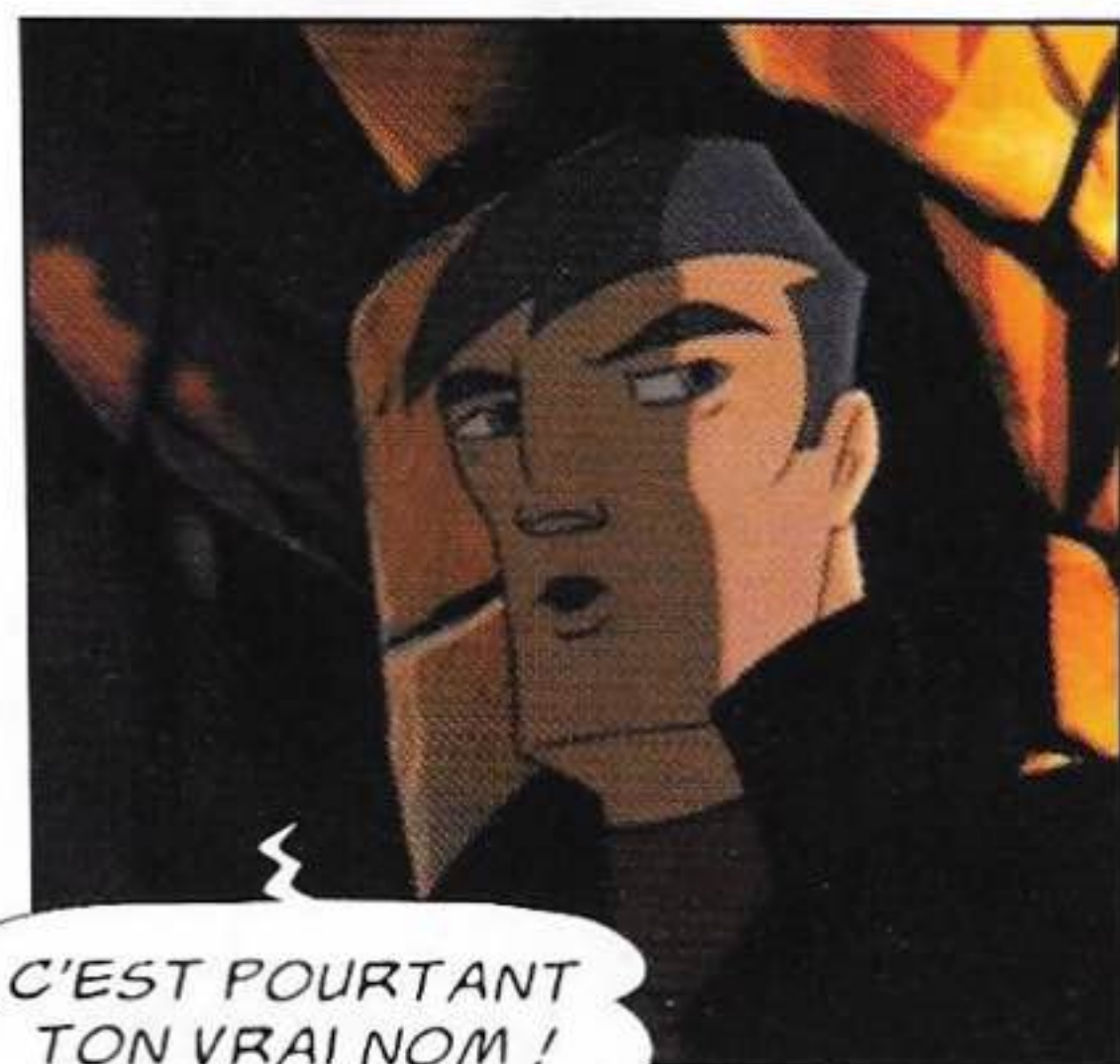


C'EST ÉPOUVANTABLE ! JE NE SAIS PAS COMMENT LEUR ANNONCER LA VÉRITÉ VICTORIA !



C'EST RARE QUE TU M'APPELLES VICTORIA !

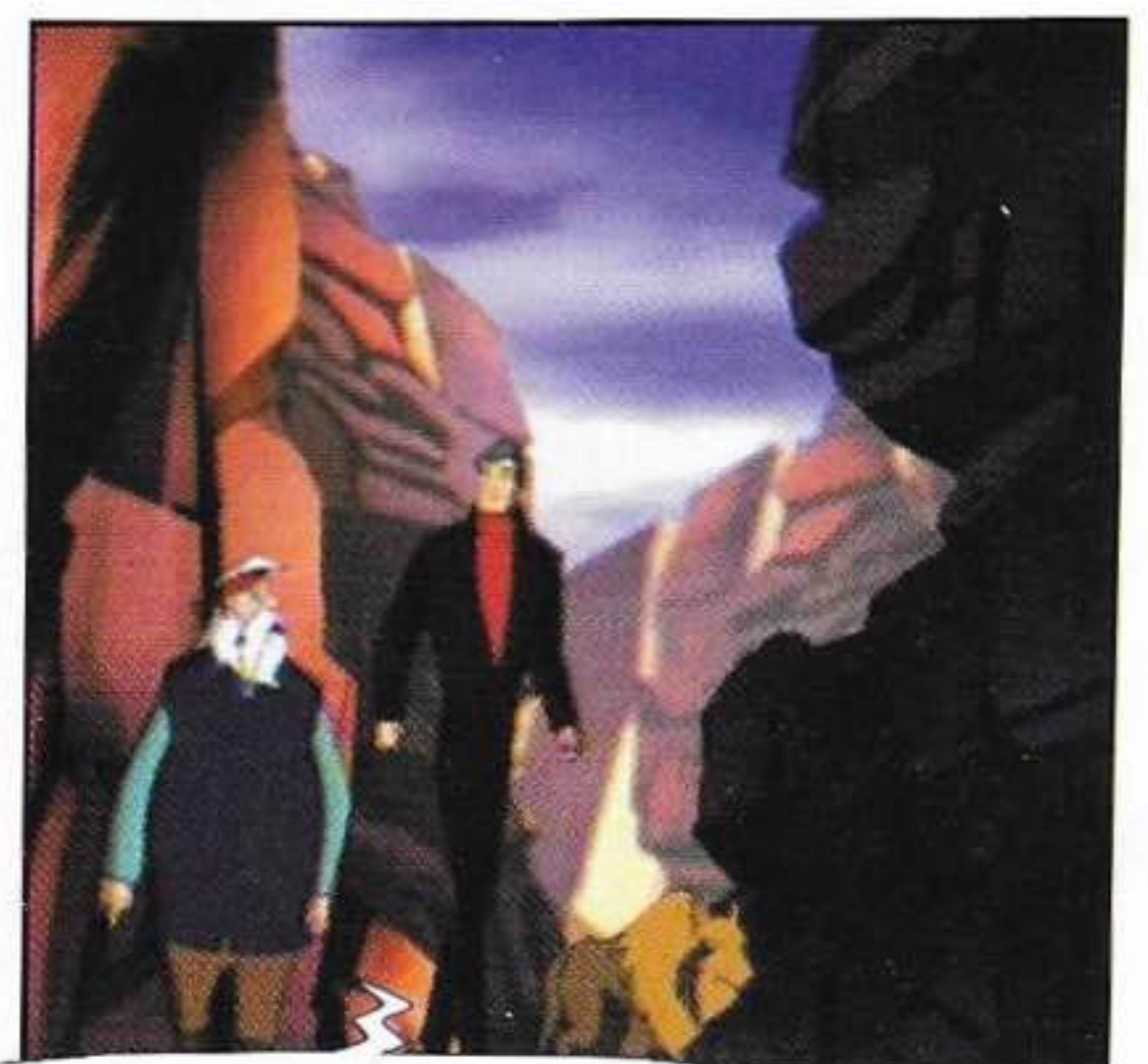
LE JOUR SE LÈVE... THANATOS DONNE SES ORDRES !



C'EST POURTANT TON VRAI NOM !



LES SOUS-SOLS DE LA ZONE INTERDITE SONT PEUPLÉS DES MOSAÏS, ILS VIVENT ENFERMÉS COMME DES RATS !



COMMENT AS-TU FAIT POUR T'EN SORTIR ?



EN ME BATTANT  
COMME UN CHIEN !



UN BOYAU LONG DE 100  
MÈTRES POUR SORTIR  
DE CHEZ LES MOSAÏS !  
L'ESCALADE A PEUT-  
ÊTRE DURÉ 3 HEURES !



ET L'INDIEN ?



AU DERNIER MOMENT, NOUS  
ÉTIONS PRESQUE AU SOMMET,  
CHIPPOWOK A GLISSÉ ET...



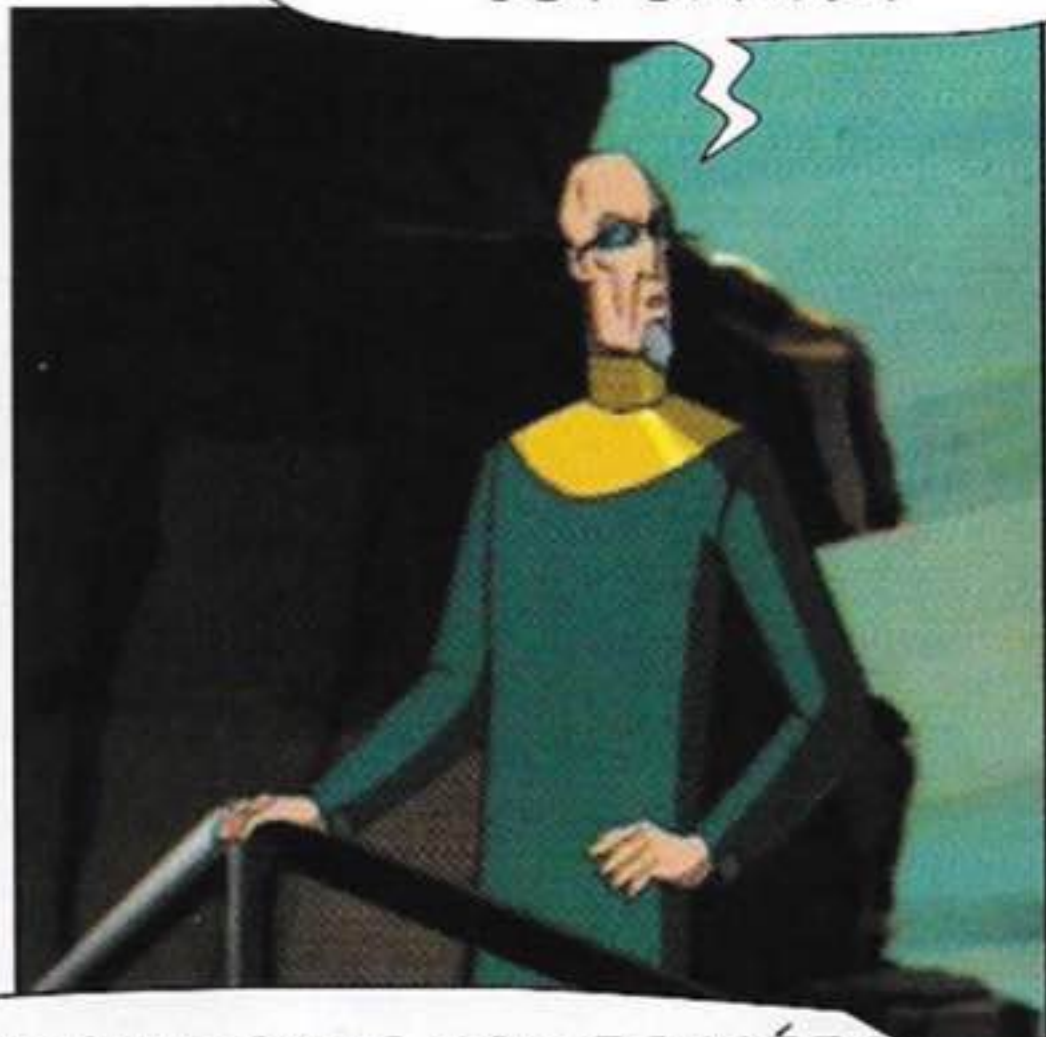
IL FAUT LE DIRE AU  
COMMANDEUR !

MES AMIS, CHERS  
COMPAGNONS, CE QUE  
J'AI À VOUS ANNONCER  
EST GRAVE !



VOUS AVEZ  
RAISON AMIRAL !

COMME VOUS LE SAVEZ  
TOUS, CHRIS COLORADO  
EST REVENU SAIN ET  
SAUF...



À CET INSTANT NOS PENSÉES  
VONT VERS ATHABASCAN, ICI  
PRÉSENT ! LA PERTE D'UN  
FILS EST CE QU'IL Y A DE PIRE  
AU MONDE !



... MALHEUREUSEMENT  
NOUS AVONS UNE  
PERTE À DÉPLORER,  
CELLE DU COURAGEUX  
CHIPPOWOK...





COMMANDEUR, JE VOUS ASSURE DE MON INDÉFACTIBLE FIDÉLITÉ ET DÉVOUEMENT ! JE DEMANDE UNE MINUTE DE SILENCE POUR CHIPPOWOK !

MON CŒUR EST TROP TRISTE ! JE DOIS FAIRE PARLER LES GACHINAS !



ATHABASCAN ATTENDEZ !



QUE VOULEZ-VOUS REBECCA ?



ATHABASCAN, SOYEZ PRUDENT !

NE VOUS INQUIÉTEZ MISS WONG, LES INDIENS N'ACCORDENT PAS LA MÊME IMPORTANCE QUE NOUS À LA DISPARITION DES AUTRES !



LE JUGEMENT DE STORM !



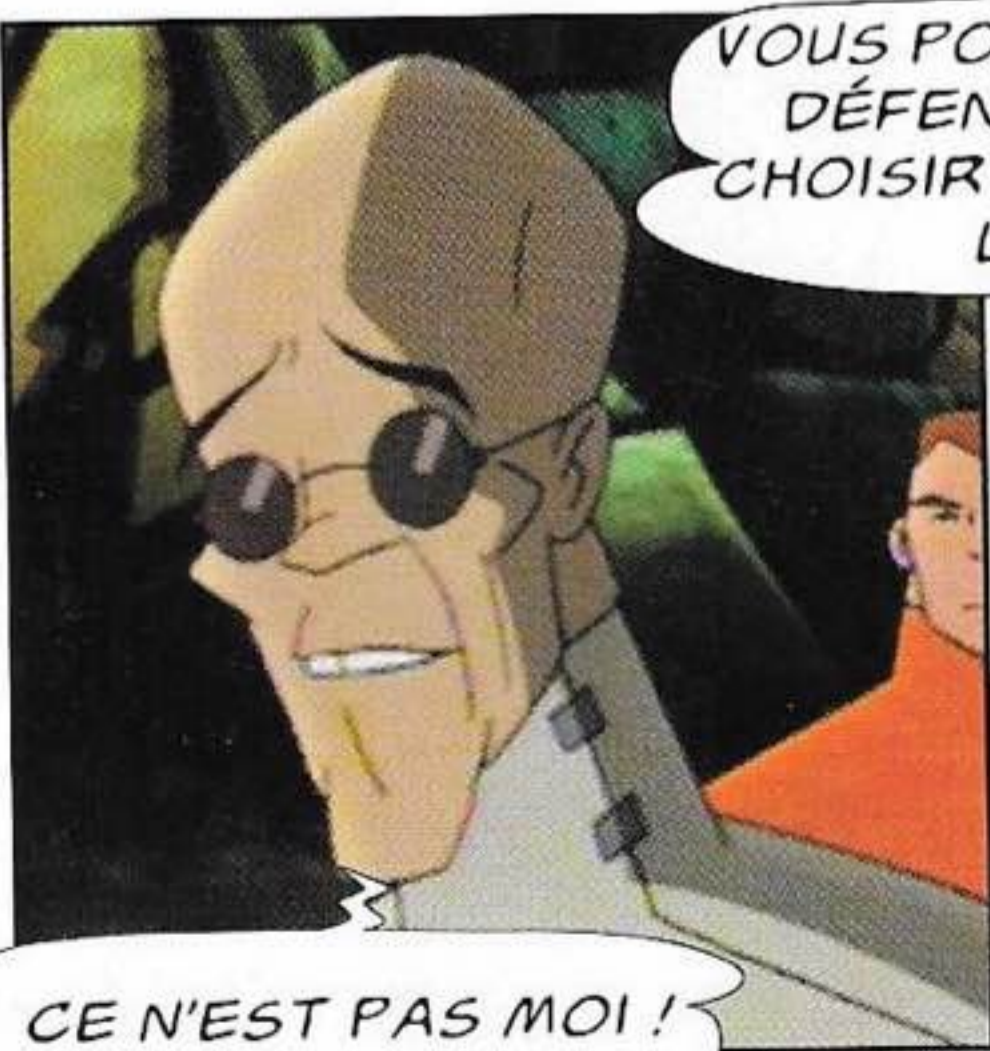
DOCTEUR STORM VOUS ÊTES ACCUSÉ D'INTELLIGENCE AVEC L'ENNEMI !



COMMANDEUR, JE VOUS EN SUPPLIE !



SI NOUS ARRIVONS À PROUVER VOTRE TRAHISON, VOUS CONNAITREZ LA FIN RÉSERVÉE AUX TRAITRES !



VOUS POUVEZ ASSURER VOTRE DÉFENSE OU VOUS POUVEZ CHOISIR VOTRE AVOCAT PARMIS L'ASSISTANCE !

CE N'EST PAS MOI !



JE SUIS INNOCENT ! JE CHOISIS JENNIFER

QUOI, COMMENT ???

JE L'AI SURPRIS À PLUSIEURS REPRISES ENTRANT ET SORTANT DE LA GROTTTE, MAIS JE NE PEUX PAS CROIRE À SA CULPABILITÉ CAR IL M'A SAUVÉ LA VIE !

EN TOUT CAS, UNE FOIS, IL EST REVENU ET IL CACHAIT QUELQUE CHOSE !

MOI, IL A UNE TÊTE QUI NE ME REVIENT PAS !

STORM VOUS AVEZ DÉSOBÉI PLUSIEURS FOIS À MES ORDRES !

DITES-MOI LA VÉRITÉ, AVEZ-VOUS TRAHI ?

J'APPELLE REBECCA WONG À LA BARRE !

OBJECTION, EN TANT QUE PRÉSIDENT VOUS NE DEVEZ PAS TENTER D'INFLUENCER LE JURY !

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS CONNAISSEZ-VOUS STORM ?



DEPUIS PLUS DE 10 ANS ! SUITE A UN PROBLÈME AVEC UN EXPLOSIF...



VOS MAINS ONT ÉTÉ TRÈS ABÎMÉES POUR NE PAS DIRE HORS D'USAGES ?



JE NE VOIS PAS LE RAPPORT AVEC L'HISTOIRE QUI NOUS INTÉRESSE !



J'Y VIENS ! VEUILLEZ POURSUIVRE !



HURT FORSYTHE III M'A PRÉSENTÉ STORM ! C'EST LUI QUI M'A OPÉRÉE ET SAUVÉE !



ELLE BROIE UNE PIERRE POUR MONTRER SA FORCE !

SCRATCH !



C'EST EXACT ! MERCI REBBECA !



IL N'Y A AUCUN RAPPORT ! QU'EST-CE QUE ÇA PROUVE ?



LES MAINS, MISS WONG, ONT BESOIN D'ÊTRE RÉ-ÉNERGISÉES QUOTIDIENNEMENT !



À CHICHEN-ITZA, IL ÉTAIT FACILE DE M'ABSENTER QUELQUES INSTANTS ! MAIS ICI LE COMMANDEUR A BESOIN DE MOI EN PERMANENCE ! STORM A EU LA GENTILLESSE D'ALLER CHERCHER UN PEU D'ÉNERGIE POUR MOI !



J'AI TROUVÉ UN PETIT GISEMENT AU FOND DU CANYON ! J'Y VAIS TOUS LES SOIRS POUR MISS WONG !



JE N'AI JAMAIS TRAHI  
LA CAUSE DE LA  
CONFÉDÉRATION ! JAMAIS !

PENDANT CE TEMPS...

GACHINAS, JE VEUX  
SAVOIR COMMENT  
MON FILS A DISPARU ?

QUOI ? CHRIS COLORADO,  
MON FILS N'EST PAS MORT !  
TU AS MENTI !

J'AURAIS VRAIMENT PENSÉ  
QUE LE DOCTEUR STORM  
ÉTAIT COUPABLE !

IL A DES MÉTHODES  
UN PEU SPÉCIALES  
MAIS IL EST BON !

QUE VOULEZ-VOUS,  
LILI A FAIT TROP DE  
BÊTISES !

VOS MAINS SONT  
IMPECCABLES ! SI ON NE  
LE SAVAIT PAS IL SERAIT  
IMPOSSIBLE DE LE  
DEVINER !

LILI, QUI EST LILI ?

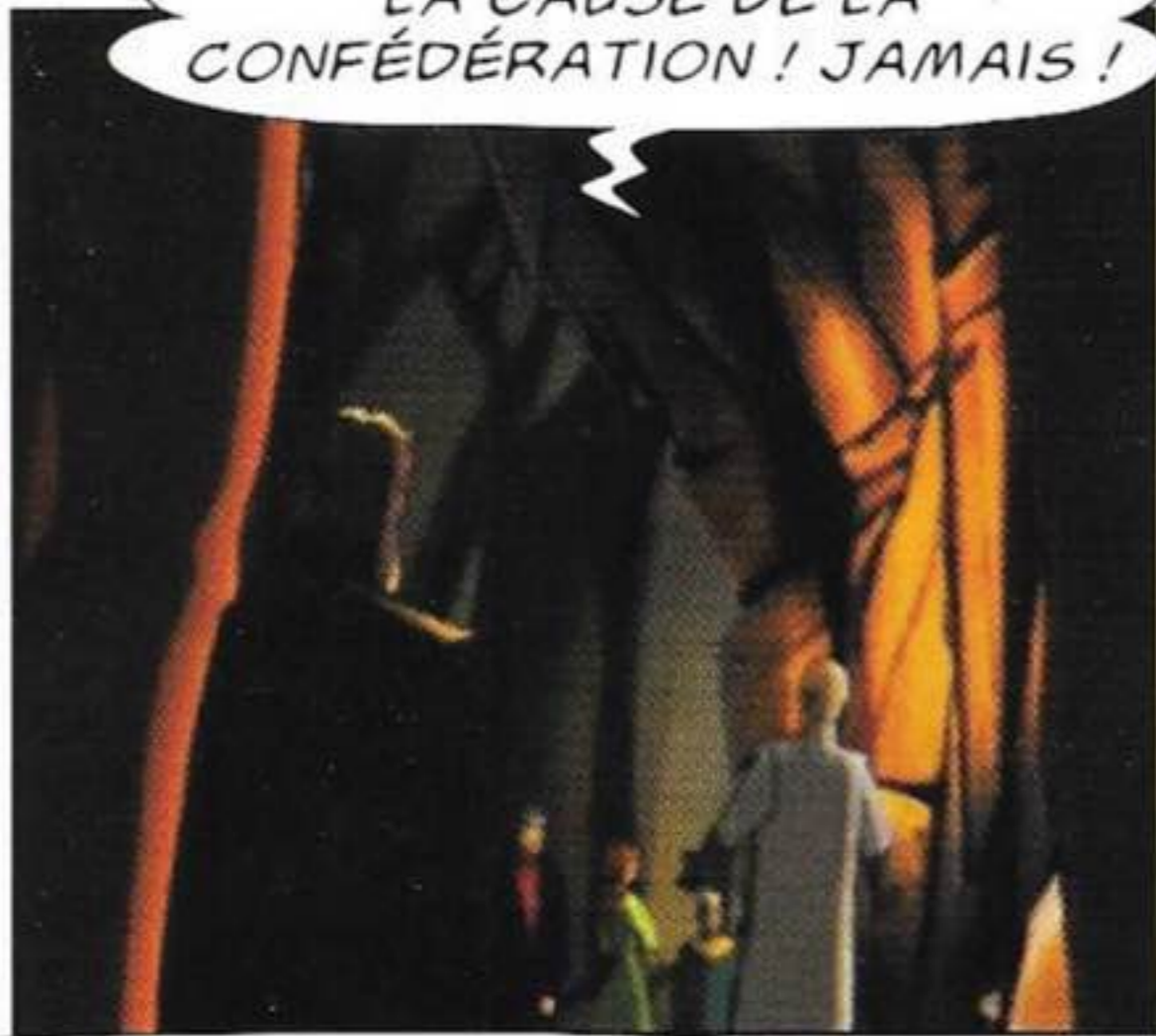
MAIS COMMENT  
AVEZ-VOUS OUBLIÉ ?  
C'ÉTAIT À L'ÉPOQUE  
DE L'AXE DE FER !

