

DOM MANGAS



Nouveau

THE KING OF FIGHTERS Z

en bande dessinée



Sakura

La nouvelle série



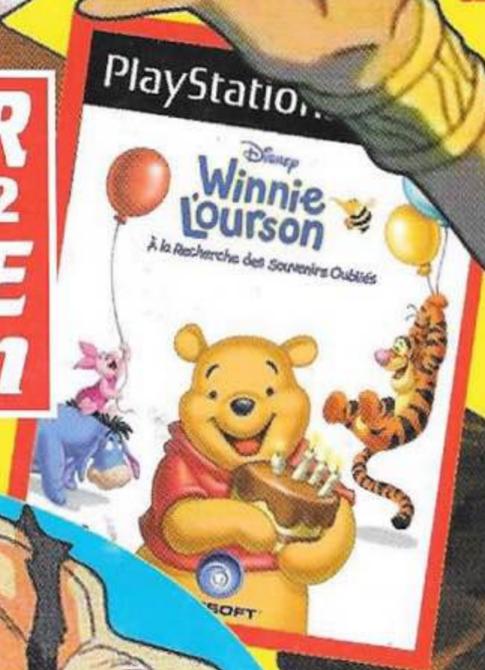
WITCH

Les aventures de 5 sorcières

Yu-Gi-Oh !

Les secrets des objets millénaires

A GAGNER des jeux PS2 WINNIE l'ourson



Dragon Ball Z

Les combats de Sangoku et les épisodes de 25 à 28



DUEL MASTERS
Les différents types de monstres



T 02918 - 523 - F: 3,00 €

Mensuel N° 523
Avril 2005 3 € 6,50 FS
DOM 4,5 € BEL 3,5 € LUX 3,5 € 7,25 \$Can
PRESSE JUNIOR

Sommaire

MAGAZINE

- 12 Yu-Gi-Oh !
- 14 Dragon Ball Z
épisodes de 25 à 28
- 24 Nadja
- 26 Sakura
- 28 Conan le petit détective
- 39 News du mois
- 40 Beyblade
- 42 Multimédia
- 50 Pleins feux
Winnie l'ourson et l'éléphant /
Leo, roi de la jungle / Robots
- 54 EQUIPIÈRES DE CHOC
- 56 Dragon Ball Z
- 60 Duel Masters
- 62 Witch
- 64 Le club des fans

BANDES DESSINÉES

- 4 The King of Fighters Z

LES JEUX

pages 22 et 52

JEUX VIDEO

- 44 Mario Tennis
- 46 Star Wars :
Republic Commando
- 47 Metal Gear Solid 3 :
Snake Eater
- 48 Nintendo DS
Super Mario
Warrior Ware : Touched
Mr Driller : Drill Spirit

POSTERS

- Megaman
- Affiche Robots

The King of Fighters Z

Dans ce numéro, le début d'une nouvelle bande dessinée à suivre tous les mois et pour jouer avec tes héros favoris téléphone au

0 892 688 088

0,34 €/mn



D.MANGAS N°523 - AVRIL 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. JEUX : Audrey Morant. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. THE KING OF FIGHTERS ZILLION (France version) comic books is distributed by TONKAM under the authorized sub-license by NEOSUN Development Ltd. from PLAYMORE Corporation through SNK NEOGEO H.K. Co., Ltd. DÉPÔT LÉGAL : AVRIL 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 EDITEE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. ABONNEMENTS : 01 44 84 85 44. D.MANGAS, DIP, 18/28, quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. IMPRIMERIE DE COMPIEGNE. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. DIFFUSION : TRANSPORTS PRESSE.

ABONNEZ-VOUS A



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

CHAQUE MOIS RETROUVEZ LES AVENTURES DE

- Yu-Gi-Oh !
- Beyblade
- Dragon Ball
- Les Chevaliers du Zodiaque
- 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, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19.
Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai
12 numéros au prix de 28 € au lieu de 36 €, soit
une économie de 8 €. J'effectue mon règlement par :

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

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

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

EN 1994, TOUTES LES ÉCOLES DE COMBAT DU MONDE ONT REÇU AU MÊME MOMENT UN CARTON D'INVITATION SIGNÉ « R » POUR LE CHAMPIONNAT « THE KING OF FIGHTERS ».

L'HÉRITIER DE LA VIEILLE ÉCOLE KUSANAGI, MAÎTRISAIT DÉJÀ TOUT PETIT LA TECHNIQUE DES FLAMMES GRÂCE À DES ANNÉES D'ENTRAÎNEMENT. IL ÉTAIT MÊME PARVENU À BATTRE SON PÈRE, SAISHU KUSANAGI, ET DEVINT LE PLUS PUISSANT DES HÉRITIERS DU CLAN. APRÈS AVOIR REÇU L'INVITATION IL SE RENDIT AU CHAMPIONNAT AVEC SES AMIS, LE NARCISSIQUE BENIMARU NIKAIDO ET GORO DAIMON, MÉDAILLE D'OR DE JUDO AUX JEUX OLYMPIQUES

L'ORGANISATEUR « R » N'ÉTAIT AUTRE QUE L'AMBITIEUX RUGAL BERNSTEIN. SON BUT ÉTAIT DE RÉUNIR LES MEILLEURS COMBATTANTS AU KOF 94, DE BATTRE LE VAINQUEUR ET D'EN FAIRE UNE STATUE DE BRONZE COMME SOUVENIR

RUGAL NE PUT VAINCRE KYO KUSANAGI



MAIS C'ÉTAIT LOIN D'ÊTRE FINI. EN 1995, RUGAL A DE NOUVEAU ENVOYÉ DES CARTONS D'INVITATION SIGNÉS "R" POUR UN NOUVEAU CHAMPIONNAT KOF. APRÈS AVOIR REÇU LE SANG DU MYSTÉRIEUX ET TERRIBLE OROCHI, RUGAL A ACQUIS UNE PUISSANCE TERRIFIANTE, ET IL EST REVENU SE VENGER ! LA VIEILLE HISTOIRE D'OROCHI ET DES TROIS INSTRUMENTS DIVINS A REFAIT SURFACE. LA PARTICIPATION AU KOF SUPPOSE QUE L'ON AIT REÇU UN CARTON D'INVITATION, OR L'ÉQUIPE SPORTIVE AMÉRICAINE, PAS MAUVAISE AU KOF 94, S'EST FAITE ATTAQUER ET DÉROBER LE CARTON. ELLE A DONC PERDU L'AUTORISATION D'Y PARTICIPER

LA RENCONTRE DE DEUX HÉROS

兩雄相遇

À LEUR PLACE, C'EST LE VIEIL ENNEMI DE KYO, DESCENDANT DU CLAN HAKESHU, IORI YAGAMI, QUI EST VENU PARTICIPER AU CHAMPIONNAT, ACCOMPAGNÉ DE BILLY CANE ET DE EIJI KISARAGI, FORMANT L'ÉQUIPE DE LA "FORCE ADVERSE". C'EST DEPUIS QUE IORI YAGAMI A ÉTÉ VAINCU PAR KYO KUSANAGI QU'UNE RIVALITÉ S'EST INSTAURÉE ENTRE EUX DEUX.

À LA MÊME ÉPOQUE, SAISHU, QUI AVAIT SUBI UN LAVAGE DE CERVEAU DE LA PART DE VICE, EST RÉAPPARU POUR SE BATTRE CONTRE KYO ET SES AMIS. HEUREUSEMENT KYO A FINI PAR LE FAIRE REVENIR À LA RAISON, PUIS PAR DÉMASQUER ET BATTRE RUGAL.



KYO COMME D'HABITUDE A FAIT ÉQUIPE AVEC DAIMON ET BENIMARU. IORI EN REVANCHE A FORMÉ UNE ÉQUIPE AVEC VICE ET MATURE, QUI NE SONT AUTRES QUE DEUX DES HUIT SUR-PUISSANTS D'OROCHI, ET DONT LE BUT EST D'AFFAIBLIR IORI ET KUSANAGI AFIN QU'ILS NE PUISSENT EMPÊCHER SON RÉVEIL. LE COLONEL HEIDERN, QUI AVAIT EU SON OEIL ARRACHÉ ET SA FAMILLE MASSACRÉE PAR RUGAL, NE PARTICIPAIT PAS, ET C'EST LEONA QUI A PRIS SA PLACE. HEIDERN L'AVAIT ADOPTÉE LORSQU'ELLE AVAIT DIX ANS ALORS QUE SES PARENTS AVAIENT ÉTÉ ASSASSINÉS. IL EN A FAIT UNE TALENTUEUSE COMBATTANTE, MAIS QUI AURAIT PU CROIRE QUE SON SANG ÉTAIT LIÉ À CELUI D'OROCHI ?

COMME CHAQUE ANNÉE LE KOF 96 A EU LIEU, CEPENDANT L'ORGANISATION A ÉTÉ ASSURÉE PAR PLUSIEURS GROUPES FINANCIERS INTERNATIONAUX PUISQUE L'EX-ORGANISATEUR RUGAL, VAINCU LORS DU PRÉCÉDENT KOF, AVAIT DISPARU.

LA LÉGENDE D'OROCHI

大蛇傳説



KAGURA CHIZURU, L'UN DES TROIS INSTRUMENTS DIVINS, DESCENDANTE DU CLAN YATA, ÉTAIT LA PLANIFICATRICE DU KOF 96. SON BUT ÉTAIT D'ALLIER IORI ET KYO CONTRE OROCHI, MAIS CELUI-CI AVAIT TRANSMIS SON POUVOIR À GOENITZ, L'UN DES HUIT SUR-PUISSANTS. SA MISSION ÉTAIT DE TUER IORI ET KYO CAR SITÔT LES TROIS INSTRUMENTS DIVINS DISPARUS, RIEN NE POURRAIT PLUS EMPÊCHER OROCHI DE DÉTRUIRE LE MONDE. MAIS IORI ET KYO ONT BATTU GOENITZ GRÂCE AU « YA SAKAZUKI » ET À L'« OROCHINAGI ». AU MOMENT DE DISPARAÎTRE, GOENITZ RÉVÈLE QU'IL A ASSASSINÉ LA SŒUR DE KAGURA LORSQU'IL EST ALLÉ LIBÉRER OROCHI. PAR LA SUITE IORI, FURIEUX, S'EST RETOURNÉ CONTRE VICE ET MATURE ET LES A ABATTUES.

APRÈS LA DÉCISION D'ORGANISER LE NOUVEAU KOF TOUS LES COMBATTANTS DU MONDE SE SONT RASSEMBLÉS PÊLE-MÊLE. JUSTE AVANT LE DÉBUT DE LA COMPÉTITION, LA FIANCÉE DE KYO, YUKI, EST APPARUE, AINSI QUE SHINGO YABUKI, DE L'ÉCOLE ANCESTRALE DE COMBAT DU CLAN KUSANAGI. LA FORCE DÉMONIAQUE PRÉSENTE DANS LES CORPS DE IORI YAGAMI ET LEONA S'EST ÉGALEMENT MANIFESTÉE.

APRÈS LA FINALE DU KOF 96, LA DESTRUCTION SOUDAINE DE GOENITZ A PROVOQUÉ UNE TERRIBLE EXPLOSION. LES AUTORITÉS ORGANISATRICES DU KOF ONT DONNÉ COMME EXPLICATION AUX CITOYENS QUI S'EN SONT INQUIÉTÉS QU'IL S'AGISSAIT D'UN ACTE TERRORISTE. LA RÉUSSITE DU KOF 96 A SUSCITÉ L'INTÉRÊT DE TRÈS GRANDES ENTREPRISES QUI ONT DÉCIDÉ DE SPONSORISER LE KOF 97, ET C'EST DANS L'ENTHOUSIASME GÉNÉRAL QU'IL DÉBUTE.

最強之敵

L'ENNEMI INVINCIBLE

YASHIRO, SHERMIE ET CHRIS SONT ÉGALEMENT ENTRÉS EN SCÈNE. LA VÉRITABLE IDENTITÉ DE CES TROIS PERSONNES N'EST AUTRE QUE TROIS DES QUATRE ROIS CÉLESTES D'OROCHI. ILS SONT L'INCARNATION D'OROCHI, ET PAR L'INTERMÉDIAIRE DU CORPS DE CHRIS ILS SONT DEVENUS LA CHAIR DU GRAND SERPENT ! LA FORCE OBSCURE ET TERRIFIANTE D'OROCHI EST ENFIN APPARUE !!



OROCHI A FINALEMENT ÉTÉ BATTU PAR LES TROIS INSTRUMENTS DIVINS, KYO, YAGAMI ET KAGURA. YAGAMI A ÉTÉ SAUVÉ PAR KAGURA ET SOIGNÉ AU TEMPLE. KYO A ÉTÉ ENLEVÉ PAR N.E.S.T.S. POUR SERVIR DE MODÈLE ORIGINAL AUX CLONES.

YAGAMI S'EST RENDU AU LABORATOIRE DE BIOCHIMIE ET A BATTU SUCCESSIVEMENT KUSANAGI KYO N°0 ET GUÊPE ELECTRIQUE, PUIS TEMPÊTE MAGNÉTIQUE AVEC L'AIDE DE KYO.

雪嶺之戰

LE COMBAT DES MONTS ENNEIGÉS

APRÈS BIEN DES PÉRIPIÉTIES, LE COMBAT DE KYO ET YAGAMI A COMMENCÉ. LES DEUX ADVERSAIRES CONNAISSENT EXACTEMENT LEURS CAPACITÉS RESPECTIVES, C'EST UN COMBAT SANS PITIÉ QUI DURERA LONGTEMPS. QUI EN SORTIRA VAINQUEUR ?

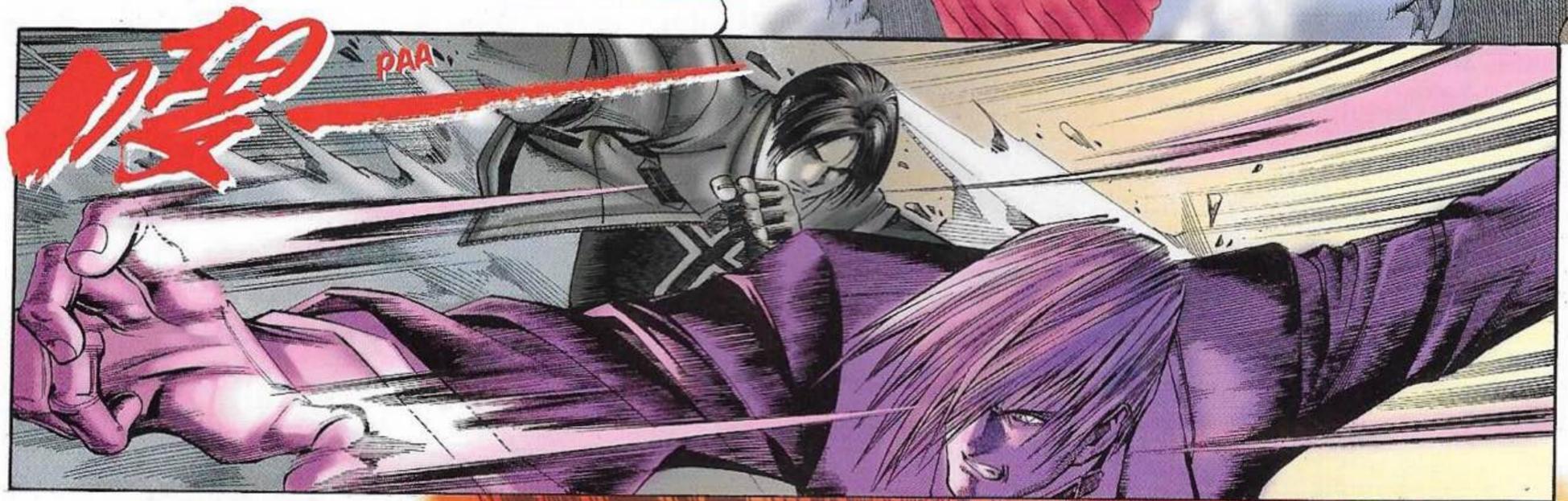
IORI A SAUVÉ KYO, ET MAINTENANT IL VEUT LE TUER, C'EST À N'Y RIEN COMPRENDRE

À QUOI ÇA PEUT LEUR SERVIR DE GAGNER ?

CHAQUE COMBATTANT SE CONSIDÈRE COMME LE PLUS FORT, ET ILS VEULENT À TOUT PRIX LE PROUVER, LEUR DÉTERMINATION À GAGNER EST DIFFICILE À COMPRENDRE POUR DES GENS ORDINAIRES !

À LES VOIR SE BATTRE COMME ÇA, JE SUIS MOI-MÊME TOUCHÉE. ILS METTENT TOUTES LEURS FORCES DANS CHAQUE ATTAQUE, ILS EXÉCUTENT LEURS FORMES À LA PERFECTION, PAS LE MOINDRE DÉFAUT. JE N'AI PAS MOI-MÊME ASSEZ DE CONFIANCE POUR PARVENIR À LEUR NIVEAU.

J'AI BEAU AVOIR
CONFIANCE EN KYO ET
SAVOIR QU'IL PORTE UNE
TENUE DE PROTECTION
ULTRA RÉSISTANTE, J'AI
SI PEUR QUE JE
TREMBLE...





Bien que la série Yu-Gi-Oh soit principalement basée sur les combats de cartes, il y a un fond et une histoire très intéressants. Dans ce numéro et les deux suivants, je vais vous entraîner dans ce qui est intéressant chez Yu-Gi-Oh ! : son fond. Une histoire basée sur l'Égypte antique avec un zeste de mythologie.

Que sont les objets millénaires ?

Ils ont été créés il y a 3000 ans par le pharaon Aknamkanon, le père du pharaon Atem. Il a vécu 40 ans et on ne sait pas vraiment pourquoi il a créé les objets. Certains pensent que c'est pour le bien, d'autres pour le mal. Grâce à eux, il a mis fin aux luttes de pouvoirs et a instauré la paix dans le monde. Ce sont les objets qui choisissent à qui ils vont appartenir. Celui qui a été désigné par l'objet millénaire a le devoir de retrouver la mémoire disparue du roi. Les sept objets divins détenus par les six prêtres servent à punir les criminels au nom du pharaon. Leur but est de maintenir l'ordre et la justice dans le monde. À l'origine, les prêtres étaient dotés du pouvoir conféré par les objets millénaires. Il leur permettait d'extraire le KA d'un individu et ensuite d'enfermer le mal dans une stèle de pierre qui faisait apparaître divers monstres, les mêmes qui forment aujourd'hui les cartes du duel de monstres. Chaque prêtre a été choisi pour ses immenses pouvoirs de départ. Seuls ceux dont l'âme a été entraînée peuvent posséder ces objets. Sauf le pharaon qui lui est déjà d'incarnation divine. Celui qui se sert des objets sans en être digne sera brûlé. Chacun des objets a une part maléfique et certains doutent donc des bonnes intentions du pharaon Aknamkanon. Leur pouvoir était considéré comme des fruits défendus et celui qui réunira les sept objets pourra pactiser avec les fantômes du royaume des ombres.



La clé

La clé du millénaire appartient au prêtre Shada. Elle permet à celui qui la possède de lire les pensées d'autrui et d'entrer dans l'âme des individus. Elle permettait à l'origine de voir le Ka (démon) caché dans les humains. On peut aussi grâce à elle, entrer dans le labyrinthe de l'âme d'une personne. Shadi l'utilise pour savoir si les gens qui possèdent les items sont dignes de les avoir.

Le prêtre Shada maîtrise le monstre Zerua avec sa clé.



La torque

Le torque du millénaire appartient au prêtre Isis. À l'origine, il permettait de voir le passé et l'avenir. Il permettait également de voir l'intensité des Heka (pouvoir magique) des adversaires du pharaon. Ishtar le portait et l'utilisait pour connaître le futur de Yugi et Kaiba. Mais Kaiba a changé le futur et le torque semble donc ne plus avoir de pouvoirs. Depuis, Isis l'a offert à Yugi.

Le prêtre Isis maîtrise Spisosa avec son torque.

L'anneau

L'anneau du millénaire appartient au prêtre Mahad. À l'origine, il permettait d'indiquer le niveau d'activité maléfique. Mahad pouvait ainsi trouver les gens ayant de mauvaises intentions avant qu'ils ne passent à l'action. Quand un individu avait un mauvais KA, les pointes placées autour de l'anneau se dirigeaient vers lui. L'anneau permet également de trouver les autres items millénaires. Mais il peut aussi abriter une âme diabolique, car c'est le plus maléfique des items. Mahad dirigeait le clan chargé de surveiller et protéger les tombes des pillards. L'âme de Bakura le roi des voleurs du village de Kull Elna est prisonnière de l'anneau depuis 3000 ans. Ce dernier a été remis à Ryo Bakura par son père et, à ce moment-là, l'âme s'est réveillée pour prendre le contrôle de ce dernier. Il veut maintenant s'emparer des items pour ouvrir la porte qui donne sur l'au-delà.

Le prêtre Mahad maîtrise le magicien de l'illusion avec l'anneau.



DES OBJETS MILLENAIRES

Le puzzle

Le puzzle du millénaire appartient au pharaon Atem (Yami Yugi). Il a le pouvoir de faire cohabiter deux âmes dans un même corps, mais il permet surtout d'envoyer une mauvaise âme au royaume des ombres. Le pharaon Atem a enfermé son âme dans le puzzle et a mélangé les pièces du puzzle pour être sûr que seul celui qui pourra l'aider soit capable de remonter le puzzle. L'âme du pharaon Atem est enfermée dans le puzzle et il a volontairement effacé sa mémoire. Son nom représente la clé qui ouvre le labyrinthe, mais aussi la porte créée par les sept items millénaire.

Grâce au puzzle, le pharaon Yugi peut maîtriser les trois dieux : le dragon volant d'Osiris, le dragon ailé du dieu soleil Ra et le soldat géant de l'obélisque.



La hache

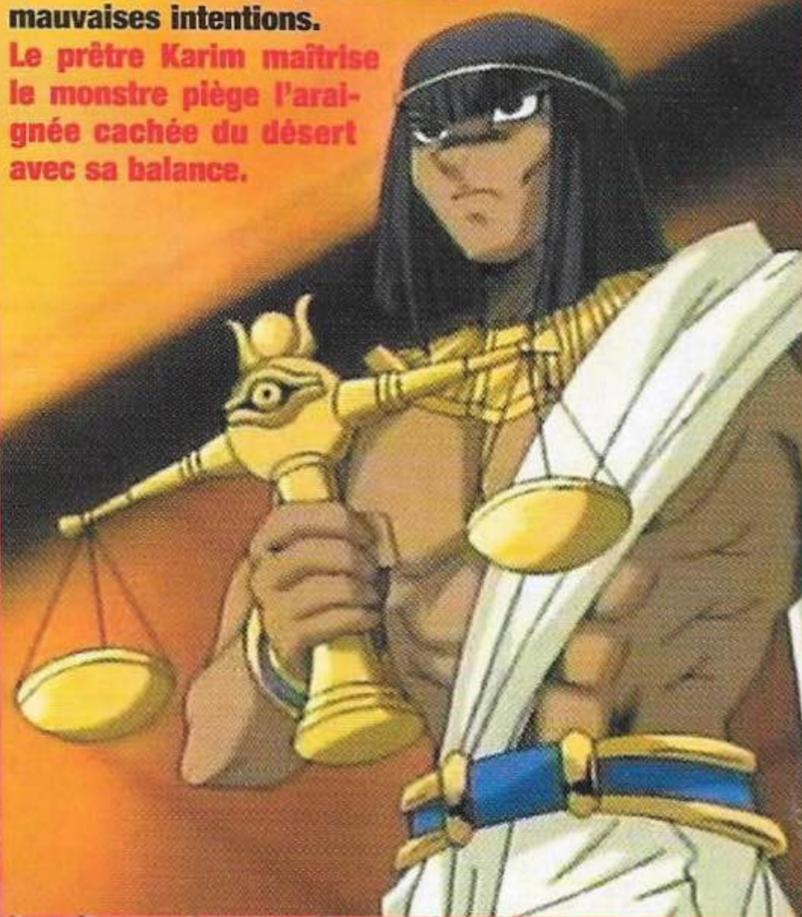
La hache du millénaire appartient au prêtre Seto. Elle permet de contrôler les êtres quels qu'ils soient et de prendre le contrôle de leur corps. Elle permettait à l'origine d'enfermer les monstres et démons dans des stèles de pierre. On l'appelle aussi le sceptre.

