

# DOMANOS

# Megaman



Les amis de Lan

## Nouveau

Toutes les astuces du jeu

# DRAGON BALL Z BUDOKAI 3



## Jeux vidéo



### Duel Masters contre Yu-Gi-Oh!

## DBZ

Les épisodes 13 à 16 en images

## Inédit La fin de YU-GI-OH!



A gagner  
**30 livres**

Les enquêtes de Kindaichi

## Joue à Duel Masters

et apprends les règles, les cartes et leurs puissances



## Saint Seiya Le film

Mensuel N° 520 Janvier 2005 3 € DOM 4,5 €  
BEL 3,5 € 6,50 FS LUX 3,5 € 7,25 SCan

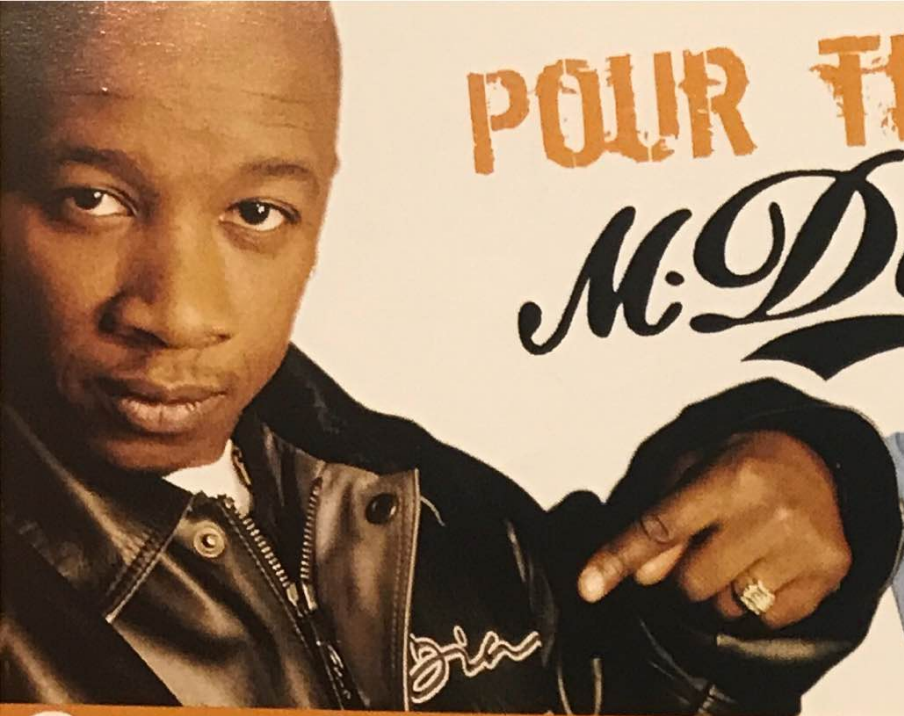
T 02918 - 520 - F: 3,00 €



PRESSE JUNIOR

# 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' (49€) + 1 jupe longue 'Sera' (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'S**

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

Si tu es mineur, demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. 08 92 : 0,34€ / min - RCS 413 759 598 - Jeu gratuit sans obligation d'achat du 1er avril 2004 au 30 juin 2004 - modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse. Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123Multimedia BP 1141 31100 Toulouse - Photos non contractuelles - Dotations : 100 DVD Lizzie 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**



**eckö unlt. roca\$wear MAGNA carhartt VOLCOM**



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 incl. 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 5 €.

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

# Sommaire

## MAGAZINE

- 4 Yu-Gi-Oh !
- 8 GTO
- 10 Chevaliers du Zodiaque
- 14 Dragon Ball Z  
épisodes de 13 à 16
- 24 Duel Masters
- 26 Nadja
- 42 Multimédia
- 50 Pleins feux  
Le château ambulante
- 52 Astro le petit robot
- 54 Kindaïchi
- 56 Dragon Ball Z
- 62 Megaman
- 64 Le club des fans
- 66 News du mois

## BANDES DESSINÉES

- 27 Chris Colorado  
Faux semblant (2)

## LES JEUX

pages 22 et 61

## JEUX VIDEO

- 44 Duel Masters contre Yu-Gi-Oh !
- 46 Tales of Symphonia
- 48 Metroid Prime 2
- 49 Zelda Minish Cap

## POSTERS

- Astro le petit robot
- Affiche Le château ambulante

Téléphone pour jouer avec les héros favoris

# 0 892 688 088

0,34 €/mn



## 30 livres

# Les enquêtes de Kindaïchi



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 de l'amie de Kindaïchi ?

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

Réponse : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

D.MANGAS N°520 - JANVIER 2005. 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 Aklyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. DÉPÔT LÉGAL : JANVIER 2005. 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 EDITÉE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 E - 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. D.MANGAS, DIP, 18/28, qual de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. 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

## BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS  
18/28, qual de La Marne - 75164 Paris Cedex 19.  
Oul, 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 GEE.

Nom .....

Prénom .....

Rue .....

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

SIGNATURE DES PARENTS  
(Obligatoire pour les mineurs)

# Yu-Gi-Oh!

## Les 24 derniers épisodes

La série Yu-Gi-Oh ! est diffusée en France sur M6 mais au Japon, elle s'est achevée depuis peu. Elle a été remplacée par une nouvelle série. Pour ceux qui sont impatients de savoir ce qui s'est passé dans les derniers épisodes de la série, découvrez un résumé des 24 derniers épisodes.

Ep. 200

### YAMI-BAKURA SE MET EN MARCHÉ

Yugi apprend de la personnalité ténébreuse de Bakura que l'ouverture de la porte des enfers permettra d'y rendre l'âme de l'autre Yugi. De son côté, Kaïba fait face à Bakura, qui lui propose un jeu des ténèbres : le duel entre Kaïba et Bakura commence.

Ep. 201

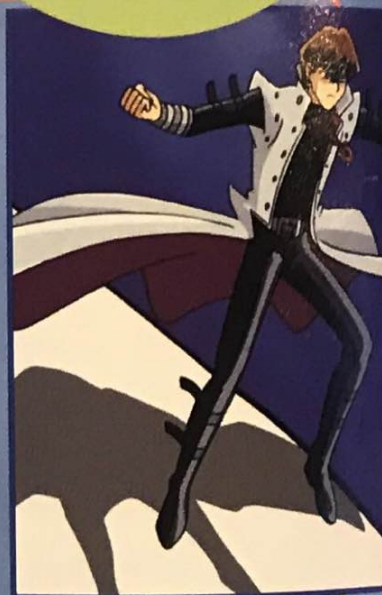
### OUVERTURE DE LA PORTE DE LA MÉMOIRE

Arrivé en Égypte, Yami Yugi se tient devant la stèle de la pyramide. Lorsqu'il y présente les trois cartes divines, il se retrouve projeté dans le monde de sa mémoire. Là, il se retrouve pharaon, roi de l'Égypte antique, entouré de prêtres ressemblant à Kaïba ou Sugoroku. Bakura de son côté, arrive dans le même monde et s'incarne comme le Roi des voleurs.

Ep. 202

### LE ROI DES VOLEURS BAKURA SURGIT !

Le voleur Bakura apparaît devant le pharaon et essaye de s'emparer des objets millénaires. Les prêtres utilisent alors des Duel Disks et des cartes antiques pour invoquer leur Kâ (esprits). Mais Bakura riposte en invoquant le Kâ du pharaon précédent. Pendant ce temps, dans le monde réel, Yugi, Jonouchi et ses amis décident d'entrer dans le labyrinthe du cœur, à l'intérieur du puzzle millénaire, afin de chercher la véritable porte que Yami-Yugi n'a pas su trouver.



Ep. 203

### LA DÉCISION DE MAHAD

Le combat entre Pharaon et Bakura s'achève à égalité, Bakura se retire. Mais le prêtre Mahad, commandant de la garde royale, se doute qu'il va récidiver et s'en va seul l'affronter. Son disciple, Mana s'inquiète à son sujet.



Ep. 204

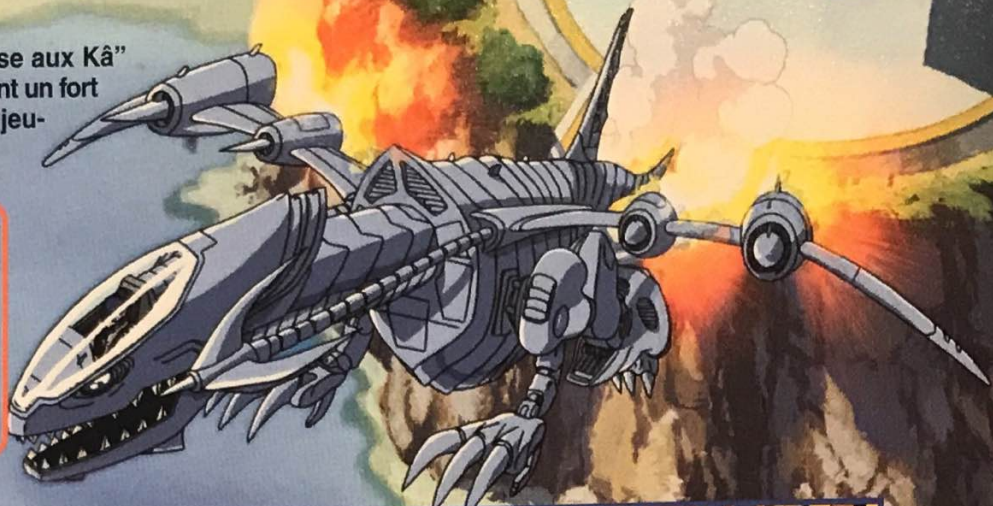
### COMBAT MORTEL ! MAHAD CONTRE BAKURA

Le duel opposant Mahad, fidèle serviteur du Pharaon, et Bakura, le voleur, commence. Mahad, possesseur du Magicien de l'illusion, invoque Shadow Ghoul pour soutenir ce dernier, mais le Diabound de Bakura lui vole le pouvoir de passer à travers les murs.

Ep.  
205

### KISARA AUX YEUX BLEUS

Le prêtre Seth organise une "chasse aux Kâ" pour amener à lui tous ceux qui posséderaient un fort Kâ en eux. Il rencontre bientôt Kisara, une jeune fille qui renferme un Kâ très puissant.



Ep.  
206

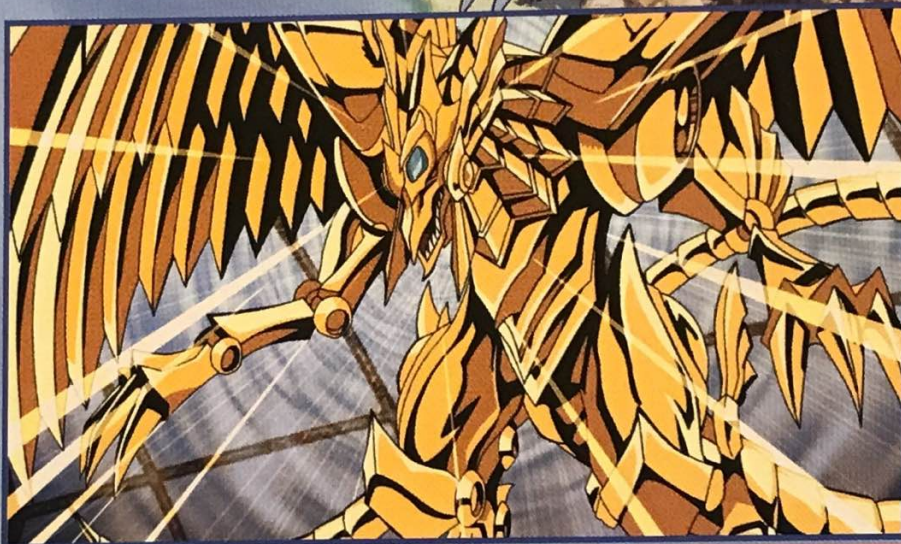
### LE SECRET DE LA CRÉATION DES OBJETS MILLÉNAIRES

L'histoire ténébreuse de la naissance des objets millénaires nous est contée. Les sept objets avaient été créés par le prêtre Aknadin, qui avait sacrifié les habitants du village natal de Bakura, Kuru-Eruna, pour utiliser l'alchimie noire.

Ep.  
207

### RETOUR EN ARRIÈRE

En plein milieu du combat du Pharaon contre Bakura, la malédiction d'Aknadin fait disparaître Osiris, le Kâ du Pharaon. Il se retrouve alors en mauvaise posture, mais l'amitié de Yugi et ses amis provoque un miracle et le pharaon parvient à invoquer le Dragon ailé de Râ.



Ep.  
208

### LE PHARAON ÉTAIT VIVANT

Aknadin fait agresser Kisara par des prisonniers pour en extraire son Kâ. Seth tente de les arrêter, mais ils se retournent contre lui. C'est alors qu'un Dragon blanc aux yeux bleus surgit du corps de Kisara.



Ep.  
209

### LE VILLAGE DES MORTS

Yugi et ses amis ont retrouvé Pharaon et poursuivent Bakura vers le village Kuru-Eruna : le lieu maudit où Aknadin a autrefois sacrifié de nombreux hommes pour créer les objets millénaires. Pharaon fait face à Bakura dans le temple souterrain, mais ayant perdu le puzzle millénaire, il ne peut plus invoquer les dieux. Incapable de combattre, Pharaon est assailli par le Diabound de Bakura.



Ep. 210

### LA FIN DE BAKURA, ROI DES VOLEURS

Pharaon combat Diabound en compagnie du Black Magician, réincarnation de Mahad, et de Black Magician Girl. Les prêtres le rejoignent bientôt, mais dans ce temple souterrain, les esprits des morts aident Bakura par haine contre le roi précédent. Seth réunit les pouvoirs des prêtres avec la balance millénaire pour égaler Diabound.



Ep. 211

### UN NOUVEAU NIVEAU

Bakura et Yami-Yugi jouent au RPG des ténèbres, reconstituant l'Égypte 3000 ans en arrière. Les sept objets millénaires ayant été posés sur la stèle du monde des morts, le jeu révèle un autre niveau. Aknadin, aux ordres de Bakura, est devenu le grand prêtre des ténèbres et s'apprête à attaquer Pharaon.



Ep. 212

### LE GRAND PRÊTRE DES TÉNÈBRES

Seth a appris que le sang royal coulait dans ses veines. Le grand prêtre des ténèbres tente de l'amadouer : avec le pouvoir du Dragon blanc, il pourrait usurper le trône. De leur côté, Yugi et ses amis, guidés par Bobasa, se dirigent vers la vallée des rois où est caché le vrai nom du Pharaon.

Ep. 213

### COMPTE À REBOURS VERS LA RÉSURRECTION DU DIEU MALÉFIQUE

Bakura et Diabound ressuscités apparaissent devant Pharaon et ses compagnons. L'attaque de Diabound les sépare. Le prêtre Karim et la prêtresse Isis peinent à résister au Kâ de Bakura. À bout de force, Karim confie tout le pouvoir qu'il lui reste au prêtre Shada.

Ep. 214

### LE DRAGON BLANC

Aknadin tente de convaincre Seth, de tuer Kisara pour obtenir le pouvoir du Dragon blanc. Seth refuse, mais finalement, Kisara meurt en le protégeant. Pharaon accourt à lui, mais manipulé par Aknadin, Seth le défie.

### RÉSURRECTION DU DIEU MALÉFIQUE ZORK

Ep. 215

Au tombeau royal, le duel entre Yugi et Bakura commence. Bakura domine en utilisant Death Calibur Knight et Zôma des morts, mais Yugi évite les attaques avec la carte magique Saut temporel et contre-attaque en augmentant le niveau de Silent Sword Man. Pendant ce temps, à Kuru-Eruna, le dieu maléfique Zork revient.



Ep. 216

### RÉSURRECTION DU DIEU PROTECTEUR LÉGENDAIRE EXODIA I

Avec Les poupées jumelles de la malédiction, Bakura fait disparaître le cimetière de son territoire et les monstres morts errent comme des fantômes. À Kuru-Eruna, le combat qui oppose le dieu maléfique Zork aux prêtres continue. Le prêtre Simon invoque Exodia qui se met à livrer une bataille sans merci contre Zork.

Ep. 217

### INVOCATION ! LES TROIS DIEUX DE L'ILLUSION

Bakura détruit le deck de Yugi avec la carte de Contre-attaque des cartes mortelles. Il ne reste plus qu'une seule carte dans le deck de Yugi. De son côté, Pharaon a reçu le puzzle millénaire des mains de Mana et invoque les trois dieux de l'illusion pour affronter Zork.



Ep. 218

### ZORK VS BLUE EYES ULTIMATE DRAGON

Yugi tire sa dernière carte et invoque le Dragon de la destruction Gandora, possédant une magie spéciale qui lui permet de détruire tous les monstres. De son côté, le prêtre Seth défie Zork en invoquant le Dragon blanc, mais sa force n'est pas suffisante pour le vaincre. C'est là qu'apparaissent Kaïba et le Blue Eyes Ultimate Dragon.

Ep. 220

### LA DERNIÈRE ÉPREUVE

Le vrai nom de Pharaon était "Atem". Sa volonté est de sceller les sept objets millénaires, ainsi que lui-même, mais pour cela, il doit affronter quelqu'un en duel et perdre. Atem désigne Yugi comme adversaire. L'affrontement aura lieu le lendemain. Yugi et Atem préparent leur deck, chacun gardant son émotion dans son cœur.

Ep. 221

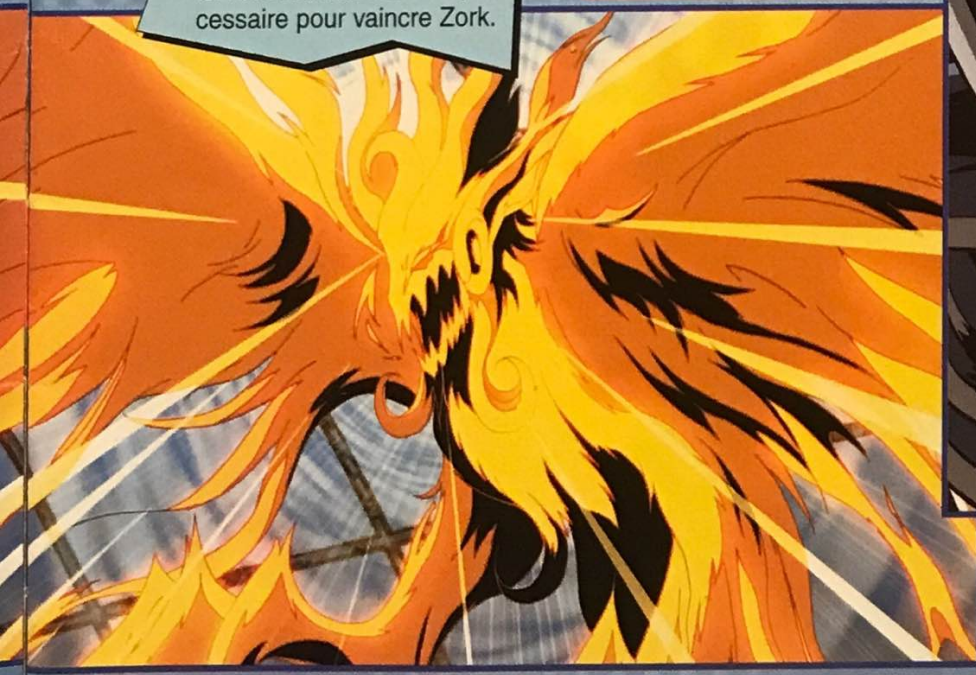
### LE DERNIER DUEL DE LA DESTINÉE

Le duel opposant Yugi à Atem commence. Dès l'ouverture, ils se livrent un combat sans merci, et Atem finit par invoquer les "dieux".

Ep. 219

### AU NOM DE PHARAON !!

Pharaon combat Zork dans le monde de sa mémoire. Yugi et ses compagnons le rejoignent et lui révèlent son vrai nom, nécessaire pour vaincre Zork.



### L'HISTOIRE S'ACHÈVE DANS LA LUMIÈRE

Dernier épisode

Tout en évitant les attaques d'Atem, Yugi cache une carte dans le Coffre d'or scellé. Ce dernier a le pouvoir de neutraliser une carte identique à celle qu'il contient. Yugi y a mis la carte de la Résurrection des morts. Avec Silent Magician, il défait Black Magician. Atem tente de ressusciter Osiris avec la carte de la Résurrection des morts, mais il n'y parvient pas à cause du Coffre d'or scellé.

Ep. 222

### VAINCRE LES TROIS DIEUX DE L'ILLUSION !

Le Dragon aérien d'Osiris, le Soldat divin géant d'Obélisque et le Dragon divin ailé de Râ. Atem a l'avantage absolu avec ces trois cartes divines. Mais Yugi prend à revers les pouvoirs spéciaux des cartes divines, parvient à se sortir du mauvais pas et tend un piège pour les faire disparaître.

Ep. 223

### CŒUR PUISSANT, CŒUR TENDRE

Pris dans le piège Magnet force de Yugi, les trois cartes divines disparaissent. Yugi dit à Atem qui a perdu ses cartes majeures que "Le plus grand point faible de celui qui possède un grand pouvoir est justement ce pouvoir". À partir de là, ils guettent tous deux l'occasion de gagner en diminuant progressivement les points de vie.

# GTO

## Great Teacher Onizuka

Petite séance de rattrapage pour ceux qui ont loupé la série GTO diffusée en clair tous les jours sur Canal+. Cette série existe en DVD aux éditions Kazé et en manga chez Pika éditions. La série compte 43 épisodes et il existe aussi au Japon un long-métrage live avec de vrais acteurs. Onizuka le héros de GTO est aussi le héros d'une série qui s'appelle Bad Company et qui raconte la jeunesse de Onizuka.

**D**ans sa jeunesse, Eikichi Onizuka était un garçon plutôt bagarreur qui faisait partie d'une bande de motards.

Il est connu pour avoir réussi à réunir les différentes bandes en un seul groupe. Aujourd'hui âgé de 22 ans, il vient tout juste de terminer ses études, mais ne sait pas quoi faire comme métier. En attendant de trouver, il passe ses journées à regarder les filles et à tenter de les draguer.