OUI, OUI BIEN SÛR,  
L'AXE DE FER !

C'ÉTAIT L'AXE D'ACIER...

à suivre...

JE N'AI JAMAIS TRAH  
LA CAUSE DE LA  
CONFÉDÉRATION ! JAMAIS !



PENDANT CE TEMPS...



GACHINAS, JE VEUX  
SAVOIR COMMENT  
MON FILS A DISPARU ?



QUOI ? CHRIS COLORADO,  
MON FILS N'EST PAS MORT !  
TU AS MENTI !



J'AURAIS VRAIMENT PENSÉ  
QUE LE DOCTEUR STORM  
ÉTAIT COUPABLE !



QUE VOULEZ-VOUS,  
LILI A FAIT TROP DE  
BÊTISES !



IL A DES MÉTHODES  
UN PEU SPÉCIALES  
MAIS IL EST BON !



VOS MAINS SONT  
IMPECCABLES ! SI ON NE  
LE SAVAIT PAS IL SERAIT  
IMPOSSIBLE DE LE  
DEVINER !



LILI, QUI EST LILI ?

MAIS COMMENT  
AVEZ-VOUS OUBLIÉ ?  
C'ÉTAIT À L'ÉPOQUE  
DE L'AXE DE FER !



OUI, OUI BIEN SÛR,  
L'AXE DE FER !

C'ÉTAIT L'AXE D'ACIER...



## Prince of Persia 2

### L'âme du guerrier

L'histoire se déroule plusieurs années après le premier volet et notre héros doit payer les changements qu'il a créés en modifiant le temps. Aujourd'hui, il est traqué pour avoir libéré le palais du sultan.



Vous avez plus de pouvoir et pouvez utiliser deux armes en même temps. Bref, si vous n'avez qu'un jeu à acheter et aimez les aventures, découvrez Prince of Persia.

Pour PS2, GameCube et X-Box.



## Viewtiful Joe

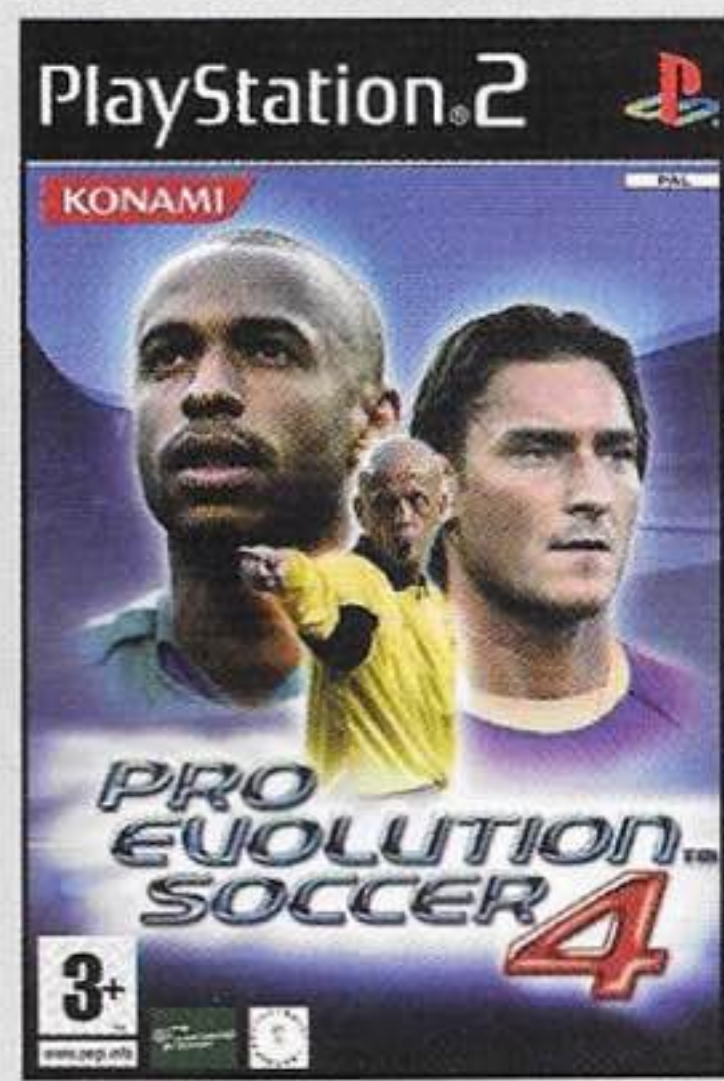


Avec Prince of Persia, ce jeu est le plus original sorti l'an dernier.

Il met en scène Joe, un fan de séries du genre Power Rangers qui se retrouve lui-même en super-héros après être rentré dans un film. Vos pouvoirs sont : avance rapide, ralenti... Ce jeu est sorti l'an dernier pour GameCube, mais seulement cette année pour PS2. Quelques améliorations ont été apportées comme la possibilité de jouer avec Dante le héros de Devil May Cry. Pour PS2.

## Pro Evolution Soccer 4

Le meilleur jeu de foot du moment devant Fifa. Facile à utiliser, clair et mis à jour avec un grand nombre d'équipes de joueurs... Pour PS2 et X-Box.



## Viewtiful Joe 2



Tout comme pour le premier volet, ce jeu sort d'abord sur GameCube.

Cette fois, Joe va être aidé par sa copine Sylvie qui devient elle-même un super héros. En plus d'aller vite ou de ralentir le temps, Joe peut aussi se démultiplier. Mais un grand nombre de nouveaux pièges est présent...



Pour GameCube.



## Halo 2

Le meilleur jeu du genre et aussi de la console X-Box. La Terre est en guerre contre de puissants ennemis et vous devez combattre parmi des milliers d'humains pour l'avenir de l'espèce. Vous évoluez dans diverses missions de plus en plus compliquées et devez sauver les vôtres ou éliminer tous les ennemis. Des centaines d'armes sont à votre disposition. Vous pouvez jouer jusqu'à huit avec le X-Box Live. Une merveille.

Pour X-Box.



## Les meilleurs sites @

### Yu-Gi-Oh ! GX Duel Monster

<http://www.janime.net/Genex/introduct.html>

Rendez-vous vite sur ce site, si vous voulez savoir à quoi ressemble la nouvelle série Yu-Gi-Oh ! Beaucoup d'images sont disponibles. Le site est en anglais ou en japonais, au choix. Vous pourrez au moins vous faire une idée des nouveaux personnages et du nouveau Yugi.



SI VOUS HÉSITEZ ENCORE SUR LE JEU À CHOISIR POUR NOËL, LAISSEZ-NOUS FAIRE LE CHOIX POUR VOUS. SORTI DEPUIS LE 15 OCTOBRE DONKEY KONGA FAIT DES RAVAGES CHEZ LES GRANDS ET CHEZ LES PETITS. FOURNI AVEC LES KONGAS, LE JEU EST À L'ÉGAL D'UN MARIO PARTY AU NIVEAU DE L'AMUSEMENT. PARTOUT DANS LE MONDE, LE SINGE FAIT UN CARTON VOUS NE SEREZ PAS DÉÇU DE LE TROUVER AU PIED DU SAPIN.



## COMMENT Y JOUER ?

Avec le jeu, est fourni (pour le même prix) un Konga (sorte de tam-tam). Vous branchez le Konga à la console et vous choisissez parmi les 31 mor-

ceaux, celui qui vous plaît le plus. Lorsque la musique commence, des signes défilent le long de l'écran jusqu'à un point précis représenté par un rond transparent. À ce moment précis, vous devez jouer la bonne note. Plus vous jouez précisément plus vous obtenez de points.

## QUELLES SONT LES NOTES ?

Pour savoir où taper, utilisez les différents signes qui apparaissent à l'écran. Chaque signe représente une note. Lorsqu'un demi-rond jaune apparaît, vous devez taper sur le Konga de gauche, lorsqu'il est rouge, c'est le Konga de droite et quand il

est violet, sur les deux Kongas en même temps. Attention, le Konga est doté d'un capteur et lorsque le signe blanc apparaît, il faut taper dans vos mains.



## → EXEMPLES DE CHANSONS PAR CATÉGORIE



### POP

- 99 Red Balloons
- All Right et Canned Heat
- I Want You Back (Reprise des Jackson 5)
- Lady Marmalade
- The Locomotion (Original de Kylie Minogue)



### FUNK

- September (Heart Wing and Fire)

### LATINO

- Oye Como Va
- Para Los Rumberos



### CLASSIQUE

- Danse Hongroise n°5 en Sol mineur
- Marche Turque

### ROCK

- All The Small Things
- Don't Stop Me Now

### VIEUX TUBES

- Dancing In The Street
- Louie Louie
- Sing, Sing, Sing (With A Swing)

## → LE MODE SEUL

Dans le mode Donkey Konga, vous commencez par choisir la difficulté. **FACILE, DIFFICILE, EXPERT.** La difficulté est établie par le nombre de notes à jouer, plus il y en a, plus dur est de suivre la cadence. Ensuite, vous choisissez votre



chanson parmi les 31 disponibles et il ne vous reste plus qu'à jouer les notes le mieux possible. Dans le mode **DEFI**, vous enchaînez le plus possible de morceaux, en vous trompant le moins possible, un peu comme un marathon. Le mode **DUEL** se joue à deux

joueurs. Les deux adversaires s'affrontent en même temps sur les mêmes morceaux. Celui qui gagne est celui qui réussit le mieux les différentes notes. **LA SESSION LIBRE** n'a pas pour but de vous faire gagner, c'est juste pour que vous puissiez jouer à plusieurs sur un



morceau comme dans un vrai concert. Le dernier mode c'est **JEUX DE SINGES** où vous pouvez jouer à un mini-jeu que vous aurez débloqué dans la DK Ville.



## → LES NOTES

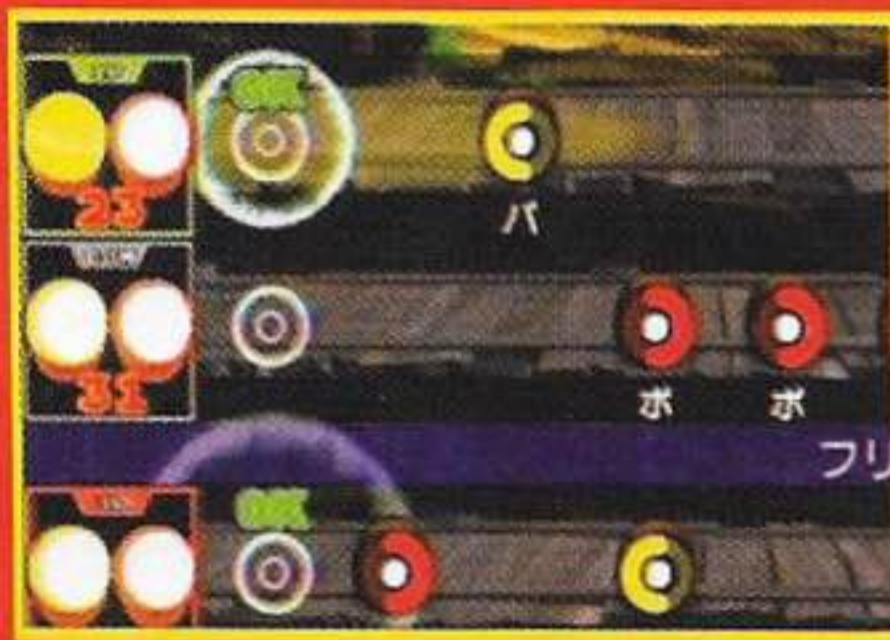
Après que vous ayez joué un morceau, on vous donne le nombre de notes bien jouées. **SUPER** Ce sont les notes jouées parfaitement.

**OK** Ce sont les notes à peu près bien jouées.

**NUL** Ce sont les notes mal jouées.

**RATÉ** Ce sont les notes loupées.

**COMBO** Vous indique le nombre de notes bien jouées à la suite.



## → LEUR AVIS

### Babour

Depuis la première fois que j'y ai joué, je n'arrive toujours pas à décoller les mains des Kongas. Les morceaux sont bien choisis, le jeu est unique en son genre. Nintendo a réussi à passer maître en matière d'amusement.

### Pascal

J'avais déjà joué à plusieurs jeux qui se jouent avec autre chose qu'une manette, mais jamais je ne m'étais autant amusé. Donkey Konga n'a pas d'égal, c'est vraiment le meilleur jeu porté sur la musique.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Musique

Participants : 1 à 4 joueurs

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory Card

Machine : GameCube

## → À PLUSIEURS



Tout l'intérêt du jeu c'est de jouer à plusieurs. Quand vous achetez le jeu, un seul konga vous est fourni.

Pour jouer à plusieurs, il vous faudra acheter d'autres Kongas qui coûtent 30€ pièce. Il est possible de jouer à la manette, mais cela enlève tout intérêt au jeu. Comme dans Mario Party Donkey Konga se joue entre amis. Au Japon, un deuxième épisode est en préparation, mais avec les tubes du pays.



## D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Manipuler les Kongas, un enfant de 5 ans peut y arriver.

● **Durée de vie** → 19/20

Seul, ça va cinq minutes, mais à plusieurs, c'est dément.

● **Son** → 20/20

Des morceaux connus, pour la plupart et des originaux, que demander de mieux.

● **Graphisme** → ??/20

On ne peut pas juger le jeu graphiquement...

● **Intérêt** → 19/20

Pour passer de Bonnes Fêtes de Noël en famille, c'est le jeu qu'il vous faut. Il doit impérativement faire partie de votre collection.

ENFIN, LE JEU QUE TOUS LES POSSESSEURS DE X-BOX ATTENDAIENT EST ARRIVÉ. HALO EST LE FPS LE PLUS CONNU ET POUR CERTAINS MÊME, LE MEILLEUR JEU JAMAIS CONÇU, MAINTENANT RESTE À SAVOIR SI L'ATTENTE EN VALAIT LE COUP ? EST-CE QUE CE NOUVEL ÉPISODE VA FAIRE AUTANT D'HEUREUX QUE LE PRÉCÉDENT ? LA RÉPONSE DANS LE TEST.



Fiche technique

**Éditeur :** Microsoft  
**Genre :** FPS  
**Participants :** 1 joueur et +  
**Difficulté :** Moyen  
**Sauvegarde :** Console  
**Machine :** X-Box

### L'HISTOIRE

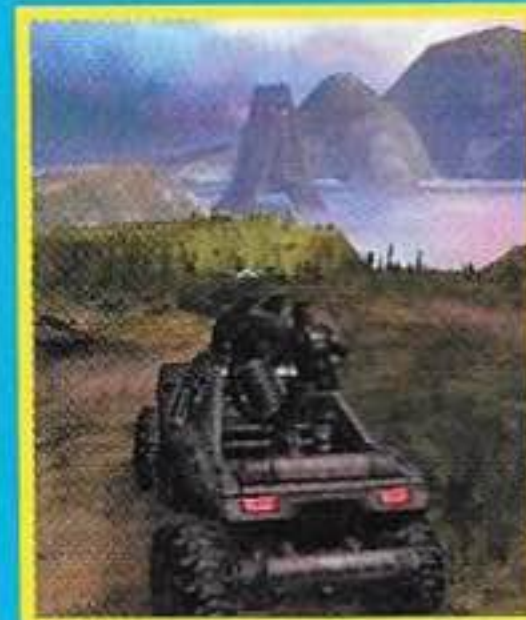
**P**eu de temps après avoir détruit le premier Halo, vous rentrez dans votre quartier général pour être décoré. Mais à des années-lumière de vous, les Covenants se réunissent pour une nouvelle attaque. Cette fois-ci c'est la terre qui est visée. Lors de la cérémonie des récompenses, les Covenants passent à l'attaque et détruisent tous les canons-satellites qui protègent la terre. Il est déjà l'heure que vous repreniez du service. Accompagné de soldats vous passez en mode combat pour détruire les Covenants qui sont rentrés dans le vaisseau. Trop tard, les monstres ont déjà réussi à atterrir sur la terre, notre sort dépend maintenant de vous.



Trop tard, les monstres ont déjà réussi à atterrir sur la terre, notre sort dépend maintenant de vous.

### → PRINCIPE DE JEU

Dans le premier Halo, le principe était comme dans tout bon FPS avancer et tuer. Maintenant, ils ont rajouté des petites missions comme



tenir un poste avant, les renforts ou vous échapper d'un endroit envahi par l'ennemi. Des missions assez simples, mais bien amenées grâce au scénario-béton et aux scènes

d'action qui se passent devant vous en temps réel.



### → MODE DE JEU

Dans le premier Halo, vous ne pouviez jouer qu'avec un seul personnage, maintenant dans certains niveaux, vous serez obligé de jouer avec un méchant.



Vous suivrez donc l'histoire des Covenants de plus près. Votre nouveau personnage possède également un bouclier et il peut lui aussi prendre deux armes. La grande différence est que les Covenants ont la possibilité de devenir invisibles, pour certaines missions d'infiltration, cela vous sera d'une grande aide.



Covenants ont la possibilité de devenir invisibles, pour certaines missions d'infiltration, cela vous sera d'une grande aide.

### → LEUR AVIS

#### Babour

Déjà le premier était bien, mais là, c'est grandiose. Les nouveautés ajoutées au jeu sont bien trouvées et font de cette suite une réussite.

#### Pascal

Franchement, j'ai kiffé grave, ils ont réussi à faire mieux que le premier. Halo 2 donne une bonne leçon aux autres jeux de FPS qui ne lui arrivent pas à la cheville.

### MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Toujours aussi maniable.

● **Durée de vie** → 17/20

Pas super dur, mais long.

● **Son** → 18/20

Magnifique, comme dans le premier.

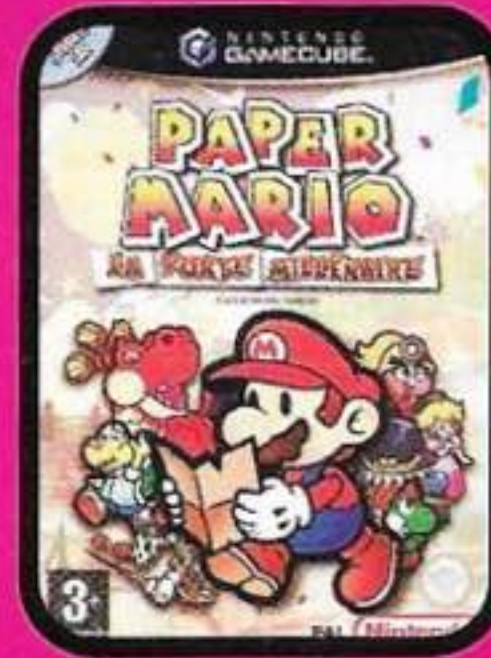
● **Graphisme** → 17/20

Quelques bugs lors de la scène cinématique, mais sinon ça va.

● **Intérêt** → 16/20

Halo 2 n'a forcément pas le même impact que le premier, mais il reste un jeu indispensable.

LE PREMIER PAPER MARIO ÉTAIT SORTI SUR NINTENDO 64 ET N'AVAIT PAS EU LE SUCCÈS MÉRITÉ. CE SECOND VOLET EST QUANT À LUI UN VÉRITABLE SUCCÈS. RPG AVEC MARIO PEUT EFFRAIER QUELQUES JOUEURS, MAIS FAITE CONFIANCE À NINTENDO QUI NE RATE JAMAIS UN JEU, LORSQUE LA RÉPUTATION DU PLOMBIER EST EN JEU. UN NOUVEAU RPG QUI ARRIVE À TEMPS, CAR CELA MANQUAIT SUR GAMECUBE.

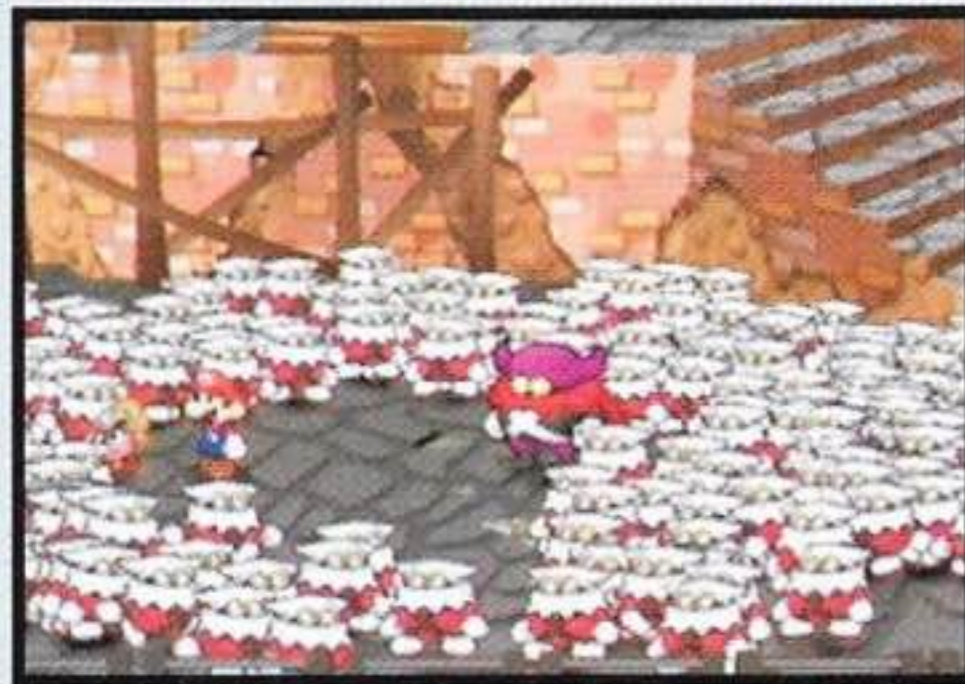


Fiche technique

**Éditeur :** Nintendo  
**Genre :** RPG  
**Participant :** 1 joueur  
**Difficulté :** Tout public  
**Sauvegarde :** Memory Card  
**Machine :** GameCube

## PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

**A**lors que Mario est tranquillement chez lui, son frère Luigi lui apporte le courrier qui contient une lettre de la Princesse Peach. Elle lui explique que lors de ses vacances elle a trouvé une carte au trésor et qu'elle aimerait beaucoup que Mario vienne lui donner un coup de main pour le trouver. Dans la lettre, la Princesse avait ajouté la fameuse carte. Sans hésiter, Mario part rejoindre Peach là où elle lui a donné rendez-vous au Port-Lacanaïe. Mais à son arrivée pas de Princesse. Elle a encore disparu sans laisser de trace. Inquiet Mario continue le chemin indiqué sur la carte au trésor en espérant retrouver Peach.



Je vais te la lire, d'acc?

## → LE GRAPHISME

Dès le premier coup d'œil, on s'aperçoit que graphiquement il y a eu du boulot de fait.



Tout le jeu est en Cell Shading et c'est peut-être la première fois que ce processus a été aussi bien utilisé. Comme dans tous les jeux Nintendo, les couleurs sont nombreuses et mettent bien les décors en valeur. Là où ils sont allés plus loin, c'est lorsqu'ils ont réussi à jouer avec le Cell Shading en créant les personnages

comme s'ils étaient vraiment en papier.