Le prêtre Seto maîtrise le monstre Minautorus et le monstre Dios avec la hache.

La balance

La balance du millénaire appartient au prêtre Karim. L'inclinaison de la balance détermine l'intensité du Ka. On peut ainsi savoir si une personne est bonne ou mauvaise. Elle permet de déterminer le niveau de bien et de mal de chaque individu. Quand on l'applique sur le torse d'un individu, si elle penche, cela veut dire que la personne possède de mauvaises intentions.

Le prêtre Karim maîtrise le monstre piège l'araignée cachée du désert avec sa balance.



L'œil

L'œil du millénaire appartient au prêtre Akunadin. Il permet de voir ce qui est caché ou ne peut être vu avec les yeux. Il permet aussi de lire dans les pensées. À l'origine, il révélait la nature des Ka (démons) et Akunadin était chargé de protéger et surveiller les tablettes enfermées dans le palais de Veju. L'œil a été remis à Pegasus par Shadi en échange de son silence, car il avait découvert où ce dernier cachait les items millénaires et la stèle.

Le prêtre Akunadin maîtrise le monstre Gadius et le monstre Dark Shabuti avec l'œil.

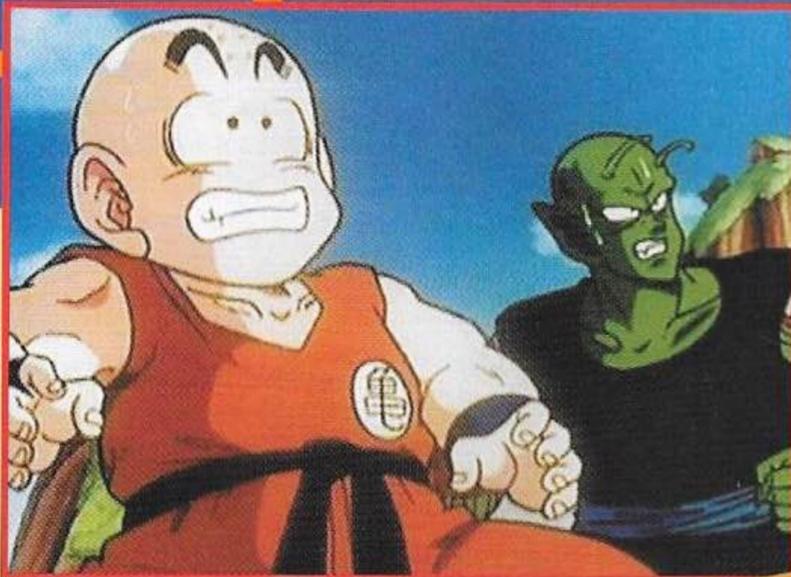


La tablette de la mémoire

La stèle de pierre appelée la tablette de la mémoire symbolise la mémoire du roi. Elle se trouve dans un temple souterrain du village de Kul Eina en Égypte. Cette stèle comporte des emplacements où se logent les objets millénaires. C'est une sorte de talisman qui relie ce monde à l'au-delà. Quand les objets auront trouvé leur place dans cette tablette de pierre, les portes du royaume des ombres s'ouvriront. Mais il faudra tout de même une autre clef pour y entrer. Cette autre clef est le vrai nom du pharaon représenté par Yami (l'autre) Yugi. Il l'a volontairement effacé de sa mémoire et des tablettes pour que personne ne puisse l'utiliser pour ouvrir la porte. Celui qui le fera pourra rencontrer le démon Zork Necrophedius et pourra obtenir de lui le pouvoir des ténèbres. Certains pensent que Aknamkonon a inventé les items millénaires pour s'emparer de ce pouvoir.

Épisode 25

La force du désespoir



Sur le chemin du dragon, Sangoku a un curieux pressentiment : ses amis sont en danger et il doit mettre les bouchées doubles pour leur venir en aide. Sur Terre, Ten Shin Han et les autres sont surpris de voir Nappa encore en vie. Le sacrifice de Chaoz n'a servi à

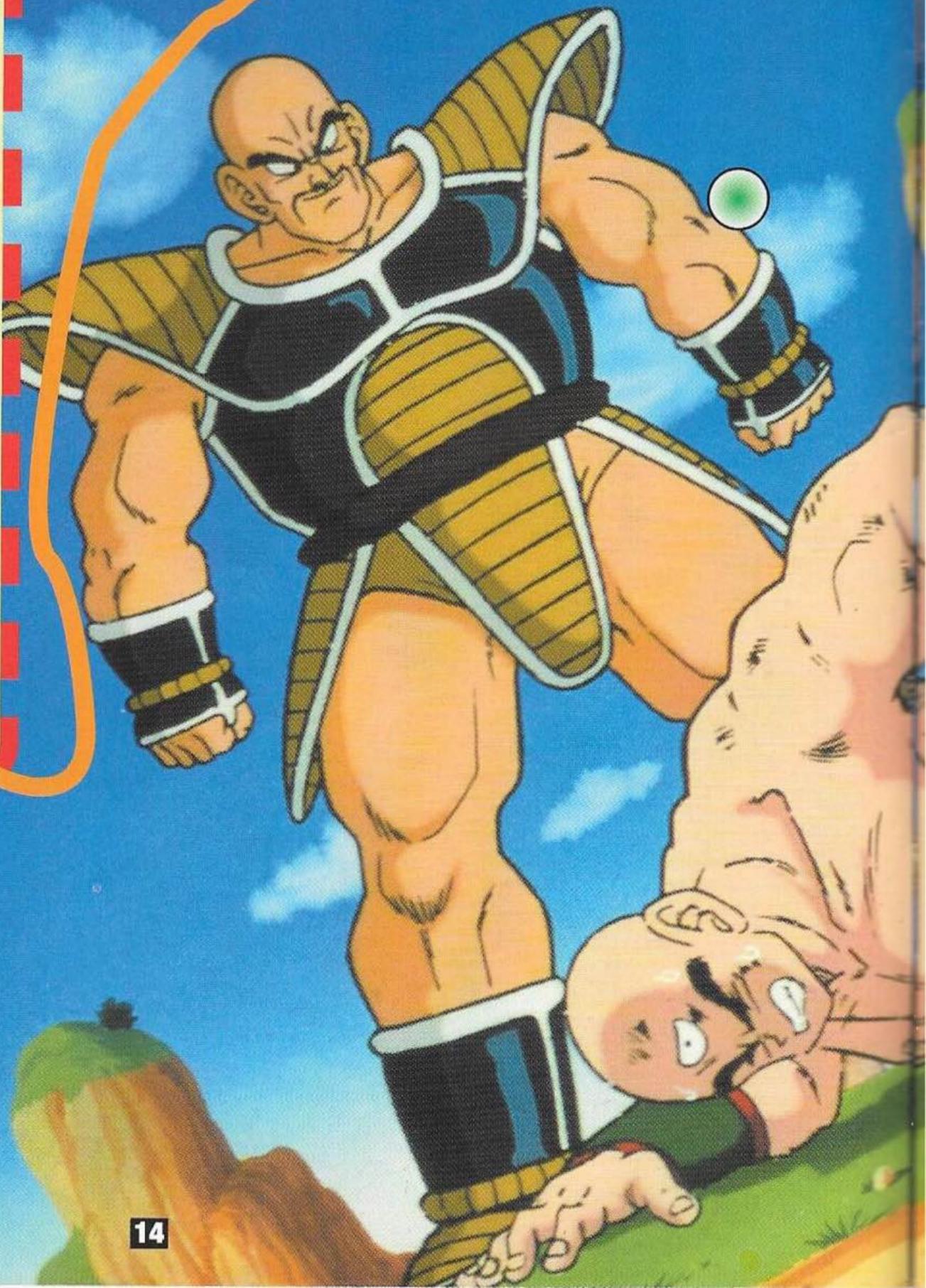
dernière série d'attaques, son ennemi n'a aucune difficulté à éviter ses coups. Ten Shin Han se



retrouve donc à terre sans même avoir réussi à porter un coup à son adversaire. Finalement, la force déployée par le combat est telle qu'une

rien et Ten Shin Han fait la promesse de venger son ami, malgré son bras gauche en moins. Il fonce alors sur Nappa, la rage au ventre. Mais ses blessures sont nombreuses et, même s'il réussit à mettre toute son énergie dans cette

tempête fait son apparition. Résultat : les journalistes qui filment la bataille n'arrivent pas à se rapprocher et l'interférence brouille l'image satellite. Bulma, Tortue Géniale et les autres se retrouvent dès lors sans nouvelles.



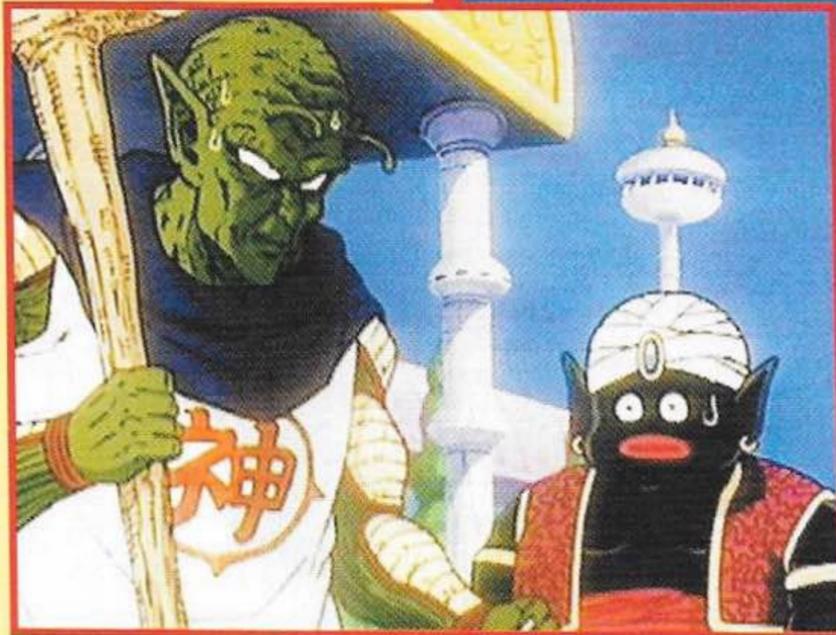
De son côté, Piccolo demande à ses compagnons de se préparer : ils doivent attendre le bon moment pour attaquer Nappa. Dès que Ten Shin Han foncera sur lui, ils devront tous attaquer en même temps, pour profiter du moment d'inattention de l'adversaire. Pour sa part, Végéta entend tout ce que dit Piccolo et, s'il partage l'avis de son ennemi, il se réjouit d'avance du spectacle que va lui offrir le combat. Du coup,



Piccolo révèle à Végéta que les choses sérieuses vont commencer avec l'arrivée de Sangoku.

Finalement, Nappa décide de donner le coup de grâce à Ten Shin Han. C'est le moment ou jamais pour tous attaquer en

même temps. Piccolo frappe Nappa en premier, Crillin le suit en dirigeant son coup vers Sangohan pour lui envoyer l'ennemi dessus. Mais, au lieu de frapper son ennemi, Sangohan reste bloqué, paralysé par la peur. À cause de lui, Nappa réussit à s'en sortir. En plus, il est maintenant énervé de s'être fait taper dans le dos.



Ailleurs, le Tout Puissant suit le combat de son temple et ressent que la fin est proche pour lui. Si Piccolo meurt, il mourra aussi et, vu le déroulement du combat, il y a de grandes chances pour que ce soit les guerriers de l'espace qui gagnent.

Sangoku est encore loin de la fin de son chemin, mais il espère arriver à temps. Nappa décide de ne pas tuer tout



le monde pour le moment, car il a besoin de Piccolo pour retrouver les boules de cristal qui lui donneront la vie



éternelle. C'est alors que Crillin et Piccolo utilisent une technique spéciale qui leur permet de se tripler. Mais Nappa n'est vraiment pas impressionné et il arrive à battre ces six adversaires, tandis que Piccolo cherche encore comment venir à bout de lui.

Cette fois, c'est au tour de Nappa d'attaquer. Ten Shin Han pense à tous les bons moments qu'il a passés avec son ami Chaoz et n'accepte pas qu'il soit mort pour rien. Il trouve le courage de se relever et de lancer une attaque d'énergie sur celui qui a tué

son ami. Mais Nappa survit à l'attaque et Ten Shin Han retombe à terre : sa dernière attaque lui a coûté la vie.

De son côté, Végéta s'interroge de plus en plus sur qui est Sangoku et demande aux survivants si Sangoku est le frère de Raditz. Crillin lui explique alors la vérité et Végéta ordonne à Nappa de ne pas attaquer. Il accorde trois heures de répit à ses adversaires pour attendre l'arrivée de Sangoku. Le combat est donc suspendu tandis que Piccolo, surpris de voir le plus petit des guerriers de l'espace donner les ordres, s'interroge sur la véritable force de Végéta.



La trêve



Un grand silence règne depuis le début de la trêve. Chaque combattant reprend des forces et s'interroge sur ce qui va se passer. Nappa ne comprend pas pourquoi faire cette

trêve, mais Végéta considère que Sangoku est un traître, parce qu'il a préféré s'allier à la Terre. En punition, Nappa tuera ses amis et Végéta tuera Sangoku pour faire de lui un exemple de ce que l'on

réserve au traître. Nappa est impatient de commencer le combat. Alors que Crillin se

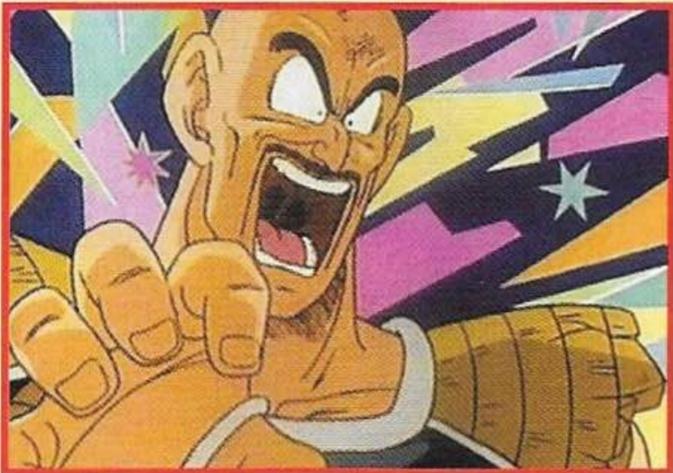
demande ce que fait Sangoku, il perd la tête et veut fuir le plus loin possible. Mais Piccolo lui remet les idées en place : les guerriers de l'espace sont très forts et même si Sangoku s'est entraîné, il ne pourra pas venir à bout des deux hommes. Piccolo sait tout ça et



cherche un moyen d'affaiblir l'ennemi pour que, lorsque Sangoku arrivera, il ne lui reste plus qu'à donner le coup final. De son côté, Sangohan s'en veut de ne pas être intervenu lorsqu'il en avait la possibilité. Du coup, Piccolo n'hésite pas à lui mettre sur le dos la mort de Ten Shin Han et insiste bien sur le fait que s'ils sont dans cette mauvaise situation, c'est de sa faute. Crillin prend alors la défense de Sangohan, mais Piccolo pense qu'il a échoué comme professeur et tourne le dos à Sangohan.

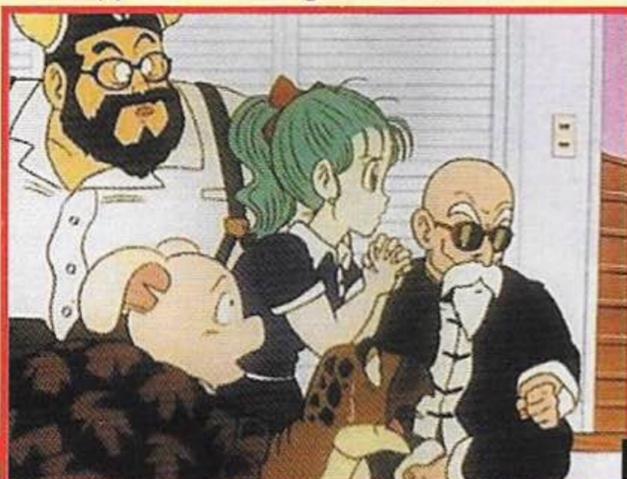


Sangohan veut s'écarter de son maître parce qu'il sent bien qu'il lui en veut. Le problème, c'est que Nappa pense qu'il



essaye de s'échapper et l'empêche de partir. Du coup, Sangohan l'insulte en traitant sa mère de sorcière, ce qui surprend Nappa, car c'est effectivement le cas. Les journalistes ont pour leur part réussi à se rapprocher des guerriers,

et Bulma et les autres peuvent à nouveau suivre le combat chez Tortue Géniale. Ils découvrent que ce dernier s'est arrêté mais ils ne savent pas pourquoi. Bulma prie pour



que Sangoku arrive à temps et rappelle à tout le monde que si les guerriers de l'espace gagnent le combat, ils tueront tout le monde sur Terre.



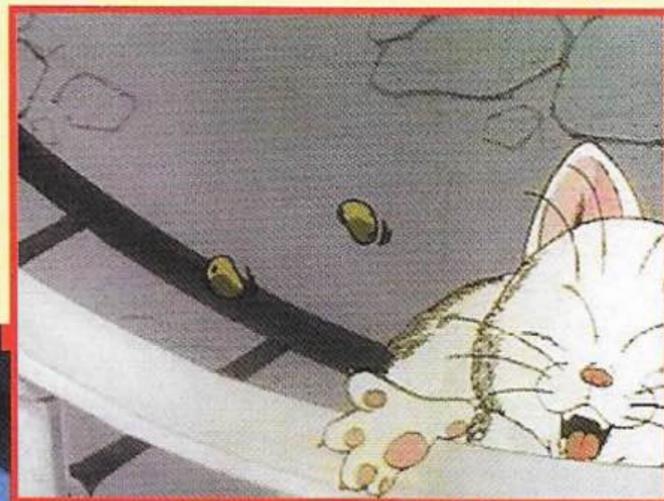
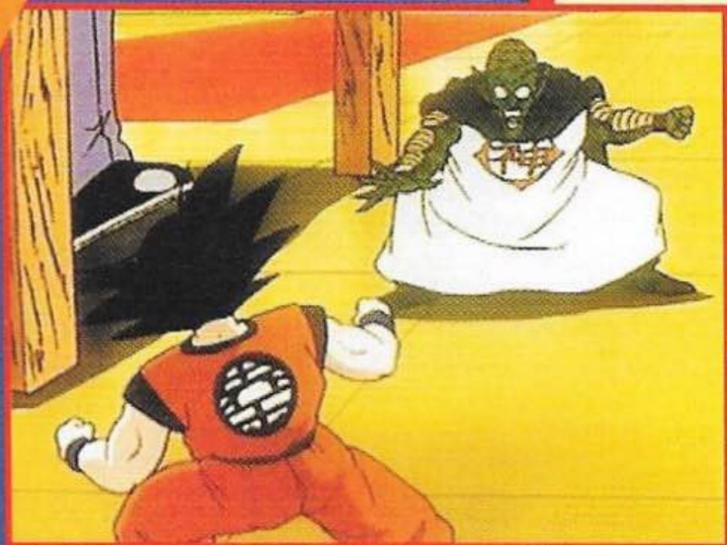
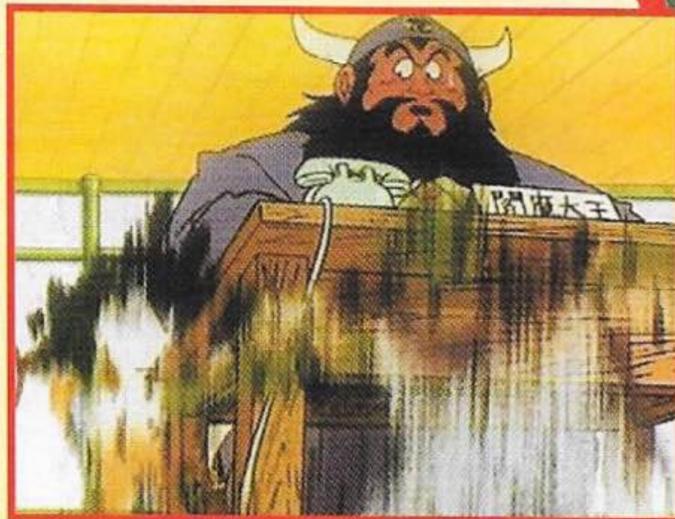
Quand Nappa remarque la présence des journalistes, il demande l'autorisation à Végéta d'aller faire un tour. Forcément, les journalistes

dans leur jeep fuient pour échapper à l'attaque de Nappa, mais il est trop tard ! Sans aucune pitié, le guerrier détruit tout le campement puis, après avoir remarqué la présence des bateaux de force marine, il attaque tous les navires en pensant que l'armée terrienne est difficile à vaincre. Mais quelle déception pour lui ! D'une seule attaque, il détruit toute la flotte.

De son côté, Sangoku aperçoit enfin la fin du chemin en forme de dragon. Le Tout Puissant sait qu'il est presque arrivé et cela le rassure, car tout n'est pas encore perdu. Pendant ce temps, Nappa parcourt la Terre et se réjouit d'avance de voir un aussi beau décor : cette planète pourra être revendue à un très bon prix. Finalement, quand Sangoku arrive à la fin du chemin, le Tout Puissant se téléporte pour venir le chercher. Nappa profite des quelques minutes qu'il reste avant la fin des trois heures pour semer la terreur sur une petite ville tranquille.

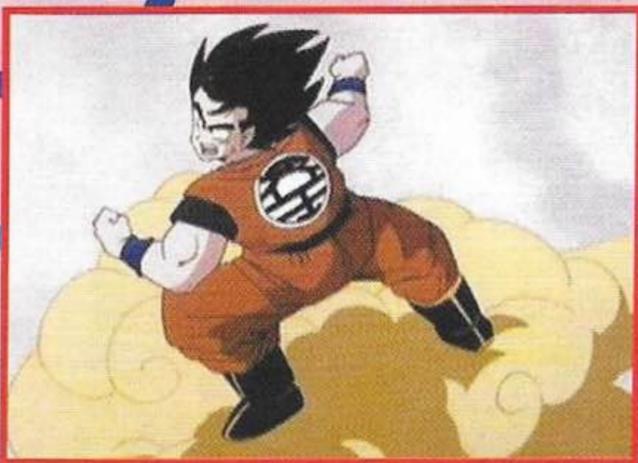
Quand la trêve arrive à expiration, Végéta pense que Sangoku est un froussard. Nappa enlève alors son armure, prêt à en finir. Piccolo établit finalement un plan d'attaque : Crillin doit distraire Nappa pendant qu'il essaye de lui attraper la queue. À ce moment précis, ce sera au tour de Sangohan de jouer, qui devra taper l'ennemi de toutes ses forces. Cette fois-ci, Sangohan n'a pas droit à l'erreur.

Quant à Sangoku, il est à peine arrivé au bout de son chemin que le Tout Puissant le téléporte pour le ramener sur Terre. Sangoku demande deux haricots magiques au maître de la tour avant d'appeler son nuage magique et de prendre la direction du combat...



Un retour très attendu

Sangoku sur son nuage magique fonce droit vers le combat.



Piccolo se demande s'il va venir, car il ne sent pas sa présence. Mais les trois survivants ne peuvent plus attendre, ils doivent mettre leur plan en application. Nappa s'approche d'eux et Crillin fonce sur lui, comme prévu dans le plan. Dès qu'il arrive

un coup fatal... Mais Nappa n'est pas affaibli, même si Piccolo serre sa queue de toutes ses forces. Le guerrier se retourne pour donner un coup de coude directement sur la tête de Piccolo, qui tombe K.O.