Un jour, il fait la connaissance d'une lycéenne avec qui il se lie d'amitié. Il tente de sortir avec elle et apprend qu'elle sort déjà avec l'un de ses professeurs. Du coup, Onizuka décide que le métier idéal pour draguer les filles est celui de professeur. Il passe donc l'examen d'entrée à l'école Kisho et fait la connaissance d'une gentille et jolie femme du nom de Azusa Fuyutsuki. Tous deux réussissent l'examen et deviennent enseignants.

Mais, alors qu'il était venu pour draguer des filles, ses objectifs changent rapidement. Il découvre, en effet, une classe d'élèves désabusés qui se désintéresse de l'école. Du coup, il décide de devenir le plus grand professeur du Japon pour changer la vie de ses élèves. De plus, il a le coup de foudre pour la timide Azusa Fuyutsuki et décide de tout faire pour lui plaire.

Le jour de son arrivée, il se présente en costume pour impressionner les élèves. Il s'est aussi décoloré les cheveux et fait un piercing pour paraître plus jeune. Mais cela a l'effet inverse, car ses élèves vont se montrer très durs avec lui et tenter de le faire renvoyer.

Onizuka va donc devoir très vite changer de méthode et laisser le costume cravate pour un style plus jean. Dès le départ, certains élèves vont s'en prendre à lui mais à chaque fois il va déjouer leurs plans et parfois les rallier à sa cause. Madame Sakurai directrice de l'école Kisho va elle aussi se mettre à croire en lui et penser qu'il a une chance de pouvoir changer le système scolaire. En revanche, Uchiyamada le sous-directeur de l'école est le pire ennemi de Onizuka. Cet homme mesquin et corrompu va, en effet, tout faire pour empêcher notre héros d'avancer.



### • Onizuka Eikichi

est âgé de 22 ans. Sportif, il est 2<sup>e</sup> dan de karaté. Optimiste et prenant toujours le bon côté des choses, il fut un grand motard dans sa jeunesse. Il faisait même partie d'un groupe de bikers. Son obsession est d'avoir une petite amie, mais ses manières peu orthodoxes le font passer pour un ami plus qu'un amour. Il est amoureux de Azusa Fuyutsuki, une jeune prof très timide et un peu décalée. Il fait tout pour lui plaire et agit toujours dans le but de la surprendre. Ajoutons que sa chance phénoménale lui permet de se sortir de toutes les situations et qu'il fait toujours en sorte d'aider les élèves sans qu'ils s'en rendent compte.

### • Kanzaki

est une fille très intelligente qui va tout essayer pour discréditer Onizuka. Elle déteste les hommes qu'elle considère comme des obsédés. Elle pense que Onizuka est un hypocrite et veut le réduire à néant. Âgée de 14 ans, elle est très méchante. Mais, avec le temps, elle va tomber amoureuse de Onizuka.



### • Ryufi Danma

est le meilleur ami de Onizuka. Ils se connaissent depuis qu'ils sont adolescents, quand ils faisaient de la moto ensemble. Aujourd'hui, il tient un garage et s'est rangé. Malgré tout, il reste le conseiller et ami de Onizuka.





• **Kikuchi** est l'un des premiers ennemis de Onizuka, mais il va très vite devenir son plus grand allié. Pour le déstabiliser, il va fabriquer des photos montages d'Onizuka. Ce dernier va le découvrir, mais ne va rien lui faire, bien au contraire. Il fera tout pour l'aider à déjouer les mauvais plans de Kanzaki.



• **Azusa Fuyutsuki**

est une fille gentille, naïve et surtout très utopiste. Elle est issue d'une famille plutôt aisée, ce qui la rend un peu "prouf, prout". Elle a passé son examen d'entrée pour devenir professeur au lycée Kisho. Elle est amoureuse de Onizuka, mais sa timidité l'empêche de le lui montrer.



• **Uchiyamada** est le sous-directeur de l'école. C'est un homme mesquin et parfois méchant. Perversi par le système, il l'apprécie tel qu'il est et ne veut pas qu'il change. Du coup, Onizuka représente un danger pour lui, car il veut changer le système. Il fait tout pour le renvoyer, mais ses plans ne cessent de se retourner contre lui.



## LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Dans le précédent numéro de D. Mangas, vous avez pu découvrir la première partie du nouveau film des Chevaliers du Zodiaque. Les dieux ont envoyé Artémis et trois de ses guerriers afin de destituer Athéna qui les a trahis en combattant Hadès. Athéna a dû rendre son sceptre et le sanctuaire est désormais habité par Artémis. Malgré le fait que leur tête soit mise à prix, Seiyar est ses amis décident de se rendre au sanctuaire, afin de sauver Athéna.

Suite du précédent numéro

# Saint Seiya Tenkai Hen Joso



À la fin du précédent numéro, Shun et Ikki ont été mis hors combat. De son côté, Seiyar découvre en sortant de la grotte où l'a jeté China que Hyoga et Shiryu se battent déjà contre un des guerriers d'Artémis.

décourager, Seiyar se relève et ne cesse de renouveler son attaque, même si, le guerrier la lui renvoie. Au bout d'un certain temps, la boule d'énergie se transforme en glace et l'évite :

mer son cosmos, comme il ne l'a jamais fait. Shiryu et Hyoga se lèvent une fois de plus et lui demandent de continuer pendant qu'ils s'occupent du guerrier. Pendant ce temps, Athéna continue à perdre son sang dans une grande étendue d'eau. Seiyar a repris la route et il est loin devant. Bien qu'à terre, Shiryu et Hyoga ont réussi à vaincre Odyseus en combinant leurs deux

les a vraiment sous-estimés. De son côté, Seiyar traverse une partie ensablée du nouveau sanctuaire et tombe nez à nez avec Icare, le plus puissant guerrier d'Artémis. C'est le chef du groupe et il se considère comme un ange.

**"Pourquoi as-tu défié les dieux ? Je suis Icare, un ange de la déesse Artémis. - Qu'as-tu fait de la déesse Athéna Saori ?**



Après avoir revêtu l'armure du Pégase, Seiyar sort de la grotte et remarque qu'à mesure qu'il avance sur le chemin, l'eau se transforme en glace. Reconnaisant la marque de Hyoga, il se dépêche et découvre que ce dernier et Shiryu ont été mis hors combat. Sans hésitation, le guerrier d'Artémis s'élève dans les airs et lance une attaque sous forme de boule d'énergie suivie d'un coup de pied fracassant contre Seiyar.

**"Le sang d'Athéna doit couler en ce moment. Voilà ce qui arrive à ceux qui défient les dieux.**

**- Je ne le permettrai jamais, promet Seiyar.**

**- Même si tu ne le permets pas, lorsque son sang sera épuisé, Athéna mourra."**

Seiyar se lève et, de rage, lance ses météores de Pégase. Mais le guerrier absorbe ses boules d'énergie et les renvoie sur Seiyar, détruisant à moitié son armure. Sans se

Hyoga est debout et prêt à combattre de nouveau. Le chevalier du Cygne lance donc l'attaque Diamant Dust sur le guerrier. Ce dernier prend son contrôle et tente de la lui renvoyer, mais l'eau autour de lui se transforme en dragon : Shiryu est debout lui aussi et lance l'attaque Rozan Sho Ryu Ha. Une fois de plus, le soldat d'Artémis prend le contrôle de cette attaque et met de nouveau Shiryu et Hyoga hors combat. Seiyar passe à son tour à l'attaque et tente d'enflam-



attaques - Shiryu a fait un dragon d'eau que Hyoga a transformé en glace. Odyseus finit par exploser sans laisser de traces, comprenant à cet instant qu'il

**- Athéna n'est déjà plus une déesse.**

**- Déesse ou pas, je crois en Saori.**

**- Je me suis entraîné pour être l'égal des dieux et pour me battre, tu devras parvenir à ma hauteur. Mais je ne comprends pas pourquoi je ressens en toi un cosmos presque équivalent à celui d'un dieu, Pégase Seiyar.**

Icare lance alors une attaque que Seiyar évite en répliquant avec ses météores, qui ne font malheureusement rien au bras droit d'Artémis.

**- Pégase Seiyar, ça va être un honneur de combattre celui qui a défié les dieux."**





## LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Créant une série de flashes électriques, Icare attaque Seiyar qui a du mal à répliquer. Marine fait alors son apparition et attaque à son tour, cherchant à déstabiliser Icare, qui est attiré par le son d'une étrange clochette que possède Marine.

**"Je ne suis pas un humain, cela ne m'intéresse pas. - Même si tu n'es pas humain, le son de cette clochette te rend curieux, n'est-ce pas ? - J'ai toujours espéré te revoir. Je n'ai jamais oublié ce sentiment. Mais quand j'ai trouvé cette clochette, je n'osais y croire. - C'est inutile que tu cherches le propriétaire de cette clochette. Même pour réunir un père ou une mère, ou une sœur dont je ne partage pas le sang. Tu ne trouveras rien."**



Furieux, Icare se prépare à lancer une puissante attaque contre Marine mais reçoit de plein fouet celle de Seiyar. Il se relève et éjecte le chevalier de bronze à une grande distance de là. Puis, il s'en va. Il est rejoint par Artémis, qui

lui demande s'il est attiré par le monde des humains.

**"Pourquoi deux d'entre nous ont pu être vaincus par des gens de niveau inférieur ?**



**- Ne t'inquiète pas. Toi, tu es différent, tu es sous ma protection. Tu es l'unique humain que j'ai choisi. Termine tout cela devant les yeux d'Athéna."**

La quête de Pégase est cependant loin d'être achevée et Seiyar tente de se rendre dans la prison où est

enfermée Saori. Malgré tout, quelque chose le retient. Il continue néanmoins d'avancer, jusqu'à ce qu'il soit en face d'Icare. Le combat recommence, à ceci près que le cosmos de Seiyar a augmenté et l'a rendu plus puissant.

Le combat fait donc rage entre les deux et comme d'habitude, Seiyar reçoit un grand nombre de coups. Il s'échappe malgré tout et finit par rejoindre Athéna, dont le sang ne cesse de couler. Reconnaisante, Saori le sert dans ses bras et lui dit que maintenant qu'elle n'est plus une déesse, il est libéré de son devoir de chevalier. Mais Seiyar que, quoi qu'il arrive, il se battra pour elle. Saori sort alors de l'eau et demande à Artémis de lui rendre son sceptre pour éliminer Seiyar, qui refuse de baisser les bras. Artémis s'exécute et Saori s'approche de Seiyar,

chent de le rejoindre, tout comme Hyoga et Shiryu. Lorsqu'ils arrivent, Seiyar s'écroule au sol et Athéna le prend dans ses bras en pleurant. Seiyar se réveille et dit à Athéna qu'il ne se bat que pour elle.



Furieuse de s'être fait berner, Artémis demande à Icare de la venger et de tuer Athéna. Mais Seiyar s'envole et l'arrête aussitôt. Pendant que Seiyar et Icare se battent de force presque égale, Athéna et Artémis s'apprentent elles aussi à se battre. Artémis fait apparaître un arc mais n'arrive pas à l'utiliser contre Saori. Seiyar de son côté prend le dessus et met hors combat Icare, qui est récupéré par Marine. Icare lui glisse alors



qu'il est heureux de retrouver sa sœur. Cette dernière l'appelle Têma et lui répond qu'elle est également heureuse de le retrouver. Il révèle aussi à Marine qu'il a compris pourquoi le cosmos des



chevaliers d'Athéna était aussi puissant : quand quelqu'un aime vraiment, sa force et son cosmos peuvent être décuplés à l'infini.

vraiment les dieux. Mais l'attaque est aussitôt dissoute par l'arrivée d'un étrange homme aux cheveux rouges. Artémis l'appelle "mon frère".

**- Ce que veulent les dieux, les humains ne devraient pas se permettre de poser la question. Artémis, je pensais que tu étais plus intelligente. Apollon saisit alors Saori et tente de la tuer mais, une fois encore, Seiyar s'interpose en lançant une attaque.**

**- Comment oses-tu l'attaquer à un dieu ?**

**- Pour Athéna, nous avons battu Poséidon et Hadès alors tu ne nous fais pas peur.**

**- Tu oses nous défier ? Nous avons l'éternité et le pouvoir."**

À ces mots, Apollon lance une attaque si puissante que même les vêtements de Seiyar sont arrachés. Il se retrouve nu devant Apollon avec derrière lui Phénix, Andromède, le Dragon, le



**"Vous qui essayez d'être supérieur aux dieux, les dieux ne peuvent le permettre, vous devez être punis."**

*Fin*



Et, alors qu'Artémis décoche sa flèche sur Athéna, Icare s'interpose et la reçoit.

**"C'est cela d'être humain, je n'ai pas pu m'en empêcher. Artémis, ne te bats pas contre Athéna.**

Seiyar, furieux, lance une attaque contre Artémis et demande ce que veulent

Cygne, Marine, China, la Licorne... Seiyar demande alors à son cosmos de brûler à l'infini. Sa puissance devient telle que les vêtements d'Athéna placés derrière elle sont arrachés. Puis, Seiyar s'envole dans les airs et prépare son attaque. Apollon prépare aussi la sienne...



## CONCLUSION

Les dieux ne peuvent admettre que de simples humains puissent les défier. Il indique à Seiyar qu'il ne pourra rien faire contre lui, car les humains ne peuvent se battre contre les dieux. Au moment où Seiyar est dans les airs, il lui dit que son intention n'est pas de le battre, mais de le toucher pour lui prouver que les humains peuvent atteindre les dieux.

Juste avant le générique de fin, Seiyar s'envole nu dans les airs et crie :

**- Mon cosmos, éclate-toi à l'infini...**

Le générique démarre - on voit des images de Seiyar qui parle à Athéna, mais ignore qui il est. Il semble que sa mémoire ait été effacée par les dieux pour avoir osé les affronter.

Fin du générique... On voit Seiyar toujours en pleine attaque dans les airs et là... Une nouvelle armure du Pégase, colorée et redessinée apparaît sur lui et il lance son météore de Pégase qui coupe le visage du dieu grec.

Épisode 13

# Le passage secret



À son réveil, Sangoku tombe sur deux démons qui lui expliquent qu'il n'est pas chez maître Kaïo, mais qu'il se trouve en enfer. Sangoku en déduit donc qu'il a dû tomber du camion et quitter la route en serpent pendant son sommeil.

De leur côté, Ten Chin Han et Chaoz commencent à escalader la tour sacrée pour rejoindre le Tout Puissant. Lunch est trop faible pour grimper avec eux et braque donc les deux Indiens amis de Sangoku avec un fusil : elle veut leur voler un avion qu'ils n'ont même pas ! Obligés de se défendre, les deux Indiens saisissent l'arme de Lunch et la font éternuer accidentellement avec leur plume. Une fois de plus, Lunch redevient la gentille brune, devant les deux Indiens qui n'ont



rien compris à ce qui vient de se passer.



Dans l'autre monde, Sangoku essaie de sauter le plus haut possible pour atteindre la route du serpent, mais la distance est trop importante et il n'y arrive pas. En attendant, les deux démons qui le regardent ont l'intention de

s'amuser avec lui, et jouent à pierre-feuille-ciseaux pour savoir qui va s'amuser et qui va travailler. Finalement, le gagnant décide d'aider Sangoku à rejoindre sa route en le lançant le plus haut possible.

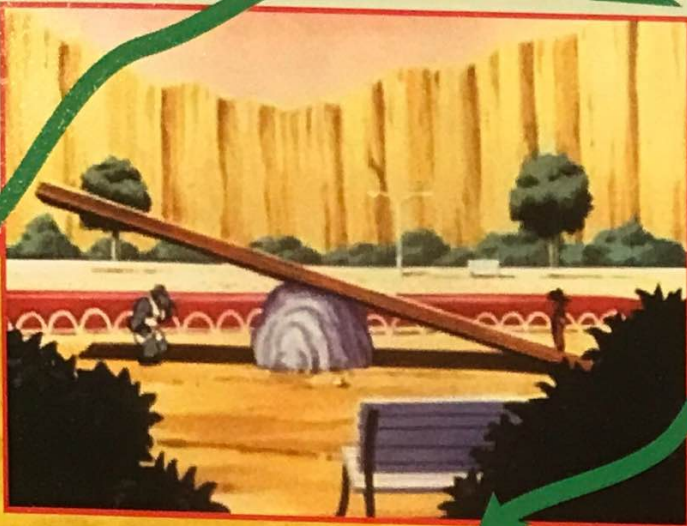


Mais, surpris de voir l'agilité de Sangoku, le démon lui propose un marché : s'il arrive à le battre, il lui donnera un appareil spécial qui lui permettra de remonter, mais s'il perd son âme lui appartiendra. Sangoku accepte le défi, car il est sûr de lui.

Le monstre dessine alors un rond par terre, qui va être l'espace de combat. Si un adversaire sort de cette zone, il a perdu. Face à un ennemi dix fois moins fort que lui, Sangoku n'a nul besoin

d'utiliser toute sa force et, d'un simple geste de la main, fait sortir son adversaire hors du ring.





L'appareil en question n'est qu'une simple planche de bois posée sur un caillou. Sangoku se met donc à une extrémité de la planche et le démon saute du haut d'une montagne pour envoyer Sangoku le plus haut possible. Mais ce n'est pas suffisant et Sangoku décide d'utiliser la propulsion du Kaméha Méa pour atteindre les nuages. Seul problème : un étrange mur invisible l'empêche de passer.

Quant au deuxième démon, il veut jouer lui aussi. Il explique donc à Sangoku que le seul moyen de retourner en haut est de passer par un passage secret, qu'il ne lui révélera



que si Sangoku arrive à l'attraper. N'ayant pas trop le choix, notre héros accepte cette partie de chat. Mais leurs deux vitesses sont identiques et la course pourrait durer des semaines. Du coup, Sangoku ruse, en faisant croire au démon qu'il veut manger un fruit de l'arbre. Bien entendu, le démon ne veut pas avoir de problèmes avec son maître et du coup, se met à poursuivre Sangoku pour l'empêcher de commettre cette bêtise. Les rôles sont inversés et Sangoku n'a plus qu'à se laisser attraper pour gagner le défi. D'un bond, il attrape le démon, qui lui révèle l'endroit où se situe le passage secret.



Avant de partir, Sangoku prend quand même un fruit, censé le nourrir en énergie pendant cent jours, si on en croit la légende. Puis, il emprunte le passage secret, un tunnel au bout duquel une étrange lumière indique la fin du chemin. Mais, une fois sorti, Sangoku se retrouve devant le Juge, au tout début de la route du serpent. Malheur, tout le chemin déjà parcouru est à refaire ! Il ne reste plus qu'à mettre les bouchées doubles.



# Hospitalité princière

Sangoku continue son long chemin vers Maître Kaïo, mais cette fois le fruit qu'il a mangé lui donne une force incroyable qui lui permet d'aller beaucoup plus vite. Même s'il a repris la route depuis son départ, Sangoku rattrape vite son retard et arrive très rapidement là où il était tombé. De son côté, Piccolo continue son entraînement grâce à la méditation et, une fois arrivé au bout de sa concentration, il déchaîne une technique qui fait trembler tout autour de lui. Sangohan arrive au bon moment pour voir la puissance de son maître. Impressionné, il regarde la scène avec admiration.



De leur côté, Ten Shin Han et ses amis attendent avec impatience l'arrivée du Tout Puissant pour commencer l'entraînement. Ils sont tous sûrs d'être assez forts le moment venu grâce aux nouvelles techniques qu'ils vont apprendre.



Sangoku arrive devant un temple où, d'après lui, vit maître Kaïo. Une fois devant l'entrée, il se fait aspirer par un serpent en pierre qui est en fait l'entrée du palais.



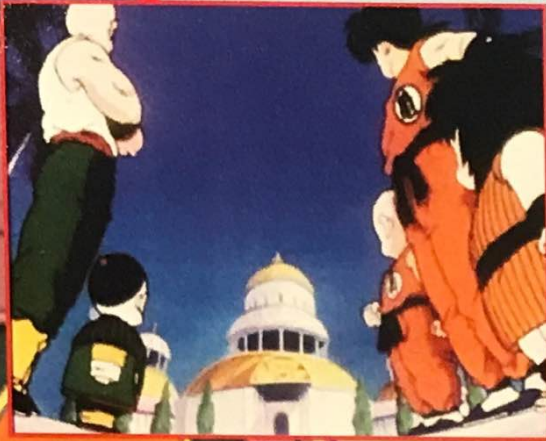
Au bout du couloir se trouve une étrange femme qui accueille Sangoku. Un gong retentit et une nouvelle femme rentre dans la pièce en étant annoncée comme la

princesse du palais. L'idiot de Sangoku ne se rend pas compte qu'il s'est trompé d'endroit et prend la princesse pour maître Kaïo. Il lui demande de lui apprendre les arts martiaux, mais au lieu de ça, la femme l'invite à danser le tango. Sangoku pense que c'est l'entraînement qui commence et il fait une prise à sa cavalière qui se retrouve par terre en un rien de temps. Il se fait tout de suite disputer par les servantes de la princesse qui lui apprennent qu'il se trompe de personne et qu'il n'est pas encore chez Maître Kaïo. Du coup, Sangoku n'a plus envie de perdre du temps. Il se prépare à repartir, quand la princesse lui propose de rester jusqu'au dîner. Bien sûr, dès qu'il s'agit de manger Sangoku est d'accord et il accepte l'invitation.





**L**a princesse, bien décidée à ne pas laisser partir Sangoku, ordonne à ses servantes de mettre dans la nourriture quelque chose qui le fasse dormir. Lorsque l'on amène à manger à Sangoku, il dévore tout ce qu'il y a sur la table en quelques secondes. La princesse, surprise de l'appétit de son visiteur, lui donne même sa part. Mais rien ne se passe, les herbes qui endorment n'agissent pas sur Sangoku. Aussi, grâce à un subterfuge, les servantes



lui font croire qu'il fait nuit en espérant qu'il ait sommeil. Mais une fois encore Sangoku n'est pas fatigué. Les servantes ne savent plus quoi faire pour le retenir et lui proposent finalement

de regarder un spectacle en buvant une bonne tisane contenant, là encore les fameuses herbes somnifères. Cette fois, c'est la bonne et Sangoku s'endort en rêvant. Grâce à un miroir magique, la princesse arrive à voir son rêve qui ressemble plus à un cauchemar. Sangoku imagine, en effet, que les guerriers de l'espace arrivent sur Terre et s'attaquent à son fils, un rêve tellement insoutenable qu'il le réveille de son sommeil.