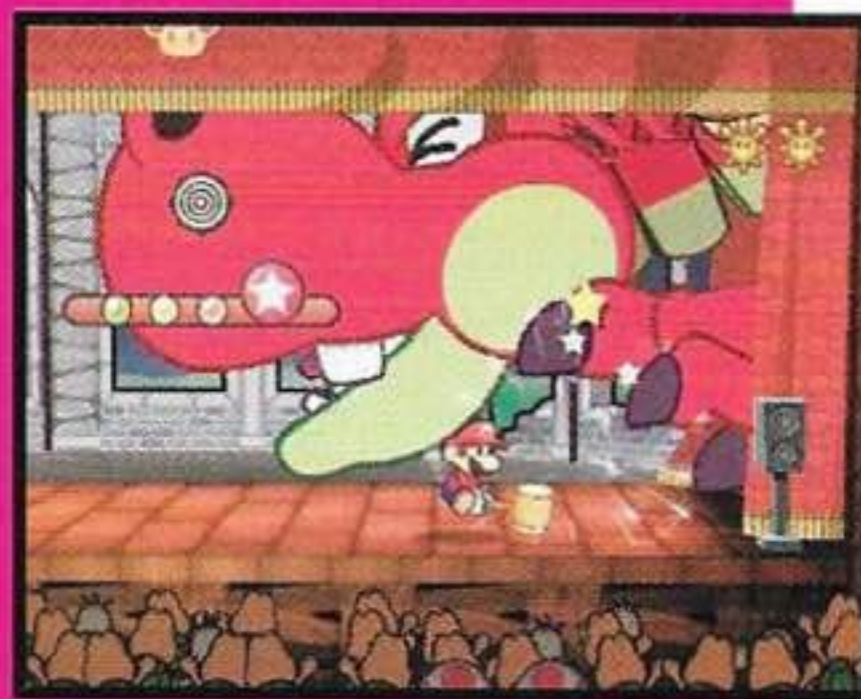


## → LES TECHNIQUES DE MARIO

Les concepteurs ont joué à fond avec le Cell Shading ce qui a fait de Mario une vraie feuille de papier. Il peut donc passer dans des endroits étroits en se tenant de profil, il peut aussi se plier en avion pour voler ou se plier en deux pour passer sous une porte.



Lors des combats vos premières armes sont le marteau et vous, en sautant sur vos adversaires.



## → LEUR AVIS

### Babour

J'ai beaucoup aimé l'ambiance du jeu et les différentes techniques qu'utilise Mario. Le seul petit problème pour moi, c'est les textes, lorsque deux personnages parlent ensemble, ils sont trop longs.

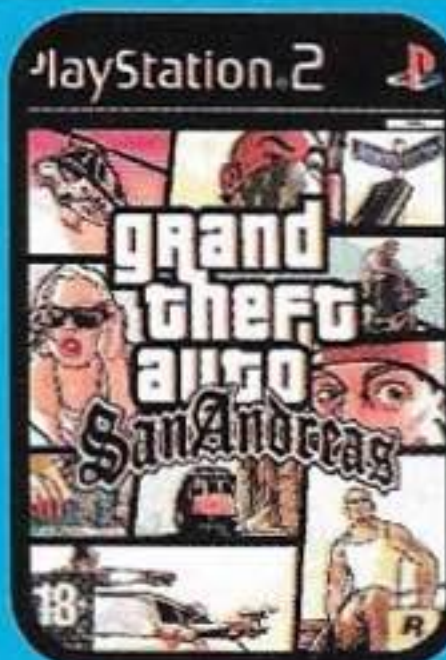
### Pascal

Paper Mario est le jeu idéal pour tous les jeunes joueurs qui cherchent un premier jeu de rôle. Pour ma part, je trouve l'idée révolutionnaire la façon dont est utilisé le Cell Shading.

## MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20  
Même les débutants peuvent y jouer.
- **Durée de vie** → 17/20  
Le jeu n'est pas si facile et assez long.
- **Son** → 17/20  
Les musiques de l'univers Mario remis au goût du jour.
- **Graphisme** → 18/20  
Le Cell Shading a rarement été aussi bien utilisé pour un jeu.
- **Intérêt** → 27/20  
Paper Mario est un jeu extrêmement fun et accessible à tous. Nintendo a encore réussi un excellent Mario.

VOILÀ L'UN DES JEUX LES PLUS ATTENDUS AU MONDE, CE NOUVEL ÉPISODE DE GTA EST DÉJÀ UN VRAI CARTON ! C'EST NOËL ! LES CONCEPTEURS N'ONT PAS CHANGÉ LE PRINCIPE DU JEU, MAIS ILS ONT COMPLÈTEMENT CHANGÉ L'AMBIANCE DU SCÉNARIO. UN VÉRITABLE SUCCÈS POUR ROCKSTAR QUI NE COMPTE PAS S'ARRÊTER LÀ...



Fiche technique

**Éditeur :** Take 2 interactive  
**Genre :** HTA  
**Participant :** 1 joueur  
**Difficulté :** Moyenne  
**Sauvegarde :** Memory Card  
**Machine :** PlayStation 2

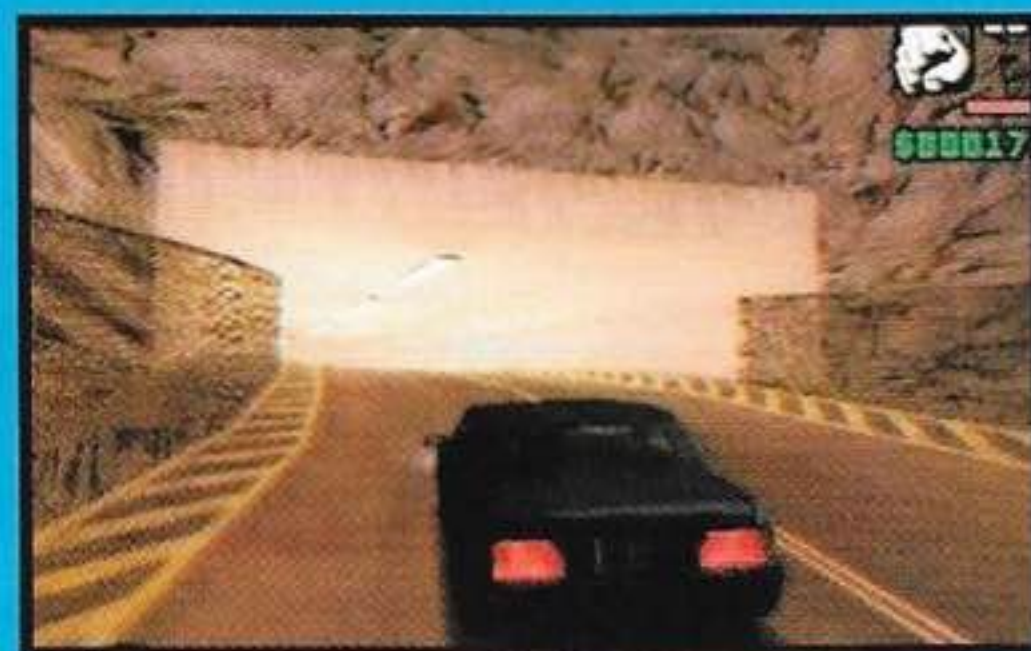
### L'HISTOIRE

Il y a cinq ans, Carl Johnson a échappé à la mort et a beaucoup d'ennuis depuis qu'il vit à San Andreas une ville réputée pour sa guerre des gangs. Un endroit que préfère éviter les riches pour ne pas avoir trop de problème. Au début des années 90, la vie de Carl change lorsqu'il apprend que sa mère a été assassinée et pour couronner le tout, des flics corrompus le coffrent pour homicide. CJ comme on l'appelle est imposé à un voyage qui le mène à travers l'état entier de San Andreas où il doit prendre le contrôle des rues.



### → L'AMBIANCE

Le vrai changement de ce nouveau GTA se situe au niveau de l'ambiance. Dans les premiers volets, on parle d'histoires de mafia et de grands truands comme dans le film Scarface. Mais maintenant les concepteurs se sont plus inspirés des films qui parlent du ghetto. Le héros n'est plus le grand bandit d'avant, mais plutôt un petit brigand de bas étage. Cela devrait plaire aux fans de l'ambiance ghetto. Par contre, c'est un véritable massacre pour tous ceux qui avaient aimé l'ambiance GTA 3.



### → LES BUGS



Lorsque que l'on joue la première fois, on s'aperçoit très vite que le jeu est rempli de petits bugs. Tous d'abord, il y a vraiment un gros problème d'affichage, lorsque que vous vous promenez dans la ville, les véhicules comme les maisons apparaissent au dernier moment, alors qu'il y a deux secondes, il n'y avait rien à l'horizon. Un problème énorme, car le joueur est complètement déstabilisé par la manip'.



### D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
La manip' a été améliorée comparée au précédent GTA.
- **Durée de vie** → 18/20  
Comme dans tous bon GTA, il y a des heures de jeu en vue.
- **Son** → 17/20  
Moins de morceaux connus que dans les autres épisodes
- **Graphisme** → 14/20  
C'est vraiment dommage que le jeu soit rempli de bugs.
- **Intérêt** → 17/20  
San Andreas est un bon GTA, mais ce n'est pas le meilleur. Depuis le temps que le jeu est en préparation, on aurait pu éviter tous les bugs.

### → LEUR AVIS

#### Babour

Personnellement, je n'aime pas GTA, alors mon avis ne vous donnera pas une bonne opinion du jeu.

#### Pascal

Je n'aime pas du tout ce nouvel opus. L'ambiance du jeu a changé et les bugs sont beaucoup trop fréquents.



## MANGAS Jeux vidéo

YOUPI ! NOS AMIS LES POKÉMON REVIENNENT EN FORCE AVEC DEUX NOUVEAUX ÉPISODES CONSACRÉS UNIQUEMENT À LA GBA. EN FAIT, C'EST EN QUELQUE SORTE UN REMAKE, CAR CE SONT LES DEUX ANCIENNES VERSIONS REMISES À JOUR.

Fiche technique

**Éditeur :** Nintendo  
**Genre :** RPG  
**Participants :** 1 à 4 joueurs  
**Difficulté :** Moyen  
**Sauvegarde :** Cartouche  
**Machine :** GBA



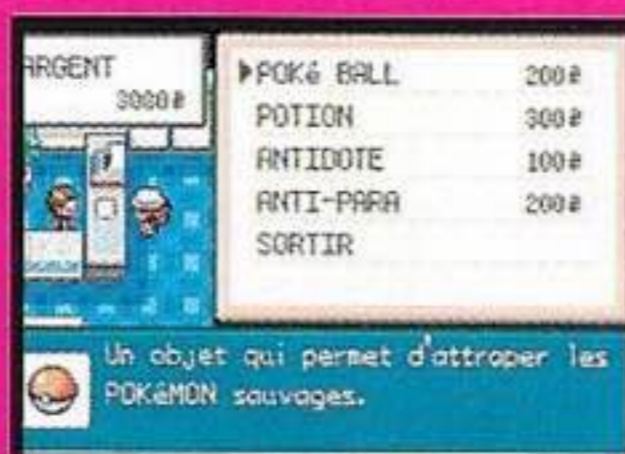
### L'HISTOIRE

Cela faisait treize mois que Nintendo n'avait pas sorti un jeu sur Pokémon. Aujourd'hui, avec ces deux nouveaux épisodes, Nintendo nous propose de revivre la première histoire qui était sur Game Boy, mais avec cette fois avec tous les Pokémon connus du début de la série à la fin. Voilà une excellente idée pour tous les fans qui n'avaient pas pu jouer au premier volet.



### → LE JEU

Lorsque vous achetez le jeu, à l'intérieur de la boîte se trouve aussi l'adaptateur sans fil pour jouer à plusieurs. Grâce à cet appareil, vous pourrez jouer jusqu'à quatre joueurs. Vous devrez utiliser tous vos Pokémon récupérés dans le jeu, pour vous battre contre des amis.



### → AVIS

**Babour**  
 Personnellement, je trouve sympa l'idée de refaire découvrir les premières aventures de Pokémon. J'entends encore les mauvaises langues dirent en avoir marre que Nintendo fasse du neuf avec du vieux, mais bon ça marche...

### → Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
Un vrai RPG pour les enfants.
- **Durée de vie** → 18/20  
Attraper les tous.
- **Son** → 16/20  
Les musiques de l'ancienne version remettent à neuf.
- **Graphisme** → 16/20  
Même graphisme que pour Saphir.
- **Intérêt** → 17/20  
Si vous n'avez jamais joué à Pokémon cet épisode tombe à pic, sinon vous devrez vous contenter des nouveaux bonus.

## MANGAS Jeux vidéo

DE RETOUR SUR CONSOLE, HAMTARO RAINBOW RESCUE EST LE TROISIÈME VOLET SUR GBA. NINTENDO A L'AIR D'AVOIR ADOPTÉ CE PETIT RONGEUR TOUT MIGNON QUI NE SE CONTENTE PAS DE COURIR DANS UNE ROUE TOUTE LA JOURNÉE.

Fiche technique

**Éditeur :** Nintendo  
**Genre :** Aventure  
**Participants :** 1 joueur  
**Difficulté :** Facile  
**Sauvegarde :** Cartouche  
**Machines :** GameBoy Advance



### → L'HISTOIRE

Un beau jour, le prince Arcouel tombe accidentellement de son arc-en-ciel. C'est la panique, Hamtaro, Bijou et Hamidou partent à sa recherche. Une fois retrouvé, Arcouel leur explique que les sept couleurs de l'arc-en-ciel, ont disparu c'est pour cela qu'il est tombé. Ni une ni deux Hamtaro et ses amis partent à la recherche des couleurs disparues.



### → MINI-JEUX

Le jeu se joue sous forme de mini-jeux. Il y en a plus de cent différents. Bien sûr, tous les héros de l'histoire de Hamtaro sont dans le jeu. Au fur et à mesure que vous avancez, vous récoltez des images que vous pouvez échanger avec un autre joueur, grâce au câble Game Boy Advance Game Link de la GBA. Votre personnage doit aussi apprendre de nouveaux mouvements pour progresser dans le jeu.



### → AVIS

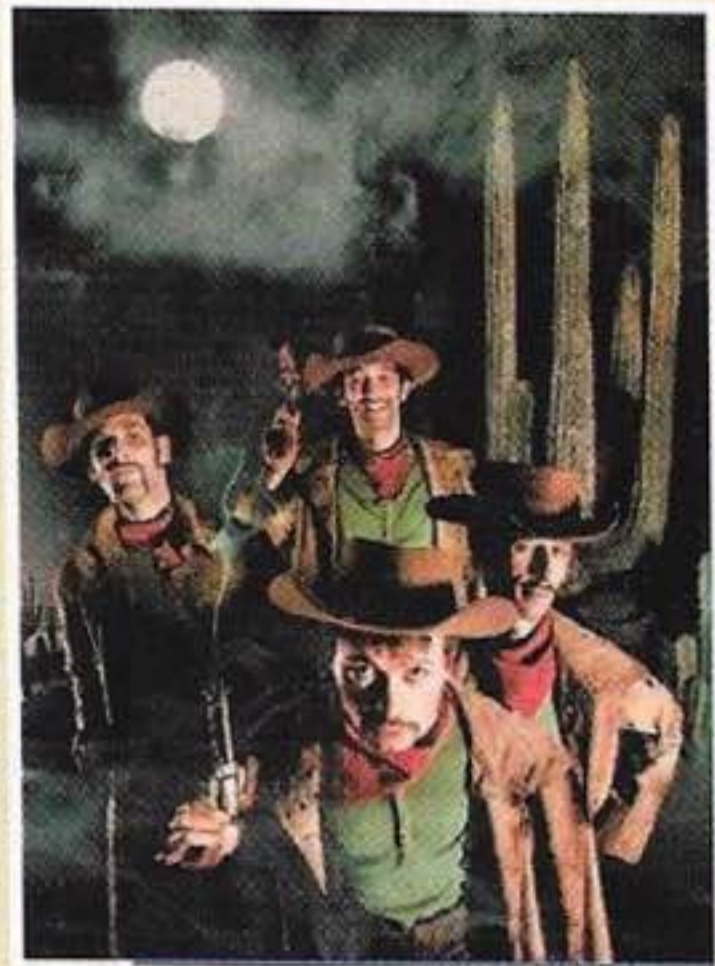
**Babour**  
 Les mini-jeux sont très cool, mais un peu faciles. Ce troisième volet devrait plaire aux fans de la série qui retrouveront leurs personnages en action.

### → Notes

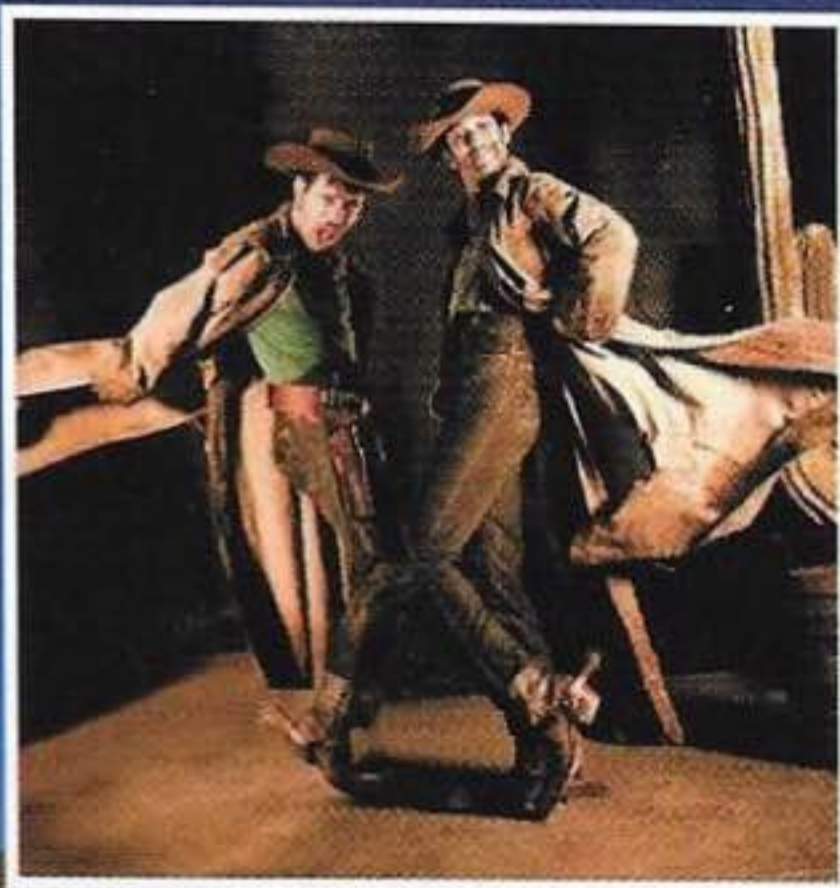
- **Maniabilité** → 17/20  
Nintendo a pensé aux plus jeunes.
- **DURÉE DE VIE** → 16/20  
Bien, mais court.
- **Son** → 18/20  
La musique correspond bien à l'esprit Hamtaro.
- **Graphisme** → 17/20  
Très bonne réalisation graphique pour le jeu.
- **Intérêt** → 18/20  
Tous les jeux adaptés de Hamtaro se suivent, mais ne se ressemblent pas. Celui-ci a de bons côtés.

**PLEINS  
FEUX** SUR...

# Les Dalton



Un film de  
Philippe Haim  
avec  
Eric & Ramzy  
sortie  
le 8 décembre



## L'HISTOIRE

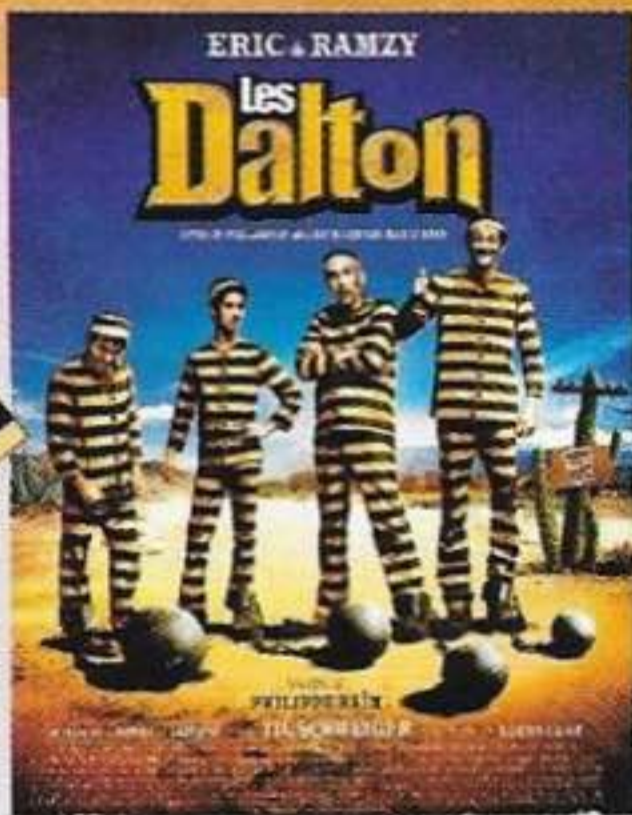
Les Dalton sont quatre frères : Joe, Jack, William et Averell. Ils sont de tailles différentes, mais aussi d'intelligence décroissante. Le plus petit, Joe est plutôt futé, il est le chef du groupe alors qu'Averell, le plus grand, est de loin le plus idiot et pourtant le préféré de leur mère. En fait, c'est elle le vrai chef du groupe. Celle qui pousse ses fils à cambrioler les banques et détrousser les gens fortunés. Comme à leur habitude les Dalton sont en prison et leur mère va les aider à s'évader. Ils décident de dévaliser une banque pour faire plaisir à leur mère. Ils sont conscients que s'ils partent sans précaution leur ennemi juré Lucky Luke risque de les arrêter. Après leur évasion de prison, les quatre frères traversent la frontière mexicaine en quête d'un sombrero magique qui leur permettra de se protéger de Lucky Luke et d'éviter toutes sortes d'ennuis. Mais ils n'ont pas beaucoup de temps, car Lucky Luke est à leurs trousses...

## L'AVIS DE PASCAL

Eric et Ramzy dans les Dalton attendez-vous à un humour très... jeune. Si vous avez aimé "La tour Montparnasse infernale" et "Double zéro" vous allez aimer ce film. Il y a quelques gags bien trouvés et Averell sait mettre de l'ambiance. Le film se laisse regarder. À voir aussi bien par les grands, que par les tout-petits.

**A gagner!**

**10 pyjamas  
10 carnets  
10 affichettes**



Pour gagner l'un de ces cadeaux, répondez vite à la question ci-dessous. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées.  
**Question :** Quel est le nom du chien de Lucky Luke ?

Envoyez ce bon à : D.Mangas "Les Dalton"  
132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

### BULLETIN-RÉPONSE

Réponse : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

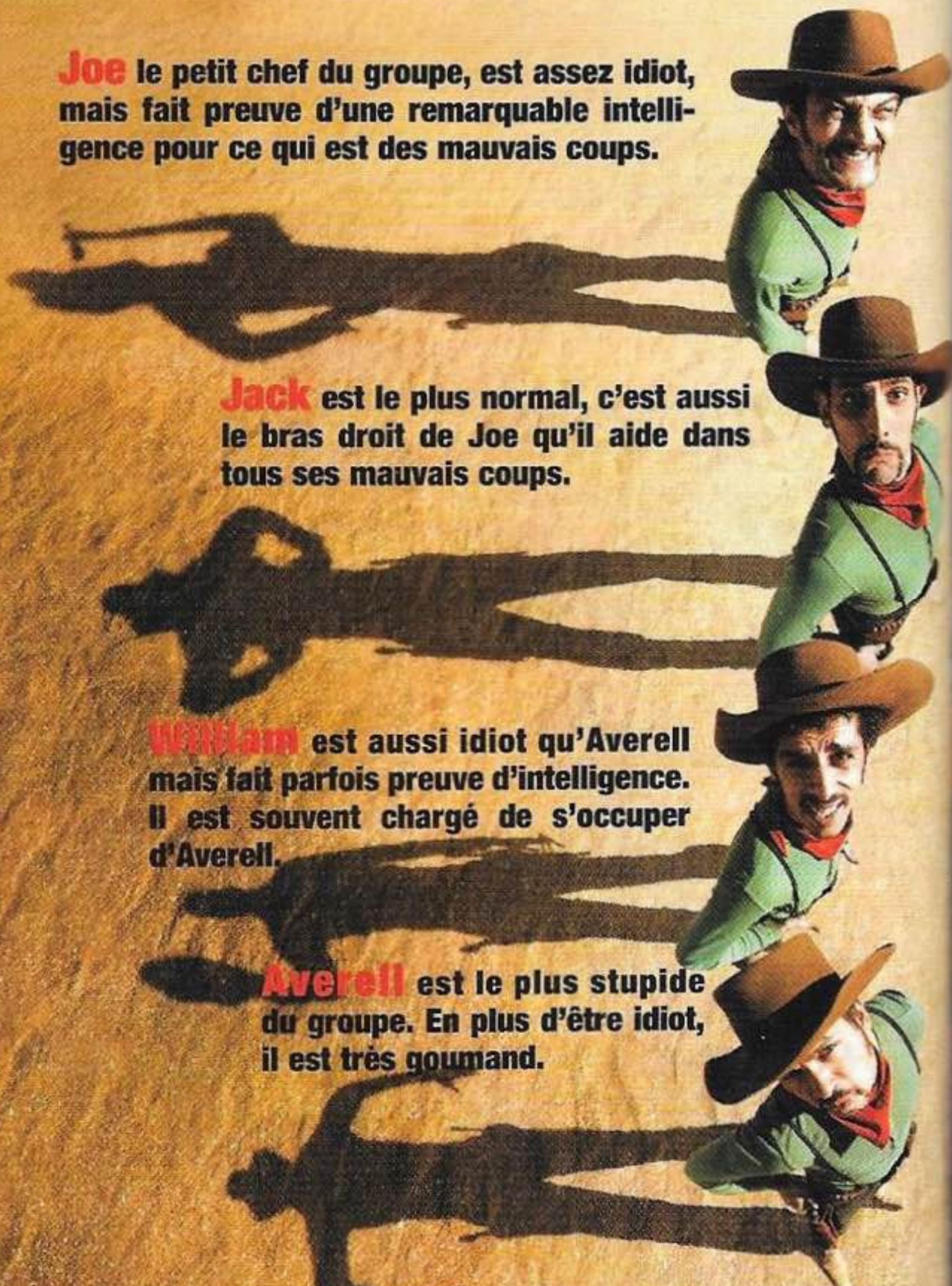
CP : ..... Ville : .....