Végéta révèle alors que la queue des guerriers de l'espace n'est plus un point faible pour eux. Sangohan est donc le prochain sur la liste de Nappa, lui qui n'accepte pas d'être un

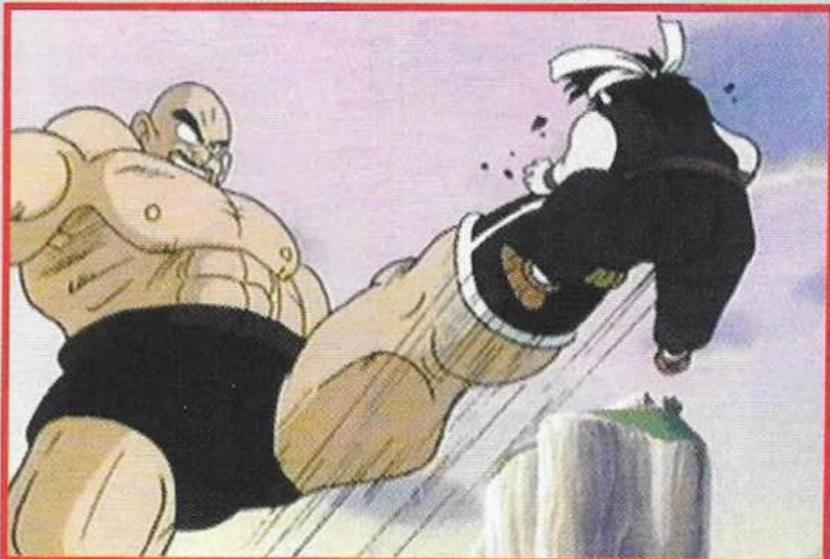


à quelques mètres de Nappa, Crillin lance une boule de feu au sol pour se projeter dans les airs. Piccolo profite de l'occasion pour saisir la queue du guerrier et Sangohan fonce sur l'ennemi pour lui infliger

descendant des guerriers de l'espace. Mais, au lieu de se battre, il reste tétanisé face à son ennemi.

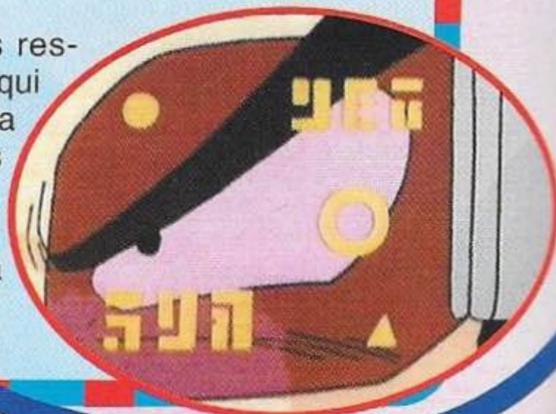


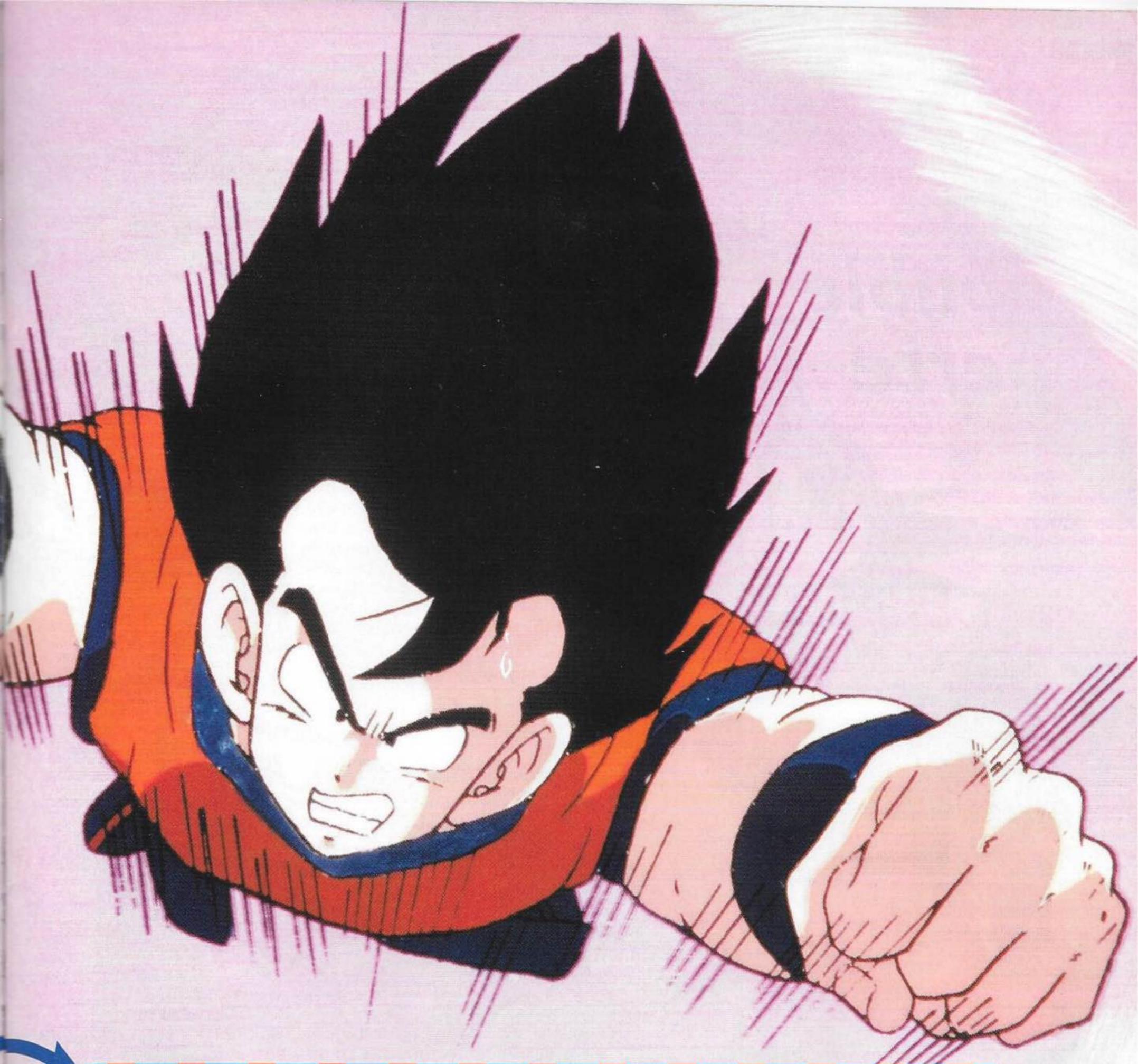
C'est la panique chez Tortue Géniale depuis qu'ils n'ont plus la télé pour voir ce qui se passe. Chichi est bien décidée à venir en aide à son fils, mais son père l'en empêche. Sangohan, justement, est en train de se faire lyncher par Nappa qui lui inflige des coups terriblement puissants. Ne pouvant supporter un tel carnage, Crillin intervient pour lui venir en aide. Il utilise sa technique



préférée, un disque d'énergie qui découpe tout sur son passage ! Il manque même réussir son coup mais, grâce à l'aide de Végéta, Nappa est sauvé de justesse. C'est d'ailleurs à son tour de lancer une de ses attaques d'énergie. Crillin l'évite de peu, mais il tombe à terre. Piccolo revient alors à lui et empêche Nappa de tuer Crillin.

À ce moment, les guerriers ressentent la force de Sangoku qui arrive. Le moral remonte, car la force qui approche a l'air très puissante. Pour en avoir le cœur net, Végéta utilise son détecteur et aperçoit aussi la puissante énergie qui s'approche.

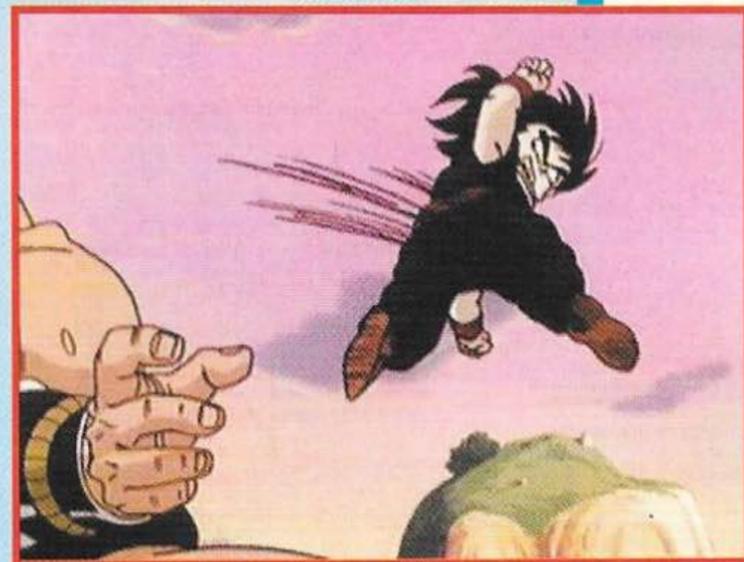




Sur son nuage, Sangoku essaye de ressentir les forces qui sont encore en vie mais, visiblement, plusieurs hommes sont déjà morts. Végéta reste quant à lui bouche bée, stupéfait de voir une force de cinq

mille qui arrive droit vers lui. Ce chiffre fait froid dans le dos à Nappa qui est à son tour effrayé. Végéta donne alors l'ordre à Nappa de tuer tous les survivants avant que Sangoku n'arrive. Il serait plus que gênant d'avoir, en plus, quatre adversaires sur le dos. En réaction, Sangohan provoque Nappa pour protéger son maître. Le fils de Sangoku réussit à donner des coups de poing très puissants à Nappa, devenu fou de rage. Du coup, Nappa lance une boule d'énergie sur Sangohan, qui reste encore tétanisé... C'est normalement la fin pour lui, mais Piccolo se

met en travers de l'attaque pour protéger son élève. Piccolo est en train de faire un sacrifice qui pourrait bien lui coûter la vie...



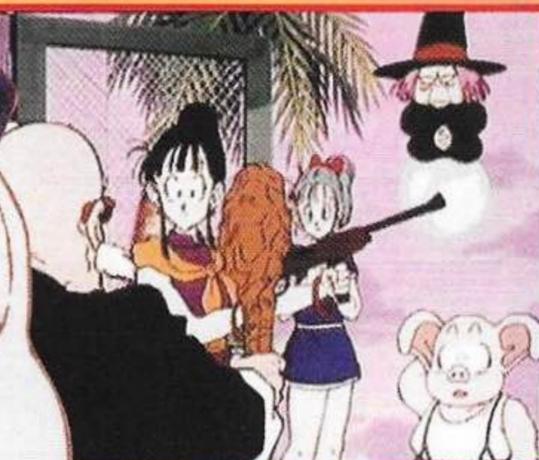
Une double perte



Piccolo encaisse de plein fouet l'attaque de Nappa. Il reste debout quelques instants avant de s'écrouler. Sangohan pleure et supplie Piccolo de ne pas mourir, mais son maître est mal en point et lui ordonne de partir pendant qu'il en est encore temps. Le Tout Puissant est lui aussi en train de perdre la vie et Piccolo se demande comment il a pu changer. Jamais il n'aurait pensé qu'un jour il sacrifierait sa vie pour quelqu'un. Les souvenirs de l'entraînement qu'il a passé avec Sangohan le font sourire et, même s'il s'est montré dur, son élève reste la seule personne qui a été gentille avec lui. Dans son dernier soupir, il confie à Sangohan toute l'amitié qu'il a pour lui. Le Tout Puissant fait ses adieux à Dodo avant de disparaître. Sangohan pleure la mort de son maître et l'état d'énerverment dans lequel il est, lui donne une grande force qu'il utilise pour préparer une attaque envers l'assassin de son maître. Nappa renvoie l'attaque sur une montagne, mais il a quand même été touché à l'épaule. Du coup, Nappa félicite quand même Sangohan d'avoir réussi à le toucher.

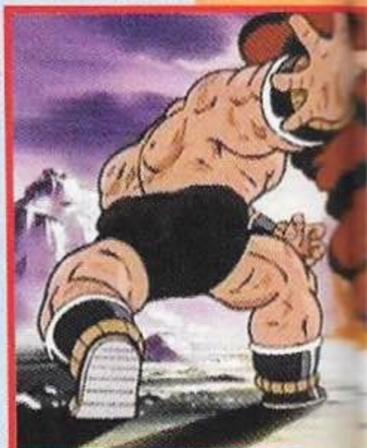


La sœur de Tortue Géniale arrive sur l'île pour leur dire qu'elle sait que Sangoku est parti du palais du Tout Puissant, il y a peine quelques minutes. Mais plutôt que de parler, Chichi préfère utiliser la boule de cristal de la magicienne pour voir ce qui se passe. Nappa s'approche de Sangohan pour lui infliger le coup de grâce. Il lève la jambe pour écraser l'enfant, mais lorsqu'il regarde à nouveau le sol, il n'y a rien en dessous. Sangohan s'est retrouvé sur le nuage magique sans même comprendre ce qui s'est passé. Les guerriers de l'espace cherchent également à comprendre la situation et lèvent les yeux au ciel. La surprise est de taille lorsqu'ils voient Sangoku dans les airs. Végéta, un peu surpris, essaye de l'intimider, mais Sangoku n'écoute même pas ce qu'il lui raconte. Il jette un coup d'œil sur la situation et, lorsqu'il découvre que quatre de ses amis sont morts, la tristesse et la colère se déversent sur lui. Seuls Sangohan et Crillin ont réussi à tenir tête jusqu'à son arrivée.



La sœur de Tortue Géniale arrive sur l'île pour leur dire qu'elle sait que Sangoku est parti du palais du

Tout Puissant, il y a peine quelques minutes. Mais plutôt que de parler, Chichi préfère utiliser la boule de cristal de la magicienne pour voir ce qui se passe. Nappa s'approche de Sangohan pour lui infliger le coup de grâce. Il lève la jambe pour écraser l'enfant, mais lorsqu'il regarde à nouveau le sol, il n'y a rien en dessous. Sangohan s'est retrouvé sur le nuage magique sans même comprendre ce qui s'est passé. Les guerriers de l'espace cherchent également à comprendre la situation et lèvent les yeux au ciel.



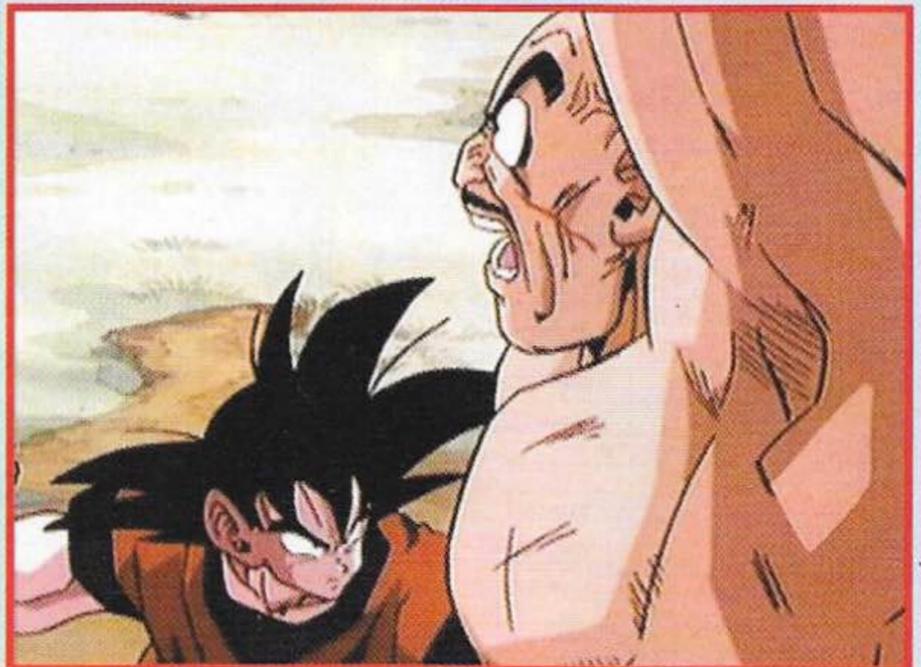
La surprise est de taille lorsqu'ils voient Sangoku dans les airs. Végéta, un peu surpris, essaye de l'intimider, mais Sangoku n'écoute même pas ce qu'il lui raconte. Il jette un coup d'œil sur la situation et, lorsqu'il découvre que quatre de ses amis sont morts, la tristesse et la colère se déversent sur lui. Seuls Sangohan et Crillin ont réussi à tenir tête jusqu'à son arrivée.





sait qu'il est bien plus fort que son adversaire, mais il ne connaît pas encore la force de Végéta. Nappa, lui, n'arrive même pas à toucher Sangoku qui est bien plus rapide que lui. Aussi, pour le narguer, Sangoku se tient-il debout sur la tête de son ennemi qui est fou de rage. Même si Nappa n'a pas encore dit son dernier mot, le combat s'annonce gagné d'avance pour Sangoku.

Avant de commencer le combat, Sangoku donne son dernier haricot magique à Crillin et Sangohan pour qu'ils retrouvent leurs forces. Il est fier des efforts qu'a faits son fils depuis la mort de Raditz. Même si beaucoup d'entre eux sont morts et que l'on ne peut plus utiliser les boules de cristal depuis la mort du Tout Puissant, Sangoku ne perd pas courage. Grâce à la magie de la sœur de Tortue Géniale, tout le monde est au courant de la mort de Piccolo. Sangoku augmente alors sa force de combat grâce à ce qu'il a appris chez Kaïo. Nappa fonce sur lui, mais Sangoku évite son attaque avec une extrême facilité et lui assène même un coup de pied. Végéta n'en croit pas ses yeux : l'homme qui a été battu par Raditz est aujourd'hui plus fort que Nappa ! Sangoku



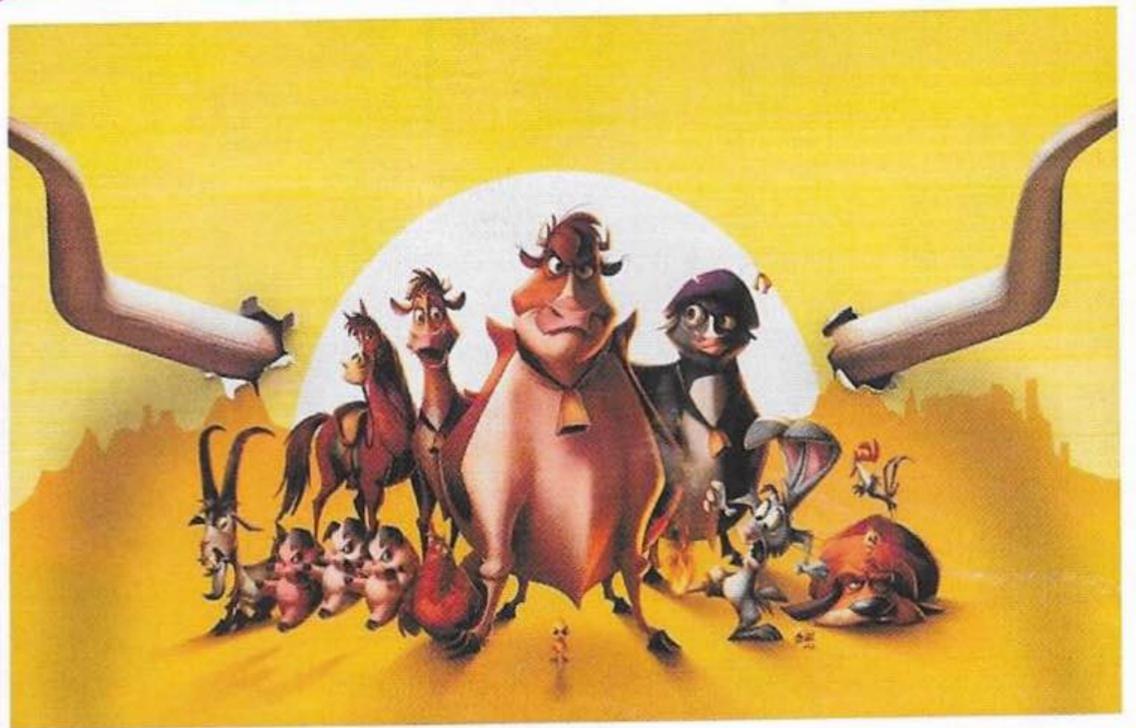
JEUX

8 Différences

MAGIC BOX

Reforme le nom qui se cache dans la boîte en remettant les lettres dans l'ordre.

RAK



1 J'ai perdu Kero

KI DIT KOI

redonne à chacun ses bonnes paroles.

4 J'ai perdu le ballon

3 J'ai perdu le puzzle

J'ai perdu la boule

2



A



B



C



D

SOLUTIONS

DIFFÉRENCES : Ont été supprimés : le poussin de devant, le coq, la fleur du chapeau, du papier au niveau de la déchirure, les collines de droite, les oreilles de Grace, la cloche de Maggie est plus grande et la queue du cheval est plus courte.

MAGIC BOX : Pikachu

KI DIT KOI : A-3/B-4/C-2/D-1

NADJA

Après vous avoir présenté la série *Ashita no Nadja* dans les précédents numéros de *D.Mangas*, voici résumés les premiers épisodes.



Episode 1

Un gros paquet vient d'arriver à l'orphelinat pour Nadja. Il y a notamment une splendide robe, un journal et une lettre. Mieux que ça, la lettre suggère que Nadja et sa mère puissent se retrouver à nouveau. Nadja est folle de joie, car cela veut dire que sa mère est peut-être en vie ! En parallèle, la ville se prépare à un formidable festival plein de nombreuses attractions. Le cirque Dandelion est en train de se présenter sur la place et Nadja est emportée par la foule qui danse, toute heureuse du festival. Alors que le soleil brille et que l'ambiance est à la joie, deux hommes étranges observent Nadja.



Episode 2

Les deux hommes attaquent alors Nadja, mais un jeune homme mystérieux sauve la jeune fille. Elle est cependant toute secouée et s'évanouit... pour se réveiller un peu plus tard dans un wagon de Dandelion. Confuse et troublée, elle retourne alors à l'orphelinat mais, lorsqu'elle y arrive, un douloureux spectacle l'attend : plus de la moitié du bâtiment a brûlé ! Craignant que ce crime soit l'œuvre des deux hommes qui en veulent à sa vie, Nadja décide de quitter l'orphelinat et part seule sur les routes.



Episode 3

Un jour, un jeune Japonais du nom de Kennosuke, découvre un article sur le cirque Dandelion dans un vieux journal. Très intéressé par tout ce qui est mécanique, le voilà fou de joie lorsqu'il découvre une drôle de machine sur la route. Il saute sur le siège du conducteur mais, avant qu'il ait pu faire quoi que ce soit, le véhicule file au bas de la colline de plus en plus vite...



Episode 4

Kennosuke rejoint la troupe du cirque en créant de nombreuses petites machines et ce simple spectacle est un succès. Profitant d'un peu de temps libre, Nadja et les autres membres de la troupe décident de faire une pause. La jeune fille en profite pour visiter le British Museum et y fait la connaissance d'un jeune et timide garçon du nom de Christian.



Episode 5

Le chef de la troupe Dandelion décide soudainement de quitter l'Angleterre. Mais, avant cela, lui et sa troupe visitent le manoir de Earl d'Harcourt. À l'intérieur du bâtiment, Nadja rencontre un jeune homme que tous dans le manoir appellent le "Prince à la rose blanche". Mais, surprise, il ressemble au jeune homme qui a sauvé Nadja auparavant !



Episode 6

La troupe arrive finalement à Paris et Nadja se souvient que des éléments du journal de sa mère y faisaient référence. Elle décide donc de se renseigner et de découvrir plus d'informations sur sa mère.





Episode 7

La "Rose noire", un voleur fantôme que Nadja a déjà croisé, est considéré comme un héros qui rend les œuvres d'art volées. Chaque nuit, il vole une œuvre et la rend à son possesseur originel. Tous les Parisiens l'adorent et la noblesse prévoit même un bal en son honneur. Dans le même temps, Lita et des novices de la troupe Dandelion sont sauvés in extremis d'un accident de voiture par un couple d'aristocrates, Simone et Fernando.



Episode 8

Nadja ne peut s'empêcher de penser à Francis, le prince à la rose blanche qu'elle a rencontré en Angleterre. Pendant ce temps, le ménestrel Raphael revient dans la troupe, amoureux qu'il est de Sylvie, une des membres du cirque. Mais Raphaël a eu des soucis amoureux par le passé et Sylvie ne peut lui révéler son amour comme elle le voudrait.