**U**ne fois sur pied, Sangoku est bien décidé à reprendre son chemin, mais ce n'est pas l'avis de la princesse et de ses servantes. Cela fait trop longtemps qu'elles n'ont vu personne et il est hors de question de le laisser partir. Le palais se change donc en un serpent géant qui se met à poursuivre Sangoku, obligé de voler pour lui échapper.

Fort heureusement, en volant dans tous les sens, Sangoku réussit à faire un énorme nœud



avec le corps du serpent qui ne peut plus bouger.

Il peut donc continuer la longue route vers Kaïo.

Chez le Tout Puissant, l'entraînement a commencé et il regarde ces élèves se battre pour estimer leurs forces. Tout le monde commence à s'entraîner sérieusement, mais est-ce qu'ils seront tous assez forts quand les guerriers de l'espace arriveront ?

# La tempête



À l'abri de la pluie et de la nuit, Sangohan dessine par terre des équations, histoire de réviser, comme il avait l'habitude

de faire avec sa mère. Tout en continuant ses exercices, une scène particulière lui revient en tête. Ainsi, il se rappelle la fois où ses parents étaient fiers de lui pour avoir réussi tous ses devoirs. Mais ce flash-back lui fait aussi beaucoup de peine, car cela fait très longtemps qu'il n'a pas vu ses parents, qui



lui manquent énormément. De son côté, Piccolo a lui aussi sa mémoire qui lui rappelle un souvenir très précis, son combat contre Raditz. Il a du mal à encaisser que son ennemi était bien plus fort que lui et que même sa meilleure technique n'avait pu en venir à bout sans l'aide de Sangoku. Tous ces souvenirs le plongent dans une colère noire qui génère un phénomène étrange : un double de Piccolo vient de sortir du corps de Piccolo ! Sans même pronon-

cer un mot, Piccolo et son double commencent à se battre au milieu des foudres et de la pluie.



**A** son réveil, Sangohan a une idée qui va l'aider pour sa traversée du désert. Il construit une planche à voile avec du bois et du tissu. Du haut d'une dune, il se jette pour glisser sur le sable, comme il le ferait sur l'eau. Sangohan est fier de lui, son idée marche à merveille. Il peut ainsi traverser la mer de sable facilement et très rapidement. Tout se passe donc pour le mieux jusqu'à ce que un aigle géant l'attaque.

Les diverses cascades qu'il exécute pour éviter d'être attrapé par les griffes de l'aigle lui font perdre le contrôle de sa planche à voile. Sans pouvoir rien faire, Sangohan force vers le rebord d'une falaise et tombe pour atterrir sur une plage. L'aigle perd alors sa



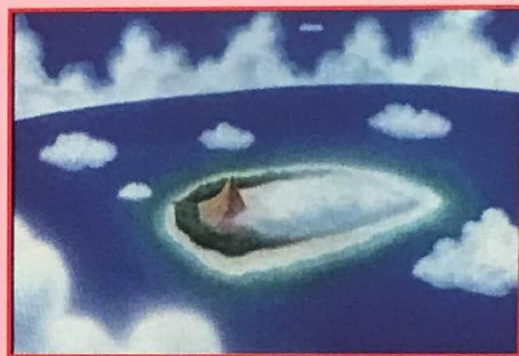
trace et continue sa route. De son côté, Sangohan tombe nez à nez avec un tigre qu'il a souvent rencontré pendant sa route. En espérant tomber sur quelqu'un, il commence alors à longer la plage jusqu'à la tombée de la nuit. Puis, après un long sommeil, il joue un peu avec le tigre près de la mer.



**P**iccolo reste sur ses gardes, car il sait que son double n'est pas loin. À peine a-t-il le temps de le repérer que son ennemi est déjà en train de lui envoyer une attaque ! Piccolo n'a d'autre solution que de renvoyer la boule de feu et reprendre le combat avec acharnement. Un combat qui n'a pas l'air de vouloir finir un jour étant donné que son double connaît toutes ses techniques et possède la même force.

Ailleurs, le père de Chichi est très inquiet pour sa fille : elle refuse de manger quoi que ce soit et reste enfermée chez elle à se demander comment va son fils.

Ce dernier, justement, vient de faire le tour de la plage, puisqu'il retombe sur sa planche à voile. Pour être sûr de lui, il escalade une montagne pour avoir une vue en hauteur de l'endroit où il se trouve. Une fois en haut,



la vue lui confirme ce qu'il pensait : il est sur une île déserte. Regardant aussi loin qu'il le peut par-dessus l'océan, il ne remarque malheureusement aucun signe de civilisation ou même d'une autre île. Normalement, il aurait dû être découragé, mais l'expérience qu'il a acquise dans le désert l'empêche de baisser les bras et il dessine sur le sable le schéma d'un bateau qui pourrait bien être sa seule chance de quitter l'île...

**P**our sa part, Piccolo a du mal à venir à bout de son double qui ne meurt jamais car même ses techniques les plus performantes ne l'atteignent pas. Quant à Sangohan, il a trouvé l'arbre qu'il lui faut pour construire son bateau. Il commence donc par couper les branches grâce à son épée. Puis, il creuse le tronc, devant le tigre qui le regarde d'un air curieux. Avant

la tombée de la nuit, Sangohan a réussi son bateau et prend le large en promettant au tigre de revenir le voir. Le pire est que, mis à part quelques grosses vagues, le bateau a l'air de bien tenir le coup. Mais Piccolo ressent du danger du côté de Sangohan et décide de refusionner avec son double pour lui venir en aide. Effectivement, une tempête se lève, et le bateau commence à prendre l'eau. Sangohan se dirige droit vers un tourbillon qui renverse le bateau d'un coup de vent. Piccolo survole la mer à sa recherche, mais il ne le voit pas. Sangohan risque de se noyer, car il ne sait pas nager.



# Le village abandonné



Après la terrible tempête qui a duré toute la nuit, Sangohan échoue inconscient sur une plage. Deux enfants - un garçon et une fille - essaient de le réveiller, mais comme il ne réagit pas, les enfants en déduisent qu'il est mort. Le plus grand des deux remarque l'épée à quelques mètres de son corps. Il commence à jouer avec, lorsque Sangohan se lève et leur ordonne de laisser son épée. Il retombe aussitôt dans les pommes.

Finalement, le petit garçon et sa sœur le ramènent chez eux. À son réveil, Sangohan est dans un lit à l'intérieur d'une vieille maison qui a l'air abandonnée. Ses deux sauveteurs l'interrogent pour savoir d'où il vient et quel est son nom. Ils lui expliquent ensuite que la ville dans laquelle ils se trouvent a été détruite il y a peu, par un raz de marée qui a tout ravagé en une seule et énorme vague. Maintenant, la ville est complètement en ruine.



Mais un sifflement interrompt leur conversation et les deux enfants em-

mènent Sangohan se cacher sans rien lui expliquer. C'est alors qu'ils se font attaquer par des hommes. Les deux enfants s'échappent grâce à une corde pour atterrir sur une passerelle située en haut d'un arbre. Sangohan quant à lui se retrouve seul devant l'ennemi, qu'il arrive facilement à semer d'un énorme bond. Une fois à l'abri, le garçon lui explique que les deux hommes viennent une fois par jour pour emmener les enfants dans un orphelinat de réputation très sévère, une sorte de prison pour enfants.



Plus tard, Sangohan et ses deux nouveaux amis assistent à l'enlèvement d'une fille sans pouvoir rien faire. Les hommes avaient presque réussi à enfermer la jeune fille dans leur camion quand un mystérieux garçon arrive et réduit en bouillie les kidnappeurs. Ces derniers s'enfuient donc sous les jets de cailloux envoyés par les enfants, qui crient de joie. Après avoir fait connaissance avec tout le groupe, Sangohan retourne à une vraie vie d'enfant de son âge. Il court, il joue et rit avec ses nouveaux amis. Depuis le temps



qu'il était seul, cette nouvelle situation lui remonte un peu le moral. Comme le peu de civilisation qui restait s'est regroupé dans le centre ville, c'est là que se trouve le marché. Face au vendeur de fruits, Sangohan se met à pleurer en se tenant le ventre. Ainsi, il attire l'intention sur lui pendant que ses camarades volent de quoi se nourrir. Mais le vendeur ne se

laisse pas avoir très longtemps par le tour qu'on lui joue et crie au voleur, dès qu'il aperçoit les enfants en train de piller son stand. C'est une folle course qui démarre entre les voleurs et le policier en appareil volant. Mais le policier se fait semer par les voleurs qui disparaissent avec tout un sac de nourriture.



À la nuit tombée, alors que tous les enfants dorment, Sangohan prend ses affaires pour retourner chez ses parents. C'est alors qu'il tombe sur le plus grand des enfants, qui est plus ou moins leur chef. Sangohan lui explique qu'il n'est pas comme tout le groupe, il n'est pas un orphelin et il veut retrouver ses parents. Tous les enfants ont entendu son discours et comprennent parfaitement que Sangohan veut rentrer chez lui. Ils l'interrogent donc sur sa vie de famille en rêvant d'avoir la même. Au bout du compte, tout le monde est d'accord pour aider Sangohan à rentrer chez lui le lendemain.



À bord d'une voiture, le jeune garçon conduit donc Sangohan jusqu'à sa route. Sangohan reproche à son sauveur de n'avoir rien fait pour aider les autres enfants et le jeune garçon lui explique alors que s'ils avaient continué à rester seuls, les orphelins n'auraient jamais réussi à s'en sortir. Finalement, Sangohan prend la route jusqu'à chez lui et au bout de quelques heures de marche, il arrive enfin devant chez lui. Mais, au moment de rentrer, il se rappelle sa mission : s'il ne continue pas à s'entraîner, il ne sera jamais assez fort pour battre les guerriers de l'espace et s'il ne fait rien pour les arrêter, toutes les personnes qu'il a rencontrées mourront. Les larmes aux yeux, il fait donc demi-tour en courant sans s'arrêter jusqu'à une clairière. En ce lieu, il tombe nez à nez avec Piccolo, qui lui demande s'il a désormais bien compris quelle était sa mission. Brave, Sangohan lui répond qu'il doit devenir le plus fort possible pour tuer les guerriers de l'espace. Désormais, le maître sait que son jeune élève vient de franchir la première étape de son entraînement et qu'il faut passer aux choses sérieuses.



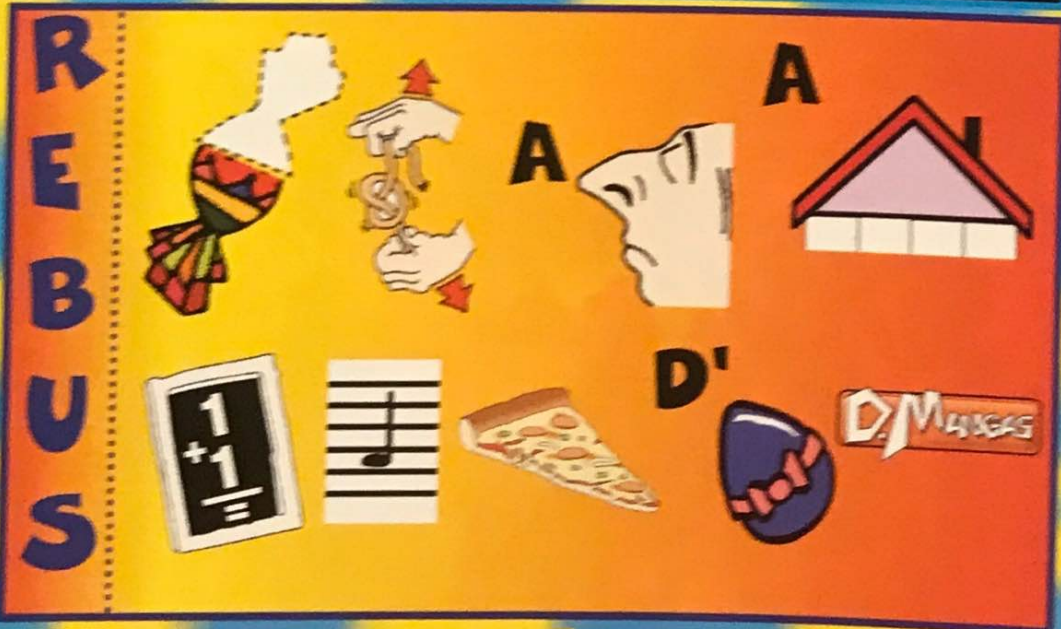
Au petit matin, tout le monde se tient en place en attendant l'arrivée des grands qui veulent les emmener à l'orphelinat. Le plan des enfants est de s'emparer de la fourgonnette pour emmener Sangohan jusqu'au chemin de sa maison. Mais leur plan ne se passe pas comme prévu, car cette fois-ci les kidnappeurs sont venus avec la police. Une grande bagarre générale commence, mais même si les enfants sont très agiles, ils restent des enfants et ils ne peuvent rien faire contre des grandes personnes beaucoup plus nombreuses. Les seuls qui arrivent à s'échapper sont Sangohan et l'aîné du groupe.



# 10 DIFFERENCES

# JEU

quelqu'un s'est amusé à dupliquer Astro, mais un seul est identique à l'original  
**A TOI DE TROUVER LEQUEL...**



## SOLUTIONS

10 différences : SATAN PETIT CŒUR : un arbre en plus, une goutte de sueur en moins, la couleur de la langue, la couleur du bandeau et celle du poignet. SAMSONKI : un magot, sa cicatrice, son nez et son pouce de la main droite ont disparu et la couleur de ses poignets a changé.  
 Rébus : Bon - Nord - A - Nez - A - Toi - Deux - La - Part - D' - Eau - D' - Manges - Bonne année à toi de la part de D. Manges  
 Clone parfait : 1



**Par SMS :**  
**Envoie CP suivi de la réf de ton choix au 8 16 17**  
*Ex : pour recevoir le logo de laelynn, 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
- 82275 Princesse sarah
- 00053 Charmed
- 82982 X files
- 82138 Albator
- 45988 Alfred hitchcock présente
- 07573 Animaniacs
- 82138 Albator
- 16300 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
- 00740 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 Télétoobies

### CINEMA

- 28419 Alien
- 24176 All time high - James Bond
- 01486 American pie
- 92358 Amityville
- 82140 Apocalypse now
- 75149 Batman
- 14005 Battle without honor or ...
- 75167 Blade runner
- 92359 Blair witch
- 03379 Blue moon
- 98843 BSD el exorcista
- 38054 Can't hardly stand it
- 92360 Candyman
- 38180 Cliffhanger
- 46078 Conan le barbare
- 92361 Demon night
- 70816 Die another day v1
- 28420 Dracula
- 75169 Dune
- 02674 Famille pierrafeu
- 33328 Fantômes
- 01209 Forrest gump

- 70729 Ghostbusters
- 34338 Gladiator v1
- 34339 Gladiator v2
- 75171 Goldeneye
- 01437 Good bye lenin
- 75172 Grolmins
- 75174 Hakuna matata - le roi lion
- 92366 Halloween
- 92367 Hannibal
- 01210 Hot stuff - the full monty
- 75966 Hôtel commissariat
- 03390 Independance day
- 75175 It's a kind of magic
- 85591 Jesus revoins
- 14304 Just like honey
- 38195 Kidnap the sandy claws
- 75203 Kiss from a rose
- 28422 Krokodil song - Peter Pan
- 55671 L'exorciste
- 82144 La cariooca
- 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 Log oof - avalon
- 98947 Lose yourself - Eminem
- 94642 Lovefool - 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

- 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 hump
- 84883 Business
- 83838 California love
- 46231 Changes
- 55680 Cleanin' out my closet
- 55779 Dilemma
- 80814 DJ
- 74539 Dr Hannibal
- 82613 Family affair
- 04183 Gangsta nation
- 78990 Gravé dans la roche
- 73837 Hey sexy lady
- 86372 Hot in herre
- 96143 Incassable
- 78988 La vengeance aux deux visages
- 82146 Le son des bandits
- 00033 L'empire du côté obscur
- 95057 Make it clap
- 01448 Manque d'argent
- 85897 Noble art
- 92451 OCB
- 85456 Pedal to the metal
- 80819 Sales gosses
- 06784 Saoko
- 78991 Sing for the moment
- 01462 Stunt 101
- 06122 The way you move
- 84896 Where is the love
- 54259 Without me

### SPOTS PUB'

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

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

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 8 16 17 - RCS 411 804 986 - Tarif : 1,5€/envoi + prix d'un sms - 2 sms par téléchargement - Sonneries monophoniques : compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trium, Sendo, Samsung adaptés. Sonneries polyphoniques : compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem, Siemens adaptés. Logos couleur : compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Siemens adaptés. Big logos : compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés. Logos classique : compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung, Alcatel adaptés. Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 - Loi dite de l'informatique et Libertés - tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse © 2004 Meiklejohn Graphics, UK - © Gilles Francescano - © Sandrine Gestin - © SOUTH PARK is a trademark of Comedy Partners.

# DUEL MASTERS



**Voici une sorte de kit de démarrage Duel Masters. Si vous ne connaissez pas ou peu la série, vous aurez le minimum vital dans le texte suivant. Duel Masters a été créé en 1998 pour concurrencer Yu-Gi-Oh ! Aujourd'hui, la série est diffusée à la fois sur Canal J tous les jours vers 18 h et sur M6 le samedi matin.**

## Les différentes parties d'une carte Duel Masters :

De gauche à droite :

**Valeur de la carte**  
(Chiffre haut gauche)

**Nom de la carte**  
(Haut centre)

**Type de la créature**  
(Sous le nom)

**Illustrations de la créature**  
(Dessin au milieu)

**Genre de la carte** (À gauche sous l'illustration)

**Présentation de la carte**  
(Texte milieu)

**Légende de la carte**  
(En italique bas gauche)

**Puissance de la carte**  
(Bas gauche)

**Puissance Mana**  
(Bas centre)

**Rareté de la carte**

## Qu'est-ce que puissance Mana ?

Dans la série, le Mana est la partie de sa force qu'un joueur donne à la carte pour lui donner vie. Dans le jeu, l'idée est à peu près la même. Le Mana est l'énergie magique qui sert à lancer des sorts. Plus vous en usez et plus elle descend. Dans le jeu, les cartes sont utilisées pour la créature qu'elles représentent ou placées à l'envers dans la réserve Mana comme simple carte de Mana.

## Qu'est-ce que la valeur de la carte ?

Ce chiffre correspond à la quantité de Mana à utiliser pour invoquer la créature de la carte ou jeter un sort. L'une des cartes utilisées doit appartenir à la même famille que le sort ou la créature à invoquer.

## Qu'est-ce que la puissance de la carte ?

Ce chiffre indique la puissance de la créature et son aptitude au combat. Il détermine aussi qui va remporter le combat en fonction de la différence de puissance.

## Qu'est-ce que l'engagement ?

Engager est une expression utilisée qui signifie "tourner la carte à l'horizontale".

On indique ainsi que la carte a déjà été utilisée et qu'elle ne peut plus servir pour le reste du tour.

Au début de chaque tour, les cartes sont désengagées et placées de nouveau à la verticale.





## Qu'est-ce que le plan de jeu ?

Il s'agit du tapis sur lequel les cartes sont posées. Il est partagé en deux parties.

**À gauche**, il y a le cimetière (pour les cartes mortes), en dessous la bibliothèque (la pioche des cartes, en fait).

**À droite**, vous avez trois séries de cinq cartes.

En haut, les zones de combat dans lesquelles sont placées les créatures qui doivent se battre.

**Au milieu**, la zone de bouclier. C'est là que l'on place au début du jeu les cinq cartes qui servent de bouclier pour vous protéger.

**En dessous**, la réserve de Mana est le lieu dans lequel vous placez les cartes que vous utilisez pour invoquer vos créatures face visible.



Si vous voulez en savoir plus rendez-vous sur [www.duelmasters.com](http://www.duelmasters.com)

## Jouer à Duel Masters est très simple et n'a rien à voir avec les prises de tête de Yu-Gi-Oh !

**DANS DUEL MASTERS, LE BUT EST DE BRISER LES BOUCLIERS DE SON ADVERSAIRE ET ENSUITE DE LE DÉTRUIRE.**

Pour commencer, vous devez mélanger votre deck et prendre cinq cartes. Elles vont être directement placées face cachée (attention, interdiction de les regarder) dans la zone de bouclier. Ce sont ces mêmes boucliers que l'adversaire doit briser. Votre main de jeu est réalisée

juste après quand vous piochez de nouveau cinq cartes que vous gardez dans les mains.

Au début d'un tour, vous devez désengager toutes vos cartes engagées et ensuite piocher une carte. Vous devez choisir ensuite une carte que vous poserez dans

vos réserve de Mana (à l'envers donc). Une fois que vous avez fait le plein de Mana, vous pouvez jouer en invoquant des créatures ou en plaçant un sort. Le coût de la créature doit être égal à la réserve de Mana et une des cartes doit tout de même être de même civilisation que la créature. Pour lancer un sort, la technique est la même, si ce n'est que la carte ne va pas dans la zone de combat. Il faut tout de suite lire le texte et ensuite mettre la carte au cimetière (face visible).

Vous faites appel ensuite aux créatures que vous voulez utiliser pour attaquer (vous êtes tout de même contraint de les utiliser une à une). Vous pouvez attaquer le bouclier de votre adversaire ou la créature qu'il a engagée. Si tous ses boucliers sont détruits, vous pouvez lancer une attaque finale qui le touchera personnellement. Et là, à vous la victoire !



Il existe un fan club Duel Masters appelé le D-Max. Pour s'inscrire, vous devez contacter Wizards of the Coast/Hasbro - Service Consommateurs "Duel Masters" - Savoie Technolac - 73378 Le-Bourget-du-lac Cedex.