**Joe** le petit chef du groupe, est assez idiot, mais fait preuve d'une remarquable intelligence pour ce qui est des mauvais coups.

**Jack** est le plus normal, c'est aussi le bras droit de Joe qu'il aide dans tous ses mauvais coups.

**William** est aussi idiot qu'Averell mais fait parfois preuve d'intelligence. Il est souvent chargé de s'occuper d'Averell.

**Averell** est le plus stupide du groupe. En plus d'être idiot, il est très goumand.

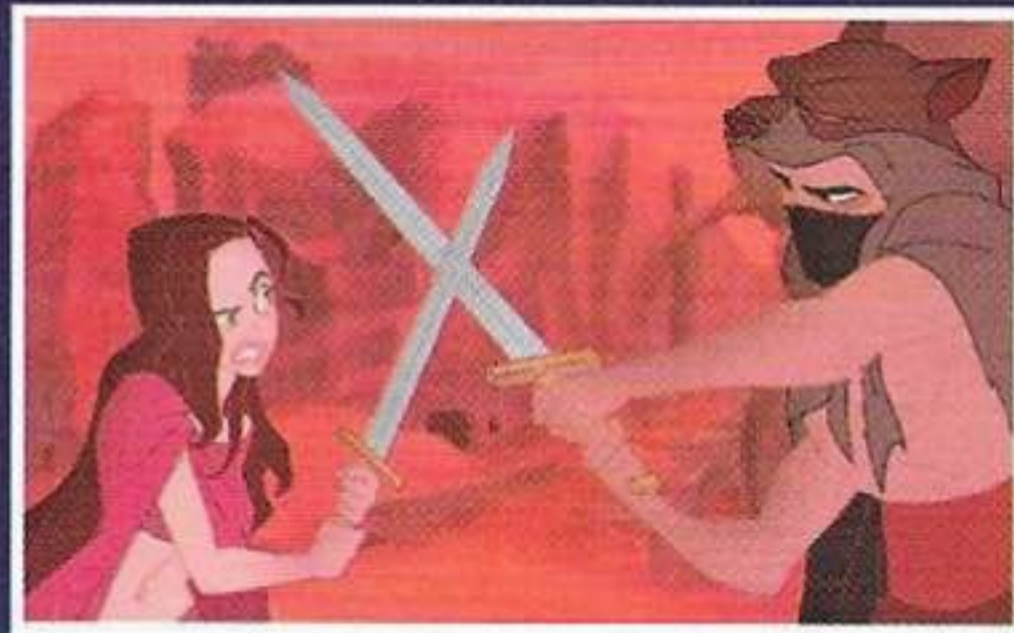


# L'HISTOIRE

Ce long-métrage très sympa ressemble beaucoup au Aladin de Disney. Que ce soient l'animation ou les dessins de certains personnages comme Melchior tout y est. L'histoire des rois mages est tirée de la bible et elle est tout ce qui a de plus sérieux. Mais ce film est fait dans un esprit fantaisiste et plutôt fantastique. L'histoire se passe en Judée, il y a 2000 ans de cela quelques jours avant la naissance de Jésus, une mystérieuse étoile très brillante apparaît dans le ciel indiquant le lieu de naissance du roi des rois. Melchior magicien alchimiste et astrologue voit dans sa longue vue cette étoile et décide de la suivre, Gaspard un puissant mage et brillant astronome part à la recherche de cette étoile pour l'analyser. Balthazar un prince de Nubie est un valeureux guerrier, il se sent attiré par cette étoile. Les trois hommes vont se rencontrer dans un petit village et s'associer par l'intermédiaire d'une jeune révolutionnaire du nom de Sarah, afin de partir en quête du grand roi. Mais avant cela, ils devront trouver un grand trésor qu'ils offriront à Jésus. Mais il ne sont pas les seuls à chercher le trésor. Le roi Hérode, aidé par le méchant Béliar, le convoite aussi. Ces derniers vont mettre sur leur route Tobias, un jeune guerrier chargé de les suivre et de les espionner.

## L'AVIS DE PASCAL

Ce film est bien fait et assez sympathique. Que vous fassiez partie d'une famille croyante ou non, allez voir ce film, car il est fait pour être vu par tous. Le côté religieux n'est pas du tout mis en avant, on ne parle même pas de Jésus.



**Melchior** est l'élément comique de l'histoire, il aime manger et son physique imposant lui joue souvent des tours. Généreux, il s'entend mal avec Gaspard qui le considère comme un bouffon calamiteux. Il contrôle très mal ses pouvoirs et ses sortilèges tournent toujours mal.

**Gaspard** est un professeur et un homme très sérieux. Tout son pouvoir se trouve dans son bâton magique. Son unique passe-temps est l'étude des étoiles. Pour lui, seuls la discipline et le travail comptent.

**Balthazar** est un homme sage et un maître en arts martiaux. Ce prince de Nubie passe son temps à aider les petits orphelins. Il est sérieux, solitaire et intelligent.

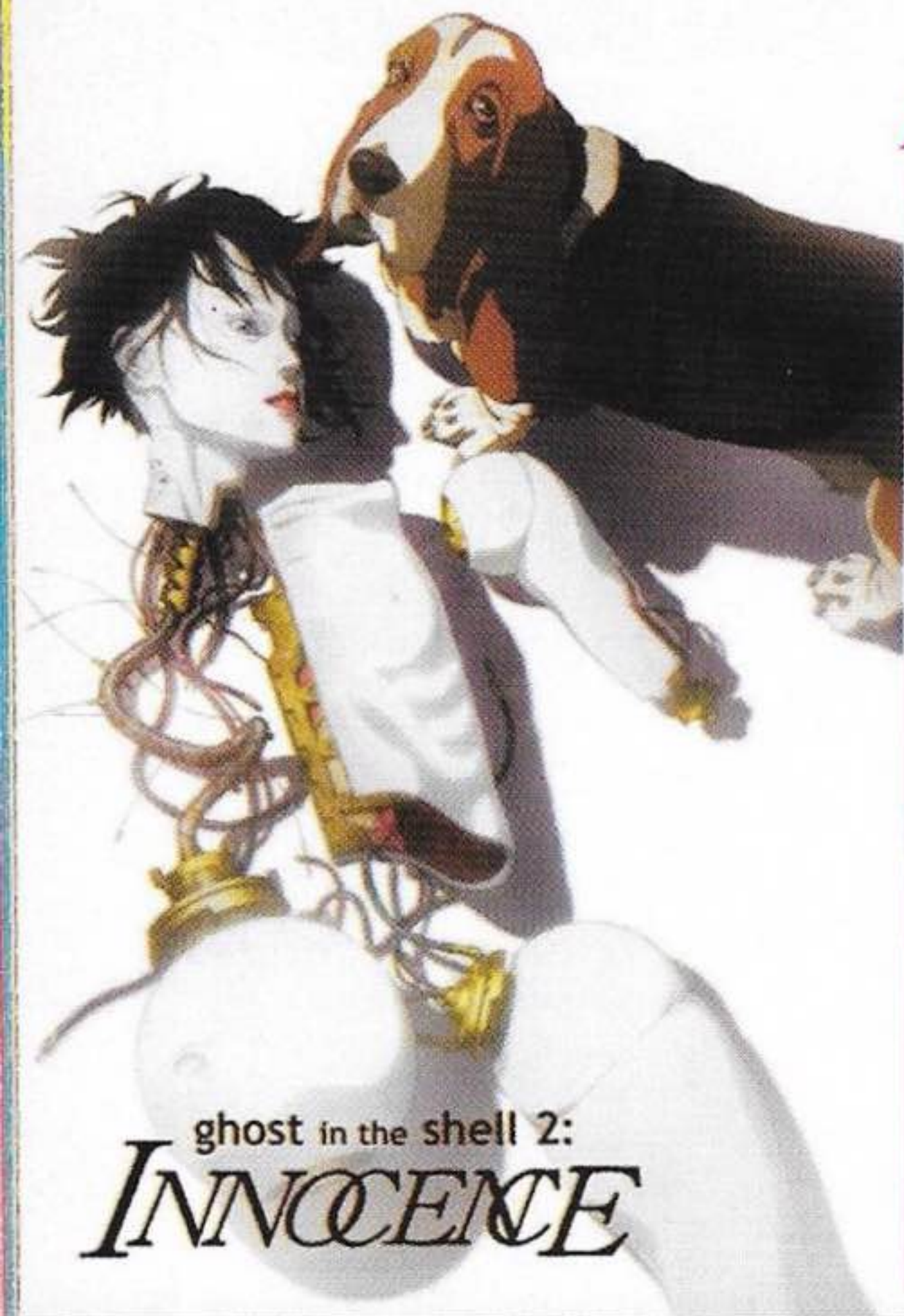
**Tobias** est un jeune et beau guerrier, fils d'un grand général des armées assassiné par Hérode. Tobias l'ignore et sert Hérode avec la plus grande loyauté. Béliar va lui jeter un sort et se servir de lui pour espionner les 3 mages.

**Sarah** est une jeune femme révolutionnaire. Elle ne souhaite qu'une chose : monter une armée, afin de renverser Hérode.

# LES 3 ROIS MAGES



Sortie le 8 décembre



ghost in the shell 2:  
**INNOCENCE**

## L'histoire

Après un succès mondial, ce film d'animation plus métaphysique qu'autre chose revient dans une suite qui n'en est pas une. Dans le premier volet, Kusanagi un inspecteur de police cybernétique, chassait un assassin créé à partir de la mer d'informations que forme Internet. Dans ce second volet Batou l'assistant de Kusanagi est un cyborg à l'esprit humain, mais au corps fabriqué par l'homme qui mène l'enquête. Seuls lui restent des bribes de son cerveau et le souvenir d'une femme. Dans un monde où la frontière entre humains et machines est devenue vague, les hommes ont oublié qu'ils sont humains. Tout commence par une série de meurtres perpétrés par des robots domestiques. Après avoir accompli leurs méfaits, ils s'autodétruisent. Batou et un jeune inspecteur décident d'enquêter.



L'avis de  
Pascal

Même si le scénario est simple et les scènes d'action impressionnantes, ce film est destiné aux plus grands, car il est avant tout philosophique. Il se lit à plusieurs degrés. Tout porte un message et pousse à la réflexion dans ce film. Il est de loin supérieur au premier. Ce film est le premier dessin animé à être



passé en sélection officielle au Festival de Cannes.

Sortie le 1<sup>er</sup> décembre

# BLADE TRINITY

## L'histoire

Cette fois, Blade affronte son plus grand défi. À l'aide d'une manipulation d'images aussi géniale que machiavélique, les vampires ont réussi à le piéger. On découvre un document vidéo du héros de l'ombre en train de massacrer... un humain. Pour les médias, cela signifie que les vampires n'existent pas et que Blade n'est pas un sauveur, mais un dangereux criminel qu'il faut à tout prix capturer... Pourchassé par les hommes et condamné par les vampires, Blade va devoir se battre sur tous les fronts. Les vampires, qui multiplient les alliances secrètes avec des humains renégats, sont sur le point d'utiliser son propre ADN pour créer la plus redoutable des armes... L'affrontement est total. Cette fois, Blade aussi va devoir montrer les crocs...

Site officiel : [www.bladetrinity-lefilm.com](http://www.bladetrinity-lefilm.com)



LA CHASSE ULTIME PEUT COMMENCER  
**WESLEY SNIPES**  
**BLADE TRINITY**  
**JESSICA BIEL RYAN REYNOLDS**

NEW LINE CINEMA PRESENTS THE PRODUCTION ARMED & DANGEROUS ANIMATION BY PETER FRANKFURT IN THE FILM BY DAVID S. COVER WESLEY SNIPES "BLADE TRINITY" KRIS KRISTOFFERSON JESSICA BIEL RYAN REYNOLDS PARKER POSEY DOMINIC PURCELL AVEC TRIPLE H DISTRIBUTION LES FILMS RODRIGUE VERKEE SUPERVISEUR DE LA MUSIQUE GEORGE DRAKONIDAS MONTAGE SAMAN BAHADRI & THE REA COSTUMES LAURA JEAN SHANNON MAQUILLAGE HOWARD E. SMITH A.C.E. ET CONRADO SHERAT DESIGN CHRIS GORAK DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE GABRIEL BERISTAIN A.S.C. B.S.C. CO-PRODUCTIONS ART SCHAEFER PRODUCTEURS EXECUTIFS TUGUY FRANKFURT DALE BONTYER PRODUCTEURS EXECUTIFS STAN LEE AVI ARAD PRODUCTEURS PETER FRANKFURT WESLEY SNIPES DAVID S. COVER LYNN HARRIS SCÉNARISTES FRANKFURT DAVID S. COVER

METROPOLITAN FILMS & TV WWW.BLADETRINITY-LEFILM.COM MARVEL NEW LINE CINEMA

**Sortie le 8 décembre**

**A gagner!**

**20 CD 20 T-Shirts**

Bande originale disponible le 30 novembre (Austerlitz/FGL/Productions/EMI)



Pour gagner l'un de ces cadeaux, répondez vite à la question ci-dessous. Les 40 premières bonnes réponses seront récompensées.  
**Question : Combien y a-t-il eu de films Blade ?**



Envoyez ce bon à : D.Mangas "Blade Trinity"  
132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

**BULLETIN-RÉPONSE**

Réponse : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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



**Par SMS :**  
**Envoie CP suivi de la réf de ton choix au 8 16 17**

Ex : pour recevoir le logo de felynn, envoie CP 86626 au 8 16 17

**Par tél :**  
**08 99 700 793**

# UN MOBILE 100% BD!!!

## SONNERIES

### SERIES TV

- 01360 Save me - Superman-Smallville
- 79938 Buffy
- 17992 Wonder woman
- 42275 Princesse sarah
- 00053 Charmed
- 02982 X files
- 82138 Albator
- 45998 Alfred hitchcock présente
- 07573 Animaniacs
- 82138 Albator
- 16398 Au-delà du réel
- 55679 Benny hill
- 74307 Bonanza
- 07686 Dora l'exploratrice
- 02663 Dragon ball z
- 02674 Famille pierrafeu
- 02611 Fraggie rock
- 70728 Friends
- 02617 Goldorak go
- 16484 Itchy et Scratchy
- 01692 Jayce et les conquérants de...
- 80071 K 2000
- 11050 Kangoo
- 70733 La famille addams
- 90740 La quatrième dimension
- 07711 Le prince de bel air
- 82147 Les animaux du monde
- 55675 Les cités d'or
- 46001 Les contes de la crypte
- 46002 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 jumelles
- 01214 Twin peaks
- 02669 Téletubbies

### CINEMA

- 28419 Alien
- 24176 All time high - James Bond
- 01486 American pie
- 92358 Auntyville
- 82140 Apocalypse now
- 75149 Batman
- 14005 Battle without honor or ...
- 75167 Blade runner
- 92359 Blair witch
- 03379 Blue moon
- 98843 BSO el exorcista
- 38054 Can't hardly stand it
- 92360 Candyman
- 38180 Cliffhanger
- 45078 Conan le barbare
- 92361 Demon night
- 70816 Die another day v1
- 28420 Dracula
- 75169 Dune
- 02674 Famille pierrafeu
- 33928 Fantômas
- 01209 Forrest gump

- 70729 Ghostbusters
- 34338 Gladiator v1
- 34339 Gladiator v2
- 75171 Goldeneye
- 01437 Good bye lenin
- 75172 Gremlins
- 75174 Hakuna matata - le roi lion
- 92366 Halloween
- 92367 Hannibal
- 01210 Hot stuff - the full monty
- 75966 Hôtel commissariat
- 03390 Indépendance 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
- 70733 La famille addams
- 92368 La nuit des mort-vivants
- 70734 La soupe aux choux
- 70735 La valse 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
- 38149 Lag ouf - avallon
- 98947 Lose yourself - Eminem
- 94642 Lovelool - Roméo et Juliette
- 92369 Massacre à la tronçonneuse
- 75181 Men in black
- 91068 Midnight express
- 86279 Mission cléopâtre
- 49814 Money - people jet set 2
- 46071 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 Scoubidou 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
- 81988 The matrix
- 75208 The power of love
- 38193 This is halloween
- 75209 Toy story
- 76117 Unchained melody
- 92362 Vendredi 13
- 85595 Wild wild west

### SPOTS PUB'

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

- 70724 Bitter sweet symphony
- 84641 Boléro - pub AGF
- 55765 Chihuahua
- 75137 Coca cola
- 79949 Dim
- 80229 Every kind of people
- 80228 Imagine
- 80225 L'ami Ricoré
- 82149 Nescafé (open-up)
- 85888 Pub Wanadoo
- 75148 The joker - pub Levis
- 75361 Wonderful life

### HYMNES PAYS

- 41834 Hymne Algérie
- 41866 Hymne Belgique
- 41867 Hymne Brésil
- 01108 Hymne Croatie
- 41838 Hymne Espagne
- 41839 Hymne Etats-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
- 74539 Dr Hannibal
- 82613 Family affair
- 04183 Gangsta nation
- 78990 Gravé dans la roche
- 73837 Hey sexy lady
- 86372 Hot in herre
- 96143 Incassable
- 78908 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

TÉLÉCHARGE LES LOGOS DE TES HÉROS PRÉFÉRÉS SUR TON MOBILE!!!

98887, 36568, 46246, 13757, 96741, 03555

86626, 86627, 86630, 86631, 86632, 86634

86635, 86636, 86637, 86640, 86642, 86643

86644, 86647, 86650, 86651, 86654, 86652

28306, 88050, 08647, 10329, 35729, 00516

00514, 00518, 41887, 40056, 82046, 87923

41720, 16767, 96907, 36567, 13756, 04735

25512, 90877, 28077, 28063, 28062, 38272

37371, 37351, 36487, 36486, 36488, 36489

35531, 28508, 28320, 28307, 28313, 84552

31139, 31140, 007, 33255, 33256, 37968, 37972

45899, 47914, 75870, 75871, 84916, 90658, 22915

22517, 22918, 22919, 22920, 25456, 25457, 28551

29199, 25200, 30305, 31135, 31136, 31137, 31138

00845, 00846, 00849, 00852, 00861, 06644, 06645

06646, 06647, 06648, 06649, 06650, 11330, 15297

53500, 51154, 43077, 20242, 21160, 11547, 59140

51105, 39156, 38026, 51101, 75584, 10468, 50536

32551, 83600, 14535, 67128, 51178, 40811, 92465

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 8 16 17 : RCS 411 864 986 - Tarif : 1,56/envoi + prix d'un sms - 2 sms par téléchargement. - Sonneries monophoniques : compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Triun, 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 l'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. © 2004 Meiklejohn Graphics, UK - © Giles Francescano - © Sandrine Gestin - © SOUTH PARK is a trademark of Comedy Partners.



# Le club des fans de Mangas



## Tchatche



### QUEL TALENT

Je voudrais dire que tous les mangas sont géniaux et que tous les dessinateurs ont beaucoup de talent.

Moi, je suis fan de Dragon Ball, des Chevaliers du Zodiaque, de Ranma 1/2, de Nicky Larson... Je voudrais aussi dire à Oussama d'Algérie qu'il dessine

**Alex (Besançon)** aussi bien qu'Akyira Toriyama. Vive les mangas ! Heureusement que les Japonais les ont inventés !  
**Laure, Nay.**

### SUPER IDEE !

Je voudrais faire connaître mon site qui est entièrement consacré à Dragon Ball : <http://satan-city.net>. C'est un des rares sites sur Dragon Ball à proposer des infos inédites, en plus, il est souvent mis à jour.

### UN PEU DE COMPREHENSION !

Je voulais dire que je suis super contente du fait que les gens aient enfin compris qu'il fallait respecter les mangas, même si on ne les aime pas tous.

Bisous à tous et surtout à Myriam.  
**Clémence, Nîmes.**

### ALLEZ, ENCORE UN EFFORT !

À tous les fans d'Olive et Tom, on était 3<sup>e</sup>, il faudrait être premier !

**Guillaume, St Malo.**

### VOTEZ YU-GI-OH !

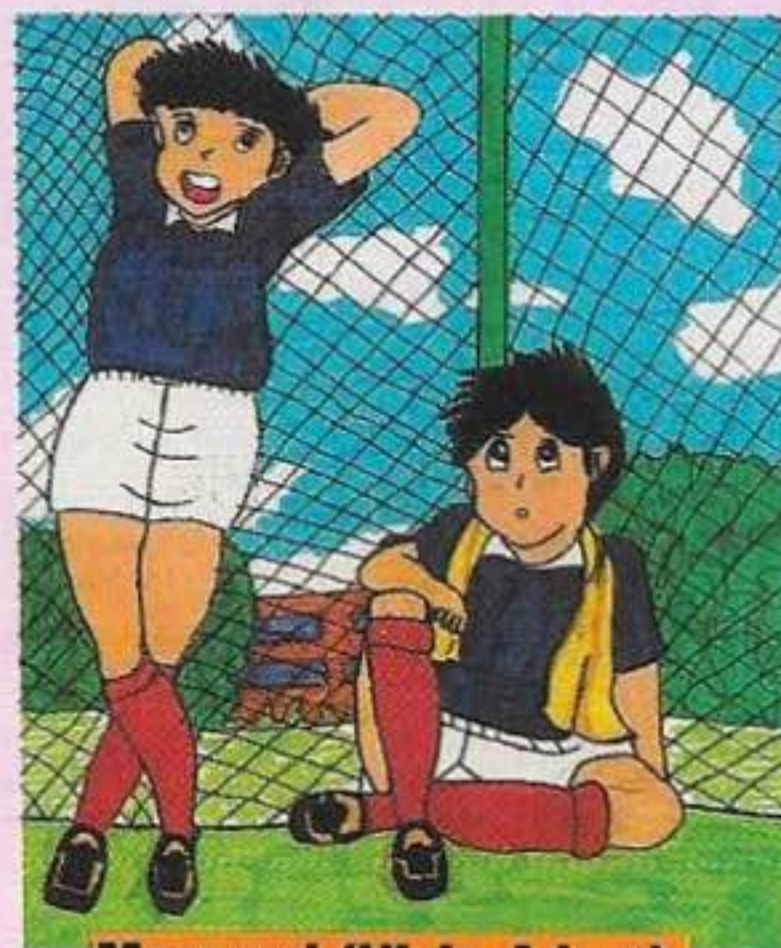
Salut les fans de Yu-Gi-Oh !, il faut voter, on va détrôner DBZ !  
**Hélène, Metz.**

### QUI EST LE PLUS FORT ?

Je tiens à féliciter Leïla pour son beau dessin, ainsi que Fabien et à Hugo. Et passer un coup de gueule contre Jérôme, car j'ai trois cartes de dieux égyptiens et je ne m'en vante pas. S'il veut, on peut faire un duel et on verra qui est le plus fort. Et je voudrais passer un bonjour à Marie-



**Eyeum (Le Née)**



**Margaud (L'Isle-Adam)**

Ange, car je trouve que le dessin qu'elle m'a envoyé est vraiment magnifique.