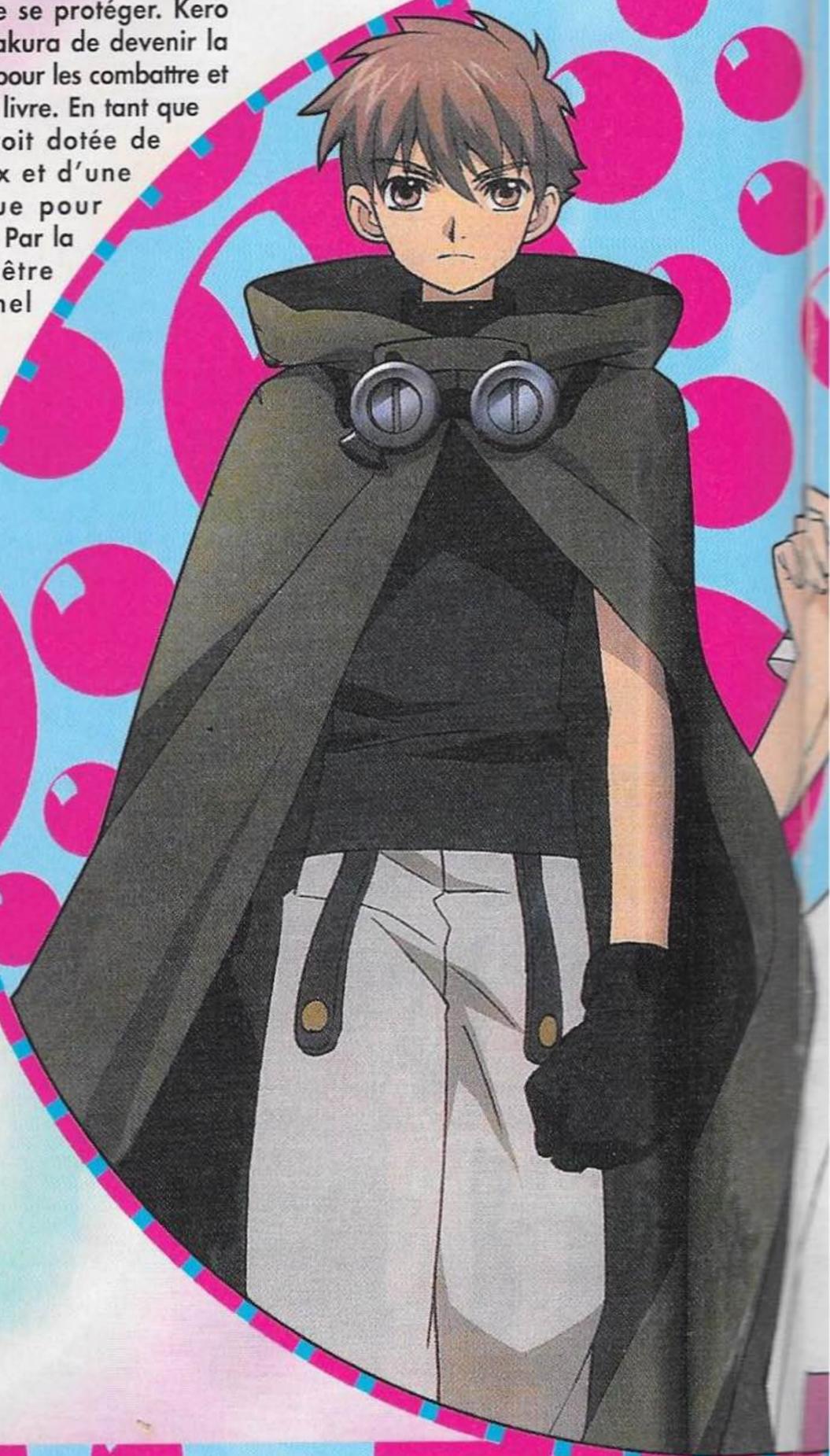
Sakura la nouvelle série

Sakura est une jeune fille de dix ans qui part à la chasse de diverses cartes magiques qu'elle a libérées par inadvertance. Au Japon, une nouvelle série vient de commencer sous le nom de **Tsubasa Reservoir Chronicles**. On y trouve tous les personnages de la série Sakura chasseuse de cartes. La grande différence est que les personnages sont plus âgés (Sakura a 16 ans) et le contexte est complètement différent.

L'histoire de Sakura

Sakura, 10 ans, vit avec son père Dominique (Fujitaka) et son frère Thomas (Toya). Un jour elle tombe par hasard sur un livre magique, appelé le livre de Clow, caché dans la bibliothèque de son père. Le livre renferme de multiples cartes gardées par Kero, un lion miniature. Par inadvertance, Sakura va laisser échapper des cartes, alors qu'elles ont toutes une conscience propre

qui leur permet de se protéger. Kero demande donc à Sakura de devenir la chasseuse de cartes pour les combattre et les remettre dans le livre. En tant que telle, Sakura se voit dotée de pouvoirs spéciaux et d'une baguette magique pour enfermer les cartes. Par la suite, Sakura va être rejointe par Lionel (Shaolan).



L'histoire de Tsubasa Reservoir Chronicle

Maintenant, oubliez l'intrigue de Sakura, cette histoire se passe dans un autre monde, à une autre époque.

● Tout commence au pays de Clow. Shaolan (Lionel) un adolescent est arrivé avec son père un grand archéologue au pays de Clow, il y sept ans. Il a convaincu le roi Rujitaka (Dominique) de l'autoriser à faire des recherches archéologiques dans les ruines enfouies dans le désert de Clow. Mais les préparatifs pour mettre sur pied l'expédition dans le désert furent très longs et, quand les fouilles commencèrent, le père de Shaolan perdit la vie.

● Depuis, Shaolan travaille pour continuer les travaux de son père. Sa seule vraie amie est la princesse Sakura qui vient le voir, dès qu'il revient des fouilles. C'est le cas aujourd'hui. Shaolan revient après une longue absence et Sakura l'accueille à peine arrivé. Elle est un peu triste, car depuis qu'il a repris la suite de son père, l'adolescente et lui ne se voient plus. Une fois de plus, elle tente de lui avouer son amour, mais ils sont interrompus.

● Sakura doit retourner au palais. Elle est accueillie par son frère, le roi Toya qui ne supporte pas qu'elle voie Shaolan. Mais leur dispute est stoppée par Yukito (Mathieu) le meilleur ami de Toya. Il leur annonce, en effet, qu'un étrange tunnel a été trouvé dans les ruines. Le lendemain, Sakura se rend sur le lieu des fouilles, afin de rendre visite à son bien-aimé Shaolan. Elle le rejoint dans une grande salle souterraine découverte grâce au tunnel. Shaolan étudie une immense fresque ronde peinte sur le sol. Mais, à peine s'est-elle approchée qu'une puissante lumière sortant de la fresque capture Sakura et l'entraîne dans une trappe souterraine qui s'est ouverte à la place de la fresque.

● Shaolan la suit pour l'aider et la voit inconsciente, lévitant au-dessus du sol avec d'immenses ailes dans le dos. C'est alors qu'un étrange magicien qui cherche à voyager d'un univers à l'autre fait exploser les ailes placées dans le dos de Sakura, qui s'écroule sur le sol.

● Au même moment, d'étranges créatures venues de l'ouverture se précipitent à l'extérieur. Toya et Yukito les combattent pour protéger Sakura, qui est maintenant inconsciente. Après le combat Yukito explique à Shaolan et Toya que les ailes de Sakura représentent son âme et que les plumes qui la composent ont été disséminées dans plusieurs dimensions. Sakura est maintenant une coquille vide et, pour qu'elle puisse retrouver sa mémoire et ses souvenirs, il faut retrouver les plumes une à une. Malheureusement, Yukito ne peut rien faire et décide d'envoyer Shaolan dans une autre dimension chez une personne (la sorcière des dimensions) qui pourra les aider.

● Ailleurs dans une autre dimension au Japon. Le guerrier ninja Kurogane tue des hommes pour protéger la princesse Tomoyo (Tifanie). Cette dernière est mécontente, car elle aimerait que Kurogane ne tue plus juste pour le plaisir, mais ce dernier refuse. Tomoyo utilise donc ses pouvoirs magiques pour lui jeter deux sorts. Le premier l'envoie dans la dimension de la sorcière des dimensions, afin qu'il s'assagisse. Le second fait en sorte que s'il tue une personne sans raison, il perdra un peu de sa vie.

● Dans une autre dimension, au pays des Seles, le magicien Fye D. Flowright décide de quitter à jamais ce monde, afin de ne pas subir le réveil du roi Ashura-o. Il exécute une formule qui le conduit auprès de la sorcière. Cette dernière se retrouve donc devant trois personnes qui demandent un vœu. Shaolan demande de l'aide pour voyager dans les dimensions, afin de retrouver les plumes qui forment les ailes de Sakura. Kurogane désire retourner dans son monde et Fye D. Flowright ne veut plus jamais retourner dans le sien. La sorcière réalise un seul vœu pour les trois. Ils devront s'entraider pour voir leur vœu exaucé. De la sorte, une bestiole du nom de Mokona va les conduire d'une dimension à l'autre afin de trouver les plumes. Shaolan, Fye et Kurogane sont alors conduits dans la dimension de la République de Hanshin, où se trouvent des kudans, sortes d'esprits protecteurs qui résident dans chaque personne.



DÉTECTIVE CONAN

Le Sherlock Holmes des années 90

Conan le petit détective est diffusé sur France 3 le mercredi et le samedi vers 17 h. Il met en scène un adolescent redevenu enfant et qui mène des enquêtes policières. Si vous avez raté le début, voici une petite séance de rattrapage avec la première aventure de Conan telle qu'elle est dans le manga.

Shinichi Kudo, 16 ans, est élève au lycée Tivedetec. Ce garçon intelligent et fan d'enquêtes policières vient d'aider, une fois de plus, la police à résoudre une enquête difficile. Dans un manoir un homme a été assassiné. Conan réussit à prouver que le propriétaire était le coupable. Le lendemain, les journaux parlent de lui comme d'un héros. Dans la rue, Shinichi est fou de joie d'entendre les jeunes filles parler de lui. Mais un coup le kimono dans la tête l'aide à revenir sur Terre. Il lui a été donné par Ran Mouri sa meilleure amie. Elle fait partie du club de karaté dont elle est la championne. Quant à son père, il s'agit d'un détective de petite envergure et Shinichi n'hésite pas à se moquer de lui.

✚ C'est alors que deux enfants qui jouent à côté, lancent leur ballon et Shinichi le leur renvoie aussitôt. Ran lui dit qu'elle trouve dommage qu'il ait

abandonné ce sport, car il était très bon. Les deux amis parlent en rentrant et Shinichi montre à Ran le grand nombre de lettres d'admiratrices qu'il reçoit.

✚ Le lendemain Shinichi et Ran décident de monter sur une montagne russe et, dans l'attraction, notre jeune ami ne cesse de lui parler de Sherlock Holmes et de son ami Watson. Pour montrer son talent, il serre la main d'une jeune femme blonde en jupe et lui dit "Vous faites de la gymnastique intensive". Comme cette dernière et Ran sont très surprises, il explique qu'il a remarqué des marques liées à une barre asymétrique sur les jambes de la jeune femme quand le vent a soulevé sa jupe.

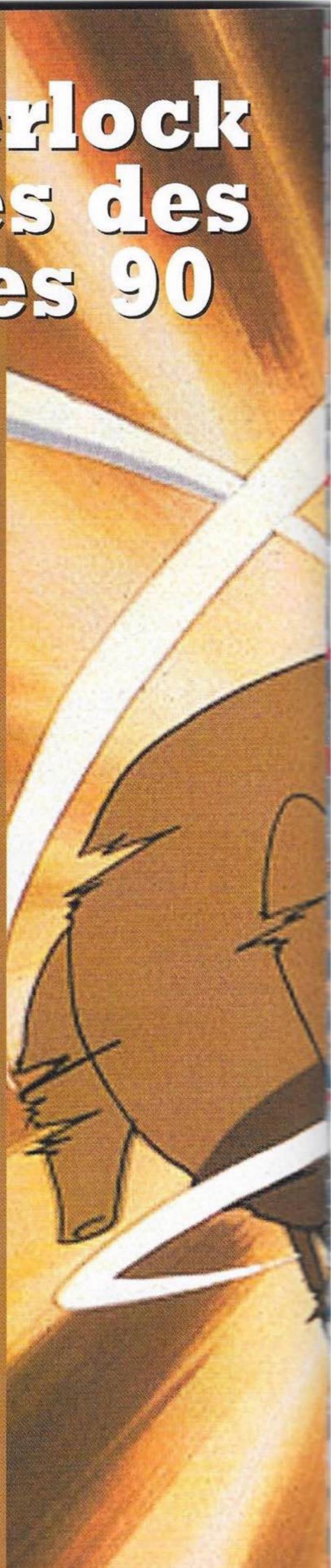
✚ Plus loin, un homme en costume à la mine patibulaire et serrant une femme brune dans ses bras crie après Shinichi, lui demandant de laisser ses copines tranquilles.

Tandis que tous montent dans le manège.

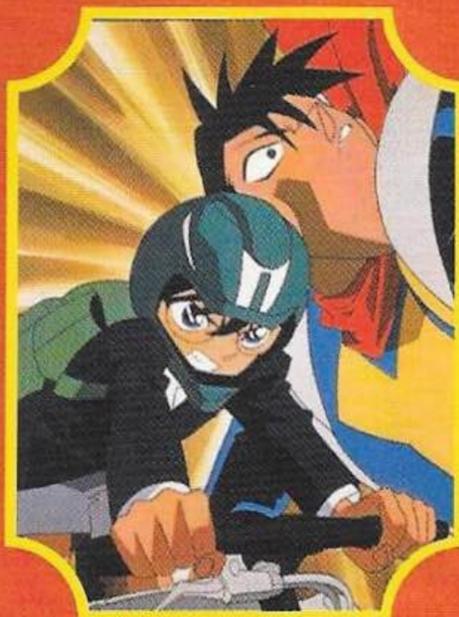
À leur arrivée, l'homme a été tué, étranglé durant le trajet. L'inspecteur Maigret arrive sur les lieux et Shinichi lui explique que le wagon comptait huit places. Au premier rang, une jeune femme portant des lunettes et la blonde aux cheveux longs. Dans le second, Ran et Shinichi. Dans le troisième, le couple du début comprenant la victime. Dans le quatrième, deux mystérieux hommes en noir.

✚ En fouillant, un policier trouve un couteau dans le sac de la femme brune, ce qui l'incrimine. Elle crie aussitôt son innocence, mais Shinichi annonce que le coupable est la jeune femme blonde. En effet, quand il lui a serré la main, elle avait un collier de perles autour du cou et là, elle ne l'a plus. En montant dans la rame, elle a mis son sac dans son dos, afin que la barre de protection ne soit pas trop serrée. Elle a ensuite fait tomber le sac pour se libérer et elle a détaché son collier, dont le fil était fait avec une corde de piano. Elle a alors mis un crochet au bout et a grimpé sur le siège en profitant de l'obscurité du tunnel. Elle a attaché la corde autour du cou de la victime pour étrangler son ancien petit ami. Forts de ces réflexions, les policiers finissent par retrouver les perles et la corde dans le tunnel.

✚ Peu après, Shinichi et Ran quittent le parc et remarquent les deux hommes en noir qui étaient dans le wagon. Shinichi dit au revoir à Ran et se met à les suivre, alors qu'ils se séparent peu après. Il découvre le plus gros des deux en compagnie d'un homme d'affaires dans un parc. Comme l'homme en noir menace de montrer la pellicule qu'il a en sa possession, le gros homme d'affaires lui remet une valise pleine d'argent. Forcément, face à un tel crime, Shinichi tente de prendre des photos, mais le second homme en noir vient se placer juste derrière lui et l'assomme d'un coup derrière la tête.







Conscient, notre héros est malheureusement incapable de bouger. L'homme en noir sort une boîte de sa poche et récupère une pilule expérimentale qu'il place dans la bouche de Shinichi qui s'évanouit. Il est réveillé par la police qui semble le traiter comme un petit enfant. Il est étonné de voir que ses vêtements sont devenus trop grands pour lui. Arrivé au commissariat, il raconte ce qui lui est arrivé mais les policiers se moquent de lui. Et, en se regardant dans un miroir, il découvre l'horrible vérité : il a l'apparence d'un enfant de huit ans !

⊕ Totalemement incrédule, il s'échappe du commissariat et tente de rentrer chez lui. C'est plutôt simple puisqu'il vit seul dans un grand manoir, depuis trois mois (ses parents, des écrivains très célèbres sont aux USA). Mais Shinichi tombe sur son voisin, le docteur Agata, une sorte de génie farfelu. Ce dernier met un bon moment avant d'accepter la vérité et demande à Shinichi de garder tout cela pour lui. Si les hommes en noir apprennent qu'il est vivant, ils risquent de revenir pour finir le travail.

⊕ Peu après, Ran, inquiète que Shinichi n'ait pas donné de nouvelles, arrive chez lui et surprend le docteur et ce jeune garçon qu'elle ne connaît pas. Shinichi place alors des lunettes sur son visage et se présente sous le nom de Conan

(comme Conan Doyle l'auteur de Sherlock Holmes) Edogawa. Et le docteur d'expliquer à Ran que c'est son neveu, dont les parents ont été hospitalisés. Face à un tel souci, il demande à Ran de s'occuper de lui pour quelques jours. Il explique aussi que Shinichi est parti en voyage pour un certain temps. Sur le chemin, Ran se confie à Conan, ignorant sa véritable identité. Elle explique qu'elle est amoureuse de Shinichi et qu'elle s'inquiète de sa disparition. En arrivant devant chez elle, Ran voit son père se précipiter dans une voiture pour se rendre à une mission. Ran et Conan s'imposent alors dans la voiture. Ils arrivent dans la propriété du directeur d'une grande entreprise, qui les reçoit avec le précepteur de sa fille de 8 ans, Akino Tani.

⊕ Cette dernière a été kidnappée sous ses yeux. La fillette jouait dans le jardin quand un homme l'a enlevée et s'est enfui en grimant à un arbre placé dans la cour. Conan s'approche donc de l'arbre et se fait sauter dessus par deux gros

chiens qui se mettent à hurler. Conan essaie alors d'expliquer que le précepteur a menti, car si le kidnappeur avait vraiment tenté de monter dans l'arbre, les chiens auraient alerté toute la maison. Il pousse alors les chiens à crier et explique qu'il a voulu prendre un ballon. Finalement, Kogoro Mouri réfléchit et arrête le précepteur, qui explique que oui, il a bien enlevé la fillette.

⊕ Au même moment, le téléphone sonne et un homme demande une rançon. En fait, la fillette se cachait dans un hôtel et l'homme l'a kidnappée. Il fait parler la jeune fille qui dit à son père qu'elle est dans le sous-sol d'une école d'où on voit une longue cheminée. Conan monte aussitôt sur un des chiens et lui demande de se rendre auprès de sa maîtresse. Après quelques foulées, le chien s'arrête près de la cheminée. Conan n'a alors aucun mal à trouver l'école. Il arrive devant

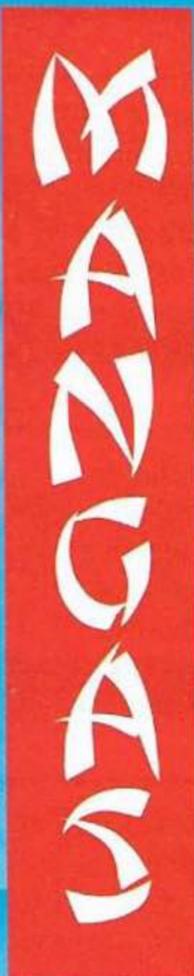


le kidnappeur qui est aussitôt attaqué par le chien. Pendant qu'il tente de libérer Akino, l'homme blesse le chien, qui rentre chez lui en courant à moitié mort. L'homme s'en prend alors à Conan et se met à le frapper.

⊕ Au bout d'un moment, Ran arrive et met l'homme KO avec une ou deux prises de karaté. La petite fille explique alors à son père qu'elle avait organisé son enlèvement avec le précepteur pour attirer son attention et qu'il accepte de partir en vacances avec elle. Mais elle n'avait pas prévu d'être vraiment enlevée. De son côté, Kogoro est heureux d'avoir réussi cette mission et demande à Ran que Conan reste avec eux, car il lui porte chance.



NEWS DU MOIS



GENERATION COMICS

Angel Heart 7

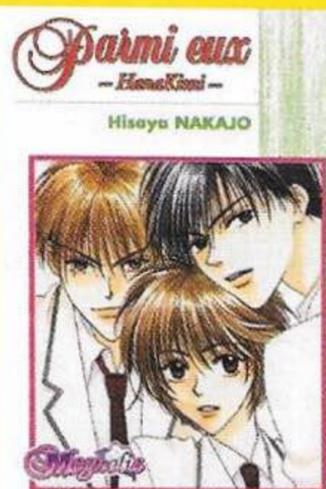
Glass Heart s'est mise en tête de dire à une petite fille qu'elle était l'assassin de son père qui était lui-même un mauvais homme. La petite fille qui ignore son identité l'engage en tant que XYZ (l'Identité Secret de City Hunter), afin de retrouver celui qui a assassiné son père. Cette magnifique suite de Nicky Larson ne déçoit pas.



EDITIONS TOMKAM

Parmi eux 1

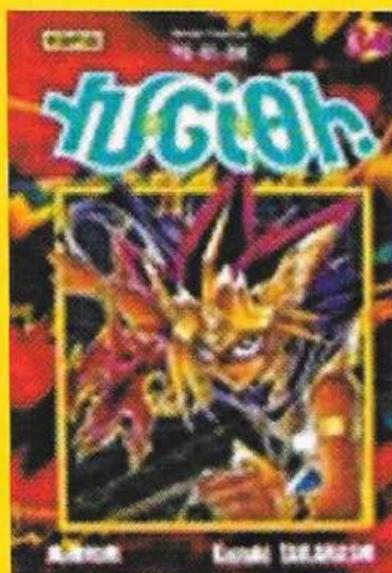
Durant un voyage, une jeune fille fait la connaissance d'un garçon très doué en sport, dont elle tombe immédiatement amoureuse. De retour au Japon, elle découvre qu'il est inscrit dans une école pour garçons à proximité de chez elle. Afin de faire sa connaissance, elle se fait passer pour un garçon et s'inscrit dans son école. Un manga d'amour très sympa, mais super compliqué par moments.



ÉDITIONS KANA

Yu-Gi-Oh ! 34

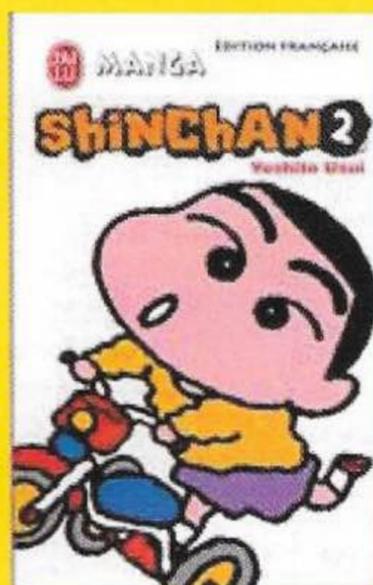
Yami Yugi a été envoyé dans son passé, afin de connaître tout sur sa mémoire oubliée. Il découvre qu'un puissant ennemi est sur le point de le renverser. Bakura le voleur est aidé par un puissant démon qui ne cesse de s'améliorer, il a déjà éliminé l'un des grands prêtres du pharaho Yami Yugi.



EDITIONS J'AI LU

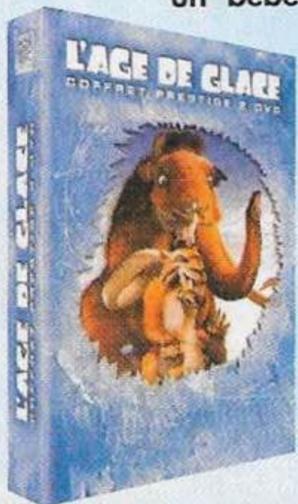
Shinchan 02

Shinchan est un manga dont une série télé à succès a été tirée et qui est actuellement diffusée sur Jettix. Shinchan est un garçon très curieux qui n'a pas sa langue dans sa poche. Il ne pense qu'à lui et se met dans les situations les plus dramatiques. Un manga très marrant qui plaira à un public de tous âges.