# Nadja

## Apple Fields

Une nouvelle série japonaise arrive sur M6. Elle met en scène une jeune orpheline de 13 ans qui part avec un cirque faire le tour de l'Europe pour connaître la vérité sur ses origines et sur sa mère. Une série tendre dont voici le résumé du premier épisode, si vous avez raté le début.

## **n** La porte du Destin

Nadja grimpe dans un arbre avec son ami Oliver pour la dernière fois. Ils sont rejoints par Alex, afin de fêter leur séparation. Ils ont treize ans cette année et les enfants de cet âge doivent quitter l'orphelinat d'Apple Fields partir dans des familles, afin de travailler comme des adultes. Nadja regrette de ne pas avoir connu ses parents qui sont morts avant sa naissance. Une femme vient la voir et lui annonce que mademoiselle Evance, la directrice désire la voir. Cette dernière lui explique qu'il y a quelque temps un paquet a été livré pour elle. Nadja ouvre le paquet et y découvre un magnifique sac dans lequel il y a une robe splendide et un journal intime écrit dans une langue étrangère. Le colis est accompagné d'une lettre sur laquelle est écrit...

- **Félicitations très chère Nadja, tu vas bientôt avoir 13 ans. En guise de cadeau, chère enfant, j'aimerais t'offrir ses objets ayant appartenu à ta mère en souvenir du soir où elle a assisté à son premier bal en espérant que vous vous retrouverez un jour.**

Nadja ne comprend pas, elle pensait que ses parents étaient morts. La directrice lui explique qu'un jour, à Paris, une femme la lui a confiée en disant que son père était mort et sa mère était très malade. La seule chose que la femme avait laissé, c'est la broche que Nadja porte en permanence sur elle. Nadja est rejointe par Oliver et Alex pour une promenade en ville. Ils vont être accostés par le patron d'un cirque ambulante.

Il leur présente son équipe en commençant par Sylvie la vie d'or, Thomas le violoniste mélancolique, Abel le roi du rire, Rita la dresseuse lui-même et les lionceaux jumeaux Vanille et Chocolat. Ils se mettent à danser et Nadja réussit à les imiter sans peine. Mamita, la diseuse de bonne aventure du groupe lui prédit un grand avenir.

Au même moment sur une corniche, Rosso et Bianco deux hommes mystérieux observent Nadja. La nuit venue, ils s'introduisent dans l'orphelinat, mais Oliver qui les surprend les fait sursauter et ils font tomber leur lampe qui met le feu à l'orphelinat. Nadja réussit à faire sortir les enfants, mais se souvient qu'elle a laissé le magnifique sac contenant la robe à l'intérieur. Elle rentre bravant le feu, le récupère et ressort à l'arrière de la maison. Les deux hommes la surprennent et se mettent à la poursuivre. Ils réussissent à la rattraper et tentent de lui arracher sa broche. Dans le feu de l'action, la broche s'ouvre et laisse échapper une magnifique bague. Bianco et Rosso s'apprêtent à la prendre, mais ils sont interrompus par un très beau jeune homme du nom de Francis Harcourt. Après avoir assommé les deux hommes, il reconforte Nadja et lui remet sa broche et sa bague. Nadja tombe aussitôt amoureuse de son merveilleux chevalier et s'évanouit dans ses bras. Francis la conduit à la caravane du cirque et la remet à Mamita. Cette dernière la regarde dormir et lui dit :

- **Le moment est venu, la porte du destin s'ouvre devant toi.**



# CHRIS COLORADO

## "Faux-semblant" (2)

Résumé : Les Thanors attaquent par surprise Richard Juliani et ses partisans. Chris Colorado s'enfuit avec la fameuse Mallette Rouge contenant tous les secrets de la Fédération Mondiale et va la porter à Thanatos... Nous découvrons qu'il s'agissait en fait de Vladimir... Que sont devenus le vrai Chris Colorado et Chippowok ?

REGARDEZ, LÀ !  
DES THANORS !



IL FAUT  
DONNER  
L'ALERTE !



GRAND PROTECTEUR,  
LE PLAN SE DÉROULE  
COMME PRÉVU !



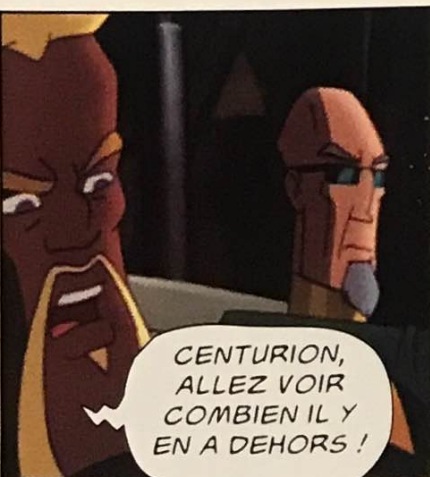
THANORS, PASSEZ  
À L'ATTAQUE !



KKKKK !



PAS DE  
PANIQUE !



CENTURION,  
ALLEZ VOIR  
COMBIEN IL Y  
EN A DEHORS !



COMMANDEUR, IL FAUT  
METTRE LA MALLETTE  
ROUGE À L'ABRI !



TU AS RAISON !  
REBECCAAAA !



JE SUIS LÀ !



REMETTEZ LA  
MALLETTE À CHRIS  
COLORADO !



MAIS VOYONS  
COMMANDEUR...



NE DISCUTEZ PAS !  
FAITES CE QUE JE  
VOUS DIS !



ÉCOUTE-MOI BIEN  
ATTENTIVEMENT...

AMIRAL, ILS SONT  
PLUSIEURS CENTAINES !



JE VAIS ÉVACUER  
LE COMMANDEUR  
ET SA FAMILLE !



À L'ATTAQUE !



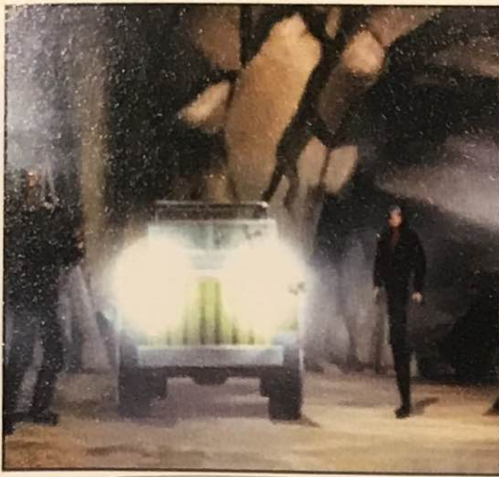
COMMANDEUR,  
IL FAUT VOUS  
ÉVACUER ! VOUS  
NE POUVEZ PAS  
RESTER ICI, C'EST  
TROP DANGEREUX !



ALLONS-Y JACK !



CHRIS, ON VA FUIR CHACUN  
DE NOTRE CÔTÉ !  
C'EST PLUS SÛR !



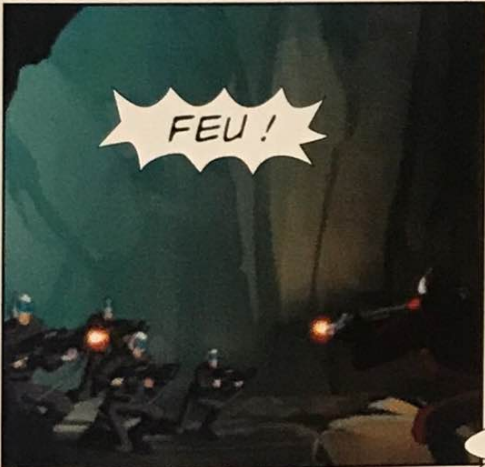
JE COMPTE SUR TOI, CHRIS !



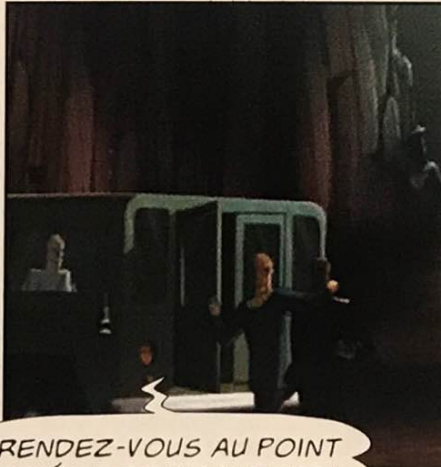
COMMANDEUR, IL FAUT QUE JE VOUS PARLE !

VOUS POUVEZ, COMMANDEUR !

PLUS TARD REBECCA !



FEU !



RENDEZ-VOUS AU POINT OMÉGA COMMANDEUR !



CENTURION, VOUS TRANSPORTEZ LA LIBERTÉ DU MONDE ALORS NE VOUS FAITES PAS PRENDRE !

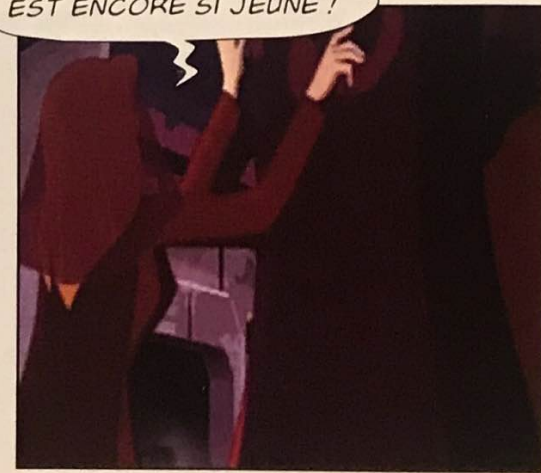
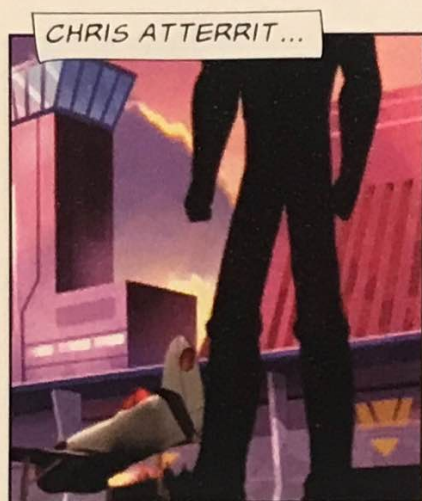
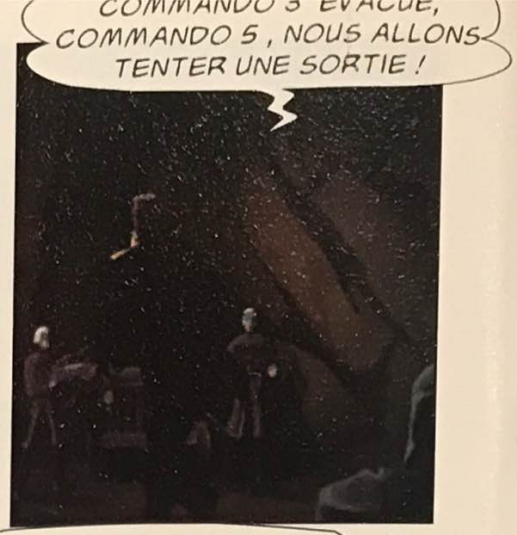
ET MAINTENANT, À NOUS LES THANORS !



MAIS J'AI LA BERLUE OU ON DIRAIT BIEN CHRIS COLORADO !



ALLEZ-Y ASPIRANTS THANORS, ILS SONT PEU NOMBREUX !





ON NE SAIT PAS !  
NOUS AVONS FAIT LES  
MORTS TOUTE LA NUIT !



TOUT CE QU'ON PEUT  
DIRE C'EST QUE CHRIS  
EST UN SACRÉ TRÂÎTRE !



MITCHELL !



VOUS AVEZ VU ÇA,  
L'INDIEN ? ON LEUR A  
DONNÉ UNE BONNE  
LEÇON !



IL FAUT RETROUVER  
LE COMMANDEUR !  
JE CROIS QUE JE  
CONNAIS LA VÉRITÉ !



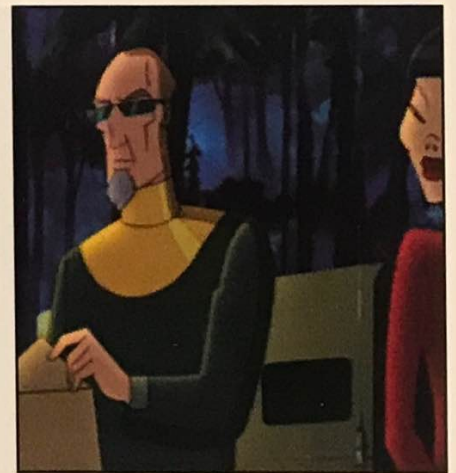
CENTURION, CONDUISEZ-  
MOI AU COMMANDEUR !



CHRIS CAUSAIT AU  
THANORS ET IL EST  
MONTÉ DANS LEUR  
AVION !



LES APPARENCES  
SONT TROMPEUSES !  
MON FILS EST  
VIVANT !



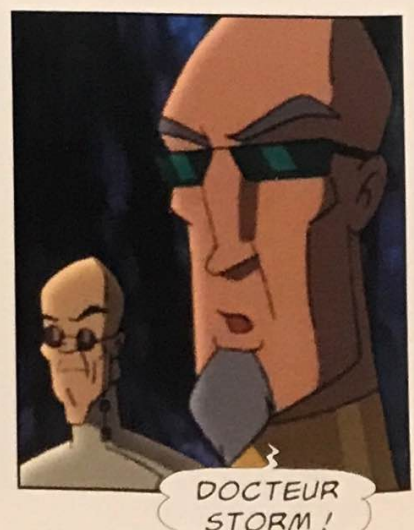
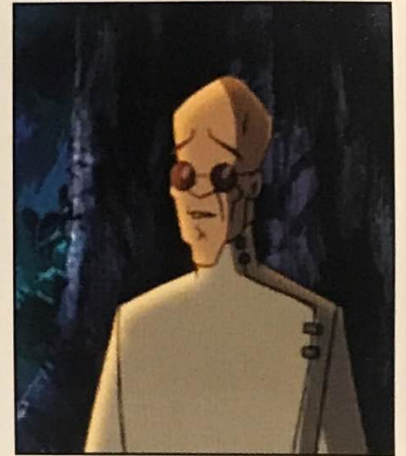
C'EST DIFFICILE À CROIRE  
MAIS TROP DE DÉTAILS  
CLOCHAIENT POUR QU'IL  
SOIT CHRIS !



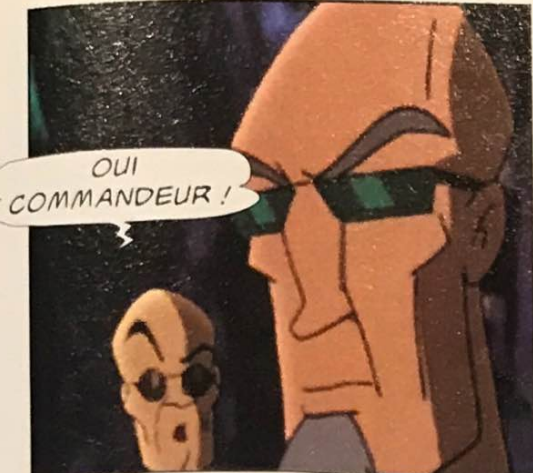
LE CONTENU DE LA  
MALLETTE ROUGE !  
MAIS POURQUOI  
VOUS AVEZ FAIT ÇA  
REBECCA ?




IL M'A APPELÉE  
VICTORIA HORS, IL  
NE LE FAIT JAMAIS !









OUI  
COMMANDEUR !




JE NE VEUX RIEN FAIRE  
SINON ON VA ENCORE DIRE  
QUE C'EST DE MA FAUTE !




AUSCULTEZ-MOI  
C'EST UN ORDRE !



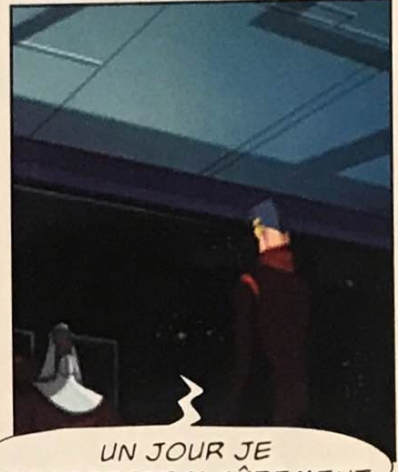
ILS VONT TROUVER LE  
TRANSPONDEUR DANS UN  
INSTANT ET J'IGNORE DANS  
QUELLE CACHETTE ILS SE  
TERRENT !




TU DEVRAS EXPIER  
CETTE FAUTE FILS  
THANORS ! TU N'ES PAS  
DIGNE D'ÊTRE MON  
DESCENDANT !




LAISSEZ-MOI ENCORE  
UNE CHANCE !  
DONNEZ-MOI UN PEU DE  
TORRENT NOIR !




UN JOUR JE  
REGRETTERAI SÛREMENT  
DE TE FAIRE CONFIANCE  
UNE DERNIÈRE FOIS !




GLOU GLOU !




REGARDEZ  
COMMANDEUR,  
VOILÀ LE MOUCHARD !



DONNEZ-LE MOI QUE  
JE LE DÉTRUISE !



CHRIS COLORADO N'EST  
PAS UN TRÂÎTRE ET NOUS  
DEVONS LE RETROUVER  
TOUT COMME SON AMI  
CHIPPOWOK !



MAIS OÙ SONT-ILS ?

# multimédia

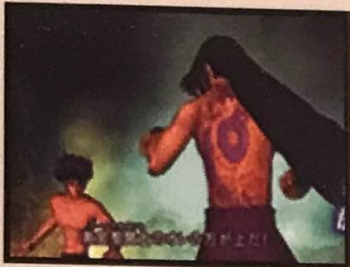
## Toutes les nouveautés

### Les Chevaliers du Zodiaque sur PS2

Un jeu de combat basé sur la série Saint Seiya est annoncé sur la console PlayStation, pour une sortie française, en novembre 2005. Le jeu portera le nom de Saint Seiya Sanctuaire.

Vous pourrez l'utiliser seul, avec un mode story dans lequel vous aurez douze heures pour sauver Athéna. Ou en duel comme tous les jeux de combat. Vous pourrez choisir entre les cinq chevaliers de bronze ancienne armure et les douze chevaliers d'or.

*Pour PS2.*



### Dead Or Alive Ultimate

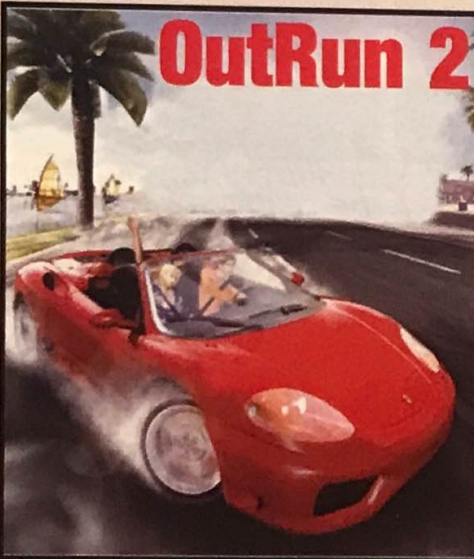
Ce jeu de combat est l'un des premiers sorti sur la console X-Box. Du coup, il a acquis une grande notoriété. Après avoir fait une version Beachvolley, ce jeu culte revient dans une version Online autrement dit une version jouable en ligne. Esthétiquement et graphiquement, il est le plus beau de tous les jeux de combat.

*Pour X-Box.*

### OutRun 2

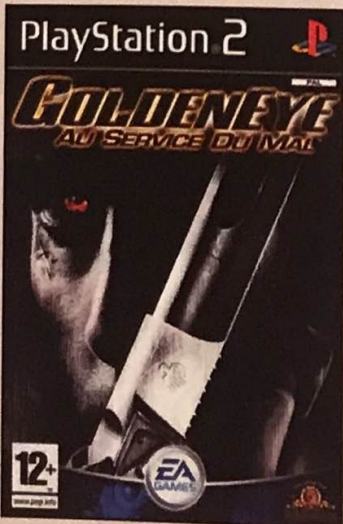
Cette licence est un vieux titre des années 80. Le principe est une course où tout est possible sur de vraies routes avec des voitures de luxe comme des Lamborghini, des Porsche... Ce jeu est très beau et vous permet de conduire les plus belles voitures du monde.

*Pour X-Box et PS2.*



### GoldenEye au service du mal

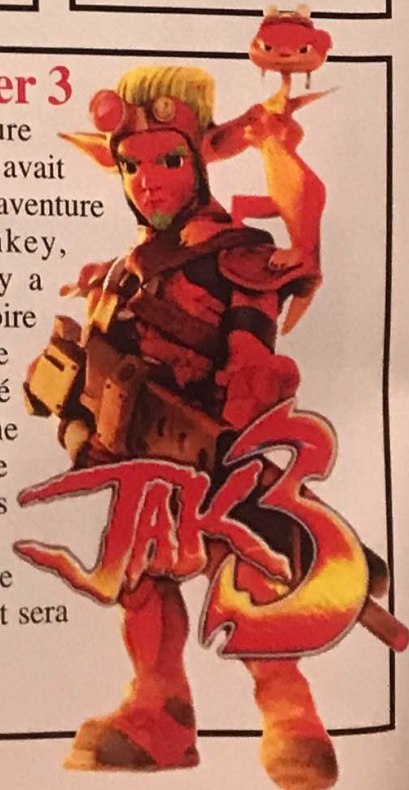
Ce FPS, jeu où on ne voit que l'arme à l'écran, représente vos yeux, est sorti à l'origine dans une version cultissime sur la Nintendo 64. Tiré du célèbre film de James Bond, il vous entraîne dans une aventure d'espionnage très musclée. Un grand nombre de décors et d'armes sont disponibles. *Pour PS2, X-Box et Gamecube.*



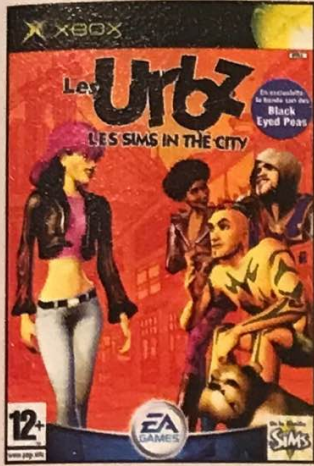
### Jack and Dexter 3

Le meilleur jeu d'aventure sur PS2. Avant Nintendo avait le monopole des jeux d'aventure plateforme avec Donkey, Mario... Aujourd'hui, il y a Jack and Dexter. L'histoire commence dans la terre de Pelés, où Jack a été exilé. Ce nouveau volume est encore plus sombre que le précédent. Après avoir maîtrisé le pouvoir noir, maintenant il maîtrise le pouvoir blanc. Ce volet sera le dernier de la série.