**Loïc.**

### CONTINUEZ A DESSINER !

Je voudrais dire merci à Frédéric car son dessin de Sangoku est super génial, ainsi qu'à Anthony avec ses dessins de Sangoku Super Saiyen 1 et de Freezer. Continuez de voter Dragon Ball Z, pour qu'il reste au hit-parade.

**Johan, Isbergues.**

### ON SE SECOUE

Attention, Sakura baisse dans le hit-parade, tout comme Saint Seiya et Ranma 1/2. Je voudrais qu'il y ait plus de personnes qui votent pour Love Hina, Naruto, Shaman

King, Fruits Basket, Hunter X Hunter, Pygmalion. Je voudrais dire aussi à Élodie, à Sophie et à Atsain Desire alias Angedan qu'ils dessinent tous les trois extrêmement bien ! Merci Pascal pour ton magazine.

**Élise.**

### LA PLUS BELLE ILE

Je voudrais dire à Delphine de la Réunion (je vis moi aussi à La Réunion) de faire plus de pub pour notre île. Allez Delphine, la reine des mangas ! Et un bonjour à Pascal et Babour.

**Dominique.**



**Camille (Chalon)**

### S.O.S

Je suis une lectrice récente de D.Mangas et je trouve ce magazine super. J'ai découvert Dragon Ball Z, il n'y a pas si longtemps, en regardant des cassettes qu'un copain nous avait prêtées. Nous sommes trois frères et sœurs et nous

adorons Dragon Ball Z ! Mais notre père trouve ça mal dessiné et il nous interdit de le regarder. Et j'aimerais acheter les DVD ou les VHS, mais où ? Et comment pourrais-je faire changer d'avis mon père, on est désespérés ?

**Myriam.**

Tu n'as pas de souci à te faire pour trouver les DVD et les VHS, tu en trouveras chez tous les vendeurs de ces produits. Quant à ton père difficile de te répondre, as-tu déjà essayé de lui montrer un épisode en entier ?

### DBGT EN K7 ?

Pascal, sais-tu où trouver les Dragon Ball GT en K7, cela fait 4 ans que je les cherche ?

**Guillaume, Éloie.**

Les Editions de TF1 ont sorti cette série en DVD.

### LE DICO DE DB

Peux-tu me dire Pascal, où je peux trouver le dictionnaire de Dragon Ball et à quel prix ?

**Maxime, Clichy.**

Il y a quelques années D.Mangas avait sorti un dictionnaire, mais il est épuisé.

### LES MYSTERES DBZ

Pascal, peux-tu me dire si Raditsu pourrait devenir Super Saiyen ? Et est-ce que Végéta 4 et Sangoku 4 ont la même puissance dans DBGT.

**Gaëtan, Charbogne.**

Si Raditsu n'était pas mort, il aurait pu devenir un Super Sayen. Végéta et Sangoku sont de force égale. Selon les entraînements qu'ils ont, ils sont à chacun leur tour les meilleurs.

### CARTES, MODE D'EMPLOI !

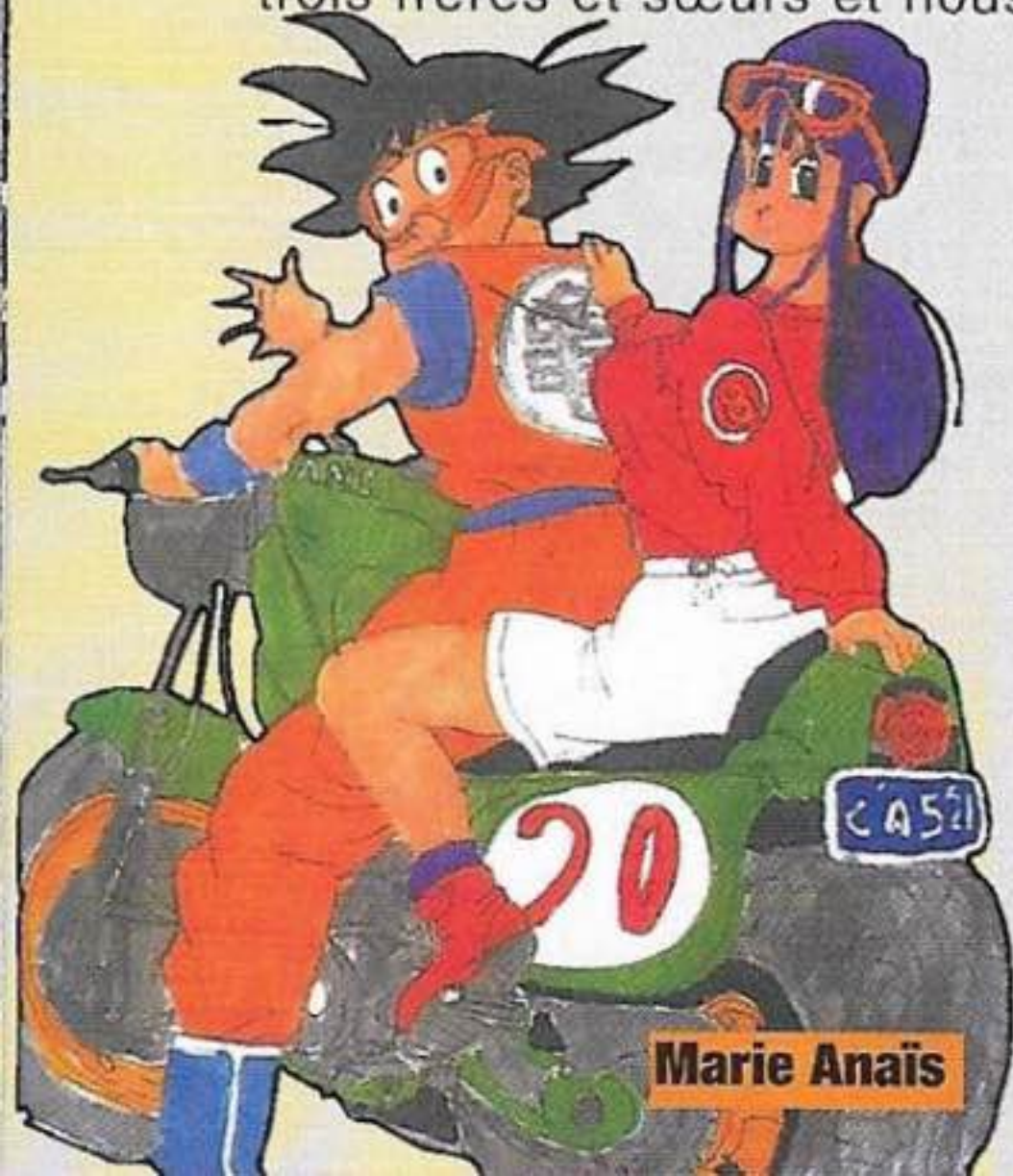
Salut Pascal, j'ai acheté des cartes CDZ et je voudrais bien que l'on m'explique comment y jouer, car malheureusement, elles sont en anglais.

**Sophie, Lyon.**

Il n'existe hélas pas de cartes françaises. Mais si tu as Internet, essaie d'aller sur le site Voila traduction en cherchant, tu risques de trouver les explications.

### DBZ SUR INTERNET...

Pascal, je suis un lecteur récent de D.Mangas et je suis hyper fan de DB, DBZ et DBGT et j'ai quelques questions à te poser. Y a-t-il un site Internet exclusif sur DBZ ? Lequel de Végéta ou



**Marie Anaïs**



Nicolas (Dugny)

Sangohan (lorsqu'il est adulte) est le plus fort ? Est-ce que Végeta et Sangohan peuvent se transformer en super Saiyen 3, une fois adultes ?

**Chadi Khater, Liban.**

Il n'y a pas de site officiel Dragon Ball, mais si tu vas sur Google, tu trouveras des sites consacrés à ta série favorite.

**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.**

### BEYBLADE, OU ET QUAND ?

Pascal, je voudrais savoir si Beyblade est diffusé sur France 3. Si oui, quel jour et à quelle heure ?

**Faustine, Saint-Étienne.**

Beyblade n'est plus diffusé sur France 3, elle devrait reprendre pour Noël. Mais tu peux le voir sur Teletoon.



Gael (Valence)

### OLIVE ET TOM SUR LA 5

Pascal, tu dis qu'Olive et Tom passe sur France 5, mais j'ai beau regarder, je ne vois pas ce manga. En même temps, je voudrais m'excuser pour ce que j'avais dit sur Yu-Gi-Oh !

**Jonathan, Gandranye.** Pour l'instant, France 5 ne diffuse plus cette série, mais elle va très vite reprendre.

### GUNDAM WING

Pascal, j'aimerais savoir où je pourrais me procurer la série télé "Gundam Wing" en DVD, ainsi que les films.

**Amandine.**

Dans tous les magasins spécialisés en DVD.



Natacha (Savoie)



Ne pleure plus, voilà un de tes dessins. Bravo Nils !

### DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

**Salut à tous !** Dragon Ball impossible à vaincre, Yu-Gi-Oh ! reste second, sera-t-il un jour N° 1 ? Les Chevaliers sont toujours là. Gundam Wing rentre en force. Un nouveau venu Shaman King. Beyblade bon dernier. 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	40%	GUNDAM WING	7%
YU-GI-OH !	21%	SAKURA	6%
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	10%	BEYBLADE	5%
OLIVE & TOM	9%	LOVE HINA	2%

## À LA RECHERCHE...

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

- J'ai 13 ans et 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles ou des garçons aimant Sakura, Chobbit, Love Hina, Angelic Layers, Clamp et GTO. **Marianne Trocmé - 12 rue de Villeron - 95380 Louvres.**
- J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles aimant Dragon Ball, Yu-Gi-Oh !... **Bazil Mesnier - 29 rue Gambetta - 42360 Panissières.**
- Je recherche tout sur DBZ, DBG (Figurines, posters, cartes...) **Gaël Ville - 7 rue du Maréchal Foch - 26000 Valence.**
- J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des fans de mangas. J'aime aussi bien les anciens mangas (DBZ, CDZ, Nicky Larson, Olive et Tom) que les nouveaux (Urukyu, Alice 19th, Mint Na Bokura, Marmelade Boy), mais mon préféré, c'est Fruits Basket. Je suis amatrice de nouveaux mangas, alors n'hésitez pas ! **Marie Delefosse - 8 bis rue Henri Ghesquière - 59120 Loos.**
- Je recherche les D.Mangas N° 491 et 504 et des cartes, des posters, des magazines... **Aurélié Brunche - 4 rue des Gravieres - 25600 Sochaux.**
- J'aimerais correspondre avec des filles et des garçons (sérieux) âgés de 13 à 15 ans. Moi, j'ai 13 ans et je voudrais discuter de mangas et de plein d'autres choses. **Sarah Galuka - 235 rue Vercingétorix - 75014 Paris.**
- J'ai 12 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons. J'aime Yu-Gi-Oh !, GTO, DB, Z, GT, CDZ, Evangelion, Beyblade, Sakura, Sailor Moon et je recherche des cartes de Yu-Gi-Oh ! et Pokémon, en français et en anglais. Je recherche aussi des informations sur Blue Seed et Silent Möbius. **Dominique Labie - 62 allée des Bois de Senteur, Canots - 97460 La Réunion.**
- J'ai 23 ans et je voudrais correspondre avec des fans de Yu-Gi-Oh !, Fruits Basket, Captain Tsubasa... et Harry Potter. **Laurence Damiani - 11 square Pasteur apt. 95 - 93400 Saint-Ouen.**
- J'ai 12 ans et j'aimerais correspondre avec des garçons et des filles entre 11 et 16 ans ou échanger des posters, des VHS, des cartes, des livres ou des toupies de mes mangas préférés. **Djibril Dolmen - Pelletier Mont-Éole, 97129 Lamentin. (Martinique).**
- Fan de DB, DBZ et DBG j'aimerais recevoir des posters, des cassettes, des figurines et des livres sur ces mangas. **Christopher Lecossier - La Landraise - 72400 Savigné-sur-Même.**
- Si comme moi, vous aimez les mangas, alors je suis la correspondante qu'il vous faut. L'âge n'est pas important, le principal, c'est d'échanger nos idées, nos goûts et nos connaissances sur nos mangas préférés. Je les aime tous ! **Aurélié Beauvils - 119 lot du Jura - 01630 Challey.**
- J'adore Yu-Gi-Oh !, Duel Master et Dragon Ball Z. Je cherche des cartes Yu-Gi-Oh ! et des figurines de Dragon Ball Z. **Kevin Soyer - 33 rue Louis Lenain - 44000 Nantes.**
- J'ai 11 ans et j'aimerais correspondre avec des fans de DBZ qui ont entre 10 et 14 ans. Je cherche à échanger des cartes et des figurines DBZ. **Alexandre Ferram - 20 rue Colette Audry - 93310 Le Pré-St-Gervais.**

### 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 : .....

# DRAGON BALL Z

# LES ATT VUES

Seconde partie de la découverte des principales attaques vues par Sangoku durant ses divers combats.

Dans ce numéro, nous aborderons l'intégralité des attaques vues dans la série Dragon Ball Z.



## L'attaque des de l'espace

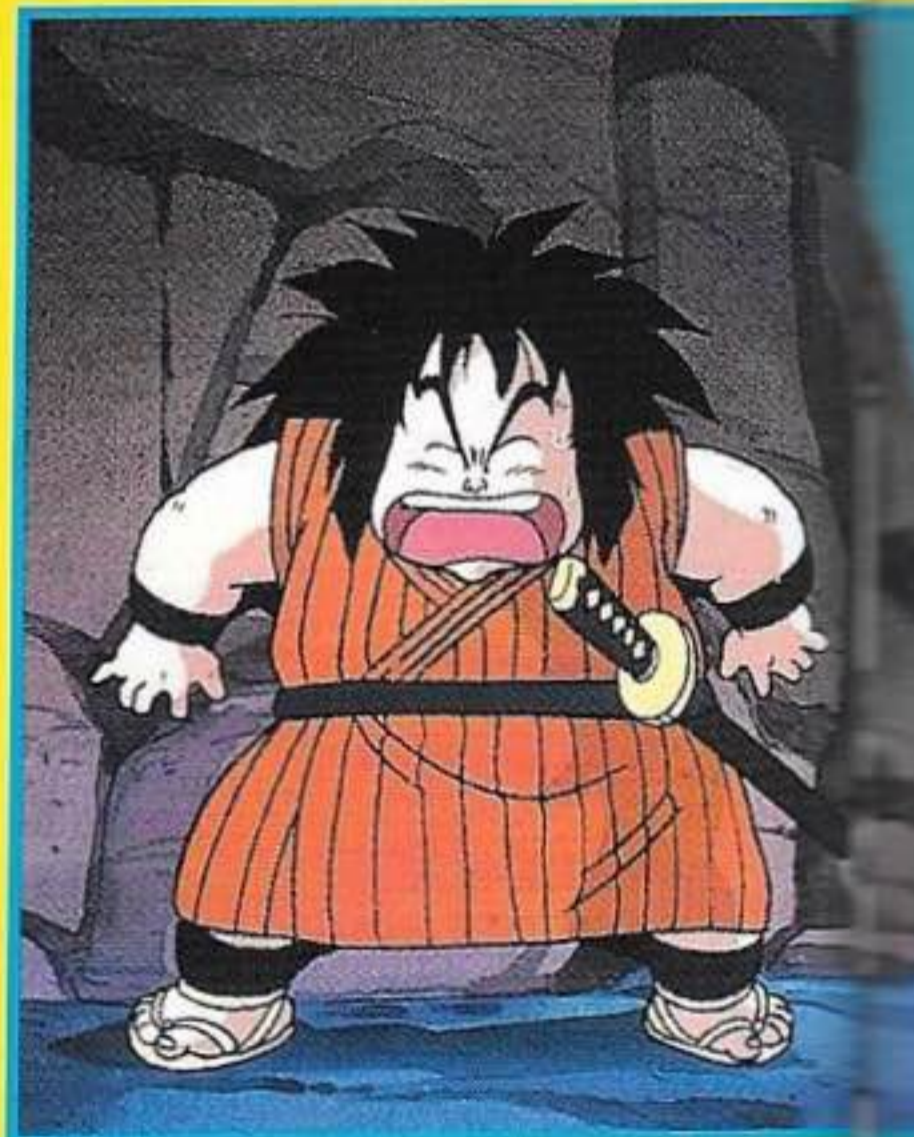
DBZ commence avec l'arrivée de Nappa. Il vient de loin dans le but de ramener Sangoku sur sa planète natale. Ce dernier va refuser et se faire tuer en tentant de résister. Du coup, il va rester au royaume des morts presque un an et s'y entrainera auprès du seigneur Kaïoh. Sur terre, ses amis s'entraînent aussi, car deux autres guerriers arrivent de l'espace pour le venger.

### Le kaméhamé de Sangohan

C'est Petit Cœur qui a appris à Sangohan à maîtriser la technique du kaméhamé. Son attaque est donc différente de celle de son père, Sangoku : au lieu de passer les mains d'arrière en avant, il les place au niveau de sa tête, puis les lance en avant.

### Le kaïoh ken

Sangoku a appris cette technique durant son voyage au royaume des morts. Elle est très dangereuse, car elle épuise rapidement celui qui l'utilise. Elle consiste à doubler sa force physique durant quelques secondes. Pour combattre Végéta, Sangoku a dû la multiplier quatre fois. Il y a presque perdu la vie.



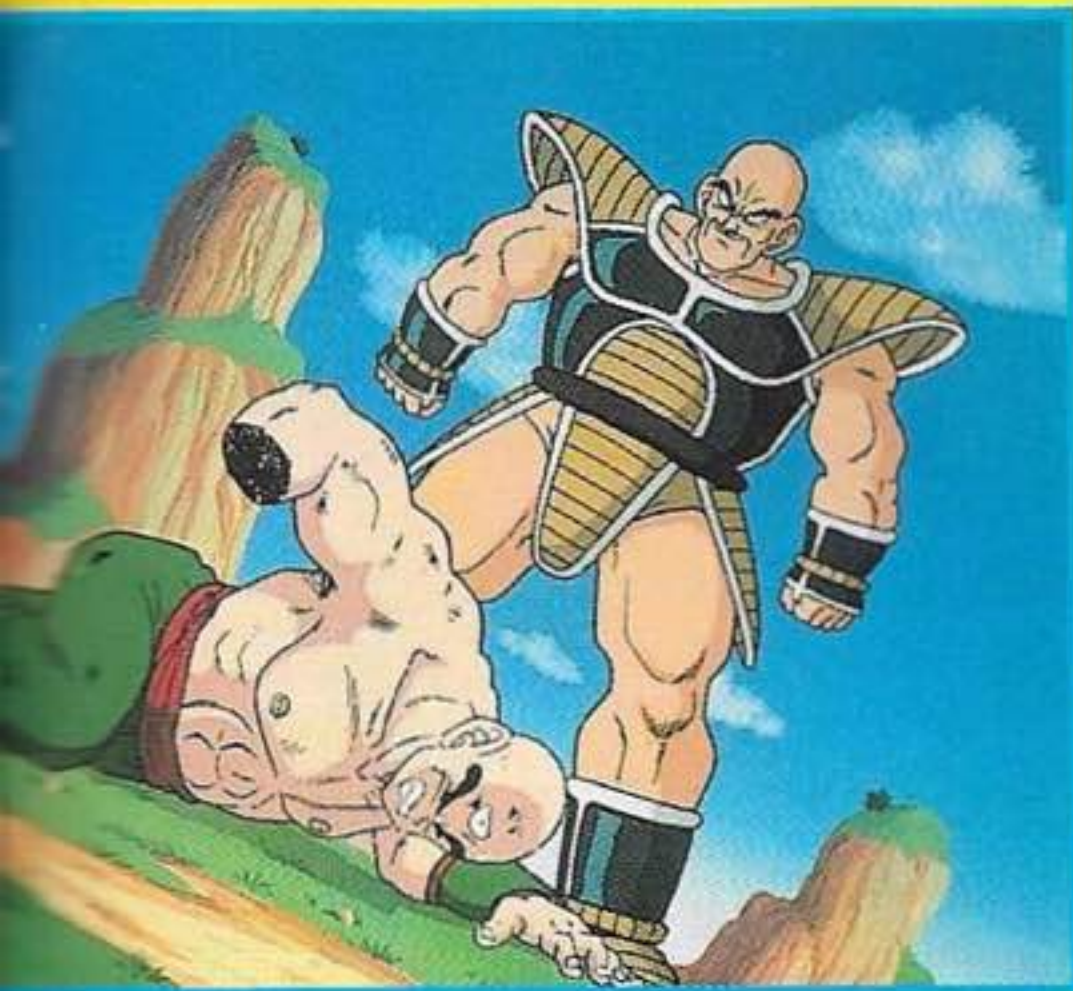
### La seconde projection d'énergie de Petit Cœur

Il l'utilise pour la première fois face à Raditsu. Il place son index et son majeur sur son front pour faire appel à toute l'énergie de son corps, puis il la lance sur son ennemi sous forme d'un tourbillon de lumière.



# Attaques spéciales par Sangoku

## guerriers



### Le kaméhamé de Crilin

Crilin va aussi créer ses propres techniques de kaméhamé. Il mettra la première au point face à Nappa, en lançant son énergie pour former une grosse boule de lumière dans le ciel. Au bout de quelques secondes, cette grosse boule se sépare en plusieurs petites qui foncent sur l'ennemi.

### Le disque d'énergie

Cette technique inventée par Crilin va être beaucoup utilisée par Sangoku. Il place sa main au-dessus de sa tête, puis

forme un disque de lumière très plat. Le disque tourne sur lui-même à une vitesse telle qu'il peut tout découper sur son passage. Crilin va l'utiliser pour couper la queue de Végéta. Sangoku, quant à lui, va en faire usage contre Freezer.

### La force universelle

C'est la plus puissante technique de Sangoku, qu'il a apprise auprès du seigneur Kaïoh. Elle consiste à faire appel à l'énergie spirituelle de la planète. Plus la planète est verdoyante ou a d'habitants,

plus la boule est énorme. Elle ne peut pas être créée par un Super Guerrier et il faut être en grande forme pour cela. Sangoku l'utilise très peu, car elle le rend très vulnérable pendant qu'il la prépare.



### La projection d'énergie de Végéta

Végéta a aussi sa technique de projection d'énergie. Contrairement à Sangoku qui produit un long rayon d'énergie, Végéta lance plusieurs petites boules très rapidement. Cela donne l'effet d'une mitrailleuse à laquelle aucun ennemi ne peut échapper.

## La bataille de Namec

Après avoir combattu Végéta et Nappa, Sangoku a dû se rendre sur la planète Namec pour affronter Freezer. C'est durant cette bataille qu'il va se transformer pour la première fois en Super Guerrier. C'est aussi durant cette épopée que l'on verra la première fusion.

### La force d'attraction

Pendant son voyage pour Namec, Sangoku s'est beaucoup entraîné. Pour augmenter sa force et sa vitesse de déplacement, il a demandé au docteur Brief d'équiper son vaisseau d'un variateur d'attraction. Plus l'attraction est importante, plus il doit faire d'efforts physiques et plus il devient fort.



### La fusion de Petit Cœur

Pour aider Sangoku, Petit Cœur va être ramené à la vie et déposé sur la planète Namec. Alors qu'il tente de rejoindre le lieu du combat, il rencontre Neil, un Namec agonisant qui va lui proposer de fusionner pour augmenter sa force.

### Le vent coupant

La première grande attaque de Freezer consistait à déplacer l'air avec son bras en le remuant à une vitesse telle que le vent découpait tout sur son passage.

### Le cracheur de feu

Chacun des guerriers des Forces Spéciales a une façon différente de lancer son énergie. L'un d'eux ouvre la bouche et en fait sortir un grand rayon d'énergie.