L'âge de glace

Il y a 20 000 ans, lorsque le monde n'était qu'une masse de glace, un paresseux, un mammouth et un tigre font équipe, afin de ramener un bébé humain dans sa tribu. Leur quête incroyable les conduit à affronter les éléments déchaînés, des créatures étranges et à faire la rencontre d'un écureuil particulièrement givré.



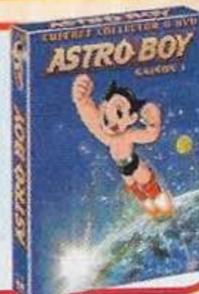
Gang de Requins

Oscar, humble petite nageoire devient grâce à un gros mensonge un des héros du fond des mers. Il se lie à un requin végétarien, rejeté par les siens.



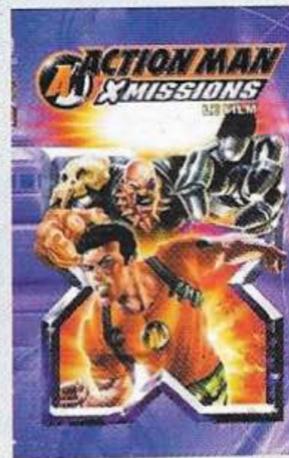
Astro Boy Digipack de 6 DVD

Astro Boy se bat pour défendre l'humanité, il protège les humains comme les robots.



Action Man X-Missions

Une armée de soldats toxiques sur le point d'empoisonner l'humanité ? C'est le projet fou du machiavélique Dr X. Action Man se lance dans un périlleux combat pour faire échouer cette guerre apocalyptique. Intense et bourrée de suspense, cette course contre la montre est la plus dangereuse, menée par "le plus grand de tous les héros".





Les anneaux d'attaque

BEYBLADE

Les étoiles représentent (de gauche à droite) les puissances offensive, défensive et endurante

<p>Cross Dragon</p>  <p>Les quatre têtes du dragon donnent un grand coup à l'adversaire.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Tri Cutter</p>  <p>Les crocs pointus, en forme de shuriken, attaque sûrement l'adversaire.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Wing Cross</p>  <p>Les 4 ailes déchirent le ciel pour attaquer l'adversaire.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	
<p>Bound Attack Ring</p>  <p>Les crocs du dragon rebondissent sur les parois pour attaquer avec élan.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Bound Defense Ring</p>  <p>Pendant qu'il attaque, il peut aspirer l'attaque de l'adversaire.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Roller Attack Ring</p>  <p>Les "rollers" ne baissent pas la puissance lors de la collision avec une paroi.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Roller Defense Ring</p>  <p>L'effet des "rollers" permet d'esquiver l'attaque adverse.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>
<p>Spark Attack Ring</p>  <p>Sa double structure projette des étincelles et renforce les coups.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Tiger Defenser</p>  <p>Un anneau privilégiant la défense. Les ailes esquivent les coups.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Star Shape</p>  <p>Anneau d'attaque en étoile. Sa puissance défensive est hors pair.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Night Crows Ring</p>  <p>Les 3 griffes donnent naissance à une attaque puissante.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>
<p>Double Wing</p>  <p>La puissance offensive augmente lors d'une rotation inversée grâce aux ailes pointues.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>War Lion</p>  <p>Attaque et défense s'alternent à chaque contact avec l'adversaire.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>War Bear</p>  <p>Sa zone offensive est large. Les ailes en double structure tournent librement.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>War Monkey</p>  <p>Excelle dans la défense multidirectionnelle. Les ailes tournent librement.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>
<p>Flying Defense</p>  <p>Forme rare, c'est le seul anneau d'attaque qui puisse voler.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Cross Fang</p>  <p>La forme en croix augmente aussi bien la puissance offensive que défensive.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Dual Dragon</p>  <p>La résine ABS et le polycarbonate renforce l'endurance et la puissance centrifuge.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Flame Wing</p>  <p>Esquive l'attaque de l'adversaire vers le haut en rotation droite, et vers le côté en rotation gauche.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>
<p>Whale Crasher</p>  <p>Selon le sens de rotation, choisir entre une attaque vers le haut ou vers le bas.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Upper Wolf</p>  <p>Les 3 lames aiguisées attaquent l'adversaire d'en bas.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Great Dragon</p>  <p>Modèle d'attaque extrême en double structure. Les ailes capturent l'adversaire.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Eight Attacker</p>  <p>Un anneau d'attaque avec ses 8 lames donnent un unique coup à l'adversaire.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>
<p>Panther Head</p>  <p>Trois panthères noires attaquent l'adversaire par petits coups.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Bound Attack Ring</p>  <p>Les 4 ailes attaquent l'adversaire d'en bas.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Cybernetic Dragon</p>  <p>Sa zone offensive est immense. Il jouit d'une puissance offensive extraordinaire.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>	<p>Cross Horn</p>  <p>Très équilibré, s'adapte à tous types d'assemblages.</p> <p>攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★</p>



Down Force Ring



La rotation lui permet de résister aux attaques qui viennent d'en bas.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Upper Force Ring



La rotation lui permet de s'élever et de résister aux attaques qui viennent d'en haut.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Dragon Head



Les cornes issues de la tête du dragon sont idéales pour attaquer.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Scissor Cutter



Les lames aiguisées en forme de faucille agrippent l'adversaire.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Wing Cutter



Les 4 lames en forme d'aile forme une structure très stable.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Wing Attack Ring



Modèle offensif dont les ailes sortent par force centrifuge.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Wing Defense Ring



Modèle défensif dont les ailes sortent par force centrifuge.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Max Shield



Les pointes défensives en forme d'écaille de tortue assure une défense de fer.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Turtle Survivor



Les 4 ailes et la forme large augmentent l'endurance.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

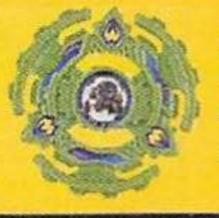
Upper Dragoon



Les immenses ailes dragoon attaquent d'en bas.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Smash Turtle



Attaque l'adversaire de haut avec un smash.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Reverse Dragon



Un anneau d'attaque capable de devenir offensif ou défensif.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Reverse Wolf



Défensive en rotation droite, offensive en rotation gauche.

攻★★★ 防★★★★ 持★★★★

Whale Attacker



Lors de la rotation gauche, il attaque par le bas.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Cross Spike



Les 4 pointes défensives sont munies de cutter pour augmenter leur puissance.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Triple Wing



Les 3 ailes forment une structure équilibrée en attaque et en défense.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Cross Griffon



Les ailes de la chimère lui confère un grand équilibre.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Fire Cracker



Modèle d'attaque, avec deux points d'attaque, au dessus et en dessous.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Eight Spike



8 pointes défensives sur l'extérieur, pour sublimer chaque pouvoir.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Double Snake



Les 2 serpents assènent un coup lors d'une rotation gauche, il devient défensif.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Scissor Attacker



Avec ses 3 ailes il s'adapte à toutes les attaques venant d'en haut ou d'en bas.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Panther Crow



Deux griffes aiguisées attaquent l'adversaire. Un modèle offensif.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Sonic Tiger



Les 2 ailes assurent une attaque stable, quel que soit l'assemblage de l'adversaire.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Great Tiger



Les ailes, en rotation libre agrippent l'anneau d'attaque adverse.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Ten Spike



Il possède 10 pointes de défense qui lui assurent un bon équilibre.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Twin Horn



Les deux cornes du bouc tracent une grande courbe et augmentent l'endurance.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Lezard Blocker



Les 4 "rollers" esquivent les attaques adverses et permettent d'attaquer.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

Spike Dragon



Quatre points d'attaque assènent un coup violent à l'adversaire.

攻★★★★ 防★★★★ 持★★★★

multimédia

Toutes les nouveautés

POKÉMON

DASH



Déplacez vos Pokémon et faites-les vivre à l'air libre. À l'aide du stylet, vous pouvez aller où vous le désirez. Vous devez franchir 25 parcours pour réussir le jeu. En mode multi-joueurs, vous pouvez jouer jusqu'à six.

Pour Nintendo DS.

Samurai Warriors Xtreme Legends

L'action de ce jeu se situe dans le Japon féodal, une époque de guerres et de conquêtes incessantes. Les seigneurs tentent d'étendre leurs territoires, alors que les soldats veulent s'illustrer. Ce jeu a été créé par l'équipe de Dynasty Warriors. Le premier volume était sorti pour fêter les dix ans du jeu. Ce second reprend le même principe avec quatre nouveaux personnages.



C'est un jeu de baston dans la plus pure tradition. L'important est ici de combattre vaillamment pour motiver vos troupes et les pousser à se battre.

Pour PS2.

Rayman DS

Vous connaissez déjà ce héros peu commun venu d'un royaume très fou. Il était présent au tout début de la



GBA et il revient pour la DS. Cette fois, il vous entraîne dans le monde d'un dangereux pirate. Vous devez traverser 45 niveaux allant des fonds marins à la forêt enchantée.

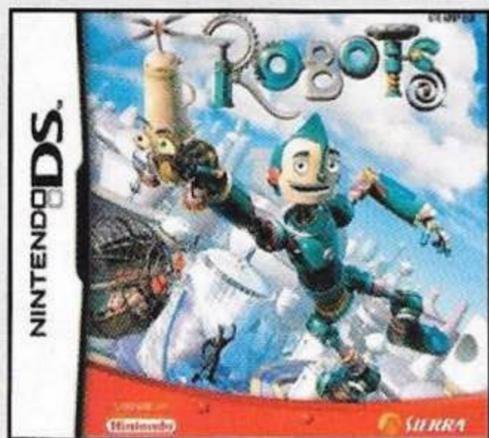
Pour Nintendo DS.

Robots

Ce jeu est l'adaptation du nouveau film des créateurs de L'Âge de glace. Il sort sur toutes les consoles et met en avant les différents héros du jeu dans une aventure de plates-formes.

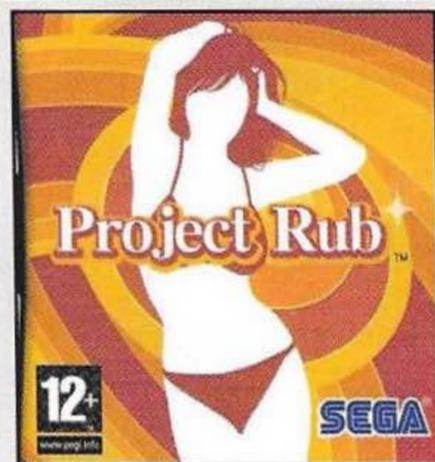
Vous pouvez ainsi changer de robot en fonction de ce que vous devez faire.

Pour Nintendo DS, GBA, PS2, X-Box.



Project Rub

Le but de ce jeu au graphisme hors du commun est d'impressionner des filles et de tenter de les séduire. Le jeu est fait de sorte que vous puissiez évaluer toutes les capacités de la console. Vous devez même parler dans le micro dans certaines parties.



Pour Nintendo DS.

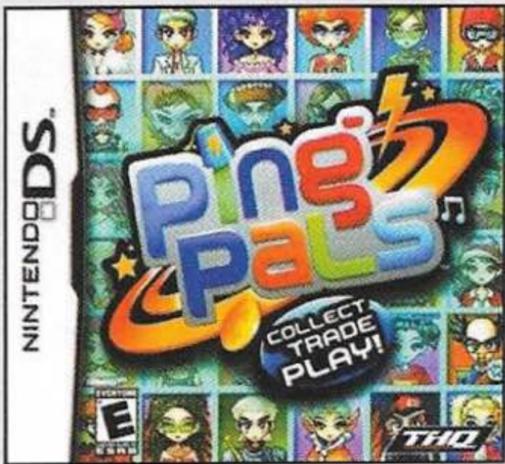
Asphalt : Urban GT

Ce premier jeu de course de la Nintendo DS vous permet de piloter toutes les grosses marques de voitures rapides, telles que Hummer, BMW, Lamborghini, Audi... Vous devez remporter des courses pour débloquer de nouveaux véhicules.



Vous tournez sur neuf circuits à travers le monde de New York à Paris. Vous avez même la possibilité de choisir entre cinq modes de jeu et un mode multi-joueurs jusqu'à quatre personnes.

Pour Nintendo DS.



Ping Pals

Cette cartouche vous permet de transformer votre console comme vous le désirez. À l'aide du Tchat and Play vous pouvez choisir jusqu'à 1200 possibilités. Au départ, vous en avez 300 et pour les augmenter vous devez participer à divers mini-jeux. Grâce aux points récoltés, vous avez la possibilité d'acheter dans les magasins de la ville divers items. Vous pouvez jouer avec 16 joueurs et communiquer avec eux à distance.

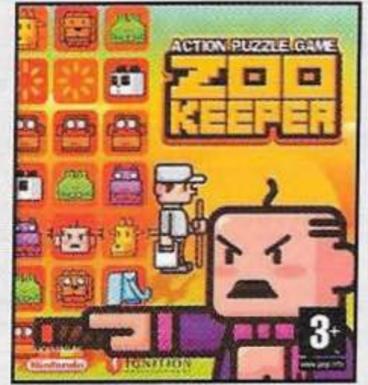
Pour Nintendo DS.



Super Mario 64 DS

Ce jeu reprend le premier jeu Mario sorti sur la Nintendo 64. De nouveaux éléments ont été rajoutés comme un grand nombre de mini-jeux. Cette fois, vous dirigez Yoshi et non plus Mario. L'écran tactile vous permet d'avoir un plan du jeu en permanence et de faire les mini-jeux.

Pour Nintendo DS.



Zoo Keeper

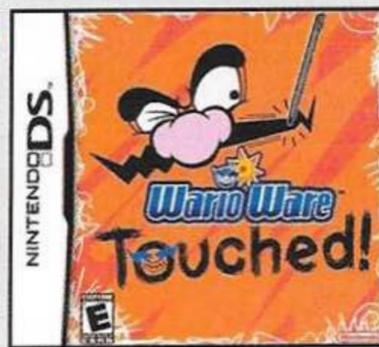
Il s'agit d'une sorte de jeu de réflexion dont le but est d'aligner des petits monstres identiques pour les faire disparaître de façon horizontale ou verticale. Vous pouvez jouer seul sur trente niveaux ou avec un ami. Le jeu est adapté d'un jeu d'arcade très populaire au Japon.

Pour Nintendo DS.

Wario Ware Touched!

Ce jeu est très difficile si vous n'êtes pas quelqu'un de très réactif. Vous participez à 200 mini-jeux que vous devez résoudre en 5 secondes, sans mode d'emploi et juste par réflexion. Ce jeu existe déjà sur GBA et GameCube, mais la grande différence est l'utilisation de l'écran tactile.

Pour Nintendo DS.



Starfox : Assault

Ce jeu inclassable commence par une partie de shoot dans l'espace et continue dans un mode aventure comme seul Nintendo sait les faire sur diverses planètes. Le jeu reste dans le même esprit que le précédent et vous pouvez ici recommencer un niveau, autant de fois que vous le voulez. Vous devez réussir vos missions en même temps que votre équipe, composée de Peppy Hare, Falco Lombardi, Slippy Toad et une nouvelle Crystal. Vous ne devez pas hésiter à les secourir s'ils sont pris en chasse.

Pour Game-Cube.



Les meilleurs sites



Spite Your Face Productions Ltd.

<http://www.spiteyourface.co.uk>

Vous devez impérativement vous rendre sur ce site, car il est assez génial : il recèle divers courts-métrages officiels. Mais celui pour lequel je vous y envoie est Spiderman : The Peril of Doc Ock. Il s'agit d'un court-métrage reprenant le film Spiderman 2 avec des Lego. Le film est super bien réalisé et il en existe même un second avec une fin alternative. Il a dû coûter très cher, au vu de la qualité d'animation.

Ultra jeux

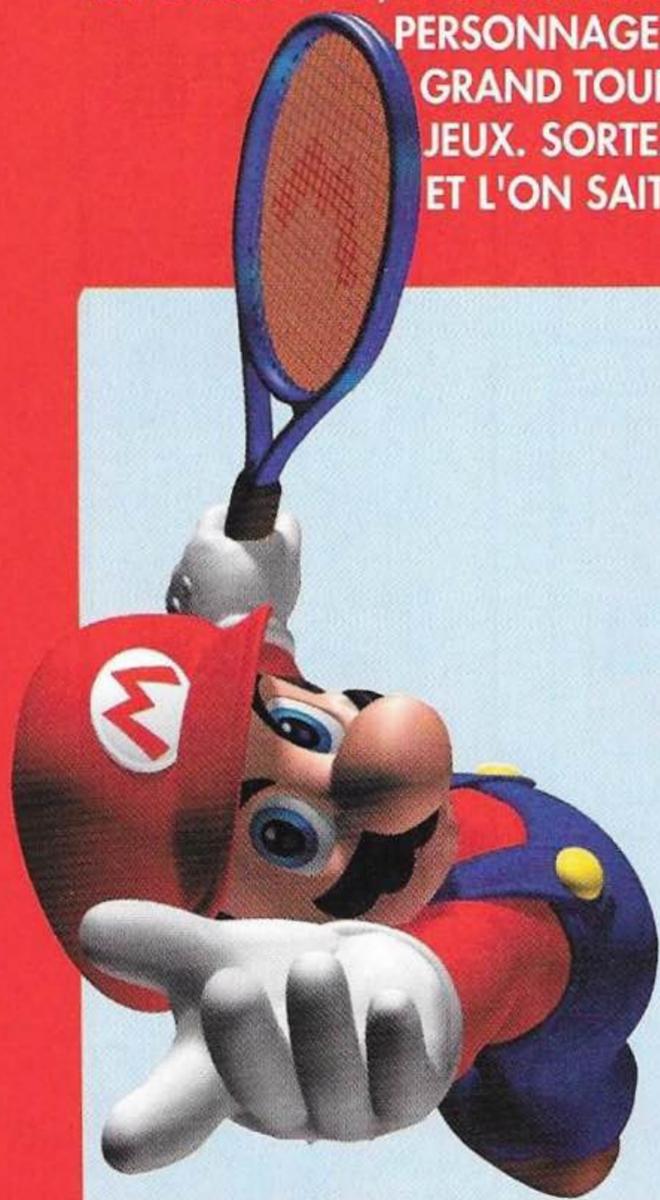
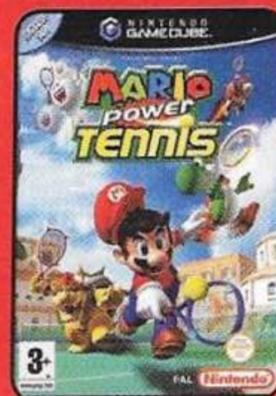
<http://www.ultrajeux.com>

Ce site officiel sur les cartes Yu-Gi-Oh!, Pokémon et Duel Masters est à la fois en anglais et en français. Il vous informe sur les sorties, les nouvelles règles, vous donne des astuces de jeu et des infos diverses. Vous avez même des infos sur les sorties de certains produits dérivés, liés aux cartes comme les classeurs et autres portfolios.



D. MANGAS Jeux vidéo → MARIO TENNIS

MARIO ON LE SAIT DÉJÀ EST UN GRAND SPORTIF, HABITUÉ À TRANSPIRER DANS SA SALOPETTE, IL S'ESSAYE DE NOUVEAU AU TENNIS. C'EST AVEC TOUS LES PERSONNAGES DE SON UNIVERS QUE MARIO VA DISPUTER UN GRAND TOURNOI ET AUSSI PARTICIPER À PLUSIEURS PETITS MINI-JEUX. SORTEZ VOS RAQUETTES, NINTENDO S'OCCUPE DU RESTE ET L'ON SAIT TOUS QUE L'ON PEUT COMPTER SUR EUX.

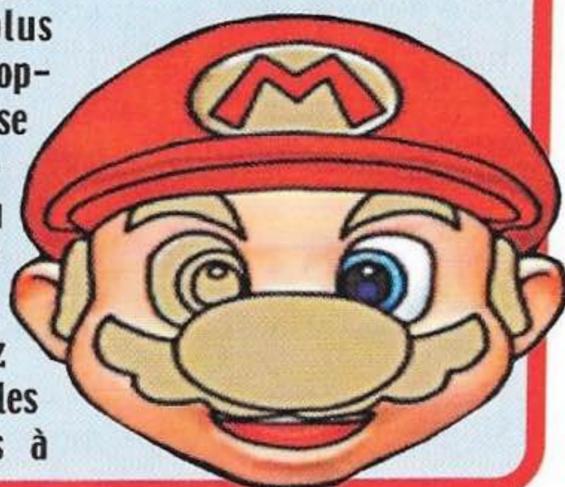


Malgré son âge, Mario est resté un grand sportif. Il passe du sport très paisible tel le golf au tennis qui est l'un des sports les plus épuisants.

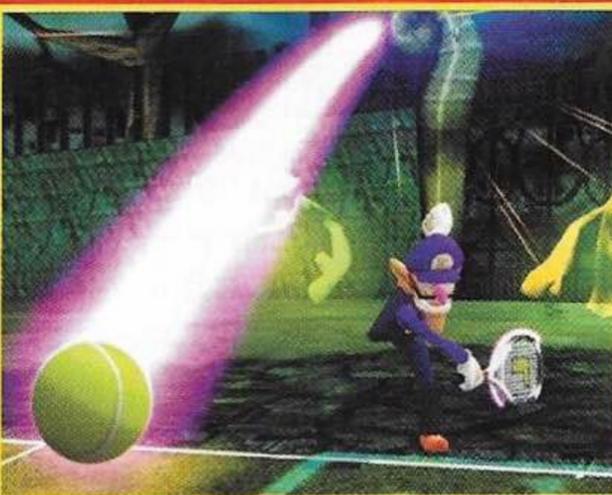
L'histoire
C'est l'histoire de Mario qui décide de participer avec tous les personnages qu'il rencontre, lors de cette aventure, à un tournoi de tennis. Voilà le scénario est certainement l'un des plus simples de l'histoire du jeu vidéo.

Le principe du jeu
Pour être un bon joueur de tennis, il faut savoir varier les techniques. Lorsque vous affrontez un joueur qui aime s'approcher du filet, faites une balle en lobe. Il est aussi très utile de renvoyer la balle le plus souvent possible à l'opposé du joueur adverse pour l'obliger à courir. L'originalité du jeu repose sur les coups spéciaux, lorsque vous saurez bien vous en servir, les balles impossibles à

avoir deviendront accessibles. Une technique simple vous permet de prendre un avantage, utilisez votre technique spéciale toujours en deuxième, car il est très difficile de renvoyer un tir spécial.



→ COMMENT JOUER



Les personnages du jeu sont dispatchés en six catégories. Tous les joueurs possèdent deux coups spéciaux différents. Voici la liste de tous les personnages qui sont disponibles dans le jeu :

● **Joueurs Complets :**
Mario-Luigi.

● **Joueurs Techniques :**
Peach-Daisy-Maskass

● **Joueurs Puissants :**
Bower-Donkey Kong-Wario

● **Joueurs Rapides :**
Yoshi-Diddy Kong-Koopa

● **Joueurs Défensifs :**
Waluigi

● **Joueurs Rusés :**
Boo-Bowser Jr

Suivant votre technique de jeu, à vous de bien choisir votre personnage.

→ LES COUPS SPÉCIAUX

Chaque personnage du jeu possède deux coups spéciaux, un pour l'offensive l'autre pour la défensive. Pour réaliser un coup spécial, vous devez attendre qu'une lumière entoure votre raquette, cette lumière n'apparaît que lors des moments intenses dans le



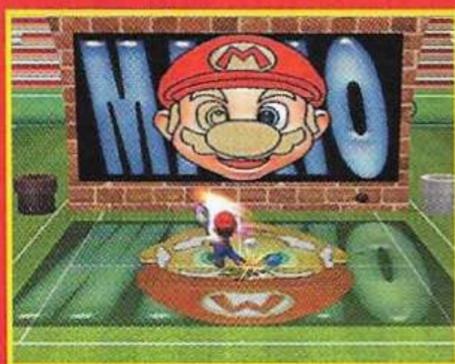
match. Dès que vous êtes prêt, à vous de choisir si vous voulez utiliser votre pouvoir pour attaquer ou pour vous défendre. Si par exemple, vous vous trouvez loin de la balle et qu'il est impossible pour vous de la renvoyer, utilisez le pouvoir défensif pour ne pas perdre le point.