*Pour PS2.*



# Les Urbz



Ce jeu est un dérivé des Sims, l'un des jeux les plus vendus au monde. Dans cette version, vous n'avez pas pour mission de créer une famille idéale ou des groupes d'amis cool, mais faire survivre des gens dans une grande ville. Vous devez devenir cool et gagner le respect des gens. Vous devez trouver aussi un boulot, un appart' comme dans la vie réelle, mais en jeu vidéo.

Pour PS2, X-Box, GC, Game Boy.



# La DS la nouvelle console portable de Nintendo

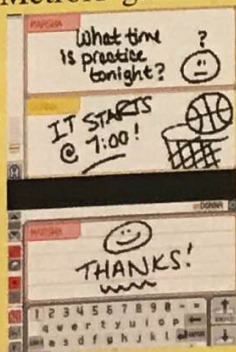
**E**n avant-première pour vous, nous avons testé la nouvelle console portable de Nintendo, la DS. Parlons tout d'abord de son design très futuriste. La console se replie sur elle-même en longueur. On est très vite conquis par son aspect proche de la Game Boy SP, mais en plus large. La première couleur disponible est le gris. Lorsque l'on ouvre la console, on s'aperçoit vite de son originalité avec ses deux



écrans. Il y a bien sûr un poste pour le casque et pour l'alimentation, mais il y a surtout deux ouvertures, l'une pour vos anciennes cartouches (Game Boy, Game Boy Color et Game Boy Advance) l'autre pour vos nouveaux jeux DS. Il a aussi un petit emplacement pour votre stylet, dont on vous parlera un peu plus loin.

Les jeux se présentent sous forme de carte mémoire identique à celle des appareils photo. La console dispose de boutons A, B, X, Y, L et R et aussi de Select et Start.

Parlons maintenant de la nouvelle façon de jouer que nous offre Nintendo. Grâce à son écran tactile et à son stylet, la DS offre de nouvelles façons de jouer jamais utilisées jusqu'à présent. Dans certains jeux, vous pourrez jouer normalement ou choisir d'utiliser l'écran tactile. Par exemple, sur Metroid grâce au stylet, vous pouvez tirer directement sur l'ennemi en touchant l'écran. Il y a certes un temps pour s'adapter à ce nouveau concept, mais une fois que vous



avez bien saisi le truc, ça marche vraiment tout seul.

Parmi les premiers jeux un nouveau Mario est disponible. En fait, c'est la version Nintendo 64, mais avec pas mal de changements. Maintenant vous commencez l'histoire avec Yoshi, après Mario, Luigi et Wario sont à débloquent. Chaque personnage a ses propres capacités, certains sautent plus haut, d'autres sont plus lourds, mais plus lents. Le but du jeu est toujours de trouver les étoiles qui sont maintenant au nombre de 150.

Lorsque vous allumez la console, vous pourrez utiliser le mode Pictochat. Grâce à ce mode, vous pourrez discuter avec une personne en lui envoyant des textes ou des dessins un peu comme sur Internet. La DS fonctionne comme un véritable Palm, vous écrivez votre texte et

hop ! Grâce au système sans fil, vous pouvez communiquer avec un ami.



La console est complètement sans fil, ce qui est utile, plus besoin de câbles qui traînent. Pour les jeux, vous pourrez jouer à plusieurs, toujours sans fil, mais surtout avec uniquement une seule cartouche. Pour cela, la DS téléchargera le niveau sur votre console ce qui prend un tout petit peu de temps, mais vous ne devrez le faire qu'au démarrage de la console. Pour les mini-jeux en multijoueurs vraiment le top du top !

# Duel Masters contre Yu-Gi-Oh !

## Duel Masters : Sempai Legends

Fiche technique

**Éditeur :** Atari  
**Genre :** Jeu de cartes  
**Participants :** 1 à 4 joueurs  
**Difficulté :** Facile  
**Machine :** GBA et PS 1



## Duel Masters

Fiche technique

**Éditeur :** Atari  
**Genre :** Stratégie  
**Participants :** 1 ou 2 joueurs  
**Difficulté :** Moyenne  
**Machine :** PS2



**BASÉ À LA FOIS SUR UN DESSIN ANIMÉ ET UN JEU DE TRADING CARDS DISTRIBUÉ PAR WIZARDS OF THE COAST. (CINQ CARTES SONT OFFERTES AVEC CE JEU) DUEL MASTERS EST BIEN PLUS FACILE À UTILISER QU'UN YU-GI-OH !**

**10 CARTES SONT OFFERTES AVEC LE JEU, PLUS DE 140 CARTES SONT RÉPERTORIÉES, PLUS CINQ MONSTRES INÉDITS. L'INTÉRÊT DE CE JEU, C'EST DE POUVOIR VOIR LES MONSTRES EN 3D, ANIMÉS LORS DES COMBATS.**

### L'HISTOIRE

Ce jeu est tout simplement une transposition sur la GameBoy du jeu de cartes. Pour l'histoire, Shobu s'est fait voler une carte rare et vous devez la récupérer.



### → LE JEU

Vous devez choisir votre deck de 40 parmi l'une des castes de monstres : les éléments nature, eau, feu, ténèbres, lumière. Chacune a des capacités différentes. Par exemple, les créatures de lumière ne sont pas rapides mais elles sont très puissantes. Vous pouvez échanger des cartes. Vous avez un système de bouclier que votre adversaire doit détruire pour vous vaincre. Dans ce jeu 180 cartes sont disponibles. Elles représentent Evo-exterminateurs la première extension.



### → AVIS

**Pascal**

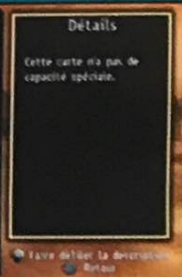
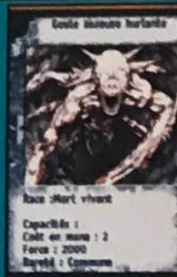
Le graphisme n'est pas top, mais ça n'a pas d'importance, car le but du jeu est de souligner l'esprit du dessin animé et du jeu de cartes. À ce niveau, Duel Masters est très réussi.

### → Notes

- **Maniabilité** → 18/20  
Les règles sont faciles, la prise en main rapide.
- **Durée de vie** → 17/20  
Étant donné que vous devez vous battre pour devenir célèbre, le jeu est long.
- **Graphisme** → 12/20  
Les graphismes sont le seul côté négatif du jeu.
- **Intérêt** → 17/20  
Si vous êtes fans de Yu-Gi-Oh ! ou habitué au style Yu-Gi-Oh ! à fond passez votre chemin, ce jeu n'est pas pour vous.

### → PRÉSENTATION

Lorsque vous vous battez, une animation 3D vous montre les monstres en pleine action. Vous devez collectionner, échanger ou remporter des cartes permettant d'invoquer de puissantes créatures. Le but est de devenir champion et de défendre son titre. Vous pouvez jouer avec 15 personnages différents. Le jeu se joue normalement avec les cartes et ensuite, vous voyez les monstres se battre. Il y a même une encyclopédie qui vous montre tous les monstres en 3D et vous pouvez consulter leurs caractéristiques. Il y a un mode 2 joueurs vraiment fantastique. Le principe est toujours le même, votre adversaire et vous avez 5 cartes qui vous servent de bouclier, le premier qui est détruit a perdu...



### → AVIS

**Pascal**

Au début le jeu est fantastique c'est vraiment dommage que le nombre de cartes soit limité. Si l'on y joue beaucoup on se lasse rapidement.

### → Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
La table de jeu est assez fantastique, ce qui rend le jeu facile à utiliser.
- **DURÉE DE VIE** → 16/20  
La première fois, on y passe beaucoup de temps et puis après, on le connaît par cœur.
- **Graphisme** → 19/20  
C'est ce qu'il y a de mieux. Le but étant de montrer des monstres en 3D.
- **Intérêt** → 19/20  
Le jeu est vraiment beau et réussi. Il est plus accessible que Yu-Gi-Oh !

Fiche technique

**Éditeur :** Konami  
**Genre :** Stratégie  
**Participants :** 1 joueur  
**Difficulté :** Moyenne  
**Machine :** GameCube



LE PLUS BEAU JEU YU-GI-OH ! FAIT JUSQU'À PRÉSENT. TROIS CARTES SONT OFFERTES DANS LA BOÎTE. POUR LA PREMIÈRE FOIS, DÉCOUVREZ SUR CE JEU LES 3 MONSTRES ULTIMES.

### L'HISTOIRE

Ce jeu est avant tout un jeu de stratégie pure et dure. Vous devez constituer une équipe et la lancer à la conquête ou à la défense d'un territoire. Vous les déplacez sur une carte pour attaquer.



### → LE JEU

Vous pouvez utiliser Yugi ou Kaiba avec des scénarii différents dans le mode challenge. Vous pouvez voir les combats en direct. Vous devez conduire vos troupes sur une carte où se trouvent différentes cités à conquérir. Vous devez les faire évoluer pour contrer les attaques des ennemis et attaquez leur forteresse. Elle se compose d'une série de sept combats successifs



### → AVIS

**Pascal**

Le jeu se veut un RPG stratégique, il est trop facile d'y jouer pour que l'on s'aperçoive que ce jeu oscille entre plusieurs genres. L'idée d'avoir fait sauter les cartes est géniale.

### → Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
Rien à voir avec les jeux de cartes ici Yu-Gi-Oh ! se joue comme un RPG.
- **Durée de vie** → 17/20  
Grâce au mode challenge, on peut ne pas se lasser du jeu.
- **Graphisme** → 17/20  
Le jeu est beau, mais les décors sont inexistant.
- **Intérêt** → 17/20  
Le jeu est déconcertant, car on s'attend à un jeu de cartes et non à un jeu de stratégie. Son originalité fait qu'on lui pardonne.

Fiche technique

**Éditeur :** Konami  
**Genre :** Jeu de cartes  
**Participants :** 1 ou 2 joueurs  
**Difficulté :** Moyenne  
**Machine :** X-Box



DANS CHAQUE JEU YU-GI-OH ! IL Y A UNE INNOVATION. ICI, C'EST LA POSSIBILITÉ DE CRÉER 3 DECKS AVEC UNE SEULE INTERFACE. TROIS CARTES SONT OFFERTES. VOUS POUVEZ VOIR DES MONSTRES DANS LA BIBLIOTHÈQUE DU JEU.

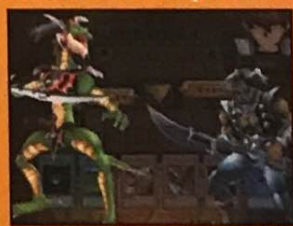
### L'HISTOIRE

Le jeu suit le principe de la série, vous ne pouvez donc pas choisir les personnages que vous voulez affronter. Le jeu est destiné à des joueurs qui sont déjà bons, car dès le départ, vous disposez de cartes puissantes. Le jeu est très fidèle et respectueux de la série. Il y a peu de combats en 3D.



### → LES CARTES

Le nombre de cartes différentes doit être de près de mille. Vous devez accumuler un maximum de cartes pour vous créer un deck. Vous pourrez participer à des triple duels avec une seule jauge d'énergie. Plus vous récupérez de cartes et plus vous renforcez votre jeu.



### → Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
Le jeu est compliqué et fait pour les pros des jeux Yu-Gi-Oh !
- **DURÉE DE VIE** → 16/20  
Bien que le jeu soit dur, on le termine facilement.
- **Graphisme** → 18/20  
Le jeu est magnifique, dommage qu'il n'y ait pas d'animation.
- **Intérêt** → 18/20  
Ce premier jeu sur X-Box a été fait avec tous les éléments qui ont fait le succès de Yugi, mais il manque de news.

### → AVIS

**Pascal**

Graphiquement, le jeu est une tuerie, mais il s'adresse, pour moi, uniquement aux fans de Yugi qui savent déjà jouer. Dommage que les combats soient représentés en images au lieu d'une animation.

ENFIN UN RPG DIGNE DE TOURNER SUR GAMECUBE, EN PLUS C'EST UNE EXCLUSIVITÉ NINTENDO. TALES OF SYMPHONIA A POUR CHARACTER DESIGNER KOSUKE FUJISHIMA CONNU DANS LE MILIEU DE L'ANIMATION JAPONAISE POUR AVOIR FAIT ENTRE AUTRES : "AH MY GODDESS, YOU'RE UNDER ARREST". POUR LA SORTIE DU JEU, NINTENDO A MÊME FAIT UN LOT AVEC LE JEU ET LA CONSOLE QUI SE SONT VENDUS COMME DES PETITS PAINS À NOËL.



## L'HISTOIRE

Elle débute à Isélia, le village des Oracles... une journée qui s'annonce classique (Lloyd, Genis et les autres enfants suivent les cours de leur professeur Raine), pourtant une succession d'événements tragiques va perturber tout ce petit monde tranquille. Le jour de la Prophétie est arrivé, une jeune fille, Colette est désignée comme l'Élu du Mana ayant pour mission la régénération du monde de Sylvarant.

Après vous constituez votre groupe composé de Lloyd, Genis et Raine (au début) pour accompagner Colette. Vous partez dans cette aventure qui vous tiendra en haleine pour au moins 80h, si ce n'est plus.

## LE PRINCIPE DU JEU

L'interface est un modèle d'ergonomie, intuitif, il n'y a pas de confusion possible (après un temps rapide d'adaptation comme dans tous les RPG). Excepté des options classiques



comme Parade ou Fuite, Tales of Symphonia se distingue par deux modes de combat : Technique ou Frappe.

Les combats se passent en temps réel, c'est vous qui dirigez votre perso pendant que l'ordinateur s'occupe de diriger vos compagnons. Dans le jeu, vous voyez les monstres avec lesquels vous allez vous battre ce qui n'est pas commun pour un RPG. Cependant certains combats sont inévitables comme les boss ou les monstres très bien cachés.



## → LES PERSONNAGES



### CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage dispose de caractéristiques propres (comportement, mode d'armement, d'habillement...) en fonction de leur race et de leur classe (magicien, guerrier, invocatrice...).



### MAGIE

Certains de vos alliés peuvent utiliser des invocations au combat. Ces attaques sont très puissantes contre vos ennemis, à vous de les utiliser à bon escient pour avoir une efficacité maximale.



### AU COMBAT

Lors des combats utilisez intelligemment les points forts de chaque personnage. Suivant vos ennemis, vos attaques peuvent être inefficaces. À vous de trouver les points faibles de votre adversaire et de trouver quel personnage est le plus apte à le combattre.

## → MODE DE COMBAT

Trois modes de combat : manuelle, semi-auto et auto. Divers paramètres influencent la situation de combat. Au début seuls Strat (Stratégie) et Tech (Technique), puis viendront s'ajouter plus tard Attaque U, Cap EXÉ (grâce



aux pouvoirs conférés par les experts). En maîtrisant tout ça, on arrive à réaliser des combos, des attaques dévastatrices ou des furies. Possibilité de personnaliser les touches pour les attaques.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo  
Genre : RPG  
Participant : 1 à 4 joueurs  
Difficulté : Moyenne  
Machine : GameCube

## → À PLUSIEURS

Les graphismes du jeu sont en Cell Shading ce qui donne aux personnages un côté manga très attachant. L'attitude des personnages change en fonction de l'état de santé dans lequel vous êtes. Les dessins animés en guise d'introduction des levels sont de toute beauté.



## → À QUATRE, C'EST MIEUX !



Dans Tales Of Symphonia, il est possible de jouer en mode multijoueurs. Vous pourrez faire le jeu jusqu'à 4 joueurs. Mais c'est le personnage principal qui dirige le jeu en dehors des combats. Lorsque vous rencontrerez un ennemi, vos camarades pourront alors vous venir en aide en dirigeant les personnages secondaires du jeu ?

## → DÉPLACEMENT

VOUS DISPOSEZ DE TROIS MODES DE DÉPLACEMENT.

- Au début, seul le mode marche est disponible.
- Plus tard, dans le jeu vous pourrez activer le mode longue distance,
- Encore plus loin, vous pourrez voler dans les airs ! Cool non ?



## → LEUR AVIS

**Babour**  
Excellent, vraiment je trouve que Nanco a fait du très bon travail. Tout dans le jeu est de très bonne qualité que ce soit les graphismes ou la bande son. J'ai passé 80h de bonheur.

**Pascal**  
J'adore le mélange principe du jeu, RPG et combat en temps réel, comme il y a dans Final Fantasy Crystal Chronicles. En plus, je suis fan de ce que fait Kosuke Fujishima.

## D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
Le style du jeu et un peu nouveau, alors il va vous falloir un temps d'adaptation.
- **Durée de vie** → 19/20  
Il vous faudra un peu moins de 80h de jeu pour le finir.
- **Son** → 19/20  
Correct dans l'ensemble, dommage qu'il ne soit pas doublé en français.
- **Graphisme** → 19/20  
Cell Shading + Monsieur Kosuke Fujishima = une pure merveille.
- **Intérêt** → 19/20  
Tales Of Symphonia et le RPG à avoir impérativement sur GameCube. Le jeu s'en sort avec tous les honneurs.

LA PLUS GRANDE CHASSEUSE DE L'UNIVERS EST DE RETOUR POUR UNE NOUVELLE MISSION. ÉTANT DONNÉ QUE LE PREMIER METROID PRIME AVAIT TRÈS BIEN MARCHÉ, NINTENDO A DÉCIDÉ DE RENOUVELER L'AVENTURE EN FPS. LES METROIDS SONT TOUJOURS LÀ, MAIS CE NOUVEAU COMBAT PARLE D'UNE GUERRE ENTRE LA LUMIÈRE ET L'OBSCURITÉ.



Fiche technique

**Éditeur :** Nintendo  
**Genre :** Aventure  
**Participants :** 1 ou 4 joueurs  
**Difficulté :** Moyen  
**Machine :** GameCube

## L'HISTOIRE

La nouvelle mission de Samus consiste à localiser un vaisseau de la fédération qui a disparu alors qu'elle poursuivait des pirates. Tous les indices laissent penser que le but de la fédération, c'est d'écraser la planète Ether. Une fois sur place



Samus se fait attaquer par les pirates. En fouillant la planète, elle tombe nez à nez avec ce qui semble être son double maléfique. Après quelques recherches, elle trouve un habitant de la planète Ether qui lui explique ce qui se passe. En fait, la terre sur laquelle elle se trouve a une planète jumelle



qui est habitée par des monstres obscurs. Deux terres oui, mais il n'y en a qu'une qui peut survivre...



## → MODE MULTIJOUEURS

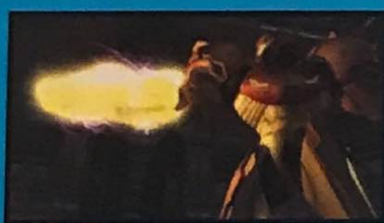
Le premier mode multijoueurs et le Deathmatch qui consistait à affronter les autres joueurs. On peut aussi



changer des paramètres comme la musique ou le nombre de victoires à acquérir pour gagner. Dans le mode chasseur, il ne faut pas seulement tuer les autres joueurs mais aussi récupérer des pièces cachées.



## → TECHNIQUES DE SAMUS



Comme dans tous les jeux Metroid, Samus dispose de plusieurs armes et de techniques différentes. Son canon accroché au bras n'a qu'un tir de base au début de l'histoire,

mais des missiles et des tirs très puissants comme le rayon de lumière sont à débloquer dans le jeu. Samus peut toujours se mettre en boule pour passer dans des petits tunnels. Des armures différentes sont aussi à débloquer pour accéder à des niveaux inaccessibles.



## → LEUR AVIS

### Pascal

Je ne suis pas trop FPS, mais celui-ci m'a conquis. Un seul défaut, on se perd trop facilement dans le jeu, sinon le reste tue. Vous pouvez l'acheter les yeux fermés.

### Babour

Fan de Metroid, c'est avec grand plaisir que je retrouve Samus dans une nouvelle aventure. J'ai vraiment adoré le jeu pour toutes les nouveautés et pour le scénario.

## MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
La manip' n'est pas vraiment celle d'un FPS, mais plus d'un Resident Evil.
- **Durée de vie** → 18/20  
Le mode multijoueurs accroît la durée de vie du jeu.
- **Son** → 18/20  
Musiques fantastiques et bruitages très réalistes.
- **Graphisme** → 19/20  
Les graphismes sont meilleurs que dans le premier volet.
- **Intérêt** → 19/20  
Ce nouveau Metroid est aussi passionnant que le premier. Les nouveautés sont nombreuses et le scénario est très prenant.



DANS LA NOUVELLE AVENTURE DU PLUS CÉLÈBRE AVENTURIER DU MONDE DU JEU VIDÉO, LINK, VOUS DEVREZ SAUVER LA PRINCESSE ZELDA. PLEIN DE NOUVEAUTÉS ONT ÉTÉ RAJOUTÉES. LINK PEUT DÉSORMAIS DEVENIR MINUSCULE ET PEUT AINSI EXPLORER UN MONDE DE MILLE FAÇONS. PLEIN DE RÉFÉRENCES AUX AUTRES ÉPISODES DE LA SAGA SONT DANS CE VOLET QUI EST SANS DOUTE L'UN DES MEILLEURS.