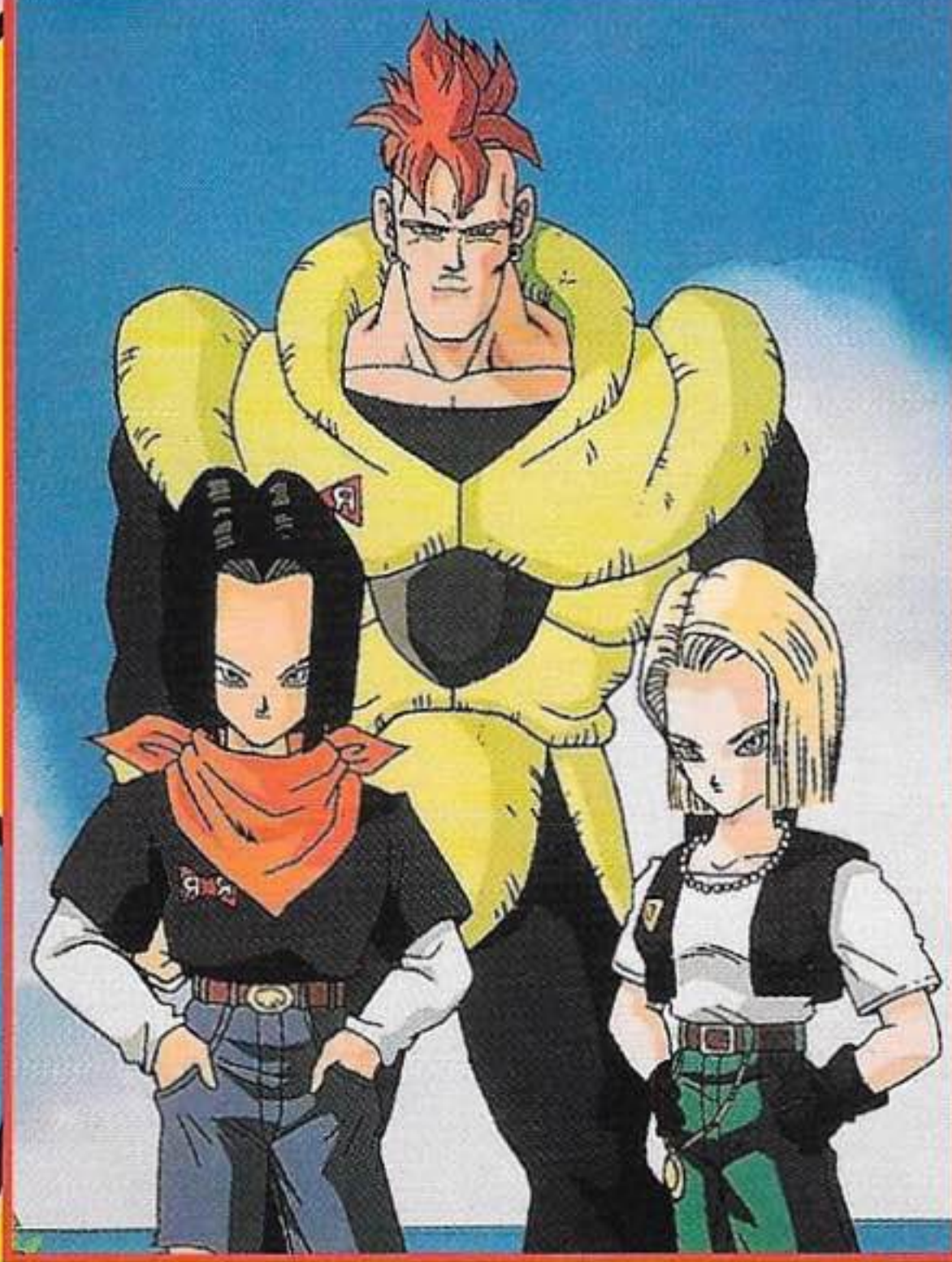
### Le transfert de personnalité

Ginew, le chef de l'armée secrète de Freezer, a une technique très spéciale qui lui permet d'invertir les corps. En fixant un ennemi, il le paralyse et change de corps avec lui. C'est d'ailleurs ce qu'il va faire à Sangoku qui, grâce à Végéta, parviendra à récupérer son corps.



### Sangoku Super Guerrier

Afin de miner le moral de Sangoku, Freezer s'est acharné sur Crilin et l'a tué. Sangoku entre alors dans une rage folle et se transforme en Super Guerrier. Ses cheveux vont jaunir et sa force physique sera décuplée.



## L'attaque des Cyborgs

Un an après l'affrontement contre Freezer, nos amis sont revenus sur Terre et ont repris leur vie normale. Sangoku est resté dans l'espace et un jeune garçon du nom de Trunks va voyager du futur pour les prévenir de l'attaque imminente des Cyborgs.

### Le déplacement instantané

Après s'être battu contre Freezer, Sangoku est resté sur une petite planète près de Namec. Les habitants lui ont appris une technique spéciale qui s'appelle le déplacement instantané. En fait, il se concentre en pensant à quelqu'un de précis et il va aussitôt se retrouver près de lui.

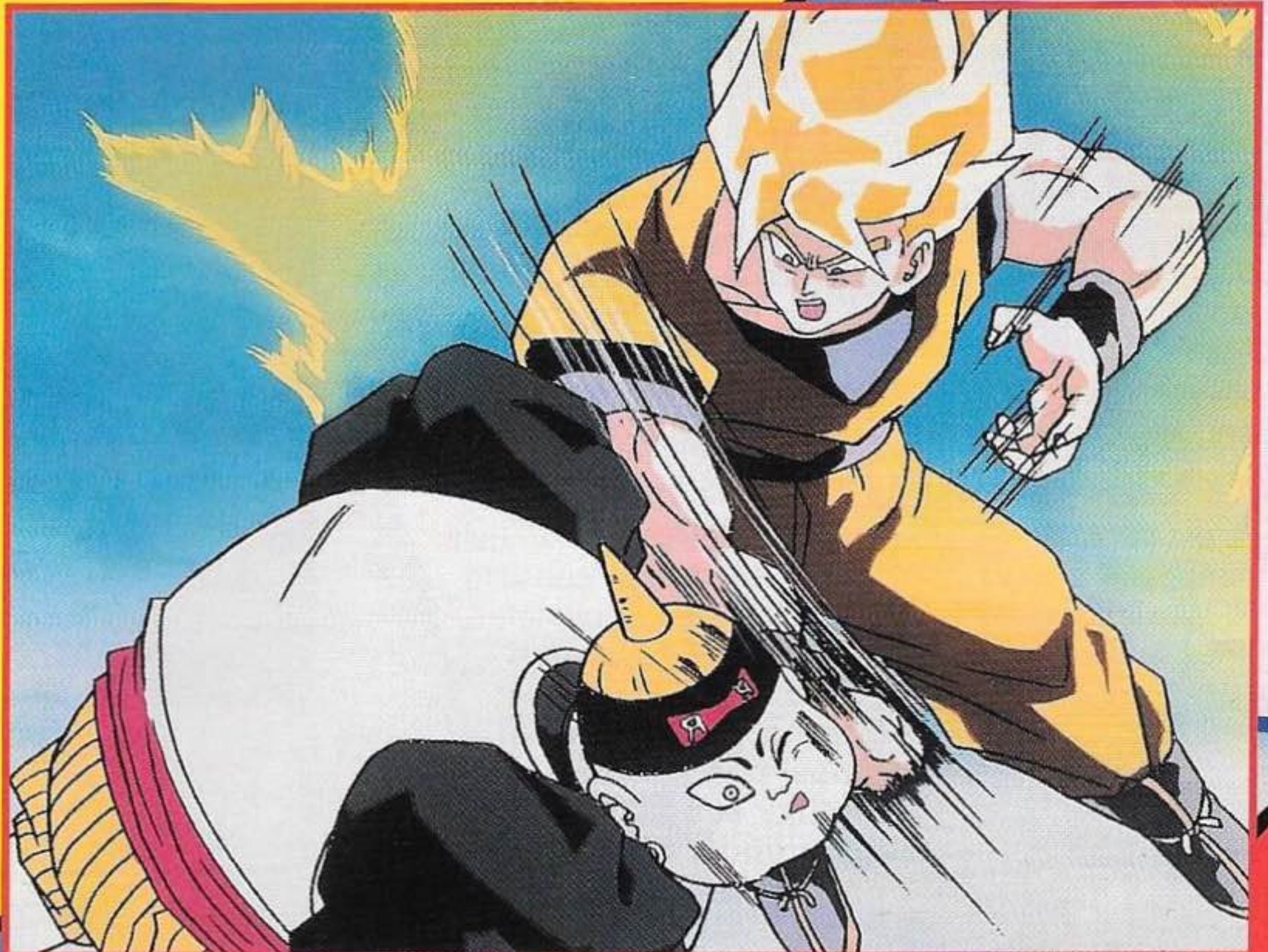


### L'épée d'énergie

Trunks est venu sur Terre pour donner un médicament à Sangoku et prévenir nos amis de l'attaque des Cyborgs. En arrivant, il s'est rendu dans le désert, près du lieu où devait atterrir Sangoku. Il se retrouva face à Freezer et son père, le général Zarg. Pour les éliminer, il enveloppa son épée de son énergie de Super Guerrier, ce qui la rendit incassable.

### Le réservoir d'énergie de C19

C19, le robot garde du corps du docteur Gélot, est presque intouchable. Non seulement il peut se déplacer vite, mais il a dans ses mains des absorbeurs d'énergie. Quand Sangoku lui lance un kaméhamé, il utilise sa main pour absorber l'énergie. Il peut ensuite la relancer, comme si elle était sienne.



## L'attaque de Cell

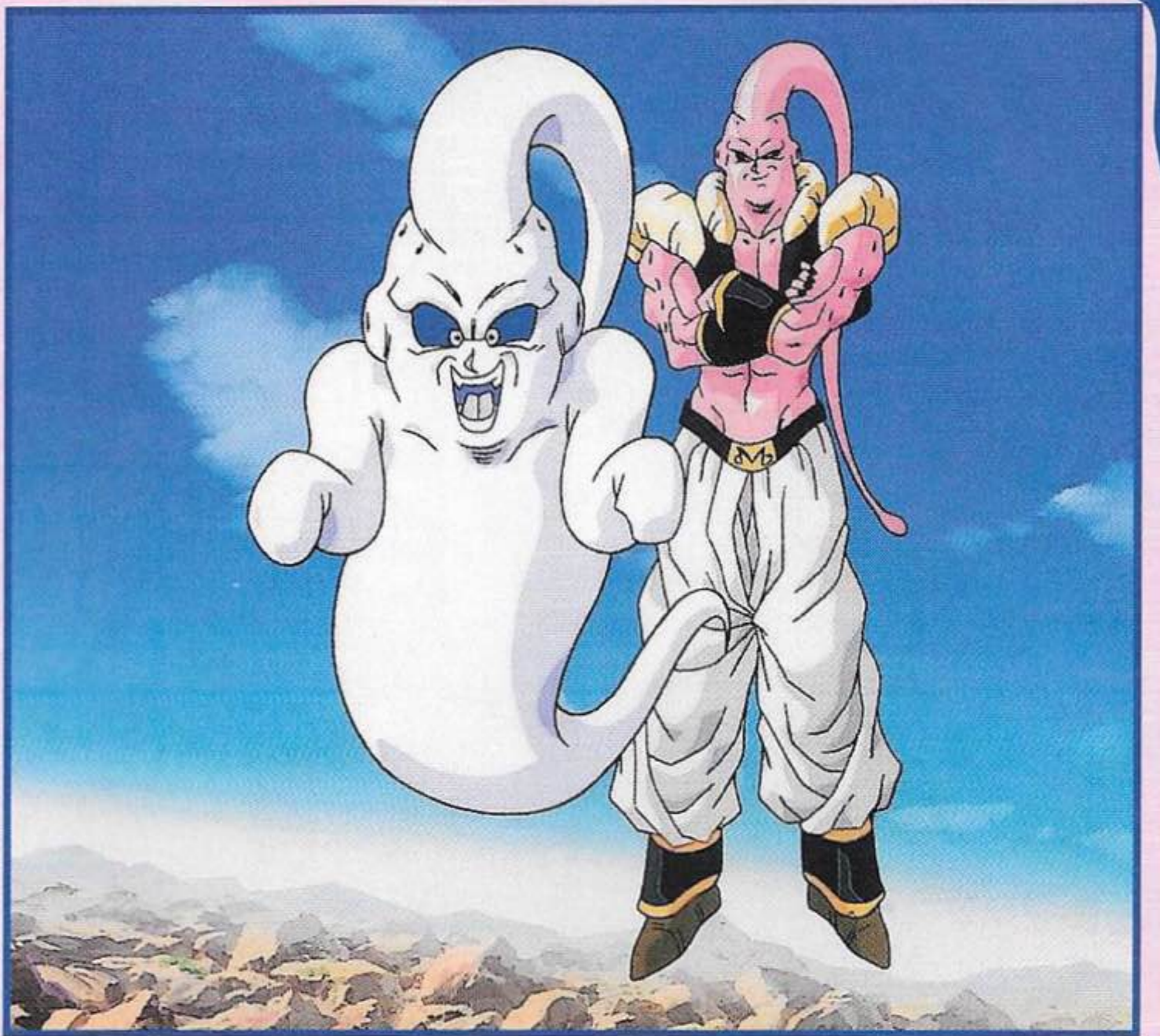
Afin d'éliminer Sangoku, le docteur Gélot a créé une créature artificielle faite à partir de cellules de Sangoku et ses amis. Elle possède non seulement leurs pouvoirs, mais aussi leurs techniques de combat. Mais pour tuer Sangoku, Cell a besoin de retrouver C17 et C18 et de prendre leurs informations.

### Trunks le super guerrier

Pour combattre Freezer et sauver son père, Trunks passe deux jours dans la salle du temps, afin de s'entraîner. De retour devant le lieu du combat, il se transforme en Super Guerrier et augmente sa puissance au maximum. Sa musculature double de volume et sa puissance est telle que le sol se brise sous ses pas. Il n'a pu garder cette forme très longtemps, car le simple fait de se déplacer lui demande beaucoup d'énergie.

# Le 25<sup>e</sup> tournoi

Sept ans après la mort de Cell, un nouveau tournoi est créé. Tous nos amis décident d'y participer. Sangoku, qui a été tué par Cell, a la possibilité de revenir une journée sur Terre pour y participer.



## Akkon le dévoreur d'énergie

Akkon est une créature venue d'une planète qui vit en permanence dans les ténèbres. Sa force vient du fait qu'il est issu d'une race qui se nourrit d'énergie, il avale aussitôt toute projection d'énergie, comme le kaméhamé.



## La salive de Dabla

Dabla, le diable qui accompagne Babidi, possède un pouvoir incroyable. Il lui suffit de cracher sur un ennemi pour le transformer en statue de sable. Pour inverser l'effet, il n'y a qu'une solution : l'éliminer.

## Le kaméhamé de Sangoten

Malgré sa petite taille, Sangoten a hérité de toute la puissance de son père. Quand il fait un kaméhamé, l'énergie ne vient pas de ses mains comme c'est le cas pour Sangoku, elle vient de tout son corps.



# La bataille contre Bou

Boubou est une créature maléfique créée pour tuer les Kaïoh. Il fut enfermé par l'un d'eux et cela pendant des années, jusqu'à ce que Babidi vole l'énergie de Sangohan et le libère. Sa puissance est telle que nos amis devront utiliser la ruse pour l'arrêter.

## Sangoku en guerrier 3

Boubou étant trop fort, Sangoku a dû utiliser une technique qui lui était interdite. Il l'avait apprise pendant son séjour au royaume des morts. Il s'est transformé en Super Guerrier, puis a multiplié son énergie. Ses cheveux se sont mis à pousser et sa puissance a été décuplée.

## Gotrunks la fusion

Durant son voyage au royaume des morts, Sangoku a appris la technique de la fusion qui consiste à mélanger deux êtres pour n'en faire qu'un. C'est lui qui a enseigné à Trunks et Sangoten la danse spéciale qui permet aux corps de fusionner pour un temps limité.



## Végéta en boule d'énergie

Pour tenter d'éliminer Boubou, Végéta s'est sacrifié et a utilisé son énergie au maximum. En extériorisant toute son énergie d'un seul coup, il a transformé son corps en une sorte de bombe.

## Les fantômes d'énergie

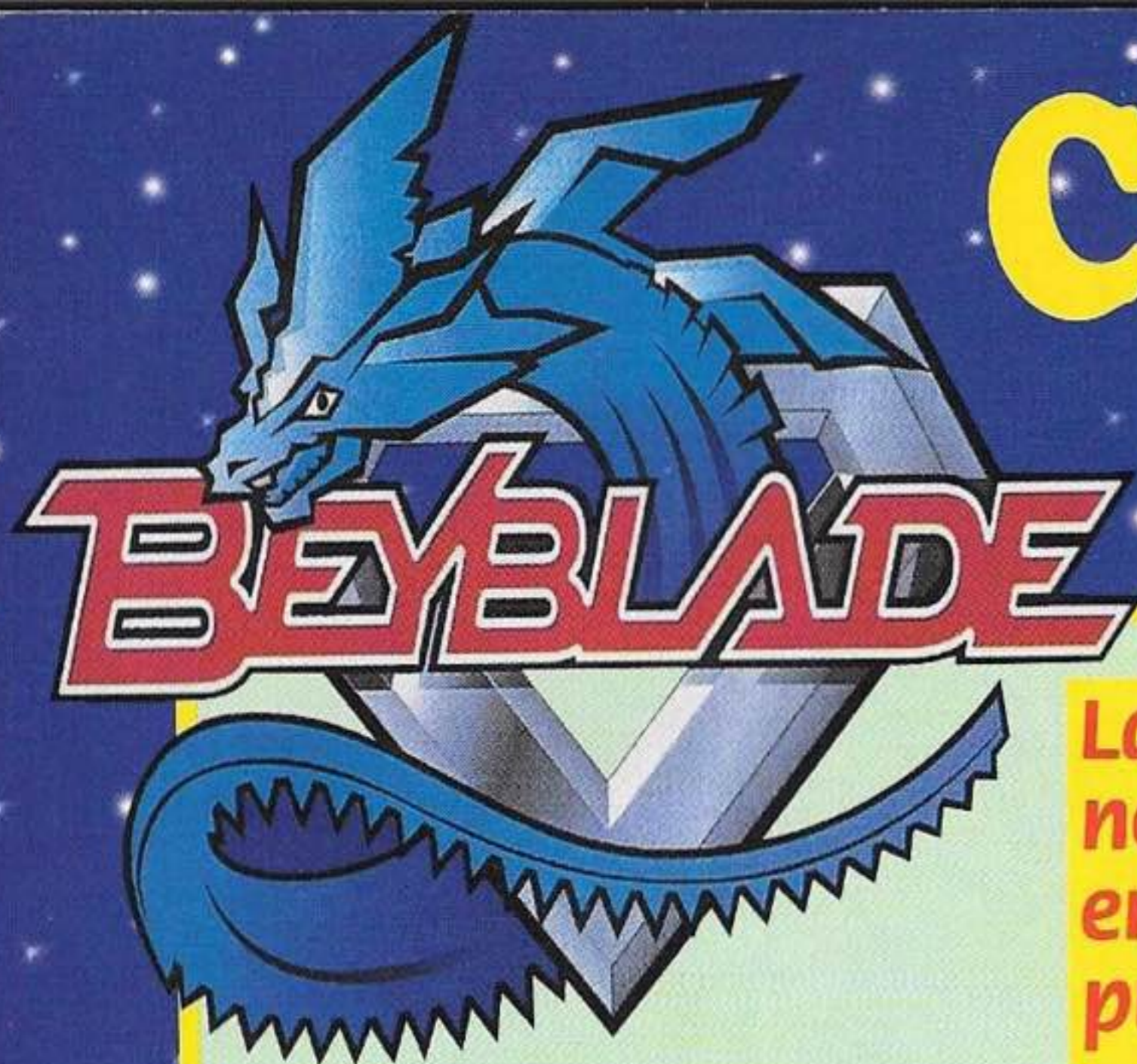
La seconde technique de Gotrunks consiste à cracher de l'énergie avec sa bouche. Cette énergie se transforme en un fantôme qui a l'apparence de Gotrunks, ainsi que son esprit. Sa mission est de foncer sur l'ennemi et d'exploser en arrivant sur lui.

## Le lasso d'énergie

La première technique inventée par Gotrunks consiste à faire un lasso d'énergie avec sa main et à le lancer sur son ennemi pour le retenir. Une fois l'opération réussie, il l'agrandit pour en faire un cocon qui retient l'ennemi.

## L'épée d'énergie

Cette technique est la première créée par Bèjito. Elle consiste à durcir le kaméhamé pour former une épée d'énergie qu'il peut contrôler avec la main. Grâce à cela, il a pu transpercer Boubou.



# Comment custo

Vous pouvez modifier votre Blade de différentes façons, mais il existe des combinaisons plus efficaces que d'autres. C'est ce que nous tentons de vous montrer : comment créer une toupie de compétition en utilisant les meilleures parties ?

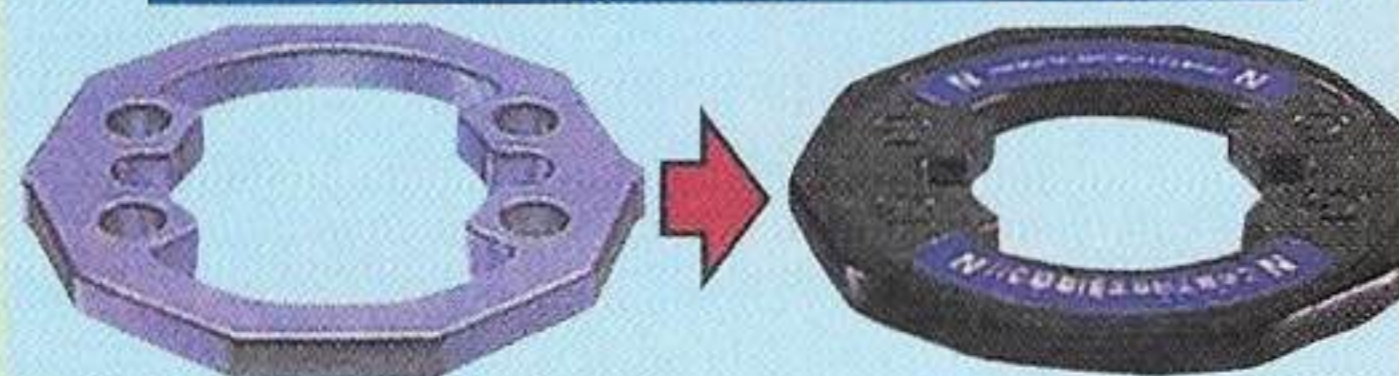
**La défense noire est devenue encore plus puissante !**



Sur le Flash Leopard, doué en défense, on installe le disque de poids magnétique aimanté, pôle N ! Avec cette augmentation du poids et de l'aimantation, la défense est alors encore plus puissante !