→ LES DIFFÉRENTS MODES

Le premier mode du jeu s'appelle exhibition, c'est ici que vous devrez aller pour jouer un match de votre choix contre la console ou d'autres joueurs. Le mode tournoi vous permet d'affronter



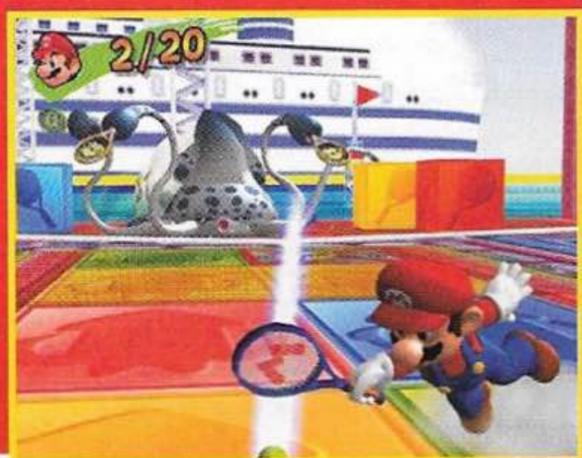
tous les joueurs de Mario Power



Tennis pour gagner l'une des différentes coupes. Pour tous ceux qui en auraient marre de disputer des matches, Nintendo a pensé à tout avec le mode Jeux spéciaux rempli de mini-jeux tous super funs et originaux.

→ BATAILLE D'OBJETS

Dans le mode "Bataille Objets", des cubes avec un point d'interrogation apparaissent au-dessus du filet. Lorsque vous envoyez la balle dans ces cubes, un objet vous est donné de façon aléatoire. Carapace rouge, Étoile, Éclair et bien d'autres sont à votre disposition pour vous aider à gagner. Les objets ont les mêmes fonctions que dans Mario Kart.



→ LEUR AVIS

Babour

Fan de Nintendo, il est impossible pour moi de passer à côté de ce jeu. Même si le tennis n'est pas mon sport favori, avec tous les trucs de fou que l'on peut faire dans le jeu, on a l'impression de jouer à Mario Kart.

Pascal

Je préfère de loin quand Mario fait du tennis plutôt que du golf. Dans ce jeu la manip' est très simple et moi, c'est ce que je préfère. Les pouvoirs apportent une originalité au jeu qui en est déjà rempli.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Sport

Participants : 1 à 4 joueurs

Difficulté : Moyenne

Machine : GameCube

→ LE GRAPHISME



Graphiquement le jeu est comme tous les jeux de Nintendo, de toute

beauté. Dès l'intro du jeu, on est très impressionné par les graphismes, très soignés avec une quantité de couleurs qui nous éblouit avec plaisir. Les effets, lorsque qu'on fait un coup spécial sont très impressionnants et donnent un côté magique au jeu.



D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 19/20

N'importe qui peut jouer, même s'il n'a jamais touché une manette de sa vie.

● **Durée de vie** → 19/20

Seul, la durée est courte. À plusieurs, elle est infinie.

● **Son** → 18/20

La musique apporte un plus au joueur.

● **Graphisme** → 18/20

Graphiquement, le jeu est sensationnel, ainsi que les couleurs.

Mario Power Tennis est un jeu qui se joue à plusieurs. Tous ceux qui sont fans d'un Mario Kart ou d'un Mario Golf devraient être conquis.

EN ATTENDANT L'ÉPISODE 3 QUI SORT DANS QUELQUES MOIS, VOICI UN NOUVEAU JEU TIRÉ DES FILMS QUI RACONTENT L'HISTOIRE D'UNE ESCOUADE DE CLONES TROOPER. C'EST UN JEU TRÈS PARTICULIER, CAR D'UNE PART C'EST UN FPS, CE QUI EST RARE POUR UN JEU LUCAS ARTS, DE PLUS, IL SE JOUE UN PEU COMME UN RAINBOW SIX ET ÇA N'AVAIT JAMAIS ÉTÉ FAIT SUR STAR WARS.



Fiche technique

Éditeur : Lucas Arts
Genre : F.P.S
Participants : 1 à 16 joueurs
Difficulté : Progressif
Machine : X-Box

L'HISTOIRE

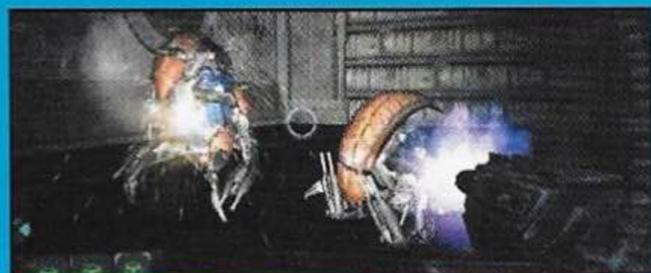
L'histoire du jeu se passe entre l'épisode 2 et l'épisode 3 de Star Wars. Même si le scénario est inventé spécialement pour le jeu, l'univers de Lucas est très bien respecté. Vous incarnez un super soldat à la commande de trois Clone Trooper, la crème de la crème en matière de champion.



Geonosis, comme dans l'épisode 2.

Vous travaillez pour la République qui vous envoie pour les missions les plus périlleuses. Dans le jeu, vous serez amené à vous battre contre des ennemis qui existent déjà dans les films. Votre première mission se passe sur la planète

→ OPÉRATION



Pour Republic Commando, Lucas Arts a voulu un tout nouveau principe de jeu, quelque chose qui n'avait jamais été fait pour un jeu Star Wars. En se basant sur des jeux de commandement comme Rainbow Six, les concepteurs ont fait de ce nouveau jeu Star Wars un RPG où l'on peut donner des ordres à ses coéquipiers. La fonction mode réseau permet de jouer jusqu'à 16 joueurs.



→ LES ORDRES

Comme dans tous les bons jeux d'action tactique, vous pouvez donner plusieurs ordres différents à vos coéquipiers. Par exemple, lorsque vos connaissances en informatique n'arrivent pas à venir à bout d'un ordinateur, utilisez les



ordinateur, utilisez les

ordres pour demander à un soldat de faire le boulot à votre place. Chaque soldat a une particularité, utilisez les talents de chacun pour venir à bout d'une énigme. Si vos personnages se dispersent de trop, rappelez-les en utilisant l'ordre de regroupement.



→ LEUR AVIS

Babour

Je suis enfin content qu'un FPS sur Star Wars soit aussi réussi. Les Clones Troopers sont mes soldats préférés de la galaxie, faire un jeu sur ces personnages est pour moi une excellente idée.

Pascal

Pour moi le jeu est tout simplement super. Rien ne manque au scénario, le gameplay est complètement différent des autres jeux Star Wars et c'est vraiment très agréable.

MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20

Prise en main au bout de quelques minutes.

● **Durée de vie** → 18/20

Les niveaux sont longs et les différents niveaux sont un vrai défi.

● **Son** → 18/20

Les musiques sont celles du film ou inspirées de l'univers Star Wars.

● **Graphisme** → 18/20

Les graphismes sont splendides, peut-être le plus beau jeu Star Wars.

● **Intérêt** → 19/20

Republic Commando est un jeu excellent qui, à coup sûr, va vous plaire.

VOICI LE RETOUR ATTENDU DE SOLID SNAKE QUI VA POUR LA 3^e FOIS VOUS EN METTRE PLEIN LA TÊTE. POUR L'INSTANT, LE JEU N'EST PRÉVU QUE POUR LA PS2. BIEN AVANT SNAKE ÉTAIT DÉJÀ UN AGENT TRÈS BRILLANT QUI ACCOMPLISSAIT DES MISSIONS PÉRILLEUSES. DANS CE TROISIÈME VOLET, VOUS EN APPRENDREZ PLUS SUR LES PERSONNAGES DE LA SÉRIE.



Fiche technique

Éditeur : Konami
Genre : Infiltration
Participant : 1 joueur
Difficulté : Progressif
Machine : GameBoy

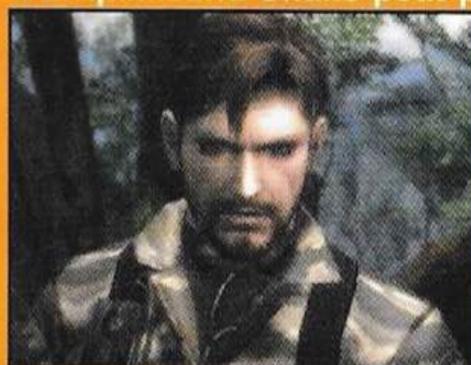
L'HISTOIRE

L'histoire du jeu se passe bien avant celle des deux premiers volets. Après la deuxième guerre mondiale, le monde est séparé en deux parties, l'est et l'ouest. Le scientifique Sokolov effectue des recherches en Union Soviétique sur une arme nucléaire top secret. Les Américains ne voudraient pas que cette arme tombe entre de mauvaises mains, c'est pour cela qu'ils décident d'envoyer un homme pour trouver et ramener Sokolov. Cette mission est pour Snake, un ancien Béréts Verts aussi agent de la CIA qui fait maintenant partie de l'équipe FOX.



→ SURVIE EN JUNGLE

Pour survivre dans la jungle, vous devez vous cacher, mais aussi vous nourrir. Pour ce qui est de manger, pas d'autre choix que de vous nourrir de plantes et d'animaux sauvages comme le serpent. Pour capturer les animaux vivants, utiliser votre pistolet tranquilisant. Snake peut porter sur lui jusqu'à trois bêtes.



Pour ceux à qui cela couperait l'appétit, vous trouverez aussi des rations de survie sur les corps de vos ennemis.

→ ADAPTEZ VOTRE TENUE

L'infiltration dans la jungle peut vous causer quelques problèmes à cause de vos vêtements qui peuvent être trop flashant. Selon l'endroit dans lequel vous vous trouvez, vous devrez adapter votre tenue pour vous confondre avec le décor. Un compteur en haut à droite de l'écran vous indique le pourcentage de votre camouflage. Les concepteurs ont même pensé au visage avec une option grâce à laquelle vous pouvez



choisir la couleur du maquillage. Si vous réussissez à vous faire repérer, il ne vous reste plus qu'à vous cacher pour attendre la fin de l'alerte.



→ LEUR AVIS

Babour

J'ai vraiment du mal avec les jeux d'infiltration, attendre des minutes qu'un garde ait fini sa ronde, ça m'ennuie à mourir. Pourtant dans ce troisième volet, je me suis laissé prendre au scénario du jeu.

Pascal

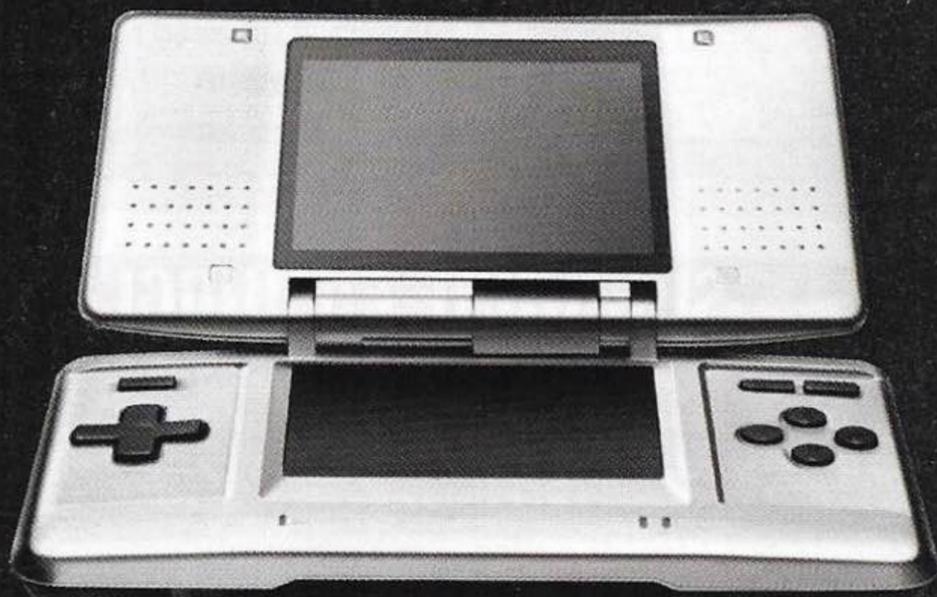
Tout comme Babour, je ne suis pas trop attiré par les jeux d'infiltration. Malgré cela, l'intrigue est tellement captivante que je me suis pris au jeu jusqu'à la dernière minute.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
La prise en main ne se fait qu'avec beaucoup de pratique.
- **Durée de vie** → 18/20
On a envie de jouer et re-jouer.
- **Son** → 19/20
Excellente musique.
- **Graphisme** → 18/20
Les capacités de la PS2 ont été poussées au maximum résultat : un jeu de toute beauté.
- **Intérêt** → 19/20
Snake a réussi son retour avec brio, ce troisième volet est parfait en tous points. Courez vite acheter ce jeu !

NINTENDO DS™

SORTIE LE 11 MARS DERNIER, LA NINTENDO DS EST UNE CONSOLE PORTABLE DERNIÈRE GÉNÉRATION. C'EST AVEC UNE PETITE LARME AU COIN DE L'ŒIL QUE L'ON DIT AU REVOIR À LA GBA QUI NOUS AURA FAIT PASSER DE TRÈS BONS MOMENTS.



La console est pleine d'originalité. Tout d'abord elle possède deux écrans, l'un sur la partie du bas, l'autre en haut. À côté de l'écran du haut sont disposées les deux petites enceintes pour un vrai son stéréo. On retrouve aussi les boutons A, B, Y, X, L, R sans oublier Select et Start. Sa plus grande innovation c'est son écran tactile. Il y a deux entrées pour les jeux, une pour les jeux DS l'autre pour vos anciennes cartouches de la Game Boy et la GBA. Si vous avez un ami qui lui aussi possède une console DS, vous pourrez jouer ensemble en vous connectant sans fil. Vous n'avez pas besoin de deux jeux pour jouer à plusieurs, la DS peut télécharger les données d'un jeu toujours sans fil. Grâce à ce système, vous pouvez aussi envoyer des dessins ou des messages. La dernière innovation est la reconnaissance vocale qui vous permettra de donner des ordres.



→ Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Utiliser l'écran tactile est un véritable jeu d'enfant.
- **Durée de vie** → 19/20
La console fonctionne avec une batterie très résistante.
- **Son** → 19/20
Le son de la console est très impressionnant sans doute grâce à ses deux mini-enceintes.
- **Graphisme** → 19/20
Les graphismes sont bien au-dessus de celle de la GBA.
- **Intérêt** → 20/20
La DS est à coup sûr devenue la nouvelle référence des consoles portables. L'écran tactile offre un tout nouveau plaisir de jouer qui ravira tous les joueurs de la planète.

→ l'avis de Babour

La DS est pour moi un bouleversement dans le monde du jeu vidéo qui offre un plaisir de jouer tout nouveau. Je conseille vraiment à tout le monde de faire un test, vous verrez que vous ne pourrez plus vous passer de cette console.

SUPER MARIO



Jeux vidéo

POUR LE LANCEMENT DE LA CONSOLE, IL EST NORMAL QUE MARIO SOIT DE LA PARTIE. CE N'EST PAS UNE AVENTURE INÉDITE, ELLE ÉTAIT SORTIE SUR LA NINTENDO 64. EN PLUS DE REDECOUVRIR LE JEU, LES CONCEPTEURS ONT RAJOUTÉ UN ÉCRAN TACTILE EN GUISE DE MANETTE.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Plate-forme
Participants : 1 à 4 joueurs
Difficulté : Moyenne
Machine : DS



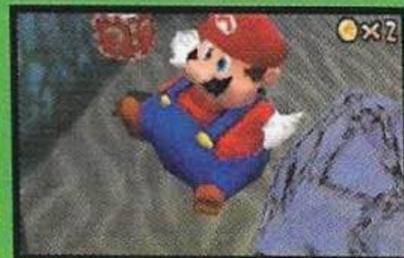
L'HISTOIRE

Pas de vacances pour le plombier qui, à peine sorti d'un tournoi de tennis, repart pour secourir la princesse Peach qui s'est encore faite enlever. Pour ceux qui connaissent l'ancienne version, Nintendo a pensé à vous en rajoutant 30 nouvelles étoiles à découvrir. Vous pouvez aussi jouer avec Wario, Luigi et Yoshi. Chaque personnage a ses capacités qu'il vous faudra exploiter le mieux possible.



→ SANS FIL

Grâce à la technique sans fil, vous allez pouvoir jouer avec des amis, même si vous ne possédez qu'un seul jeu. Lorsque vous jouerez à plusieurs,



différents mini-jeux seront à votre disposition. D'autres mini-jeux, quand vous jouez seul sont à débloquent en attrapant des lapins qui se cachent dans le mode aventure.



→ Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Il y a plusieurs modes, choisissez celui qui vous convient le mieux.
- **DURÉE DE VIE** → 19/20
Impossible d'en avoir marre de jouer.
- **Son** → 18/20
Musique excellente.
- **Graphisme** → 17/20
Aussi beau que la version Nintendo 64.
- **Intérêt** → 19/20
Cette nouvelle aventure de Mario est le premier gros hit de la DS.

→ AVIS

Babour

Je suis vraiment super content d'avoir pu redécouvrir l'aventure de Mario qui m'avait déjà énormément plu sur Nintendo 64. Les mini-jeux sont un plus.

WARIO WARE : TOUCHED

MANGAS Jeux vidéo

BIEN VENU DANS LE MONDE COMPLÈTEMENT DINGUE DE WARIO. TOUT COMME DANS LES ANCIENNES VERSIONS SUR GBA ET GAMECUBE, WARIO WARE EST REMPLI DE MINI-JEUX TOUS COMPLÈTEMENT FOUS. POUR CETTE VERSION, LES CONCEPTEURS ONT UTILISÉ À FOND L'ÉCRAN TACTILE.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : mini-jeux
Participants : 1 joueur
Difficulté : Facile
Machine : DS



L'HISTOIRE

Wario se prend toujours pour le plus fort et le plus beau, il a donc décidé de venir perturber votre vie de gamer. Le scénario du jeu n'est pas vraiment explicable, car c'est n'importe quoi. Pour faire simple, Wario rencontre des gens et après, commence les mini-jeux. On sait que l'histoire est très simple, et que toute son originalité se base sur les mini-jeux tous plus fous les uns que les autres.

→ LE JEU

Le principe de jeu est très simple, dès que vous choisissez un personnage, plusieurs mini-jeux apparaissent, à vous de jouer.

Chaque mini-jeu ne dure que trois secondes, c'est le temps qu'il vous faudra pour trouver ce qu'il faut faire. Un indice apparaît sur l'écran du haut pour vous aider. Le jeu se joue uniquement avec l'écran tactile.



→ AVIS

Babour

Wario Ware est un jeu qui m'a vraiment fait beaucoup rire. Je n'avais jamais joué à un jeu aussi fou, qu'amusant. Bien sûr, il faut tout prendre au second degré pour vraiment s'imprégner de l'univers Wario.

→ Notes

- **Maniabilité** → 18/20
L'écran tactile est un jeu d'enfant.
- **Durée de vie** → 18/20
Les mini-jeux sont courts, mais vous aurez envie de les faire et les refaire.
- **Son** → 17/20
La musique et les bruits sont aussi décalés que le jeu.
- **Graphisme** → 17/20
Les graphismes du jeu n'ont aucune importance.
- **Intérêt** → 18/20
Wario Ware est un jeu complètement décalé.

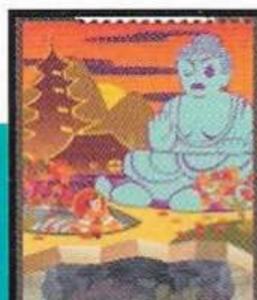
MR DRILLER : DRILL SPIRITS

MANGAS Jeux vidéo

VOICI SANS DOUTE LE JEU LE PLUS FUN DE LA DS. DRILL SPIRITS EST UN JEU DE STRATÉGIE QUI NE MANQUE PAS D'IMAGINATION. POUR SON PREMIER JEU SUR LA DS NAMCO FAIT PREUVE D'UNE GRANDE ORIGINALITÉ AVEC CE TITRE À LA DURÉE DE VIE ILLIMITÉE.

Fiche technique

Éditeur : Namco
Genre : Stratégie
Participants : 1 à 5 joueurs
Difficulté : Moyenne
Machine : DS



→ LE JEU

Drill Spirits est un jeu qui n'a pas son pareil, il est unique en son genre. Vous incarnez Susumu Hori plus connu sous le nom de Mr. Driller. Susumu est le meilleur des foreurs et ça tombe bien puisque, dans le jeu, vous devez creuser dans le sol qui est représenté par des briques de couleur. Si par exemple, vous creusez dans un bloc de couleur jaune, c'est tout le bloc qui disparaît.

→ LES MODES

Il y a plusieurs modes de jeu disponibles pour varier les plaisirs de jouer. Le mode le plus simple est celui où il vous suffit de creuser dans le sol jusqu'à ce que vous arriviez à la fin. Vous pouvez aussi vous battre contre des Boss ou jouer contre un autre joueur. Les deux gros dangers que vous rencontrez sont, soit de vous faire écraser par le sol qui s'effondre, soit de manquer d'air. Faites bien attention à votre jauge d'air, lorsqu'elle se vide trouvez vite des capsules d'air.



→ AVIS

Babour

Parmi tous les excellents jeux qui sont sortis avec la DS, Drill Spirits est sûrement celui qui m'a le plus amusé. C'est la première fois que je joue à un jeu dans ce genre.

→ Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Ne paniquez pas lorsque tout s'écroule.
- **DURÉE DE VIE** → 18/20
Une durée de vie illimitée.
- **Son** → 18/20
La musique est vraiment très captivante.
- **Graphisme** → 17/20
Vraiment original.
- **Intérêt** → 18/20
Mr. Driller et un jeu comme on n'en fait plus, c'est l'un des premiers jeux à acheter en même temps que la console.

**PLEINS
FEUX** SUR...

Léo

ROI DE LA JUNGLE

Sortie le 20 avril

L'histoire

Léo fait régner la loi dans la jungle, aidé par sa femme Laia. Ils élèvent leurs deux lionceaux, Lune et Lukio. Leur vie va être bouleversée le jour où un groupe d'humains pénètre dans la jungle commandé par Hamm Egg qui veut s'emparer de l'introuvable pierre de Lune, une source d'énergie inépuisable



Ce film est la dernière adaptation en date d'une des histoires les plus populaires du Japon. Elle a été écrite par Osamu Tezuka le père d'Astro. Cette histoire tirée d'un manga en 3 volumes, connu sous le nom du "Roi Léo", a inspiré en partie les studios Disney pour "Le Roi lion".



ROBOTS

Sortie le 6 avril

"Robots" est le nouveau film des créateurs de "L'âge de glace". Etant donné que l'on ne change pas une équipe qui gagne, les mêmes doubleurs ont été conservés pour la version française. Un film très drôle qui prouve que Pixar n'a plus le monopole des longs métrages en images de synthèse.