**Fiche technique**  
 Éditeur : Nintendo  
 Genre : Aventure  
 Participant : 1 joueur  
 Difficulté : Moyenne  
 Machine : Game Boy Advance

## PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

Dans le monde d'Hyrule, on donne une fête à l'occasion d'une vieille légende qui raconte qu'il y a bien longtemps, des esprits maléfiques avaient envahi ce monde. Quand tout semblait perdu, un légendaire héros apparut avec une épée et un pouvoir appelé la lumière d'or. Link accompagné de la princesse Zelda se rend à la fête. Un personnage nommé Vaali vient jouer les trouble-fêtes. La légende raconte que tous les cent ans, la lumière d'or et l'épée font leur apparition. Vaali veut s'en emparer, il change grâce à ses pouvoirs la princesse Zelda en pierre. Link apprend l'existence des Minish, de minuscules lutins qui avaient créé l'épée. Une course commence entre Vaali et Link... qui des deux trouvera les pouvoirs Minish avant l'autre...



Link apprend l'existence des Minish, de minuscules lutins qui avaient créé l'épée. Une course commence entre Vaali et Link... qui des deux trouvera les pouvoirs Minish avant l'autre...

## → NOUVEAUTÉS

Aux armes habituelles comme le boomerang, l'arc, les boîtes de Pégase et l'épée viennent se rajouter de nouveaux objets, pour aider Link dans sa quête. Le vase qui aspire et qui souffle de l'air est l'une des armes que vous récupérez en premier. Une canne magique peut vous permettre de retourner



certains objets, mais elle peut aussi vous propulser. Une cape munie d'ailes vous permet par contre de planer quelques secondes.



## → RÉFÉRENCES

Dans ce nouveau Zelda, il y a plein de références sur les autres aventures de Link. Tout d'abord, on retrouve pas mal de personnages déjà vus sur GameCube et Nintendo 64. Plusieurs des musiques sont des reprises de toute la saga. Si vous faites partie des chanceux qui connaissent les aventures de Zelda vous remarquerez facilement ces petits clins d'œil. Bien sûr, il y a aussi beaucoup de nouveautés qui deviendront sûrement aussi un jour en clin d'œil dans une future aventure de Link.



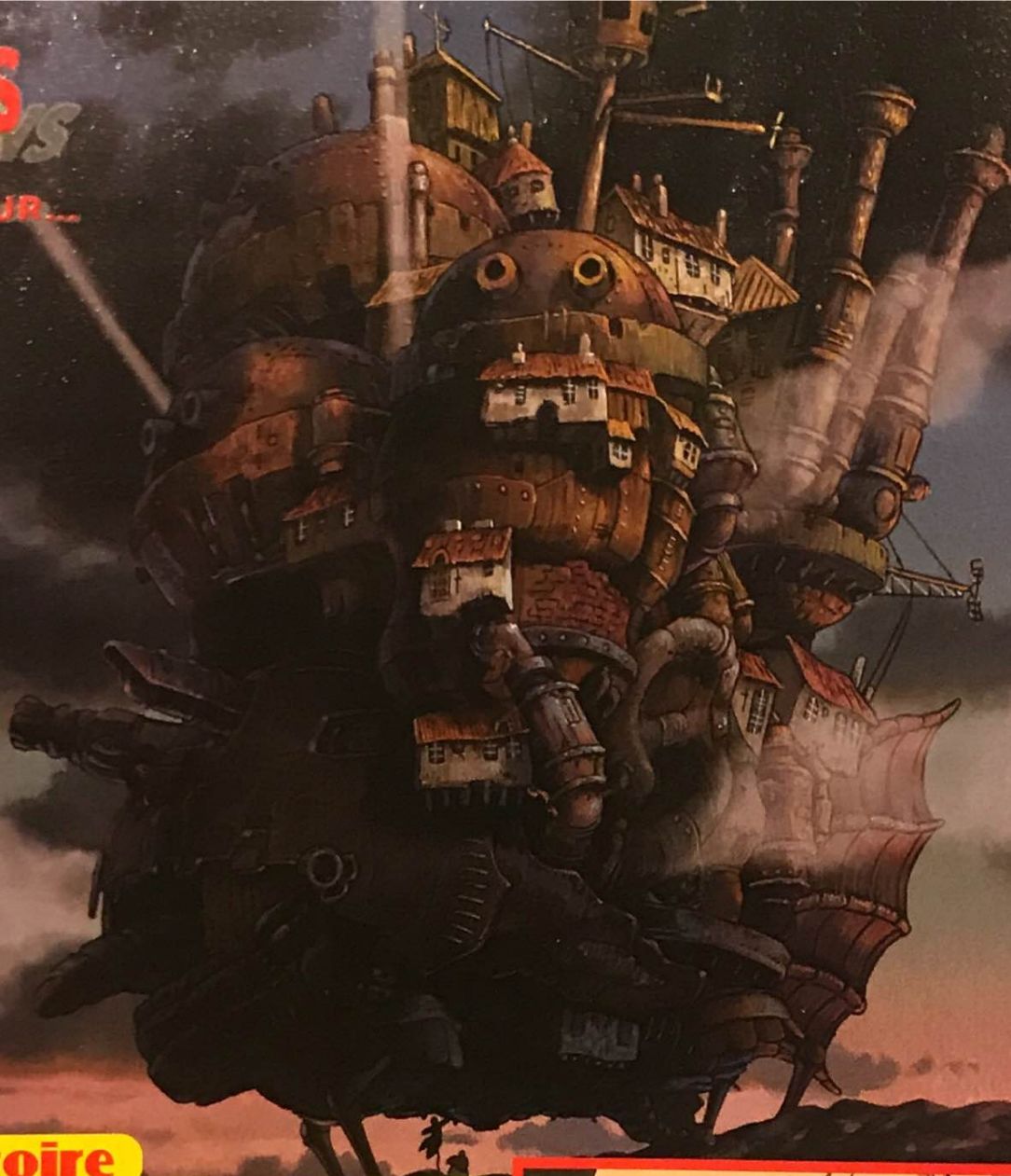
## → LEUR AVIS

**Babour**  
 Pour moi, c'est le meilleur Zelda auquel j'ai jamais joué. Nintendo a réussi à faire de mieux en mieux. De plus, les petits clins d'œil sont très ingénieux.

**Pascal**  
 Ce nouveau Zelda va réconcilier tous les joueurs un peu déçus depuis le Wind Waker. J'ai grave kiffé toutes ces nouveautés sans changer l'ambiance.

## D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
 La manip' est impeccable, dommage qu'il y ait si peu de boutons sur GBA.
- **Durée de vie** → 78/20  
 Le jeu n'est pas très long, mais il y a une multitude d'objets sympa à récupérer.
- **Son** → 19/20  
 Certains morceaux viennent des autres aventures de la saga.
- **Graphisme** → 19/20  
 Le jeu est magnifique.
- **Intérêt** → 20/20  
 Zelda Minish Cap est sûrement l'un des meilleurs jeux jamais faits jusqu'à maintenant.



## L'histoire

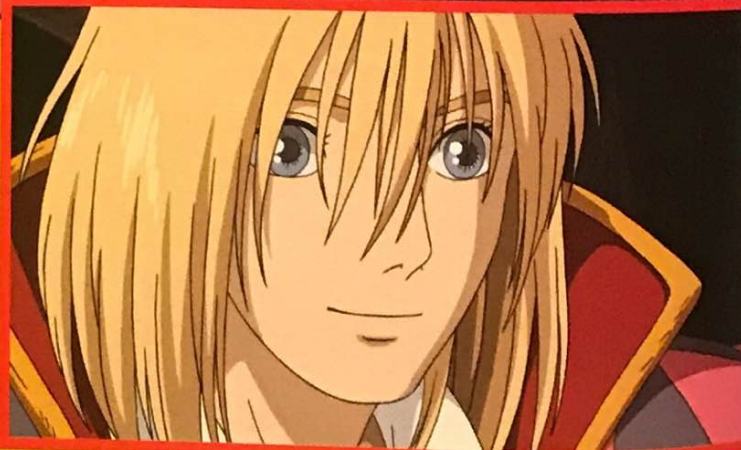
**S**ophie, vit dans une petite ville avec sa belle-mère et ses deux sœurs, Lettie et Martha. Après la mort de son mari, la belle-mère met en apprentissage Lettie et Martha (une décide d'apprendre la magie blanche, alors que l'autre devient boulangère) et garde

langerie où travaille sa sœur, elle rencontre en chemin Hurlé qui l'entraîne malgré elle. Hurlé est un magicien qui vit dans un château ambulant à pattes. Il s'est installé depuis peu hors de la ville. Tout le monde en a peur, car une légende dit qu'il est habité par un sorcier



Sophie, afin de l'aider dans son magasin de chapeaux. Bien qu'elle déteste sa vie, Sophie est très douée pour fabriquer des chapeaux. Un jour, alors qu'elle se rend à la bou-

langerie où travaille sa sœur, elle rencontre en chemin Hurlé qui l'entraîne malgré elle. Hurlé est un magicien qui vit dans un château ambulant à pattes. Il s'est installé depuis peu hors de la ville. Tout le monde en a peur, car une légende dit qu'il est habité par un sorcier



plus rentrer chez elle. Elle ne peut pas expliquer ce qui lui est arrivé, elle décide de s'enfuir de la ville.

Une nouvelle vie commence pour elle. Trop fragile et trop vieille pour courir, Sophie ne peut aller très loin. Elle doit se résoudre à se rendre au château du sorcier d'Hurlé pour s'y cacher. Elle va être cachée par Calcifer, le démon de feu qui est condamné à rester dans le château pour l'alimenter, ce qui lui permet de se mouvoir. Sophie et Calcifer décident

de s'entraider, si elle trouve comment le libérer de cette malédiction, il fera de même pour elle. Les deux amis d'infortune vont alors voyager ensemble dans un pays en guerre et vivre de folles aventures. Sophie va découvrir que ce château est habité par la magie. C'est d'ailleurs elle qui le protège des visiteurs indésirables. Sophie va aussi apprendre à assumer sa vie de femme et tomber petit à petit amoureuse de l'étrange sorcier d'Hurlé.

# Château ambulant

## Note sur le film

Dans ce film, on retrouve un sujet cher à Miyazaki autrement dit des personnages liés par leur infortune. Ici, des gens ayant subi une malédiction doivent s'entraider. Le château ambulant est un melting-pot de tous les films de Miyazaki. Il ressemble beaucoup au "Voyage de Chihiro" et traite de l'émancipation. Dans les deux cas, l'héroïne est prisonnière d'un château. Elle passe de l'état de jeune fille fragile et pleurnicharde à celui d'une adolescente qui s'assume. Ici, le thème principal est la guerre sans aucune explication sur ses origines. Les soldats sont encouragés par le peuple et se font tuer sans raison. Ils sont persuadés de défendre leur pays ou une noble cause, alors qu'en réalité ils sont manipulés.

Sortie  
le 12 janvier



## Exposition Miyazaki / Moebius

Si vous aimez les œuvres du réalisateur de ce film, je vous conseille de vous rendre à l'exposition Miyazaki/Moebius qui a lieu jusqu'au dimanche 13 Mars 2005 au Musée de la Monnaie de Paris, 11 Quai de Conti dans le 6<sup>e</sup> arrondissement. Les deux auteurs dévoilent leur collection personnelle de dessins à travers 300 créations, réparties sur 6 salles.



## Avis de Pascal

Ce film est éthiquement beau et l'histoire, bien que très très librement adaptée du roman de Diane Wynne Jones, est magnifique. Le film est fait pour plaire à tous les publics. Ce qui est un peu dommage, c'est que tous les personnages présents sont très typés. Hurle est narcissique, Sophie timide et peu sûre d'elle. Mais la musique est belle, les images sont impressionnantes et prouvent que l'on n'a pas besoin d'images de synthèse pour faire un film réussi.



Astro est un jeune robot capable de raisonner comme un humain. Créé par le docteur Tenma à partir de l'esprit de son fils défunt, Astro vit dans un monde où les robots sont les esclaves des humains. Il tente à sa façon de créer une égalité entre les deux, mais la haine ne peut disparaître comme cela. D'un côté comme de l'autre, des êtres luttent pour la suprématie de leur camp.

# ASTRO LE PETIT ROBOT



Robot créé par le professeur Tenma. Il possède les mêmes capacités qu'Astro. Atlas hait les humains car Daïchi, qui lui a servi de modèle, détestait son père. Des électrochocs encore plus puissants menacent Astro.



Atlas est un robot que le riche Tokugawa a commandé au professeur Tenma. Il hait les humains qui commandent les robots et se met à attaquer les usines de Tokugawa les unes après les autres.

Le professeur Tenma a donné à Atlas les souvenirs de Daïchi, mais ce dernier détestait son père.



Atlas n'a aucun scrupule à blesser les humains.



Les gens surpris par l'affaire Atlas ont commencé à penser que les robots étaient dangereux.



Découvrez cette série d'avant-garde tous les jours à 17h30 sur Canal J et le mercredi et samedi vers 9h sur France 3.

L'école est fermée car tout le monde a peur d'Astro. Sur le chemin du retour, il voit une illusion qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau...



Le professeur Ochanomizu lui apprend que c'est le professeur Tenma qui l'a créé pour remplacer son fils Tobio, mort dans un accident de voiture.

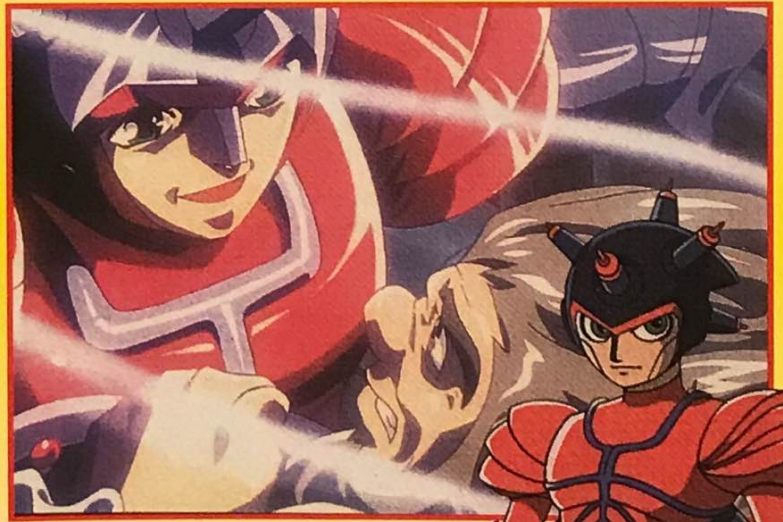


Astro arrive pour arrêter Atlas. Un violent électrochoc le pousse à utiliser son Arm Cannon ! Atlas, endommagé, s'enfuit.

Le Arm Cannon d'Astro atteint Atlas de plein fouet !



Atlas, renforcé par le professeur Tenma, attaque la base lunaire. Encore une fois, Astro et Atlas combattent avec violence ! Mais Tokugawa apparaît et tente de tirer sur Atlas. Au lieu de ça, il détruit le mur de la base. Il est sur le point de se faire aspirer dans l'espace quand Atlas le sauve. Le professeur Tenma a réparé Atlas et renforcé ses électrochocs.



Daïchi voulait voir son père redevenir gentil comme autrefois ! Atlas révèle à Tokugawa les vrais sentiments de Daïchi. Atlas confie Tokugawa à Astro et se laisse aspirer dans l'espace.



Astro est en mauvaise posture face au nouvel Atlas ! Il ne lui reste plus d'énergie dans le Arm Cannon. Mais c'est alors que...



# LES ENQUÊTES

Les enquêtes de Kindaichi passent sur la chaîne Mangas.

L'occasion pour nous de faire le point, non pas sur la série (nous vous l'avons présentée dans un numéro précédent de D.Mangas) mais sur la manière dont les énigmes sont ficelées...



## Seuls au monde...

Avez-vous remarqué que, dans Kindaichi, tous les meurtres sont des meurtres dans des lieux déserts ? Ils se trouvent dans des lieux coupés du monde. Au début de l'histoire, les gens peuvent y accéder normalement. Mais quand les meurtres commencent, l'endroit où a eu lieu le crime devient complètement isolé du reste du monde. Pourquoi ? La raison est simple : le fait que l'enquête ait lieu dans un espace fermé limite les possibilités et permet de se concentrer sur les indices. Là où des policiers seraient obligés de poursuivre l'assassin qui a pris la fuite, Kindaichi sait dès le départ que le meurtrier est parmi les invités. Il est donc plus facile d'enquêter, puisque les suspects potentiels sont connus.

## ... avec un tueur en série

Sauf que l'assassin est un récidiviste. Il ne tue pas qu'une seule personne : en général, au moins trois ou quatre invités sont tués avant que Kindaichi découvre la vérité. Cela permet certes de faire diminuer le nombre de suspects mais la tension augmente : notre détective doit découvrir la vérité au plus vite, sans quoi un autre meurtre sera commis. En parallèle, ces crimes n'ont pas lieu au hasard. Les victimes ont toutes un lien plus ou moins important avec le meurtrier : le mobile du crime, en somme. Le meurtrier n'est pas un psychopathe qui assassine sans raison. Il a toujours quelque chose à reprocher à ses victimes ou, si ce n'est pas le cas, le meurtre rentre

dans le cadre de son plan (maquiller une preuve, accuser un innocent, faire diversion...). Mais, là où ça se corse, c'est qu'on ne connaît les mobiles qu'après-coup alors que, quand l'enquête commence, il est impossible de savoir qui est lié à qui et pour quelle raison. Seule l'enquête d'Hajimé peut lever le voile.

## Les meurtres en espace clos

Une autre constante est les meurtres en espace clos. Si vous faites attention, il est normalement impossible de sortir du lieu du crime après avoir commis son meurtre : la fenêtre est trop petite pour qu'on puisse passer, la porte est fermée à clé, il y aurait eu des traces de pas, si on était passé par l'extérieur... Bref, le meurtre semble infaisable au départ. La solution à ce problème tient bien souvent à un plan que Kindaichi fait des lieux. Cela lui permet de savoir où se trouvaient les différentes personnes et d'envisager les moyens de contourner les difficultés : peut-être y a-t-il un passage secret ? Peut-être que le meurtrier a fait diversion pour se donner le temps de passer par un chemin détourné ? Peut-être enfin s'est-il caché juste à côté et a-t-il fait semblant d'arriver comme si de rien n'était ?

## Les hasards qui font bien les choses

Souvent, Kindaichi bute dans son raisonnement. Il croit avoir trouvé la solution mais, alors qu'il la déroule complètement dans sa tête, quelque chose cloche. Il a dû oublier un truc important, mais il ne sait pas quoi. Le pire dans tout ça, c'est qu'il sait qu'il est bloqué et qu'il lui manque un indice. C'est bien souvent dans ces cas-là que le hasard tombe à point nommé : l'un des per-

sonnages se salit comme par hasard, faisant penser à Kindaichi à un vêtement. Ou bien un truc tombe de la poche de quelqu'un et ce simple hasard relance le raisonnement de notre détective en herbe. Quand ce n'est pas un coup de pouce gros comme une maison où Miyuki lui fait une remarque qui n'a rien à voir, mais qui oriente le raisonnement. Bref, Kindaichi est aussi un gros chanceux.

## Tuyaux pour découvrir les coupables

Voici quelques idées pour découvrir les meurtriers avant Kindaichi. En général, ne vous focalisez pas sur une seule personne, cela faussera toutes vos idées : n'importe quel personnage peut être coupable, à l'exception de Kindaichi et Miyuki bien entendu. Ensuite, faites très attention à l'arrivée des personnages : le coupable n'est généralement pas le premier ni le dernier de ceux que rencontre Kindaichi. Il est important qu'il soit noyé dans la masse et donc au beau milieu des autres personnes. Même si personne n'y prend garde, faites attention aux Sidekicks de Kindaichi (Miyuki et Ryuta Saki par exemple). Comme ce ne sont pas des spécialistes de l'enquête, personne n'écoute ce qu'ils disent alors qu'une simple remarque de leur part s'avère souvent pertinente. Sauf qu'elle ne prend sa signification qu'à la fin de l'enquête. Enfin, avec tous ces conseils, il n'y a plus qu'à espérer que vous ne serez pas comme moi : je suis à chaque fois persuadé que quelqu'un est coupable, alors que c'est faux. L'avantage, c'est que, du coup, je sais que ma première impression n'est pas la bonne, ce qui élimine d'office un suspect de la liste. À moins que...

# DE KINDAICHI



# DRAGON BALL Z BUDOKAI 3



L'événement du moment c'est la sortie du jeu vidéo Dragon Ball Z Budokai 3. Cet ultime jeu pour PlayStation 2 est un jeu de combat réunissant les plus grands personnages de la série et des films. Tout en 3D et en Cell Shading, Budokai 3 est le plus abouti des jeux de combat. On peut voir les traînées sur le sol lors des combats, les attaques peuvent détruire le décor et de superbes séquences d'animation apparaissent lors des attaques ultimes.



Vous aurez 500 capsules à récupérer pour personnaliser les divers joueurs, afin de leur apprendre de nouvelles techniques, toujours plus puissantes. Pour acheter les capsules qui vous donnent ces nouvelles techniques, vous devez obtenir une carte de membre. Plus le niveau de la carte est élevé et plus les techniques le sont. Vous pouvez choisir entre trois types de capsules. Les rouges sont à utiliser pour les techniques de combat, les vertes pour les équipements et les jaunes pour les objets divers. Vous pourrez en outre échanger vos capsules avec vos amis en passant par vos cartes mémoires.

## Les attaques

À la différence d'un Street Fighters ou d'un Tekken, les coups sont très faciles à réaliser et tout est basé sur des combinaisons d'attaque. En frappant, vous remplissez une jauge de ki qui vous permet d'utiliser vos super pouvoirs. Vous pouvez entre autres vous transformer en super guerrier, lancer des boules d'énergie, vous téléporter... Plus vous l'utilisez et plus la jauge descend, vous rendant par là même



vulnérable. Si deux personnages attaquent en même temps, une cinématique prend le relais et vous indique entre autres de taper le bouton ou tourner le joystick le plus rapidement possible pour prendre le dessus. Vous pouvez passer en mode hyper et ainsi décupler vos forces dans un état de fureur absolue. Vous pouvez accéder entre autres aux Dragon Rush, une succession d'attaques.