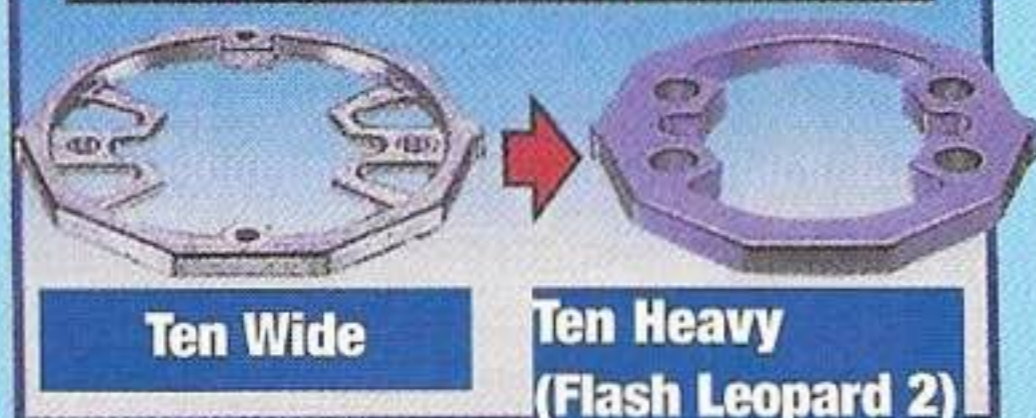
**Changement du disque de poids**



## Renforcer l'attaque : Cyber Dragoon Heavy



**Changement du disque de poids**



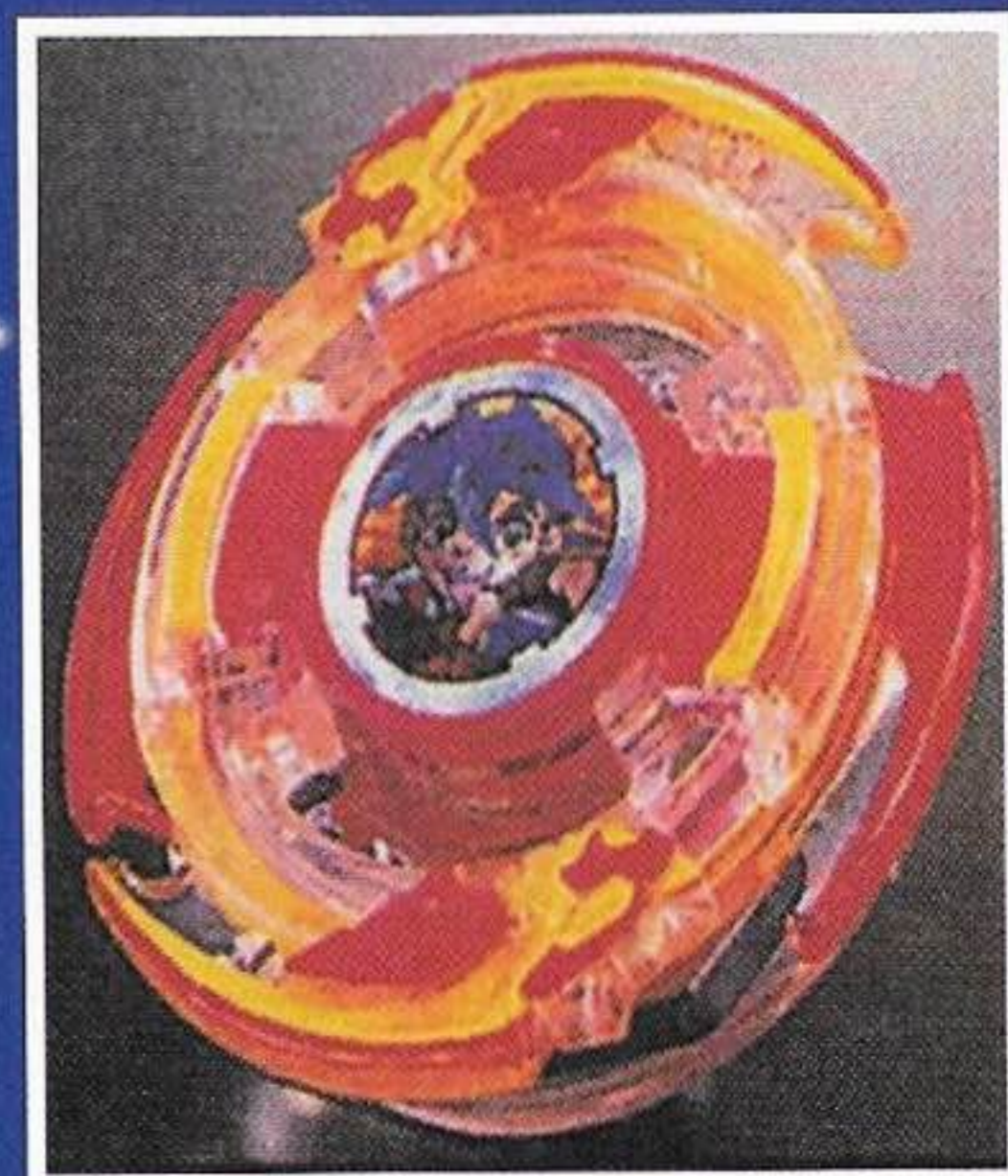
Ten Wide

Ten Heavy  
(Flash Leopard 2)



**La puissance de destruction, lors de l'attaque en descente rapide, a encore augmenté !**

L'attaque en descente rapide, qui le fait arriver au-dessus de l'adversaire, après un saut, a été renforcée ! En installant le très lourd Ten Heavy comme disque de poids, la puissance de destruction lors de l'attaque est multipliée !



**Monsieur Takao Aoki, l'auteur de "Bakuten Shoot Beyblade" a colorié le Galeon transparent en rouge et jaune ! L'accent, c'est l'image de Takao, sur le dessus.**

# Compléter votre Beyblade



## Renforcer l'attaque : Wild Dranzer Volcano

*Il fonce tout droit, seule l'attaque compte !*

Assemblage du Dranzer Volcano modèle équilibré, en modèle d'attaque. On augmente d'abord la mobilité avec un Spingear Metal Flat Base. Puis, le disque de poids Heavy Attack renforce l'attaque.



### Changement du disque de poids et de la base de la toupie



Ten Balance

Heavy Attack (Gaia Dragoon)

Heavy Attack (Gaia Dragoon)

Spingear Metal Flat Base (Driger V)

## Le point sur l'assemblage



*Changement de propriété en échangeant la base de la toupie !*

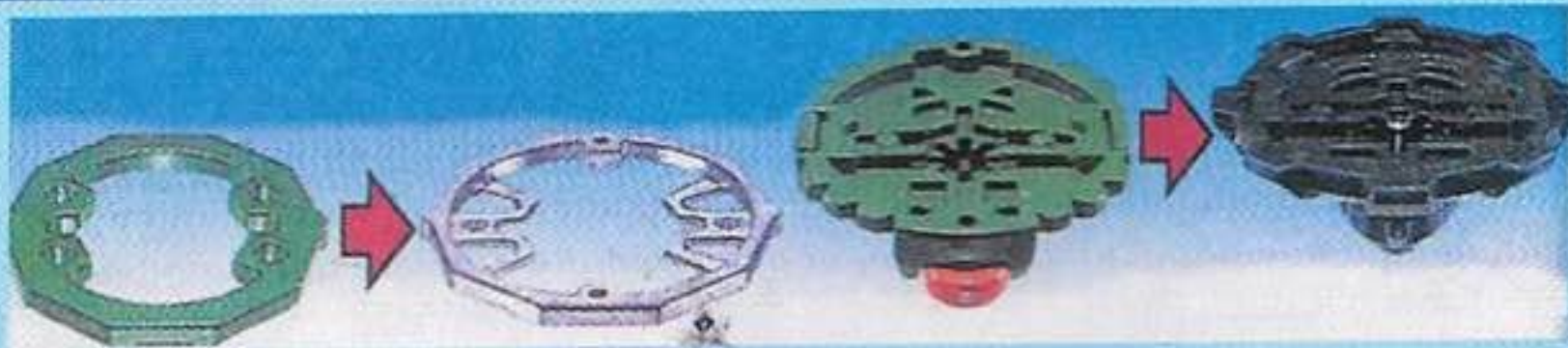
Changeons la propriété de base de la toupie à assembler ! Par exemple, on va faire d'un modèle d'attaque, un modèle de défense, ou d'un modèle d'endurance un modèle d'attaque. Pour cela, le plus simple est de changer de base. Il faut commencer par changer de base, puis changer une composante ! Le changement de base mène à un changement radical du fonctionnement !

## Renforcer la défense : Metal Ball Lezard

*Une défense de fer qui endure tout !*

Transformons le Spike Lezard, qualifié pour ses défenses agressives en un modèle de parfaite défense ! Le Hyper Metal Ball Base qualifié en endurance et en défense, et le disque de poids Ten Wide permettent d'obtenir une défense sans faille !

### Changement du disque de poids et de la base de la toupie



Ten Heavy

Ten Wide (Dragoon V)

Spingear Roller Base

Hyper Metal Ball Base (Draciel Viper)

## Renforcer l'équilibre : Draciel Volcano



*Draciel est devenu violent !*



On installe sur Draciel Viper, le spécialiste en défense, le Volcano-Change-Base, réputé pour son axe. Ajoutez à cela un Spingear aimanté en pôle S, pour renforcer l'attaque, et vous obtiendrez une rotation, explosive comme une bête sauvage !

### Changement du disque de poids et de la base de la toupie



Spingear aimanté, pôle

Spingear aimanté, pôle S (Dranzer Volcano)

Hyper Metal Ball Base

Volcano Change Base (Dranzer Volcano)



Monsieur Yoshio Oosé, l'auteur de "Bakuten Hero Blader DJ" a rendu Galeon sauvage et coloré ! Y aurait-il mis plus d'énergie que dans son manga ?

# Shopping de Noël

Fais ton choix parmi ces cadeaux !  
Et fais le tour de ta famille en leur indiquant ce qui te ferait plaisir.  
Bonne chance et Bonnes Fêtes !

**Yo-Yo**  
Pour mettre sur votre bureau, une figurine représentant Winnie et ses amis. En vente dans les magasins spécialisés. Prix : 53 €



**Bonjour Pucca**  
Pour être mode en ce moment, il faut avoir une Pucca. Tout le monde est fou de la petite Coréenne. En vente dans les magasins spécialisés. Prix : 29,50 €



**Spider-Man**  
Tivipad Spider-Man, une borne d'arcade pas plus grosse qu'une manette. 5 nouveaux jeux inspirés par l'homme araignée, Lansay. Prix : 34,99 €



**Winx Club**  
Le premier jeu de cartes à collectionner pour filles, inspiré du dessin animé. Dans ce jeu, les participantes doivent lutter ensemble contre les forces du mal, Winx Club. Prix : Starter 15 €  
Booster 5 €



## Pour les filles

**Hello Kitty**  
Une gentille petite peluche Hello Kitty en éponge, Hasbro. Prix : 8,50 €



**Barbapapa**  
Peluche parlante de la série de Télétoon sort en peluche. Elle fait le bruit de divers animaux. Prix : 48 €



**Scooby-doo**  
Une peluche électronique. Au moindre bruit, il se réfugie dans les bras de son maître, Lansay. Prix : 29,99 €

**Le vanity**  
Pour prendre des notes ou dessiner : stylos, feutres, et compagnie sont cachés dans ton vanity Crayola. Prix : 30 €



**Peluche déguisée**  
Un poney en manteau de fourrure avec chapeau et chaussures assortis. En vente magasins Jouéclub. Prix : 27 €



**Aquapets**  
Dotés d'un micro, les Aquapets sont capables de chanter et de danser. En vente dans les magasins spécialisés. Prix : 14,99 €

## Pour les gourmands

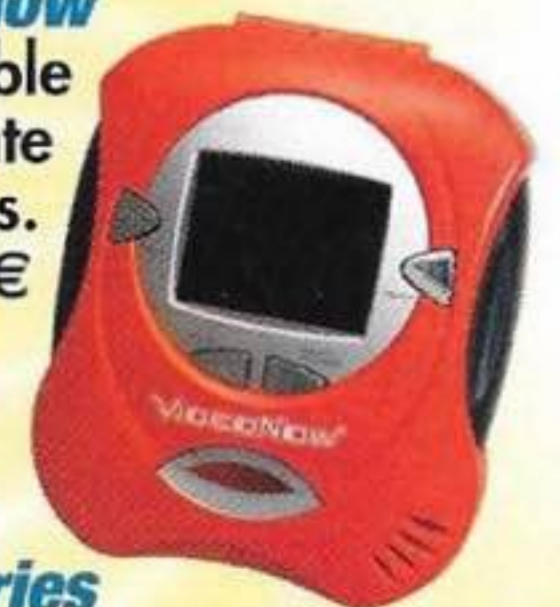
**Mikado**  
Idéal à partager durant les soirées de fêtes de fin d'année. En vente en grandes surfaces. Prix : 7,95 €



**Des œufs de Noël**  
Chaque boîte d'œufs comporte deux surprises du même monde. En vente en grandes surfaces. Prix : 48 €



**VideoNow**  
Le premier lecteur video-portable pour les plus jeunes. En vente dans les magasins spécialisés. Prix : 120€



**Les séries**  
Des disques pour regarder sur ton VideoNow. Tes séries favorites comme Totally Spies, Les Razmoket, Jackie Chan, Jimmy Neutron, la famille Delajungle etc... Prix : 12€





### Yo-Yo mania

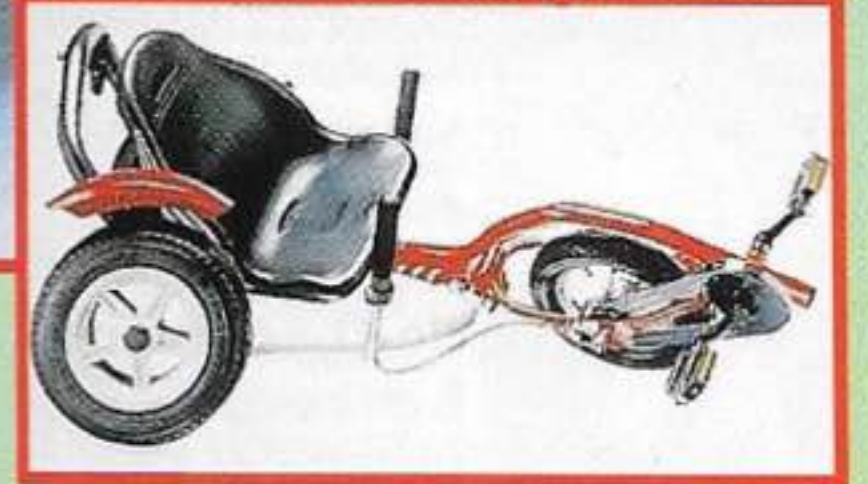
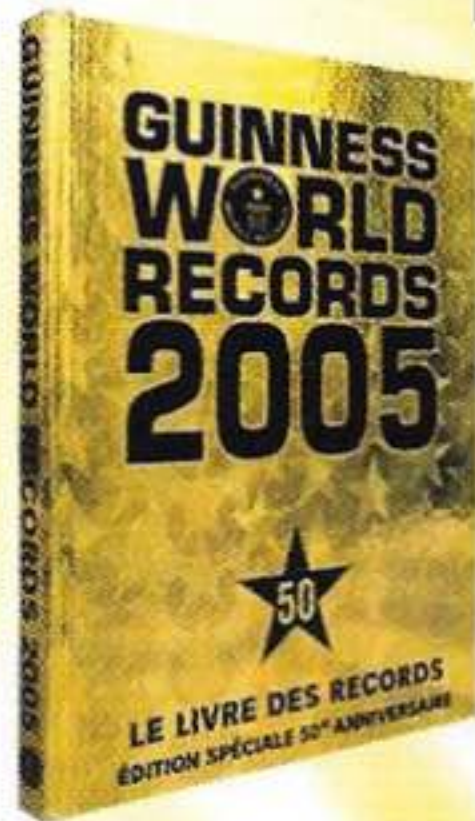
Le freestyle enfin accessible à tous grâce au F.A.S.T.201 qui permet d'adapter le Yo-Yo à son niveau. En vente dans les maisons de la presse Hasbro. Prix : 10 €



## Cadeau de rêve

### Incollable

Tous les records du monde sont dans le Guinness. Une source documentaire inépuisable Hachette. Prix : 26 €



### Balanzbike

Positionné au ras du sol, tu pédales et pilotes avec tout ton corps grâce à de petits mouvements de hanches. Points de vente [www.bergtoy.com](http://www.bergtoy.com) Prix : 299 € Aie !!!



### R'coptere

Un hélicoptère radiocomandé qui évolue librement dans les airs, grâce à son système de stabilisation, Lansay. En vente dans les grands magasins. Prix : 79,90 €



### Fans de séries

Vous êtes comblés pour les fêtes de Noël. Toutes les séries qui passent à la télé sont aujourd'hui en DVD. Prix : 14,99 €



## Pour jouer entre potes



**Encore Yu-Gi-Oh !** Plusieurs jouets Yu-Gi-Oh ! sortent. Si vous êtes rapide, vous pourrez même avoir le fameux Duel Master, le bracelet réservoir qui permet

de stocker vos cartes. Prix : 7 €



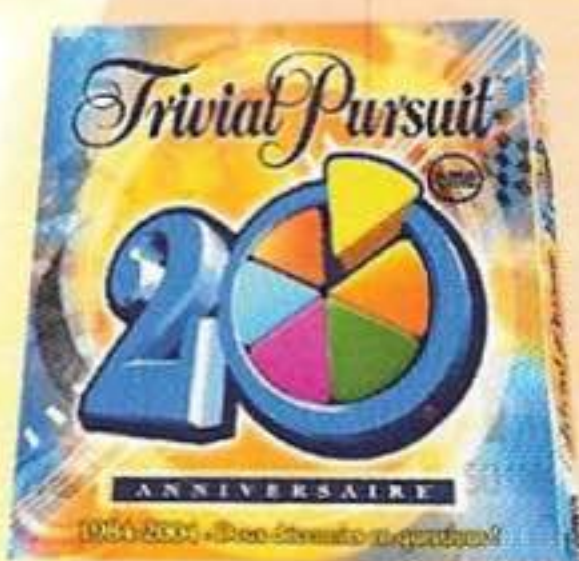
### Incroyable !

Un jeu 2 en 1 et un masque pour jouer aux super héros, Carta Mundi. Prix : 6,90 €



### Cresus

C'est un nouveau jeu de société pour toute la famille. Avec un seul but : accumuler les signes extérieurs de richesse. Prix : 49,90 €



### Incontournable !

Après 20 ans, le Trivial Pursuit est le jeu qu'on retrouve dans toutes les familles, Parker. Prix : 50 €



### Monstro'Folies !

Des défis rigolos rythment chaque partie : modelage de monstres et vote du plus réussi. En vente en GMS et magasins spécialisés. Prix : 27,99 €

### Code de Vinci

Le jeu qui allie hasard et réflexion. Deviens le maître du jeu et perce le secret de tes adversaires, Winning Moves. Prix : 15 €



### Clans

L'avenir de ta tribu est entre tes mains : sauras-tu conquérir et survivre seul au milieu de tous, Winning Moves. Prix : 18 €



Les jeux sont en vente dans les grandes surfaces et les magasins spécialisés.

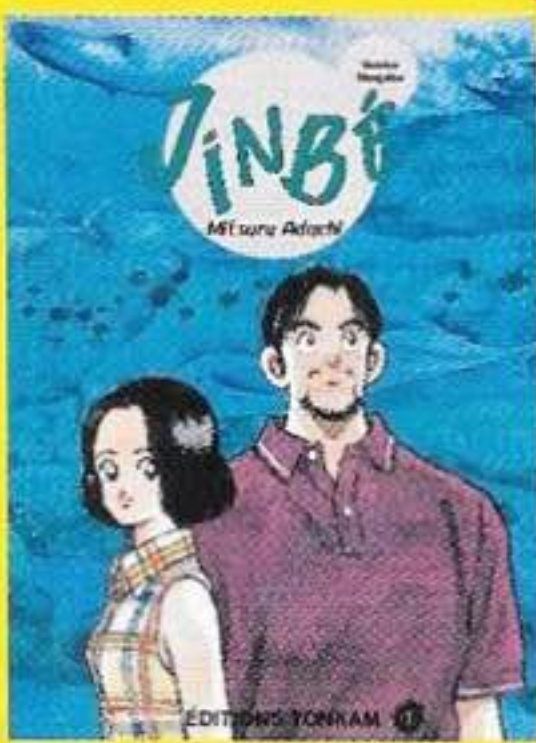
# NEWS DU MOIS

MASSA

## ÉDITIONS TONKAM

### Jinbé

Ce manga en un volume est signé Mitsuru Adachi, le dessinateur de Théo ou la Batte de la victoire et Une vie nouvelle. À la mort de sa femme, Jinbé se retrouve seul avec Miku, sa belle-fille issue du premier mariage de sa défunte épouse. Le temps passe et petit à petit, leur relation évolue...



### Trigun Maximum 1



Manga original de la série télé diffusée sur Game One. Sur une planète à la surface ravagée par deux soleils, tout le monde traque l'homme qui valait 60 millions de dollars : Vash the Stampede. Si l'on en croit les rumeurs, chaque ville qu'il a fréquentée est maintenant rayée de la carte et aucun survivant ne peut l'identifier.

## EDITIONS KANA

### Yu-Gi-Oh ! 32

Nous arrivons bientôt à la fin du manga. Le tournoi de Battle City touche à sa fin. Après avoir affronté Kaïba, Yugi fait face à Marik. L'enjeu est très grand car au-delà du simple duel, l'avenir du monde est en jeu.



### Inu Yasha 16

Nos amis sont toujours à la recherche des fragments de la perle de Shikon. Depuis qu'ils ont affronté une étrange jeune fille envoyée par leur ennemi juré Naraku, ils se demandent s'ils ne l'ont pas sous-estimé. Miroku et Sango se rapprochent de plus en plus.



## EDITIONS ASUKA

### Crazy Love Story 1

En tombant amoureux de Hay, Jun découvre une façon d'être très différente de la sienne et bascule dans un monde étrange. Quant à Hay, elle aime un certain Jimmy bien plus étrange encore. Une histoire d'amour originale, humaine, très réaliste et servie par des personnages aux caractères bien trempés.



### Ray 4

Ray est une jeune femme à la recherche de son passé. Très jeune, elle fut kidnappée par la mafia qui lui enleva ses yeux, pour les revendre. Elle fut sauvée de justesse par le docteur Black Jack qui lui



transmit sa passion pour la médecine. Elle décida de devenir elle aussi médecin pour sauver de pauvres orphelins, comme elle, manipulés par la mafia.

MASSA

### Ranma 1/2 - 2

Second coffret de 29 épisodes de la célèbre série télé du Club Dorothée. Ranma et son père habitent chez leurs amis les Tendo, qui ont trois filles. Ranma est fiancé à l'une d'entre elles et refuse de montrer ce qu'il éprouve. Depuis une malédiction subie en Chine, Ranma se transforme en fille au contact de l'eau froide alors que son père, lui, se transforme en Panda.



### Rayearth - Coffret OAV

Trois jeunes filles, Hikaru, Umi et Fuu, sont entraînées par une étrange créature du nom de Mokona dans un autre monde dans lequel les forces magiques issues de Cephro, menacent la Terre de destruction. Les élues de Mokona vont devoir réveiller les trois animaux magiques, afin de sauver la Terre.



### Max et Compagnie Coffret VF - 1

Maxime et sa famille ont déménagé. Ils s'installent dans leur nouvelle maison et à l'école, Max fait la connaissance d'une étudiante du nom de Sabrina, dont il tombe amoureux. Mais c'est sans compter sur Pamela, la meilleure amie de Sabrina, qui a jeté son dévolu sur lui.



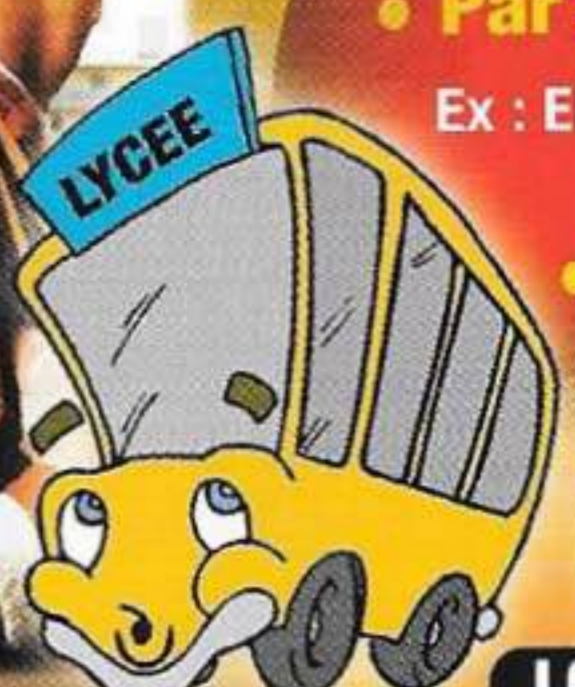


# Ton portable fait sa rentrée !!!

• Par SMS : Envoie CP suivi de la réf au 8 16 17

Ex : ENVOIE CP 91844 au 81617 pour télécharger le chiot dans sa tasse.