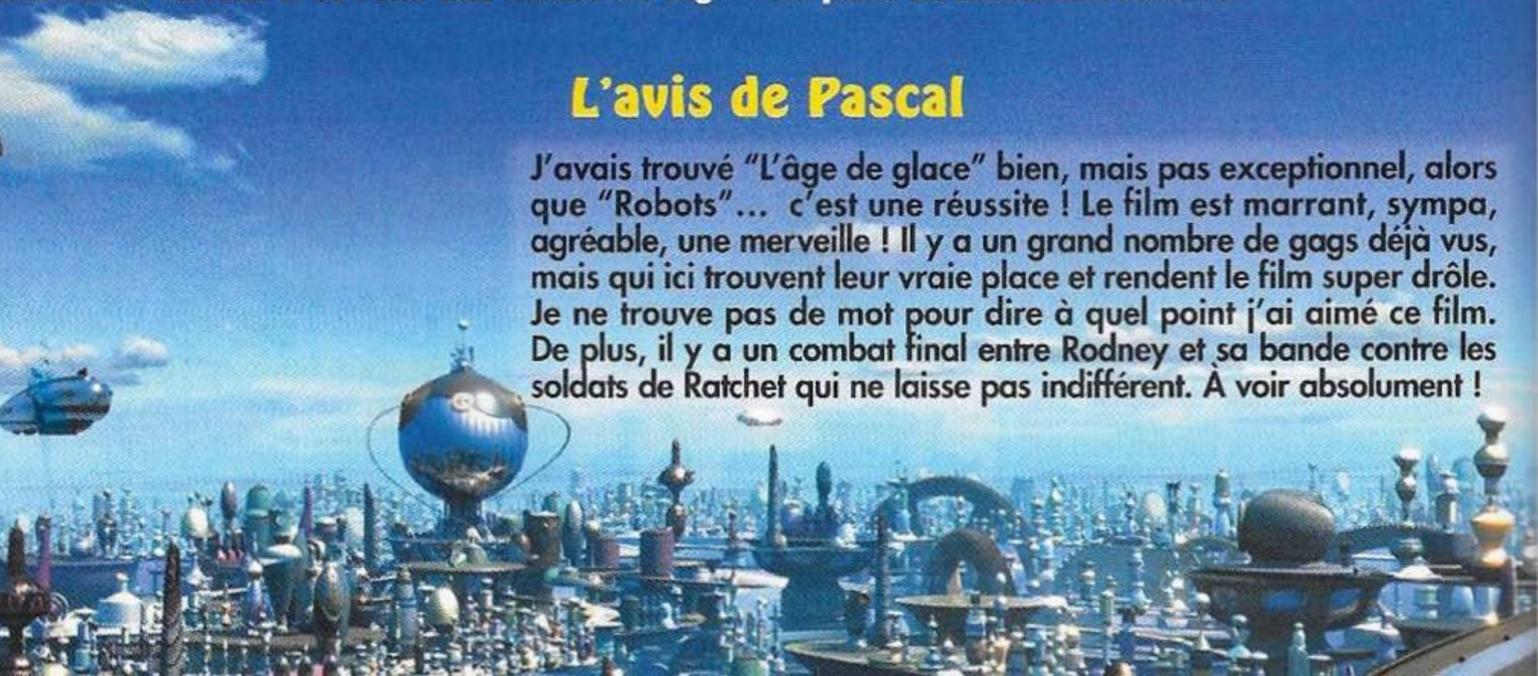
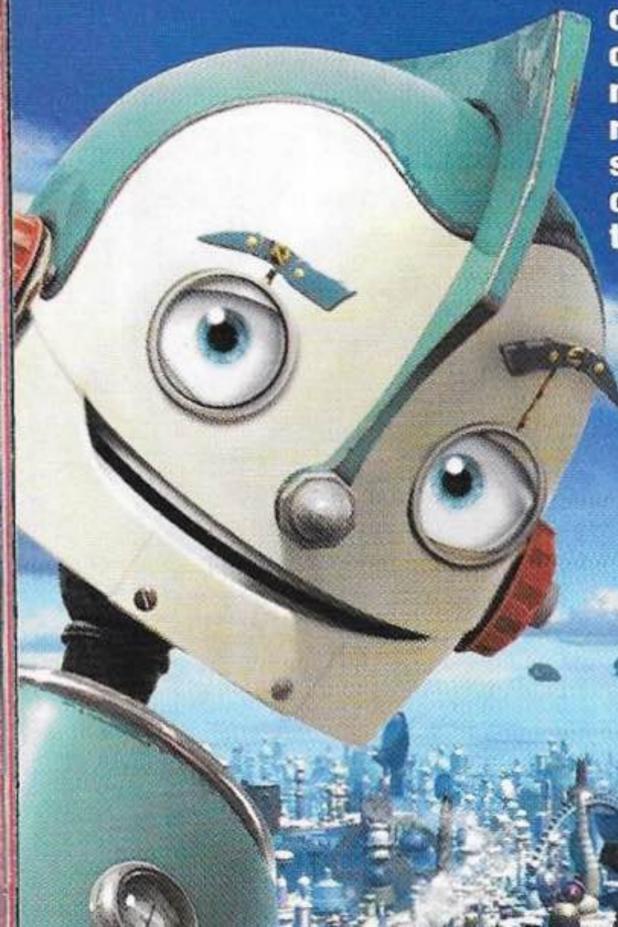
L'histoire

Imaginez un monde dans lequel tous les habitants seraient des robots. Rodney Copperbottom jeune robot est un inventeur talentueux qui désire s'élever et ne pas être un simple plongeur de restaurant comme son père. Son rêve est de se rendre à Robot ville, afin de rencontrer Bigweld le plus grand inventeur de tous les temps pour lui présenter ses créations. De plus, son père qui a travaillé dur commence à perdre ses pièces et il lui faut de nouveaux éléments. Avec la bénédiction de ses parents, Rodney quitte sa petite ville de province pour se rendre à Robot ville. À son arrivée, il fait la connaissance de Fender une sorte de robot chômeur totalement farfelu. Il se rend aux industries Big-

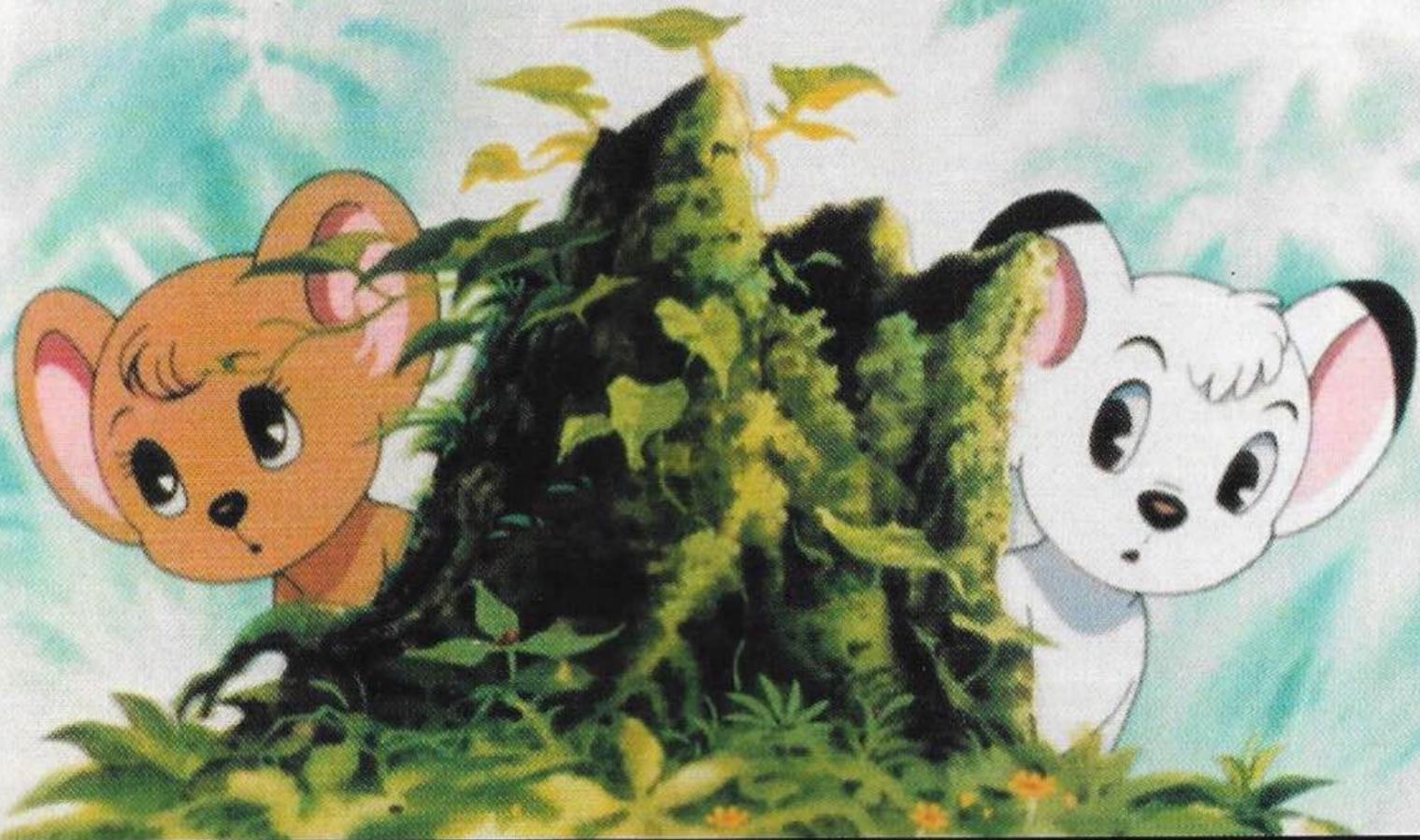
weld et découvre que Bigweld lui-même a quitté son entreprise et a disparu. Il a laissé la direction à Ratchet, une sorte de jeune commercial aux dents longues qui décide de ne plus recruter de jeunes inventeurs et de passer à une politique de profit à tout prix. Dans l'ombre, il est dirigé par sa mère, une sorte de harpie ultra machiavélique qui dirige une casse. Son but, ne plus fabriquer de pièces détachées et contraindre les robots à acheter une fortune les mises à jours. Rodney scandalisé par le procédé, se révolte, mais va vite être jeté dehors. Il va être recueilli par Ferder, qui va lui présenter ses amis et ensemble, ils vont tenter de contrecarrer les plans du malfaisant Ratchet.

L'avis de Pascal

J'avais trouvé "L'âge de glace" bien, mais pas exceptionnel, alors que "Robots"... c'est une réussite ! Le film est marrant, sympa, agréable, une merveille ! Il y a un grand nombre de gags déjà vus, mais qui ici trouvent leur vraie place et rendent le film super drôle. Je ne trouve pas de mot pour dire à quel point j'ai aimé ce film. De plus, il y a un combat final entre Rodney et sa bande contre les soldats de Ratchet qui ne laisse pas indifférent. À voir absolument !



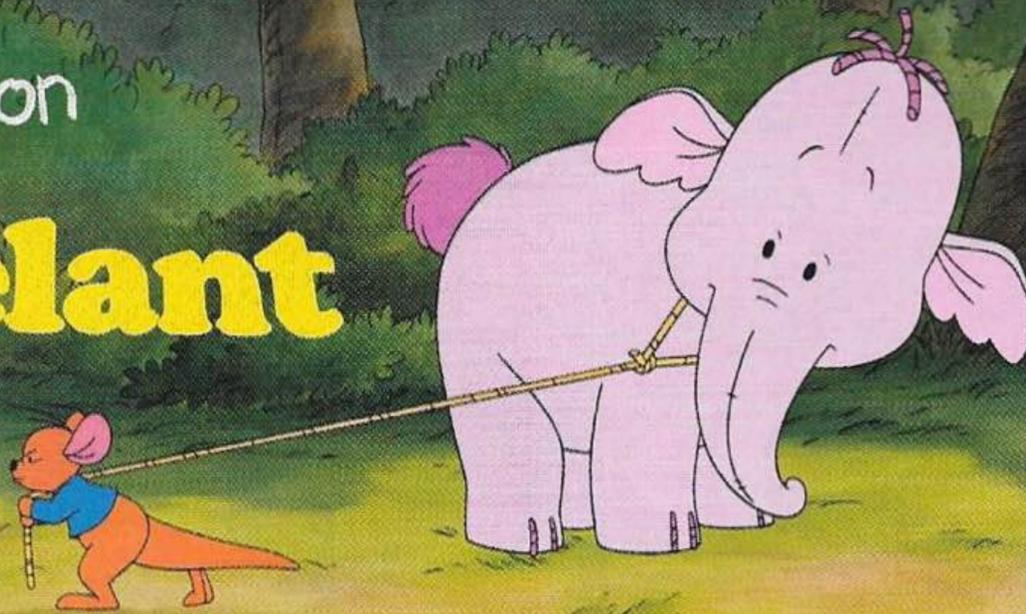
qui se trouve au sommet du Mont Moon. Ces pierres sont très prisées. Pour ne pas être stoppés par Léo les humains mettent le feu à la forêt. Léo, et son allié le professeur Hige Oyaji, décide de se rendre sur le Mont de la Lune afin de contrecarrer les plans de Hamm Egg. Dans le même temps, Lune le fils de Léo intrigué par le monde des humains, décide de quitter la jungle.



L'avis de Pascal

Ce film est très beau et peut être vu comme la vraie suite du Roi Lion inédit. Bien que le film ait été réalisé il y a quelques années, il reste encore de très bonne facture. Je vous le conseille vivement !

Winnie l'ourson et l'éfélant



Après le magnifique long métrage "Les aventures de Tigrou" et le film "Les aventures de Porcinet" voici le troisième long métrage avec un nouveau personnage qui fait son entrée dans le petit monde de la Forêt des rêves bleus.

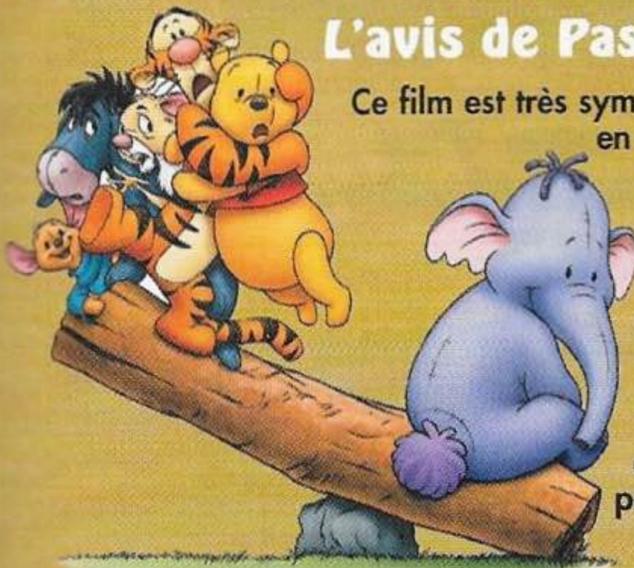
Sortie le 13 avril

L'histoire

Un beau matin, le calme de la Forêt des rêves bleus est bouleversé par un cri étrange. Winnie, Tigrou, Porcinet et Petit Gourou se rendent chez Coco Lapin, afin d'en savoir plus sur ces barrissements. Petit Gourou découvre à proximité de la maison de Coco lapin d'immenses traces de pas. Il en déduit qu'un éfélant sorti de la jungle avait pénétré dans la Forêt des rêves bleus. Nos amis décident de partir à la chasse à l'éfélant, afin de le capturer. Petit Gourou qu'ils jugent trop jeune est écarté de l'expédition. Il décide de mener sa quête seul et dès le lendemain, armé d'une corde, il pénètre dans la forêt étrange. Il va vite découvrir qu'il est suivi par un être mystérieux qui n'hésite pas à dévorer ses rations. Petit Gourou va se rendre dans une vieille maison à proximité et là, il va faire la connaissance de son mystérieux poursuivant. Il fait la connaissance de Lumpy un bébé éfélant.

L'avis de Pascal

Ce film est très sympa et très bien mis en scène, la recherche de l'éfélant donne même beaucoup de suspense au film. C'est dommage qu'il soit aussi court, parce que le film est agréable et on a envie qu'il dure un peu plus longtemps.



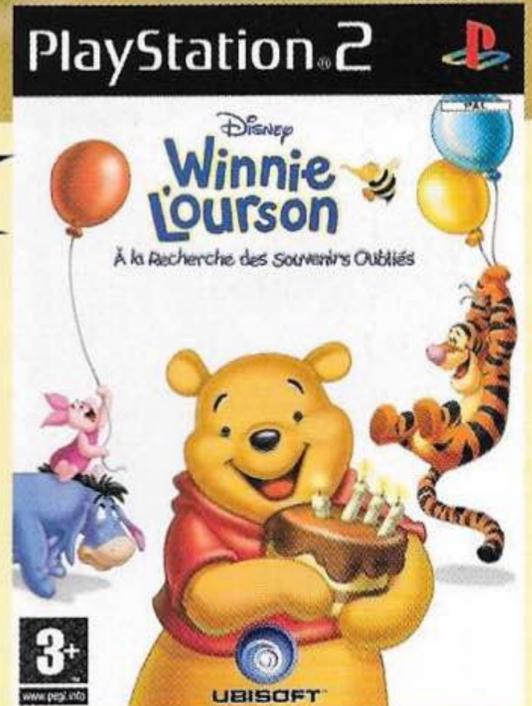
A gagner !

**5 jeux PS2
Winnie l'ourson
15 T-Shirts**

Pour gagner l'un de ces cadeaux, répondez vite à la question ci-dessous.

Les 20 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question : Quel est le prénom de l'âne ?



Envoyez ce bon à : Télecub Plus "Winnie l'ourson"
132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

BULLETIN-RÉPONSE

Réponse :

Nom : Prénom :

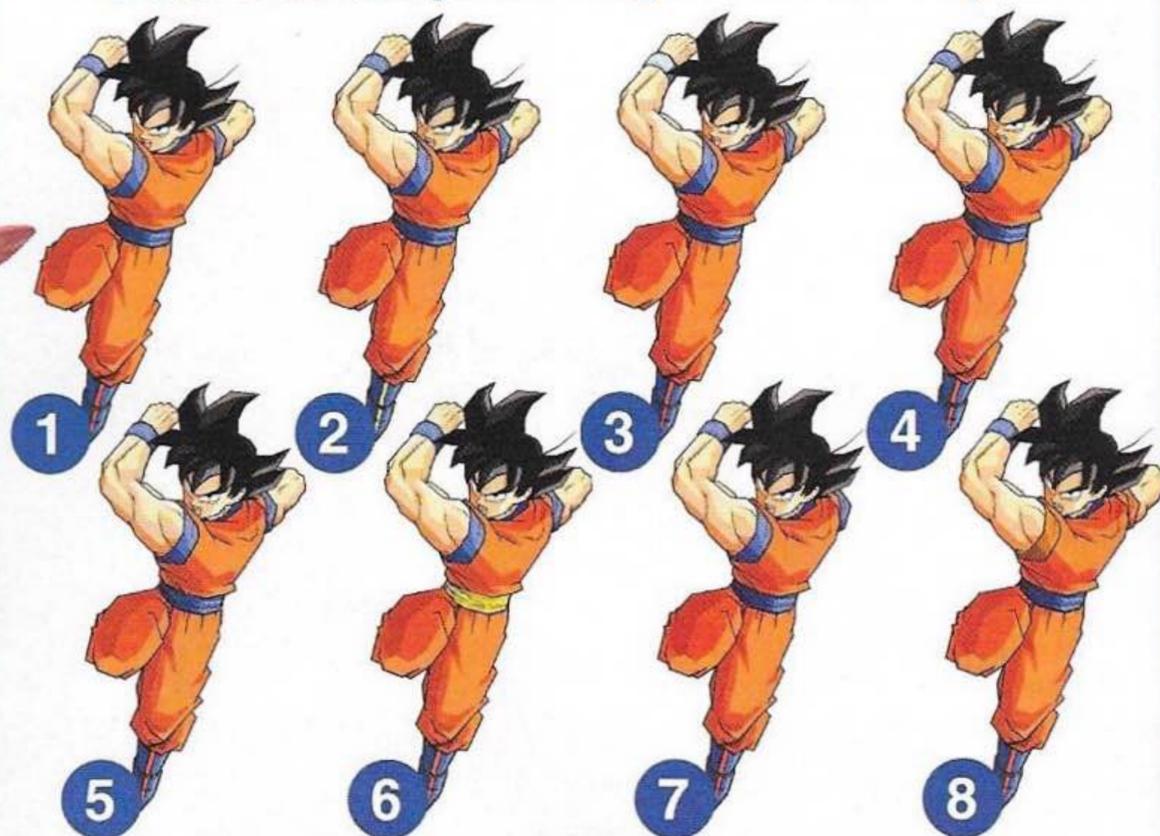
Adresse :

CP : Ville :

JEUX

la bonne Paire

Seuls 2 de ces personnages sont identiques



- On se couche sur mon premier,
- Mon second est un article défini,
- Mon troisième se boit sans modération,
- Mon quatrième est un chiffre porte-bonheur,
- Mon cinquième a fait se ruer bien des hommes,
- Et mon tout a inspiré un film en 2002.

CHARADE

C₂ | R₁ | O₂ | I₁ | S₁ | E₁ | S₁



1

Remplis correctement la grille à l'aide des dessins et...

...découvre le nom d'un des héros de Duel Masters dans les cases jaunes.

SOLUTIONS

LA BONNE PAIRE : 1-4 CHARADE : lit - le - eau - treize - or // l'île aux trésors
CROISÉS : soleil - hibou - os - ballon - un // shobu