## Le mode tournoi

Il reprend les arcanes du célèbre tournoi des arts martiaux. Cinq niveaux de difficulté sont disponibles. Ils vous permettront entre autres de vous entraîner pour accéder au magasin de capsules...



## Vos capacités



Vous pouvez aussi vous téléporter derrière un adversaire pour lui porter un coup. Dans certains lieux invisibles à l'œil nu, vous pourrez utiliser vos pouvoirs sensoriels pour vous repérer et voir normalement.

## Le mode du Dragon...

Dans le mode du Dragon évolutif, vous découvrirez un scénario de onze points de vue différents. En gros, vous incarnez l'un des protagonistes tels que Sangohan ou Crillin et vous devez participer à la bataille de Namec (mais aussi à des combats sur Terre) tel qu'il les a vécus avec la possibilité de changer des choses. Votre but bien sûr sera de trouver les sept boules de cristal et de protéger les habitants. À mesure que vous avancez dans le jeu, vous gagnez des points qui vous servent à augmenter les compétences de votre personnage. Il peut devenir plus fort, porter des coups plus puissants, avoir une durée de vie plus longue...



Dans ce mode, vous pouvez voler en toute liberté sur la carte de jeu et en profiter pour récupérer des capsules. Vous devez visiter des villages, discuter avec des gens, afin de pouvoir jouer avec eux par la suite. Bien évidemment, vous pouvez faire tout le jeu sans vous prendre la tête avec ce genre de considération, mais le but de Budokai 3 est de récupérer les 38 personnages jouables dans le CD. Vous pourrez utiliser le radar pour vous diriger.



Si vous récupérez les boules de cristal, vous pourrez débloquer les bonus ou des modes cachés. De même, vous pourrez faire un vœu à Shéron le Dragon.

## Le mode arène du dragon



Ce mode est très intéressant, car il vous permet de participer à des combats dont le but est d'améliorer votre personnage pour le mode aventure.

L'entraînement est disponible sous deux formes. La première vous permet de vous entraîner comme bon vous semble, alors que la seconde sera placée sous l'autorité d'un senseï. Ce second entraînement sera découpé en chapitres, chacun vous enseignant des choses comme les déplacements, certains coups, des attaques énergétiques. Chacun des chapitres est basé sur des moments différents de la série, Raditz contre Goku...





# Les divers personnages

Les 38 personnages qui apparaissent dans le jeu sont partagés entre les personnages de la série Dragon Ball Z, les huit premiers films et Dragon Ball GT.

## Raditz

Frère de Sangoku, il a été envoyé sur Terre pour obliger Sangoku à dominer les habitants. Tout comme Nappa, il a surtout une force physique brute. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 1 de Dragon Ball Z.

## C16

C16 est un cyborg créé par le docteur Gélot dans le but de détruire Sangoku. Il apparaît dans l'épisode 134. C16 est le dernier robot 100 % mécanique de Gélot. Malheureusement, il avait le même problème que les premiers : il était un peu trop pacifique. Ses avant-bras sont de puissants canons à plasma.

➔ **Où le trouver ?** Quand vous faites le monde du Dragon une seconde fois, utilisez Crillin sur la plaine de l'île sud et conduisez-le à Bulma dans la ville ouest.

## C17

Apparaît pour la première fois dans l'épisode 133. Fait à partir du corps d'une jeune orphelin, lui et sa sœur possèdent maintenant de grands pouvoirs pour éliminer Sangoku. Il peut entre autres voler, générer des champs de force et lancer des rayons d'énergie.

➔ **Où le trouver ?** Battez-le avec Piccolo (Petitcœur) dans le monde du Dragon.

## C18

Sœur jumelle de C17, elle apparaît pour la première fois dans l'épisode 133. Elle a les mêmes pouvoirs que son frère. Elle est pourtant un peu plus forte du fait de sa grande cruauté.

➔ **Où la trouver ?** Terminez le monde du Dragon avec Crillin

## C20

En réalité, il s'agit du docteur Gélot qui a mis son esprit dans le corps d'un robot. Il apparaît dans la série à l'épisode 126, peut absorber l'énergie de ses adversaires et lancer de puissants faisceaux d'énergie.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez le battre avec Yamcha dans le monde du Dragon.

## Badack

Père de Sangoku, il apparaît dans le premier téléfilm. Ce puissant guerrier à l'apparence de Sangoku s'était dressé contre Freezer, après avoir découvert qu'il voulait détruire les guerriers de l'espace. Il peut voir le futur et lancer des boules d'énergie.

➔ **Où le trouver ?** Dans le mode Dragon, entrez dans la capsule de Raditz

## Bou Bou

Il apparaît dans la série DBZ épisode 232 et a été créé par Bibidi dans le but de l'aider à conquérir l'univers. Un des dieux Kaïoh a fusionné avec lui et depuis, Bou bou est un gros bonhomme surpuissant avec un cerveau d'enfant. Il peut voler et transformer ses ennemis en biscuit.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez le battre avec Sangoku dans le monde du Dragon.

## Cell

Arme ultime du docteur Gélot, il a été créé à partir des cellules de personnages comme Sangoku et ses amis, afin de cloner leurs compétences. Pour s'améliorer, il doit fusionner avec C17 et C18. Cell peut lancer des rayons d'énergie avec l'index et le majeur réunis. Il apparaît dans la série à l'épisode 142.

➔ **Où le trouver ?** Pour l'obtenir, vous devez le vaincre avec Sangohan ado.

## Cell Jr

Lors du Cell Game - le tournoi de Cell dans le but de trouver des adversaires - ce dernier crée des Cell Jr pour affronter les amis de Sangoku et les tester. Il crée 7 spécimens qui sont des répliques de Cell avec un esprit d'enfant. Il apparaît dans l'épisode 183.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez battre Piccolo dans l'arène du Dragon avec un personnage ayant un niveau compris entre 20 et 40.

## Le guerrier intergalactique (Great Saiyaman)

Afin d'aider les habitants de Hercule City sans être reconnu, Sangohan a demandé à Bulma de lui créer un costume de super-héros. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 201. Il possède tous les pouvoirs de Sangohan, peut voler, créer des rayons d'énergie et se déplacer rapidement.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez terminer le monde du Dragon avec Sangohan.

## Dabura

Roi des démons, il apparaît dans l'épisode 221. Il a été hypnotisé par Babidi qui l'utilisait pour trouver le porteur d'une grande énergie.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez le battre avec Sangohan dans le monde du Dragon.



## Piccolo Petitcœur

Issu de la planète Namek, il est la fusion du Tout Puissant représentant le bien et de Saïyan Petitcœur représentant le mal. Il apparaît pour la première fois réellement dans l'épisode 102 de Dragon Ball. Il peut reconstituer son corps et lancer de l'énergie tournante avec ses doigts.

## Freezer

Ce tyran intergalactique détruit des planètes pour les revendre au plus offrant. Il a éliminé presque tous les guerriers de l'espace. Il a le pouvoir de se transformer trois fois et de lancer des rayons d'énergie, entre autres avec son index. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 45.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez le battre avec Sangoku dans le monde du Dragon.

## Ginyu (Ginyu)

Chef de l'armée secrète de Freezer, il a été chargé de trouver les boules de cristal. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 61. Il a entre autres le pouvoir de prendre possession du corps de n'importe qui.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez le battre avec Sangoku dans le monde du Dragon.

## Le démon Bou Bou

Une fois débarrassé de son côté bon gentil, il est rapide et peut sortir des morceaux de son corps pour absorber ses ennemis. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 254.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez le battre avec Sangoku dans le mode du Dragon.

## Le démon Bou Perfect

Il est aussi puissant que Sangoku et Végéta réunis. Il est rapide et peut absorber ses ennemis pour prendre leur force. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 270.

➔ **Où le trouver ?** Dans le mode du Dragon vous devez le battre avec Sangoku.

## Cooler (Kura)

Il apparaît dans le film 5. C'est le frère de Freezer et il était venu sur Terre pour le venger. Il peut se transformer trois fois pour devenir plus fort. Il peut aussi se déplacer très vite.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez battre Freezer pour faire apparaître Végéta en super guerrier, que vous devez vaincre au même endroit. Allez ensuite jusqu'au point rouge et battez Cooler.

## Shin Kaïoh

Ancien dieu de la zone Nord, il est à la recherche de Babidi et pour cela va participer au tournoi des arts martiaux. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 208.

➔ **Où le trouver ?** Dans le mode du Dragon, avant de vous rendre à la dernière bataille de Sangohan, cherchez-le dans la plaine.

## Broly

Pour beaucoup, le plus puissant personnage de tout Dragon Ball. Il apparaît dans le film Dragon Ball Z numéro 8. Appelé aussi le guerrier millénaire, Broly est instable et ne supporte pas les cris. Quand il les entend, il devient fou et veut tout détruire. Il peut voler, a une force physique phénoménale et peut lancer de puissantes boules d'énergie.

➔ **Où le trouver ?** Terminez trois fois le monde du Dragon avec Sangoku et battez Broly.

## Crillin

Meilleure ami de Sangoku, il apparaît pour la première fois dans l'épisode 10 de Dragon Ball. Il peut voler et a créé la technique du disque d'énergie qui peut tout découper sur son passage.

## Hercule (Mr Satan)

Père de Videl, ce catcheur champion du monde a fait croire qu'il avait éliminé Cell. Il n'a aucun pouvoir, si ce n'est ses techniques de catch. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 175.

➔ **Où le trouver ?** Avec Piccolo dans le mode du Dragon, rendez-vous dans le désert, puis parlez à Videl dans la ville centrale.

## Nappa

Frère d'armes et protecteur de Végéta quand il était jeune, il est très fort physiquement. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 22.

## Oméga Shéron (Chi Shéron)

Dragon maléfique de la boule de cristal à sept étoiles. Il est très fort et représente la puissance absolue. Il apparaît pour la première fois dans les épisodes de fin de Dragon Ball GT.

➔ **Où le trouver ?** Au moment d'affronter Gotenks dans le tournoi du monde du Dragon, vous devez rejoindre Bulma dans la ville ouest et ensuite aller battre Gotenks pour débloquer Oméga Shéron.

## Recom

Membre des forces spéciales de Freezer il doit retrouver les boules de cristal, il a une grande force physique et se déplace à des vitesses phénoménales. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 64.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez le battre avec Sangoku dans le monde du Dragon.

## Saibaman

Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 23. Ils sont représentés sous forme de graines que l'on plante dans le sol afin d'obtenir des guerriers de base qui évitent à leur possesseur de se battre contre des ennemis de base. Ils peuvent lancer de l'énergie plasmique par la tête.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez battre Nappa dans l'arène du Dragon avec un personnage d'un niveau compris entre 10 et 20.



## Sangohan adulte

Fils de Sangoku, ici il est tel qu'il est quand il se retrouve face au démon Bou après avoir été entraîné par le doyen des Kaïoh. Il apparaît pour la première fois sous cette forme dans l'épisode 263.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez terminer le monde du Dragon avec Sangohan ado.

## Sangohan ado

Le fils de Sangoku, tel qu'il était lors de son combat contre Cell dans l'épisode 181. Il est à ce moment-là plus fort que son père.

## Sangohan enfant

Il était petit, avait une grande puissance mais il était trop pleurnichard. Sangohan a été entraîné par Petit-cœur. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 1 de DBZ.

## Sangoku

Héros de la série dans sa version de base en tant que simple guerrier de l'espace, tel qu'il est dans tout DBZ.

➔ **Où le trouver ?** Pour le transformer en Végito vous devez battre Bou Bou avec Sangoku dans le corps de Bou dans le mode du Dragon.

## Sangoku enfant

Le héros de la série tel qu'il est dans tous les épisodes de Dragon Ball. Il est plutôt fort en arts martiaux et utilise beaucoup son bâton magique.

➔ **Où le trouver ?** Au début du monde du Dragon, utilisez Sangoku pour aller à la maison de Sangohan (le grand-père de Sangoku).

## Sangoten enfant

Second fils de Sangoku, il apprend très vite et a la force de Sangohan ado. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 200.

➔ **Où le trouver ?** Dans le mode du Dragon, vous devez le battre avec Sangohan.

## Videl

Fille de Hercule et femme de Sangohan, c'est une battante qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. Depuis toute jeune, elle apprend diverses techniques de combat et Sangohan lui apprendra le technique du vol. Elle apparaît pour la première fois dans l'épisode 200.

➔ **Où le trouver ?** Cherchez-la dans les plaines avec Sangohan dans le monde du Dragon.

## Oub

Réincarnation de Bou, il est très puissant et va devenir le successeur de Sangoku. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 290.

➔ **Où le trouver ?** Lorsque vous affrontez le démon Bou Perfect, utilisez la technique de la Spirit Ball et gagnez le combat.

## Trunks enfant

Il est déjà très fort et a l'esprit de compétition de son père. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 202.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez battre Maza Buu (le démon Bou Bou) avec Végéta.

## Trunks adulte

Fils de Végéta et Bulma, il a été entraîné par son père, afin de lui succéder. Il vient du futur pour aider son père et Sangoku à combattre les cyborgs. Il peut se transformer en super guerrier et peut tout découper avec sa puissante épée. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 119.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez terminer le mode du Dragon avec Végéta dans le monde du Dragon.

## Végéta

Prince des guerriers de l'espace et rival de Sangoku, il a une grande force, peut lancer de puissants rayons d'énergie et voler. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode 22.

➔ **Où le trouver ?** Dans le monde du Dragon, vous devez le battre avec Sangoku.

## Super Gogéta 2

Fusion de Sangoku Super Guerrier 3 et Végéta Super Guerrier 3 pour vaincre Oméga Shéron.

➔ **Où le trouver ?** Vous devez vaincre Gotenks dans l'arène du Tournoi Mondial, après avoir battu Broly dans le monde du Dragon.

## Gogéta

La fusion entre Sangoku et Végéta.

➔ **Où le trouver ?** Vous pouvez l'acheter dans le magasin avec la carte de membre, noire. Vous pouvez aussi l'avoir dans le second monde si vous jouez avec Végéta. Dans la saga Bou, vous devez trouver Bulma sur la plaine et lui parler pour pouvoir lui rendre visite plus tard. Volez jusqu'à la ville ouest pour qu'elle vous donne le Super guerrier 4. Puis allez jusqu'au point rouge au sud pour affronter Sangoku en Super guerrier 4 et battez-le pour remporter la capsule de Gogéta.



# 8 DIFFERENCES

# JEUUX



## KI EST KI ?



- A-MIRMO B-SANGOHAN  
C-YU-GI-OH ! D-RANMA E-SAILOR MOON  
F-HYOGA G-ASTRO H-TYSON**

Un intru s'est glissé dans les morceaux de l'affiche **LEQUEL?**



## SOLUTIONS

**8 différences :** la couleur du rond dans le fond, celle des yeux, celle du rond de son armure, une corne de son casque et a disparu, ainsi qu'une pointe de son arme, les semelles de ses chaussures sont plus claires, il manque 2 dents à la boucle de sa ceinture et une pointe est apparue sur le bouclier.

**Ki est ki ? :** A3 - B7 - C5 - D1 - E6 - F8 - G2 - H4

**L'intru :** 4

# MegaMan

Une nouvelle série est actuellement diffusée sur TF1 tous les samedis matins vers 9h30. Elle est adaptée d'un très célèbre jeu vidéo de Capcom appelé aussi Rocketman. La série est en deux parties comportant chacune 56 et 51 épisodes.

**M**egaMan se déroule dans un futur relativement proche, pendant la cyber-révolution de l'année 200X. Les habitants de la ville de Dentech City sont reliés au NetNavi, un navigateur Internet ayant l'apparence semi-humaine et qui peut dialoguer avec l'humain qui le possède. Tous les habitants sont connectés grâce aux PETS - des terminaux spécifiques avec une interface réseau. Ce sont des petits appareils à mi-chemin entre la Game Boy et le Palm. Tout comme ce dernier, le PETS (Personal Terminal) sert aussi d'agenda, jeux vidéo, téléphone... Chaque NetNavi possède les caractéristiques et les traits de caractère de son propriétaire, mais dispose de pouvoirs technologiques avancés. Grâce à lui, chaque habitant peut interagir avec les machines. Lan Ikari est un jeune garçon qui vient de recevoir de son père un Pets NetNavi du nom de MégaMan. Lan et ses amis téléchargent différents exemples de bataille pour changer les possibilités de leur NetNavi. En faisant cela, ils vont faire de MégaMan un héros hors pair et, en peu de temps, vont vivre des aventures extraordinaires. La ville est justement la proie d'une organisation criminelle portant le nom de Monde 3. Elle est dirigée par le docteur Willy, chef d'une organisation dont les membres sèment des virus dans le NetNavi. Lan et ses amis Meiru, Dex et Yai vont donc s'aider de leur double virtuel pour déjouer les plans du docteur Willy et protéger Dentech City.

## Yai

Bien qu'elle soit toute jeune, elle est dans la même classe que Lan, Meiru et Dex.

Yai est un petit génie qui a sauté des classes. C'est une jeune fille sûre d'elle et très prétentieuse. Son père est le directeur de la Capcom, une grosse société de jeux vidéo. Elle a vécu très longtemps en Angleterre.

## Meiru

Représentant l'amitié, c'est elle qui cimente le groupe et l'unité. Sans elle, Lan et Dex seraient restés des éternels rivaux. Son NetNavi s'appelle Roll et lui sert à communiquer et lier les membres du groupe.

## Dex

Cette sorte de gros bourrin est l'élément comique du groupe. Un peu grassouillet et vantard, il est sûr de lui. Il est amoureux de Meiru tout comme son double virtuel est amoureux de Roll, celui de Meiru. Son NetNavi est une sorte de gros robot de combat surprenant.



### Lan

Le père de Lan travaille à l'étranger, alors il vit avec sa mère. C'est un garçon d'action qui est aussi intrépide que son double virtuel Méga-Man. Lan n'a qu'un ennemi et il s'appelle Dex. Petit à petit, ils vont s'entendre et travailler de concert.

### Monde 3

Monde trois est l'organisation criminelle que combattent Rocketman et ses amis. Elle est dirigée par le docteur Willy, un fou dangereux qui utilise des virus pour détruire le monde.

### Episode 1

Dans un futur pas très lointain, la technologie d'Internet est maintenant omniprésente dans le monde entier ! Tout le monde porte sur lui des communications portatives appelées PETS. Chaque PETS contient un programme unique personnalisé appelé NetNavi, capable de se mouvoir librement dans le cyberworld. Lan, un jeune garçon âgé de 11 ans, très enthousiaste par nature, vient de recevoir son premier NetNavi : il s'appelle MégaMan. Au début, Lan utilise MégaMan pour jouer dans le cyber Net-Battles contre les NetNavi de ses amis. Mais quand la ville décide de tout mettre sous le contrôle du cyberworld, des problèmes informatiques apparaissent un peu partout. L'équipe de Lan et de MégaMan décide de lutter contre un mystérieux syndicat du crime qui se fait appeler le Monde trois !



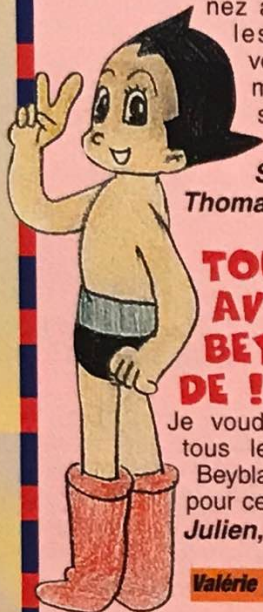
## Tchatche

### TOUS EGAUX !

Je voulais dire qu'il n'y a pas de critique à faire, tous les mangas sont pareils. Il y a toujours de l'amour, de l'amitié, la famille... Tous les mangas ont des points en commun. Pensez-y !  
**Élodie, Colomiers.**

### PETIT CONSEIL

Il est temps de se réveiller parce que si ça continue, les CDZ seront en 8<sup>e</sup> place et moi je ne veux pas. En plus, les CDZ nous apprennent plein de choses sur la mythologie grecque. Apprenez à connaître les CDZ et vous les aimerez, j'en suis sûre.  
**Élodie, St-Jean-Thomas.**



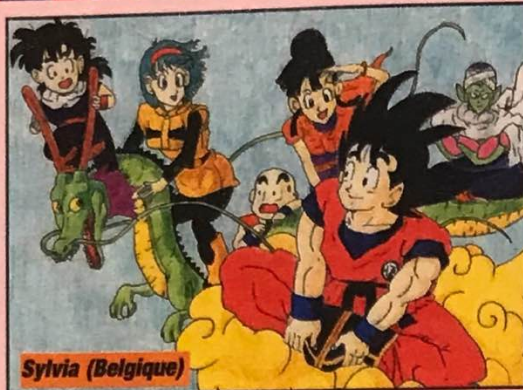
### TOUS AVEC BEYBLADE !