• Par TÉL : **08 99 700 793**



TOP  
NEWS!  
ARTISTES  
BD  
DIVERS

## LOGOS COULEUR

91844	98973	12844	16767	83938	88050	52555	28303
33234	53957	08647	10734	91433	19588	91848	91860
66791	66377	66777	68014	63402	66482	68412	63400
09996	14821	80123	27874	27908	86700	80141	05014
69463	69467	69589	69455	69496	69594	69464	69593
68966	51824	69341	50663	69329	50660	69332	69330

## DES LOGOS EN VERSION NOIR & BLANC

75856	46698	18133	06256	74944	90325	42892
76172	53239	84927	12978	21706	40153	47305
43027	51773	11547	59085	30858	47530	51054

**TRANSFORME TON PORTABLE EN CONSOLE DE JEUX AU**  
**08 99 700 793**

04443 1  
**KAOCHASE**

04442 2  
**KAOKANG**

90529 3  
**MAGNETRON**

**CHOISIS LE MESSAGE LE + FUN POUR TON MOBILE !!!**  
**08 99 700 793**

MSG les + news ...	
817528	...Rentrée difficile pour votre enfant
817592	...La où t'as pas idée
817518	... Père Noël ou Père Fouettard
817571	... Besoin de toi comme... Water
809932	... Tu sais d'où on vient
MSG les + téléchargés ...	
809568	... Ma Révolution: C'est à toi
819302	... Exorciste: votre propre peur
801415	... Jacques Chirac dissout!
801156	... K 2000
826590	... Bébé répondeur
MSG les + c0000000ls ...	
809651	... Doc Gynéco et Joey Starr - imitation
809691	... Joey Starr - Testeur boxeur ? imitation
MSG les + comiques ...	
809604	...Jamel - Des yeux de pigeons
809676	... Coluche - Vous connaissez la ...
809681	...J-M Bigard - La chauve souris vampire
809603	...Jamel - Au palais des princes

\* Imitations et parodies

Fonctionne sur tous les téléphones (fixes & mobiles) !!!

## SONNERIES

TOP TELECHARGEMENT		HITS RADIOS	
Les 11 commandements	06827	Feeling this	38914
Dragon ball z	02663	I don't wanna know v1	26371
Sexy pour moi	46107	Si tout s'arrête	36127
Je saigne encore	00052	Starsky et hutch (jungle mix)	73844
Dragoatea din tei	28680	Take me out	14336
Femme like u	35237	Hit my heart	28245
Charmed	00053	Sobri (notre destin) v1	33438
Toxic	20608	Superstar - dance mix	94575
Yeah v1	16466	Toi c'est moi	35216
L'orphelin	14305	Hey mama - pub apple	46310
Fuck it	16445	Day-o	61903
Yeah	16466	Parce qu'on vient de loin	75337
Mission impossible	54257	Argent-argent	56279
		On n'se reverra plus	56331
		Don't tell me	28243
		Antilop sa party	24530
		Ouh la la la	56363
		Banana style	35248
		Accelerator - @ccelerator	49838
		Mamãe eu quero (choopeta)	57172
		California dreamin' v1	28242
		These boots are made for ...	96762
		Pull up	35243
		Mademoiselle	49835
		Ba ba ti ki di do	33480
		Can you feel it	86357
		Fresh	70727
		Pump it up	23014
		String color	49832
		Viens jusqu'à moi	59295
		Garde-moi	34070
		Left outside alone	26386
		My band	28246
		Suga suga	18166
		Dip it low	28226
		The end of the world	65858
		Top gun	33988
		Inévitablement	60637
		Seul au monde	18162
		Un gaou à oran	49803
		Modern times	16940
		Superstar	94575
		Mon eldorado	35258
		Naughty girl	23008
		Et c'est parti	49829
		Our lives	36991
		Relève la tête	28667
		Starsky et hutch 2004	33852
		La maison de disque	28707
		Oulala	57974
		Yeah - dance mix - Usher	33289
		Bouge ton bool	65443
		Obsesion	98848
		Je reste ghetto	27702
		Trick me	33993
		Sobri (notre destin) v3	56275
		Toxic - techno mix	26804
		Thank you v2	62509
		Johnny rep	28279
		Parce que je t'aime	54536
		Cha cha slide	27072
		Reggae night fiva	42042
		Femme like u v2	49590
		Superstar - funky mix	26797
		Starsky et hutch (série tv)	73844
		La positive attitude	33995
		Bubblin' - you and me bubblin'	15975
		Le poulailler	36807
		Yu-gi-oh! le duel	63421
		Ce qui nous rend fous	28415
		Parle-moi	20530
		Revolucion	38458
		Ensorcelée	56345
		L'anaconda (ouais ma gueule)	59297
		Ma révolution	36112
		Ma ce ki ? Massimo	56282
		Seven nation army	63420
		Face à la mer	38273
		J'me prends pas la tête	35460
		Mourir demain	42561
		Rosso	56328
		Le lion est mort ce soir	17908
		Behind blue eyes	02941
		Banana split	79060
		Thank you v1	25355
		Up and down	65819
		Un petit ricard dans un verre...	27715
		Chocolat	63481
		Tu seras	25392
		Ami oh	59289
		Love profusion	04196
		Don Juan - Du plaisir	65813
		Le jour d'après	56329
		Dragoatea din tei	22654
		Jam	07372
		Tant pis	25187
		These boots are ...	96762
		Toi c'est moi	35216
		Top gun	33988
		Toujours pas d'amour	26478
		Trick me	33993
		Turn me on	01798
		Viens jusqu'à moi	59295
		<b>TOP ROCK</b>	
		A chaque seconde	35220
		A la faveur de l'automne	02858
		A tes souhaits	28660
		Breaking the habit	54564
		Brown eyed blues	16427
		Chaque seconde	49823
		Cherry blossom girl	14060
		Debbie	49834
		Don't give up	00043
		Don't tell me	28243
		Electrastar	16428
		Elle m'a dit	75303
		Everybody's fool	42284
		Everything	33491
		Fit but you know it	28244
		Hey mrs	54541
		Hey ya	37736
		Hit that	79076
		I believe in a thing called ...	24575
		I miss you	27080
		Kiss of life	49837
		La sentinelle	28664
		Life for rent	79038
		Love gonna walk out on ...	42760
		Notre époque	46096
		Overdrive	36110
		Parmi eux	54537
		Personne n'est comme toi	35222
		Revolucion	38458
		Seven nation army	81221
		She wants to move	27678
		Sing for absolution	28668
		Somewhere only we know	22650
		Sunshine	49836
		Take me out	14336
		Taste you	06829
		The end has no end	59294
		The letter	38447
		The reason	33432
		This picture	84503
		Tous des stars	38278

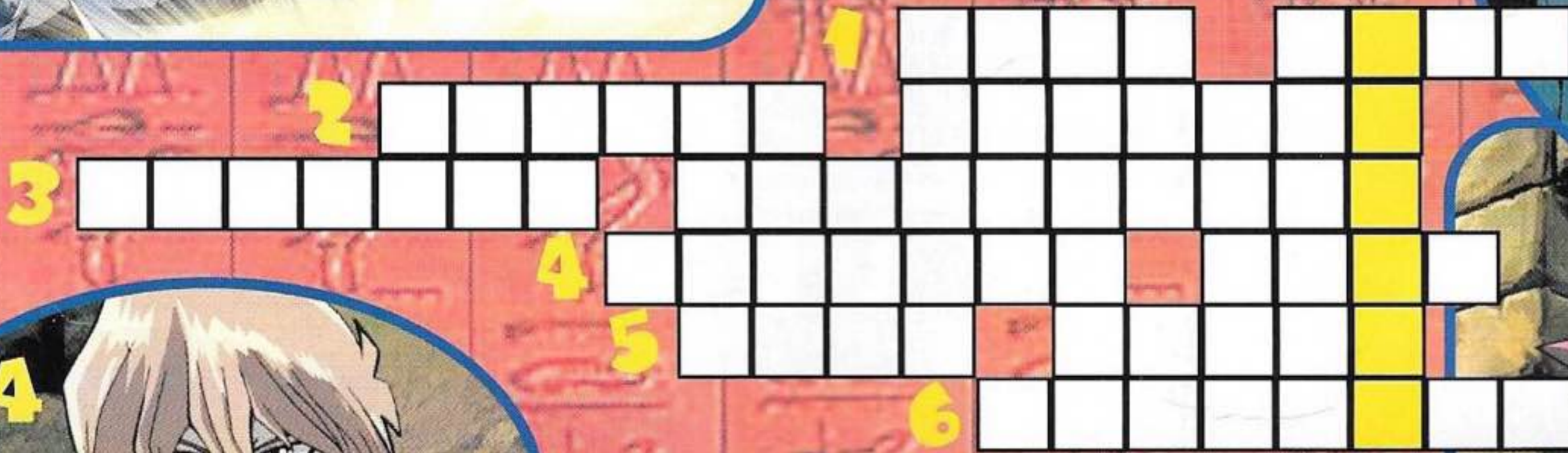


# JOUE AVEC

# 遊戯王 YU-GI-OH!



**MOT CLE** Inscris le nom des 6 personnages dans les cases correspondantes sans te tromper et tu trouveras alors un des objets du Millénium !



## LES 8 DIFFERENCES

Découvre les 8 différences entre ces deux images.

## SOLUTIONS

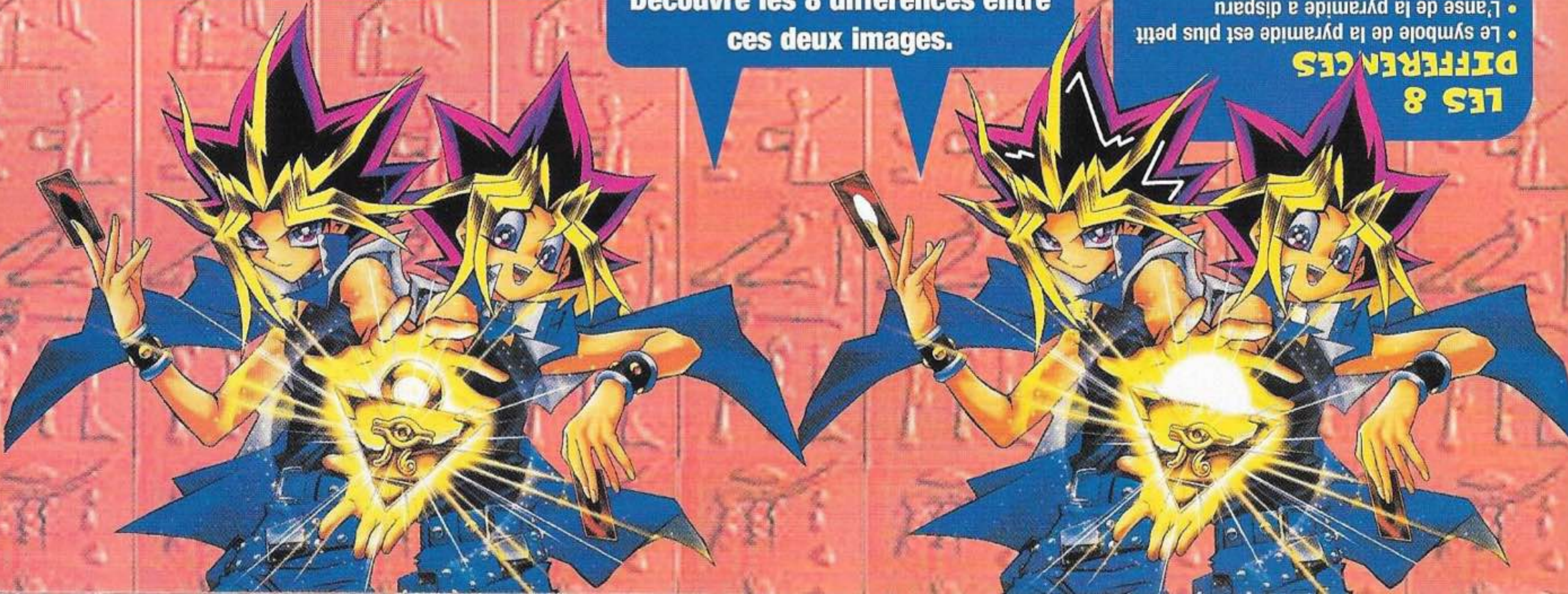
1 Yugi Yami 2 Taylor Tristan  
3 Pegasus Maximilien 4 Wheeler Joey  
5 Seto Kaiba 6 Yugi Muto  
ANNEAU

## MOT CLE

- Le symbole de la pyramide est plus petit
- L'anse de la pyramide a disparu
- A GAUCHE :  
• Le centre de la carte est blanc
- Il manque un clou sur la ceinture
- Une lumière blanche est apparue dans les cheveux
- A DROITE  
• Le centre du collier est jaune
- Il manque un clou sur le bracelet
- Des lumières sont apparues dans les yeux

## DIFFERENCES

LES 8



Pour jouer avec 

**MANGAS**

**A B 1**

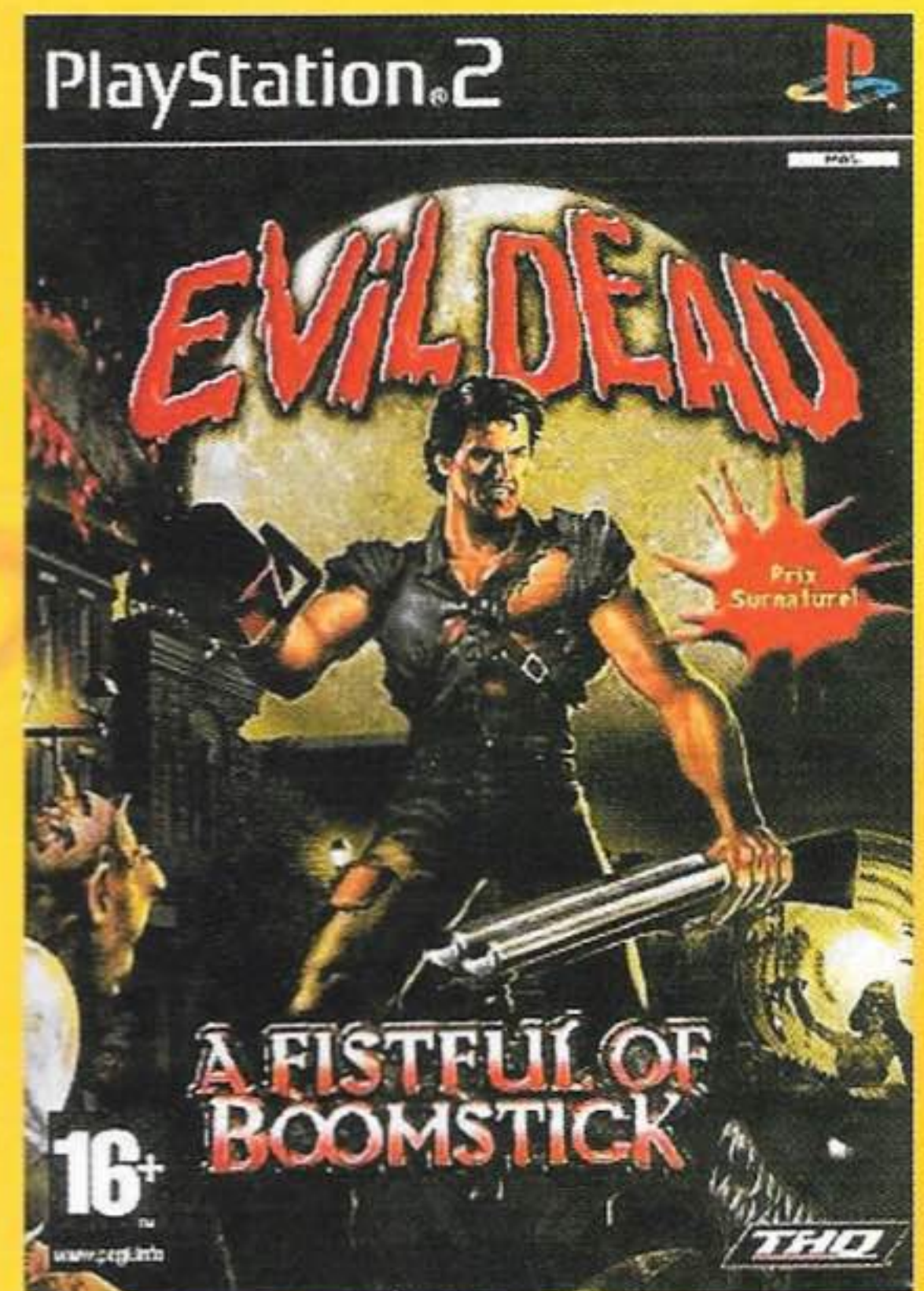
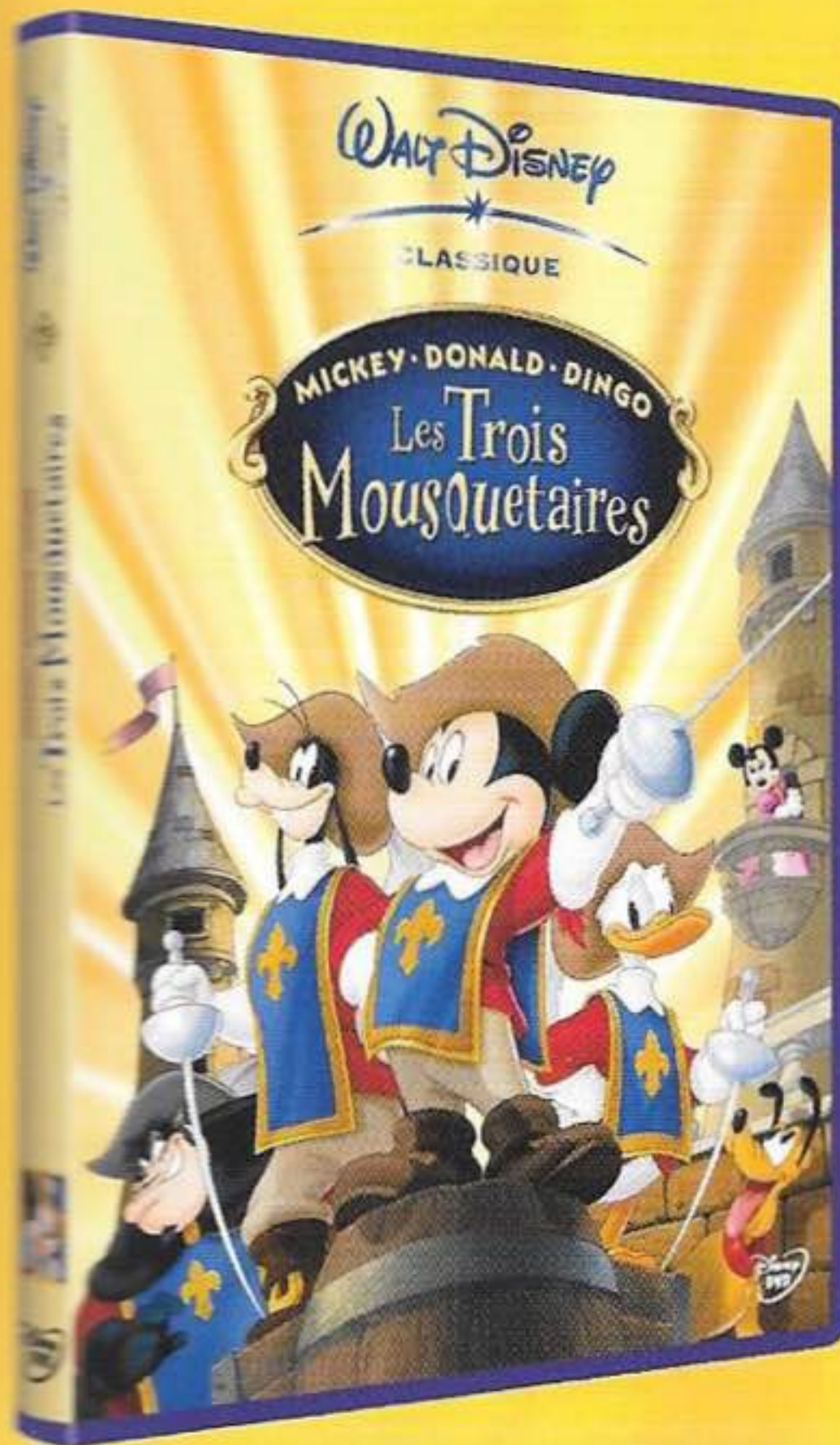
Composez vite le  
**0 892 700 714**

0,34 €/mn

**À GAGNER**

**10 DVD**  
Mickey-Donald-Dingo  
**LES TROIS**  
**MOUSQUETAIRES**

**10 jeux**  
**Evil Dead**



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

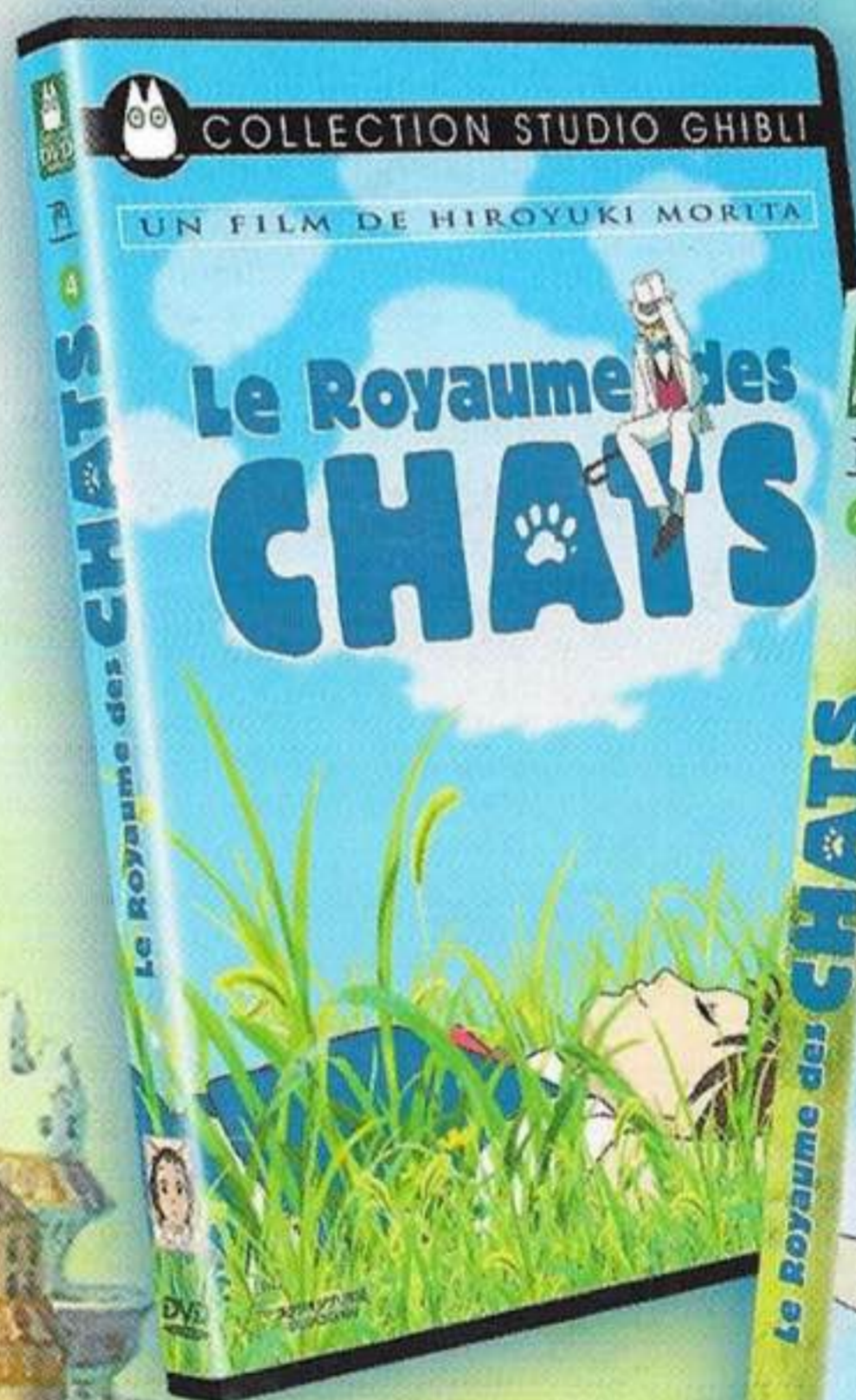


COLLECTION STUDIO GHIBLI

Après *Princesse Mononoké*, *Le voyage de Chihiro* et *Le Château dans le ciel*,  
entrez dans un monde mystérieux... et découvrez



# Le Royaume des CHATS



En VHS, DVD et  
DVD édition exclusive\*  
en novembre 2004

\* Le DVD édition exclusive contient un morceau de pellicule unique et numéroté, issu d'une des copies d'exploitation du film en salles.

mcm