Je voudrais dire à tous les fans de Beyblade de voter pour cette série  
**Julien, Lanaster.**

**Valérie (St-Étienne)**

### A TOUS LES FANS DE DB !

Regardez MCM tous les samedis soir à 20h50 et tous les jours à 12h et 17h30. Je voulais aussi dire que D.Mangas est le n°1 des magazines de manga.  
**Nelson, Créteil.**



**Sylvia (Belgique)**

### VOTEZ SHAMAN KING



**Jakob (Belgique)**

Salut à tous les fans de mangas. Je vous écris pour encourager tous les fans de Shaman King à voter pour leur manga favori. Maintenant qu'il est entré dans le top, ne le laissons plus sortir !  
**Une Otaku.**

### TOP INFOS !

Pour ceux qui aimeraient discuter de Yu-Gi-Oh !, allez sur le site [www.mangakana.com/forum.yugioh.cfm](http://www.mangakana.com/forum.yugioh.cfm) Ce site regorge d'annonces pour tous ceux qui veulent acheter, vendre ou échanger des cartes. Deuxième chose, concernant le jeu de cartes Duel Monster Yu-Gi-Oh !, on le trouve en ligne et gratuit en plus sur le site [www.skull-team.fr.st](http://www.skull-team.fr.st) et on peut télécharger le fichier intitulé YVB4.4. Si vous souhaitez plus d'infos contactez-moi sur mon mail : [locolofr@yahoo.fr](mailto:locolofr@yahoo.fr)

### S.O.S

Je souhaiterais savoir si c'est l'adresse exacte de Cyrielle Galland, car j'ai adoré ses dessins et je lui ai envoyé du courrier qui est resté sans réponse. (Cyrielle Galland, Julienne, 71700 Tournus).  
**Ketty, Fosses.**

### ÇA SUFFIT !

Cette rubrique n'est pas faite pour se disputer ou mettre les différentes séries en concurrence. Elle est là, au contraire, pour faire connaître les nouvelles séries et les mangas qu'on aime.  
**Younès, Sète.**

### VIVE YU-GI-OH !

Je suis fan de Yu-Gi-Oh !, et c'est grâce à lui que je me suis passionnée pour les mangas. Félicitations pour tous vos dessins, continuez !  
**Roseline, Chambéry.**



**Malek (Tunisie)**

### A QUAND SAKURA ?

Je suis fan de Sakura, et j'aimerais savoir si une autre saison est prévue en France. Sortira-t-elle en DVD ?  
**Coralie, Pont-à-Vendin.**

Toutes les saisons sont déjà passées à la télé. Si tu es fan de Sakura, un coffret de deux DVD vient de sortir.

### OU LUI ECRIRE ?

Je souhaiterais écrire à Ryoko Ikeda, mais je n'ai pas son

adresse, Pascal, pourrais-tu me la communiquer ? Je voudrais aussi me plaindre du nouvel opus de Digimon (le 13 chevalier royal) pour avoir copié sur Les Chevaliers du Zodiaque.  
**Une fan de mangas.** Il m'est impossible de te communiquer l'adresse que tu désires.

des fiches explicatives sur les personnages de la série.

**Cindy, Wittenheim.** Tu as du mal chercher, tous les épisodes de DBZ existent en DVD seul Dragon Ball GT n'a que 6 épisodes sortis. Nous penserons aux fiches

## Critiques, Conseils, Félicitations

### DECEPTION !

Je vous écris parce qu'une je suis une grande fan de Sailor Moon et de Sakura, mais malheureusement, je n'ai aucun poster de mes héroïnes préférées.  
**Darlène, Saint-Denis.**

que pour les posters, il faudrait diversifier pour faire plaisir à tout le monde. D'autre part, j'aimerais beaucoup que vous parliez de Shaman King, c'est un super manga.  
**Élodie, Colomiers.**

### SUPER... MAIS !

Je voulais vous dire que je trouve votre magazine vraiment super et j'ai été agréablement surprise de voir des jeux comme nouveauté. J'aimerais vous dire

### BRAVO !

Je vous écris, car j'ai lu le dernier D.Mangas : excellent ! La présentation est meilleure et les articles concernant DBZ, plus nombreux.  
**Thomas, Antibes-les-Bains.**

### CDZ EN VHS ?

Salut Pascal, je suis fan des Chevaliers du Zodiaque et je voudrais savoir où je peux trouver des VHS des CDZ et non des DVD.

**Cristal, Loire-Atlantique.** Tu dois pouvoir encore trouver des VHS. Cherche bien dans les boutiques qui offrent un grand choix.

### DB EN DVD ?

Je suis fan de DB, DBZ et DBGT et je voudrais savoir s'ils existent en DVD ? Et pourriez-vous faire

### DBZ SUR GRAND ECRAN !

Pascal, je suis fan de Dragon Ball et tu parlais d'un film DBZ sur le DM516. J'ai enquêté et j'ai trouvé deux nouvelles infos. Une qui disait que le film avait déjà été tourné et qu'il sortirait fin 2005, l'autre qui disait que les boîtes de production d'effets spéciaux étaient au courant du film qu'après le tournage (C'est vrai qu'un film Dragon Ball sans effets spéciaux, ne serait pas fameux). Exemple : "Dragon Ball, The Magic Begins", le film le plus laid que je n'ai jamais





Nicolas (Dugny)

vu. Pour moi, ce film n'est pas une bonne nouvelle, car résumer la saga Freezer en 2h, c'est inimaginable, surtout que le scénario sera américain, alors que le scénario original est de Toriyama et je ne parle pas des acteurs !

**Pierre, Guadeloupe.** Ton analyse est parfaite et pour moi, je crois que ce film ne verra jamais le jour.

### GUNDAM WING SUR CONSOLE ?

Je voudrais savoir, Pascal, quand est-ce que le jeu Gundam Wing va sortir sur console.  
**Florent, Asnières.** Il existe des jeux, mais seulement au Japon. La série ne marchant pas en France.



Melvin (St Thibault)

### BROLY, GUERRIER MILLENAIRE ?

Pascal, est-ce que Sangoku Super Guerrier 4 bat Broly ?  
**David, Martinique.** Impossible de te le dire, car ils ne se sont jamais battus.

### POKEMON, LA SUITE ?

J'aimerais savoir quand le tome 7 de "Pokémon, la grande aventu-

**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.**

re" de mato-Kusaka sortira ou s'ils ont arrêté la série.  
**Un fan de mangas.** Jamais, car la série est définitivement arrêtée.

### LES ORIGINES...

Pascal, j'aimerais savoir d'où vient Crillin dans Dragon Ball Z, puisque je n'ai pas suivi l'histoire de Dragon Ball. Et si c'est un humain, d'où viennent ses six points sur le front ?

**Antoine, Saint-Laurent-sur-Oust.**

Crillin était au début dans une école de moines, ses points sur le front sont la marque des moines. Mais Crillin a quitté cette école qu'il ne supportait plus pour rejoindre Tortue Génielle et c'est là qu'il a rencontré Sangoku.



Laure (Nay)

## 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 11 ans et 1/2 et je souhaiterais faire des duels avec des garçons et des filles, car je suis fan de Yu-Gi-Oh !  
**Afi Amer - 7 avenue Albert Camus - 78200 Mantes-la-Jolie.**
- J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de tous âges, afin de parler de DB, DBZ, DBG, Naruto, CDZ et aussi d'arts martiaux.  
**Loïc Petremann - 1 rue Jean Monnet - 95500 Gonesse.**
- J'ai 14 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment Beyblade, X-Men, les jeux vidéo et tout ce qui est science-fiction, survival, horreur.  
**Chloé Degallais - Quartier Borremans Michelet n°14 - 7321 Blaton (Belgique).**
- J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles. J'aime DB, DBZ, DBG, ainsi que Shaman King, Pokémon et Yu-Gi-Oh !  
**Guillaume Marie-Agnès - 13 La Couronne Conchou, Anse Salmon - 97160 Le Moule (Guadeloupe).**
- J'ai 13 ans et 1/2 et je souhaiterais correspondre avec des garçons et des filles qui sont fans de DB, DBZ (surtout), DBG, Chevaliers du Zodiaque, Yu-Gi-Oh !  
**Amiroche Atmani - 27 rue Edouard Benès, bât : B n°100 - 71100 Chalon-sur-Saône.**
- J'ai 12 ans et 1/2 et je voudrais correspondre avec des fans de Dragon Ball Z. Je recherche aussi des figurines, des cartes, des livres, des posters.  
**Collin Dassonville - 5 rue Claude Monet - 57685 Augny.**
- J'ai 16 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons aimant Naruto, Rave et Ninku. Et dessiner !  
**Rui Pereira - 38 rue Louise Michel - 18000 Bourges.**
- J'ai 11 ans et j'aimerais correspondre avec des fans de DB, DBZ, DBG. Je cherche aussi à échanger des cartes et des figurines DBZ.  
**Alexandre Ferram - 2 rue Colette Audry - 93310 Le Pré-St-Gervais.**
- J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment GTO, Dragon Ball Z, Yu-Gi-Oh!, Sailor Moon, Beyblade, City Hunter.  
**Marie-Calixte Sébastien - 11 rue Lamartine - 97228 Sainte-Luce (Martinique).**
- J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des fans de DBZ, Shaman King, Code Lyoko et je souhaiterais en savoir un peu plus sur Naruto.  
**Fortunée Sébastien - Cité Dillon Squadra E2 FA 310 - 97200 Fort-de-France (Martinique).**
- J'ai 11 ans et 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment Saiyuki, Shinzo, Sakura, Nadia et le secret de l'eau bleue.  
**Elia Krajewski - 6 allée Atakpamé - 79000 Niort.**
- J'ai 13 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons fans de Sakura, Shaman King, Yu-Gi-Oh!, DBZ.  
**Coralie François - 20 rue Jean Druon - 62880 Pont-à-Vendin.**
- J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment Shaman King, Naruto, GTO, Gundam King, DBZ et Olive et Tom. Je recherche aussi des posters et des figurines de Naruto, GTO.  
**Florent Brault - 4 rue Raphaël - 92600 Asnières.**
- J'ai 13 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment Nadia et le secret de l'eau, Love Hina, Ai non-stop, Magister Negi Negi, Yu-Gi-Oh!, Les CDZ. Je recherche des posters et des infos sur Sailor Moon et lady Oscar.  
**Élodie Dubromal - 49 cité de la Pierrette - 62400 Béthune.**

### DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

**Salut à tous !** Dragon Ball super numéro 1, Yu-Gi-Oh ! se maintient ainsi que les Chevaliers. Beyblade remonte. Shaman King progresse. Olive et Tom, GTO un nouveau venu et Ranma 1/2 de retour se partagent la queue du peloton. 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	52%	SHAMAN KING	4%
YU-GI-OH !	19%	OLIVE ET TOM	3%
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	10%	GTO	2%
BEYBLADE	9%	RANMA 1/2	1%

### BULLETIN-RÉPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Âge : ..... Adresse : .....

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

# NEWS DU MOIS

WAZZAZ

## GENERATION COMIC

### Saint Seiya Episode G Vol. 2

Que s'est-il passé entre le moment où le grand Pop a pris le pouvoir et la bataille du Sanctuaire menée par Seiyar. Suivez cette aventure au travers des yeux de Aiolia, Chevalier d'Or du Lion, considéré comme un traître.



## EDITIONS J'AI LU

### Keeper Coach

Le nouveau manga de l'auteur d'Olive et Tom met en scène Kiyoto Mizusawa, membre du club de foot du lycée Shûtô qui s'est reconverti en entraîneur suite à une grave blessure. Aujourd'hui, il envisage le foot autrement et cherche à redonner un second souffle à sa passion.



## EDITIONS DELCOURT

### Fruits Basket Vol. 12

Manga original qui a donné la série diffusée sur Cartoon Networks. Les aventures de Tôrou, 16 ans, orpheline qui après avoir installé sa tente au milieu d'un terrain en friche fait la connaissance des Sôma, une famille maudite, dont les membres se transforment en l'un des douze animaux du Zodiaque chinois à chaque fois qu'ils sont face à une personne du sexe opposé.



## EDITIONS TONKAM

### Trigun Maximum Vol. 1

Manga original dont est tiré la série télé diffusée entre autre sur Game One, ce "Space Western" nous entraîne dans les aventures de Vash The Stampede surnommé le "Typhon humanoïde". Accusé



d'avoir anéanti des villes entières, sa tête a été mise à prix 60 milliards de dollars.

## EDITIONS KANA

### Yu-Gi-Oh ! Vol. 32



La série Yu-Gi-Oh ! approche de son dénouement, le tournoi de Bataille Ville s'est achevé et Yugi a récupéré les trois cartes de dieu. Il cherche maintenant sa mémoire disparue. Une puissante lumière va l'aspirer vers le secret des Objets millénaires. Il va se retrouver en Égypte ancienne pour aider son double le pharaon Atem à combattre Bakura.

## EDITIONS GLÉNAT

### Rough Vol. 1



Ami Nino-miya est championne de plongeon. Son cœur balance entre Hiroki Nakanishi et Keisuke Yamato. Pour compliquer le tout, sa famille et celle de Keisuke se détestent et lui interdit de le fréquenter.

DO

### Dragon Ball Z Box Vol. 5

Vingt épisodes dans ce coffret qui réunit les épisodes 81 à 100. Nous arrivons, à peu près, à la fin de la bataille contre Freezer. Sangoku est devenu un super guerrier après avoir vu Crillin se faire tuer.



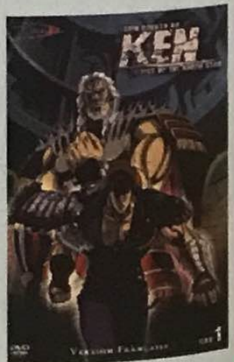
### Saint Seiya Box vol.4

Vingt épisodes dans ce coffret qui réunit les épisodes 61 à 80. La bataille du Sanctuaire s'achève pour laisser place à celle d'Asgarde.



### Shin Hokuto No Ken Edition VF Vol. 1

Ressortie de la suite de Ken, mais en version doublée, l'histoire se passe bien après la série télé et les mangas. Sanga, le Seigneur de Lastland, règne en tyran sur son enclave désertique. Il contrôle l'eau ce qui le rend tout puissant.



Pour jouer avec 

**MANGAS**

**A B 1**

Composez vite le  
**0 892 700 714**

0,34 €/mn

**À GAGNER**

**5  
COFFRETS  
2 DVD**

avec  
"Mc Dull  
dans les nuages"  
et  
"Mari Iyagi"



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

LES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR



CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE

# POUR UN MOBILE HIGH-TECH !!

Par TÉL : **08 99 700 793**

Par SMS envoi CP suivi de la réf de ton choix au **81617**

**NEW**

**TOP**



**< LOGOS COULEUR ANIMÉS >**



**...TOUS LES CANDIDATS DE LA Star Academy**

ENFIN LES LOGOS DISPO POUR TON MOBILE, ET POUR TOI L'HYMNE DE LA STAR ACADEMY 4 : LAISSEZ MOI DANSER ..... **91302**



**CHOISIS LE MESSAGE LE + FUN POUR TON MOBILE !!!**

**08 99 700 793**

MSG LES + TÉLÉCHARGÉS	MSG LES + TÉLÉVISÉS	MSG LES + RYTHMÉS
809607 ... Jamel - Le moment que je peux pas	809602 ... Christophe Dechavanne : La ferme	809601 ..... Dragostea Din Tei mix
809711 ..... Nadiya - Ta copine est pas dispo	809651 ... Doc Gynéco et Joey Starr - Mamère ...	800327 ..... Hey Ho
809593 ..... Bart Simpson : Tu vas être cool	809678 ... Doc Gynéco - Heures de consultation	800330 ..... Get Busy
801115 ..... Votre mission 1	802051 ..... Nelson Montfort - Tête de course	800832 ..... SOS
809588 ... F. Dubosc - Pour toi public - imitation	802069 ..... Céline Dion - Mon p'tio qui chiale	837855 ..... 113 : Piscine de la cité
<b>MSG LES + COMIQUES</b>	802072 ..... E. Thomas - J'enregistre en fluo	809925 ..... T Rio - Cours de Choopeta
838082 ..... Jamel Deboze : Pas celui là	809677 ..... Doc Gynéco - A base de plante	809927 ..... T Rio - Il faut que tu parles
809956 ..... Elle Kakou - Que ce soit bien clair		838346 ..... Mission impossible
809592 ..... Les Simpsons - Trop délire !		83826 ..... Armée

TOP TELECHARGEMENT	NOUVEAUTES :
Femme like u v1 ..... 35237	24h chrono - générique de fin ..... 83425
Sobri (notre destin) ..... 33438	Al carajo ..... 77949
String color (la couleur) ..... 49832	American idiot ..... 79670
Face à la mer ..... 38273	Angel ..... 77957
Mamãe eu quero (choopeta) ..... 57172	
Dragostea din tei ..... 22654	
Fuck it - f**k it ..... 16445	
Dragostea din tei ..... 26680	
Obsession ..... 98848	
I like that ..... 59293	
Yeah ..... 16466	
L'hymne à l'amour ..... 80077	
Ma révolution ..... 36112	
Ensorcelée ..... 56345	
Jam ..... 07372	
7 à la maison ..... 16425	
The reason ..... 33432	
Mourir demain ..... 42561	
Breaking the habit ..... 54564	
Ami oh ..... 59289	
Avant de partir ..... 77930	
Avec le temps ..... 01659	
Bagdad Café - I'm calling you ..... 01654	
Besoin de personne ..... 78698	
Chains of fool ..... 83426	
Chantre qu'on les aime ..... 83681	
Charlotte ..... 83705	
Chewing gum ..... 79637	
Cold hard bitch ..... 79811	
Con la luna llena ..... 77947	
Elle danse seule ..... 77934	
Fly me to the moon ..... 83675	
Garde cocotte ..... 79818	
Gentleman ..... 77940	
Jalousie ..... 83680	
Je lui dirai ..... 77931	
Je te dédie (les larmes aux yeux) 77932	
Just lose it ..... 83690	
Le retour du babtoul ..... 77937	
Les dix comm... - Mon frère ..... 78696	
Les lionnes ..... 46240	
Lose my breath ..... 83676	
Love machine ..... 79667	
My boo ..... 77958	
Mystère et suspens ..... 77933	
New York avec toi ..... 80350	
No problem ..... 77945	
Non merci ..... 83683	
Oceania ..... 77929	
On pardonne ..... 83678	
Open road ..... 79639	
Sexy honey ..... 83692	
Si loin de vous ..... 83826	
Si tu veux m'essayer ..... 78695	
Soledad ..... 77938	
Suds in the bucket ..... 77956	
Talk show on mute ..... 77935	
That girl ..... 79822	
Touch me ..... 77927	
Trackin' ..... 83673	
Trop de souffrance ..... 79861	
Tu es d'un chemin ..... 83682	
Tu sais que ça ira ..... 77936	
U gonna get it ..... 77928	
Whatever you want ..... 79653	
Whisper ..... 77948	
A tes souhaits ..... 28660	
Atrodisiac ..... 69117	
Bouge cette vie ..... 66945	
Bright lights ..... 64445	
Bubbli'n' - you and me bubbli'n' ..... 15975	
Burn ..... 27680	
Can you feel it ..... 86357	
Can you feel it v2 ..... 38876	
Cent fois ..... 70207	
Cha cha slide ..... 27072	
Chupa chupa ..... 69883	
Dancehall X-Plosion ..... 11884	
Despre line ..... 52181	
Dip it low ..... 28226	
Don Juan - Du plaisir ..... 65813	
Don't tell me ..... 28243	
Dragostea din tei ..... 28680	
Elle veut ..... 61902	
Et c'est parti ..... 49829	
Et j'attends ..... 64449	
Everybody's got to ..... 63414	
Everything ..... 33491	
Everytime ..... 38270	
Face à la mer ..... 38273	
Feeling this ..... 38914	
Femme like u v1 ..... 35237	
Figurine humaine ..... 63415	
Flamme ..... 64541	
Four to the floor ..... 07691	
Fuck it - f**k it ..... 16445	
Fuck u right back (F.U.R.B.) ..... 07390	
Garde-moi ..... 34070	
Here comes the hotstepper ..... 72616	
Hey mama - pub apple ..... 46310	
Hit my heart ..... 28245	
Hollywood express ..... 65814	
I don't wanna know v1 ..... 26371	
J'aime ça ..... 56357	
Je reste ghetto ..... 27702	
Just married ..... 69130	
L'américain ..... 83417	
La maison de disque ..... 28707	
La positive attitude ..... 33995	
Le jour d'après ..... 56329	
Le lion est mort ce soir ..... 17908	
Le poulailler ..... 36807	
Le son qui tue ..... 54546	
Leave (get out) ..... 49820	
Left outside alone ..... 26386	
Let's get it started ..... 52760	
Love is gonna save us ..... 61690	
Ma ce ki ? Massimo ..... 56282	
Mamãe eu quero - ragga remix ..... 57173	
Mein teil ..... 70215	
Memory of love ..... 60636	
Mon eldorado ..... 35258	
Move ya body ..... 42607	
My band ..... 28248	
No milk today ..... 70162	
Obsession v2 ..... 74185	
On my knees ..... 42258	
On ne dit pas ..... 66946	
Ooh la ..... 70161	
I don't wanna know v1 ..... 57974	
Pull up ..... 35243	
Rosso ..... 56328	
Seul au monde ..... 18162	
Seven nation army ..... 63420	
Si tout s'arrête - it's a heartache ..... 36127	
Sientelo ..... 56386	
Sobri (notre destin) v2 - couplet ..... 56274	
Spiderman 2 - We are ..... 64544	
Stay ..... 63413	
String color ..... 49832	
Sunshine ..... 69131	
Superstar ..... 69118	
Tant pis ..... 25167	
Tant pis ..... 25356	
Thank you v1 ..... 62509	
Thank you v2 ..... 25311	
This love ..... 33968	
Top gun - Take my breath away ..... 33993	
Trick me ..... 49803	
Un gaoù à Oran ..... 74206	
Une chanson dans le coeur ..... 59295	
Viens jusqu'à moi ..... 61833	
Yaka dansé ..... 15761	
Yeah yeah (Alegría) ..... 15761	

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 0899 service édité par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029. Tarif depuis un poste fixe : 1,35€ / appel + 0,34€ / min. 81617 : 1,50€ / envoi + prix d'un sms - 2 sms par téléchargement - RCS : B 411 864 888. Services numériques compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trium, Sendo, Samsung adaptés. Services numériques compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem. Services adaptés. Logos couleur compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Siemens adaptés. Big logos compatibles sur Nokia et Siemens adaptés. Logos classiques compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung, Alcatel adaptés. Conformément aux dispositions de la loi n° 2004-575 du 17 juin 2004 relative à l'informatique et à Internet, tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des informations par le concourant et a le droit d'exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse - © ZDAYUK - © MOBIBASE - © MOURTHE - © PACIFIC USA - © Corbis - © Les stars une fois - TIA & Henson - © TBS, Inc. - Paramount - United Feature Syndicate, Inc. - © Bob Marley Music, Inc. - © 2004 Merklejohn Graphics, UK - © 64 TELECOM - © South Park is a trademark of Comedy Partners - © BARAK84 - © PAWS - © exabasse - © Cheval de Troie - © See you sms tous droits réservés.