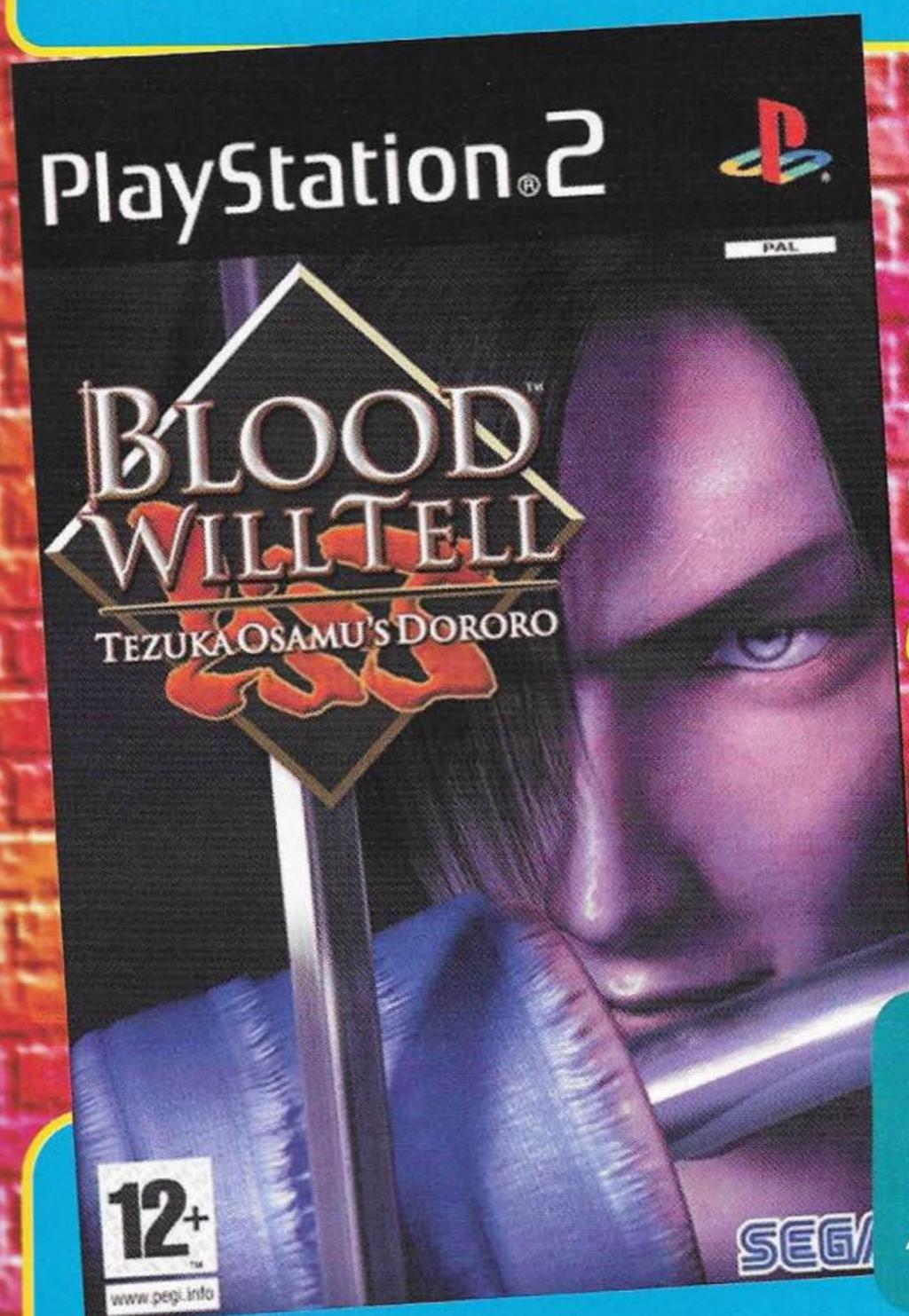
Pour jouer avec 

MANGAS

A B 1

Compose vite le
0 892 700 714

0,34 €/mn



À GAGNER
10 JEUX
Blood Will Tell

et 10 abonnements de 6 mois
au magazine 

Pour la Belgique
jouez avec

A B 3

compose le **0903 41 657**

1,12 €/mn

LES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR



CANALSATELLITE



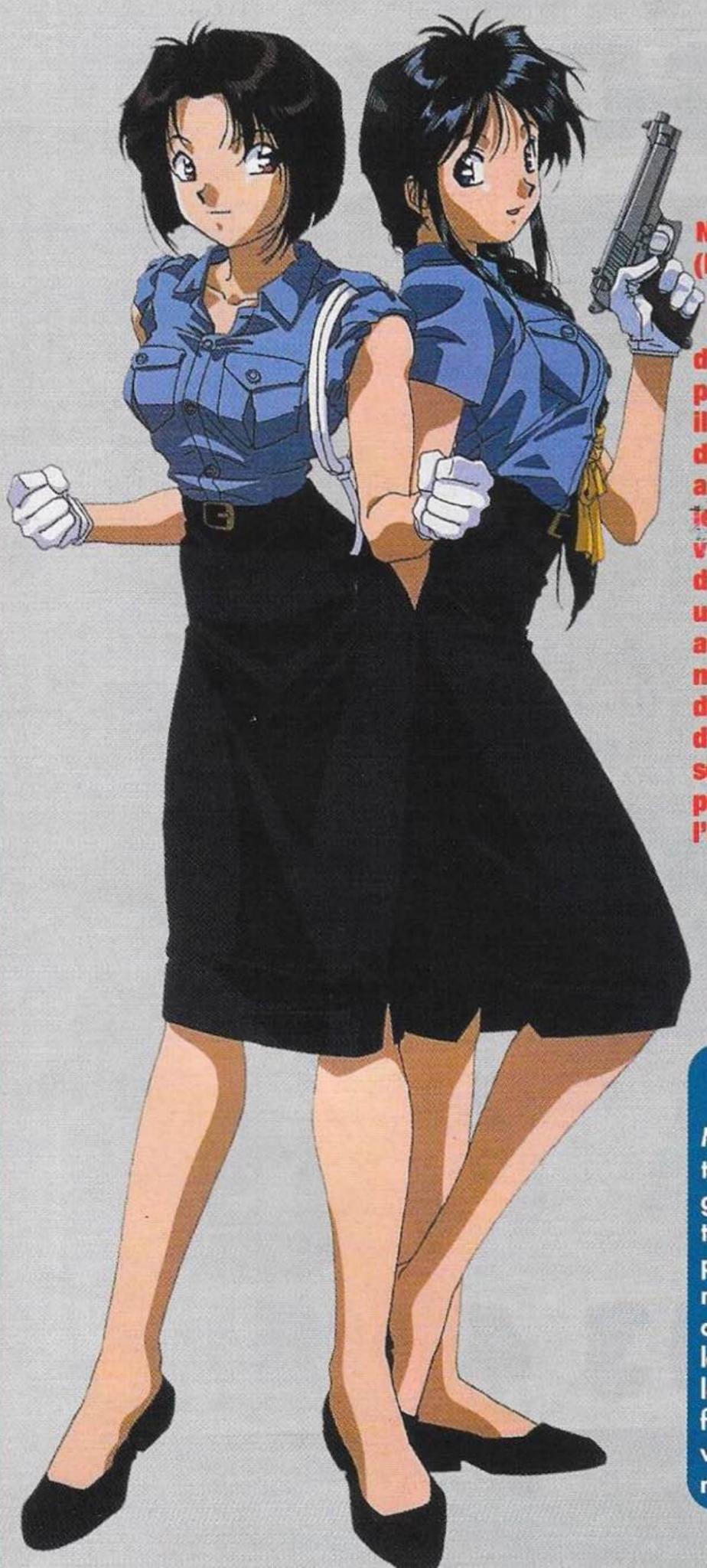
ET LE CÂBLE

EQUIPIERES DE

Cette série est connue en manga sous le nom de **Taiho Shichauzo (You're Under Arrest)**. Diffusée sur France 2, elle sort en DVD et met en scène deux jeunes femmes policières dans leur quotidien. La série a eu un grand succès au Japon, si bien que cette série de 51 épisodes a été suivie d'une autre et d'une troisième plus spéciale. Il y a eu aussi deux séries vidéo et un film.

Ken Nakajima (Tanguy)

Ken est policier dans le même département que Miyuki et Natsumi. Il est motard de choc et poursuit les criminels. Ken était considéré comme un mauvais garçon et pourtant Miyuki le trouvait cool. Malgré sa grande gueule, Ken est très timide et perd ses moyens face à Miyuki.



Natsumi (Olivia) et Miyuki (Laura) viennent de rentrer dans la police. Leurs caractères opposés font d'elle un duo parfait et complémentaire. Chaque jour, il leur arrive des aventures diverses et variées : venir en aide aux habitants, arrêter les criminels, veiller à l'incivilité... Elles sont aidées dans leur tâche par toute une équipe composée entre autres de Ken (Tanguy), un motard de choc amoureux de Miyuki. Toute l'équipe du commissariat est soudée autour du capitaine, prêt à tout pour maintenir l'ordre.

Kobayakawa Miyuki (Laura)

Miyuki est une policière très terre à terre, mais très intelligente. Elle est extrêmement timide et introvertie et c'est peut-être pour cela qu'elle a la mécanique pour passion. Elle aime beaucoup s'amuser avec les appareils mécaniques, comme les voitures et les motos. Elle a fait des modifications sur sa voiture de patrouille, ce qui la rend très rapide.



CHOC)))

Tsujimoto Natsumi (Olivia)

Natsumi (cheveux courts) est une policière rationnelle et très forte. C'est un peu un garçon manqué qui aime l'action et ne se laisse pas marcher sur les pieds. Elle est tout le contraire de Miyuki. Elle a été transférée dans le même département qu'elle et maintenant, elle est devenue sa partenaire et meilleure amie



Les trois premiers épisodes

))) Le premier épisode raconte la rencontre entre Natsumi et Miyuki, les deux officiers de police. C'est le premier jour de travail de Natsumi. Pour ne pas être en retard, elle utilise une petite moto pour aller plus vite. Elle prend un raccourci en passant par des passages piétons, trottoirs... Elle est surprise par Miyuki qui patrouille dans le coin et se met à la poursuivre. Natsumi va lui être présentée plus tard comme sa nouvelle équipière.

))) Miyuki et Natsumi semblent bien s'intégrer dans l'équipe et s'entendent de mieux en mieux. Elles forment une bonne équipe, mais les ennuis commencent quand un fou qui aime répandre le chaos avec sa Delta-Lancia terrorise les rues et provoque des accidents un peu partout. De leur côté, Miyuki et Natsumi doivent s'occuper d'un autre problème : une chatte est malade et se révèle être enceinte. Grâce à leur acharnement, elles vont poursuivre la chatte pour la conduire chez le vétérinaire. Mais sur le trajet, elles vont se retrouver face au conducteur fou dans sa Delta-Lancia.

))) Cet épisode traite de la relation entre Miyuki et Ken. Ils ont une attirance mutuelle depuis leur rencontre. Une rumeur prétend même que Miyuki a rendez-vous en vue d'un mariage. Ken est très inquiet et leur relation se complique d'autant plus. En réalité, elle va seulement assister à une réunion avec ses anciens camarades de lycée. Mais Natsumi emprunte la moto de Ken pour la rejoindre, persuadée qu'elle va se marier. Le problème, c'est qu'elles ne réussissent pas à se rejoindre à cause d'un quiproquo.

DRAGONBALL Z Les combats

Combat 1



Sangoku contre Raditz

Raditz arrive sur Terre et découvre que Sangoku n'a pas exécuté la mission pour laquelle il a été envoyé sur Terre. Il enlève Sangohan le fils de notre héros et lui ordonne d'éliminer tous les humains. Sangoku et Petitcœur se rendent sur le site où Sangohan est retenu prisonnier et affrontent ensemble le guerrier de l'espace. Comme ce dernier est de loin supérieur aux deux réunis, Sangoku va faire le choix de se sacrifier pour le vaincre. Il va le retenir pendant que Petitcœur exécute une attaque spéciale qui va éliminer Raditz, mais aussi Sangoku.

Combat 2



Sangoku contre Ebi Hime

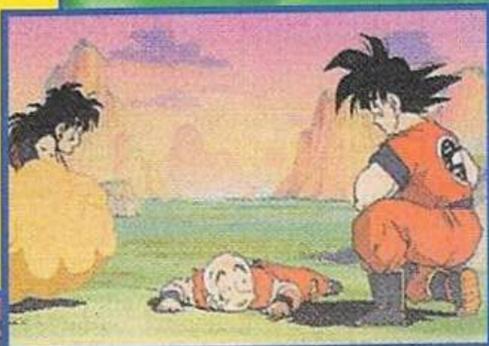
Juste après avoir été tué, Sangoku arrive au royaume des morts accompagné du Tout Puissant. Il se présente devant Enma Daïoh le juge des morts, qui lui dit qu'il doit se rendre chez le seigneur Kaïoh en passant par la route du serpent. Sangoku prend le chemin et, après une longue traversée, arrive devant un palais placé auprès de la route. Il rentre à l'intérieur et fait la connaissance de Ebi Hime, une étrange reine qui vit ici avec ses servantes. Elle ne reçoit presque aucune visite et, du coup, va tout faire pour empêcher Sangoku de repartir.

Combat 4

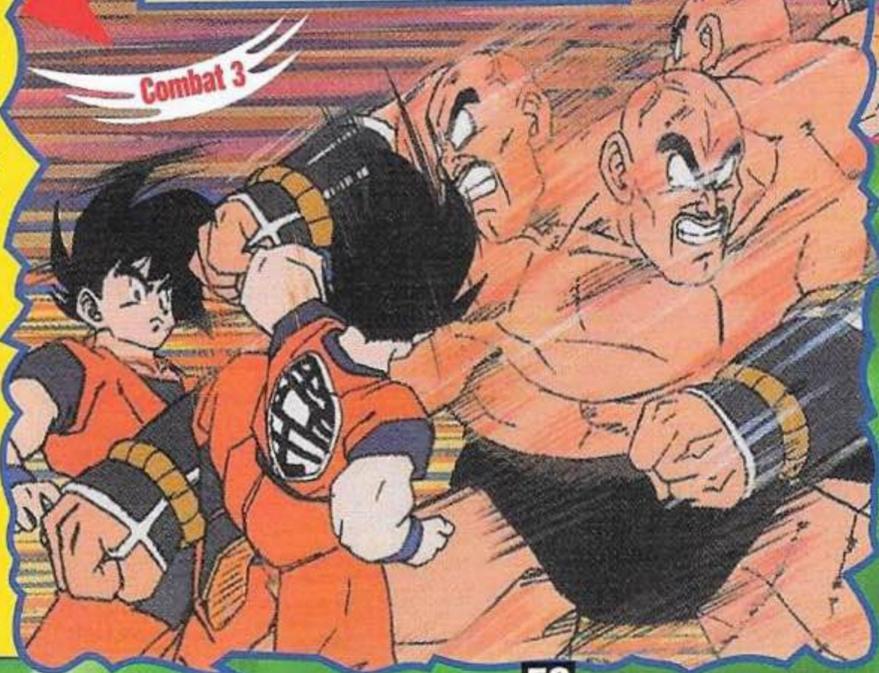


Sangoku contre Nappa

Ten Shin Han, Chaoz, Crillin, Yamcha, Petitcœur et Sangohan affrontent Nappa qui les élimine un à un. Chaoz est la première victime de Nappa, Ten Shin la seconde et ensuite Petitcœur. Sangohan et Crillin se retrouvent seuls face à ce mastodonte. Heureusement, Sangoku arrive à ce moment-là, après un long entraînement auprès du seigneur Kaïoh. Sangohan, blessé, est aux pieds du guerrier de l'espace et, grâce à sa vitesse de déplacement phénoménale, Sangoku récupère Sangohan sans que Nappa ait le temps de réagir. Il l'affronte et montre sa supériorité en peu de temps. Végéta, furieux que Nappa ait pu se faire battre par Sangoku, l'élimine en lui tirant une rafale d'énergie.



Combat 3



Sangoku contre Végéta

Sangoku affronte Végéta grâce à la technique du Kaïoh-Ken fois quatre que lui a apprise le seigneur Kaïoh. Végéta, qui a du mal à le battre, se transforme en gorille. Sangoku a du coup beaucoup plus de mal à résister et, sans l'intervention de Crillin et Yajirobé, aurait pu perdre la vie. Quand Végéta reprend sa forme normale, c'est Sangohan qui se transforme en gorille et lui mène la vie dure. Crillin a l'occasion d'éliminer Végéta à bout de forces, mais Sangoku lui demande de le laisser partir.

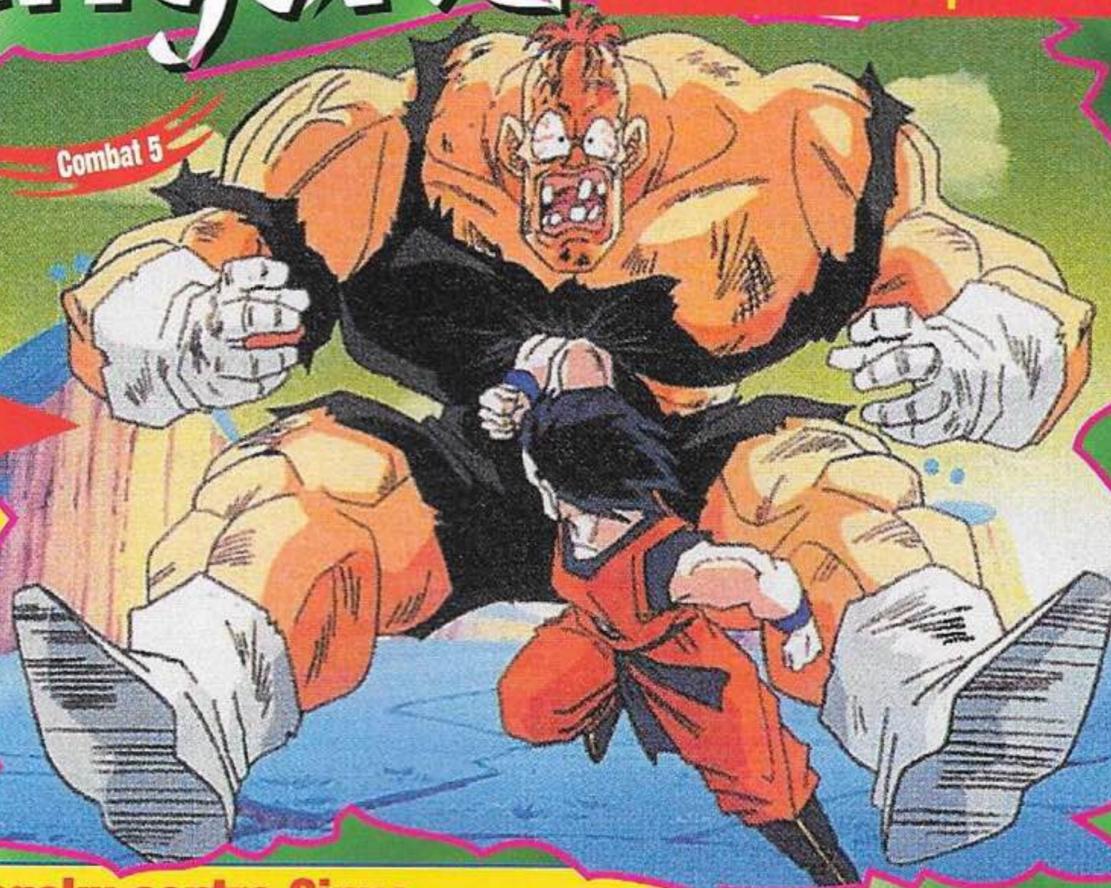
Combats de Sangoku

Découvrez les combats de Sangoku à travers les différents épisodes.

Sangoku contre Likum

Freezer fait appel à ses forces spéciales pour retrouver les boules de cristal et éliminer toute résistance. Les forces spéciales se retrouvent face à Crillin, Sangohan et Végéta. Likum leur mène la vie dure jusqu'à l'arrivée de Sangoku. Notre héros va récupérer Sangohan sans même que Likum ait le temps de réagir.

Combat 5



Sangoku contre Ginue

Ginue, le chef des forces spéciales de Freezer, est persuadé d'être beaucoup plus fort que Sangoku, mais va vite prendre conscience qu'il n'est pas à la hauteur. Il va en dernier recours utiliser un de ses pouvoirs spéciaux qui lui permet d'échanger de corps avec une personne. Il va prendre le corps de Sangoku et lui laisser le sien. Aidés de Sangohan, Crillin et Bulma, ils vont retrouver Ginue et le contraindre à échanger de corps avec Sangoku. Avant qu'il n'ait le temps de prendre celui de quelqu'un d'autre, Bulma va saisir un crapaud et Ginue va se retrouver dans la peau de ce crapaud.

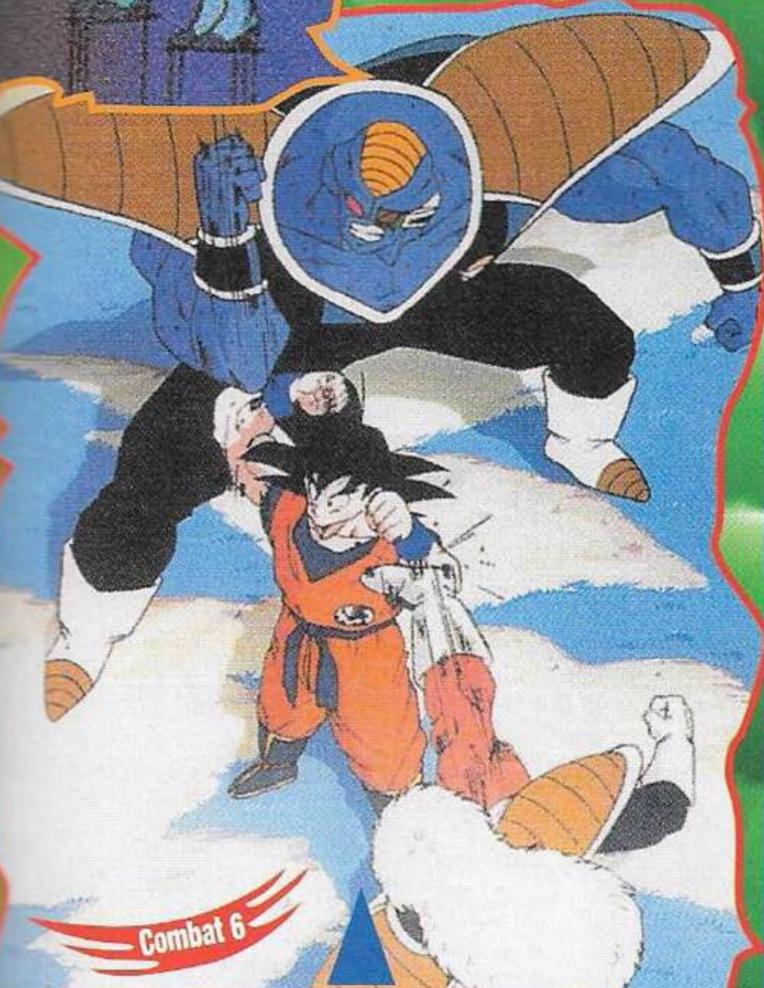
Combat 7



Sangoku contre Batta

Sangoku affronte deux membres des forces spéciales en même temps : Batta et Giizu. Le combat se poursuit avec Batta qui prétend être le plus rapide de l'univers. Il est même capable de rentrer sa tête dans son corps. Sangoku va se montrer de loin supérieur.

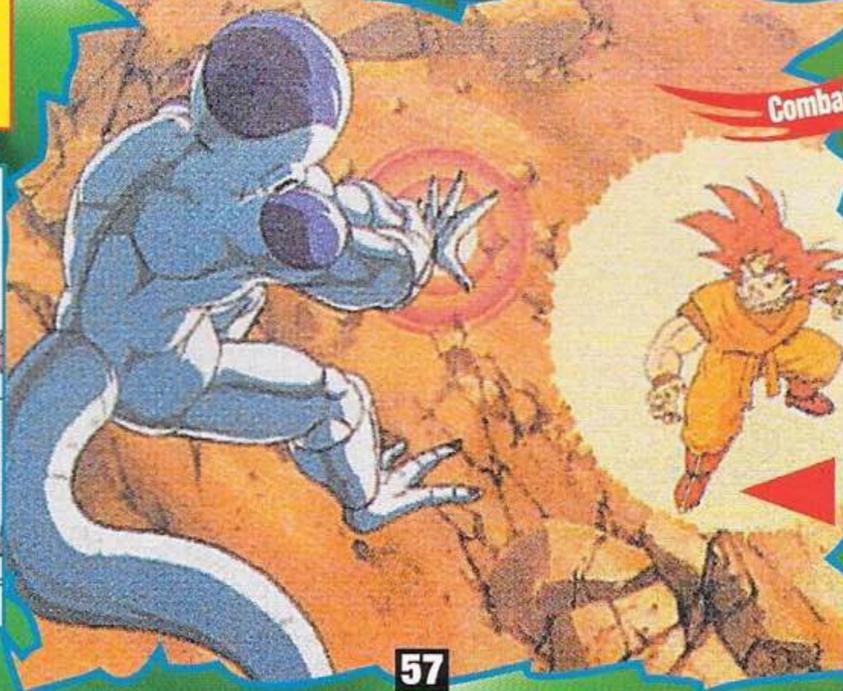
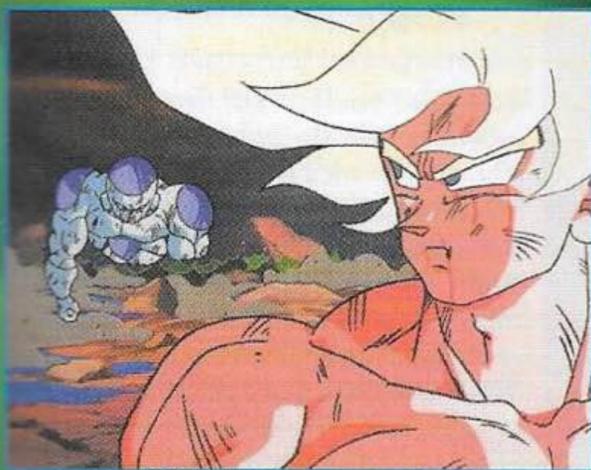
Combat 6



Sangoku contre Freezer

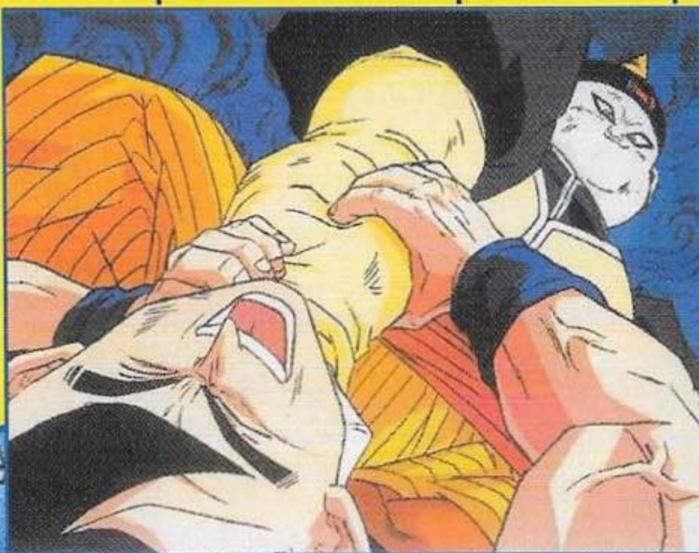
Végéta, Crillin, Sangohan et Petit-cœur affrontent le tyran Freezer. Après de multiples transformations, Freezer se trouve face à Petit-cœur. Sangoku arrive peu après et commence un combat épique qui va détruire toute la planète. Sangoku va pour la première fois se transformer en super guerrier pour rivaliser avec Freezer en troisième transformation. Utilisant la technique du disque d'énergie créée par Crillin, Sangoku va couper Freezer en deux.

Combat 8

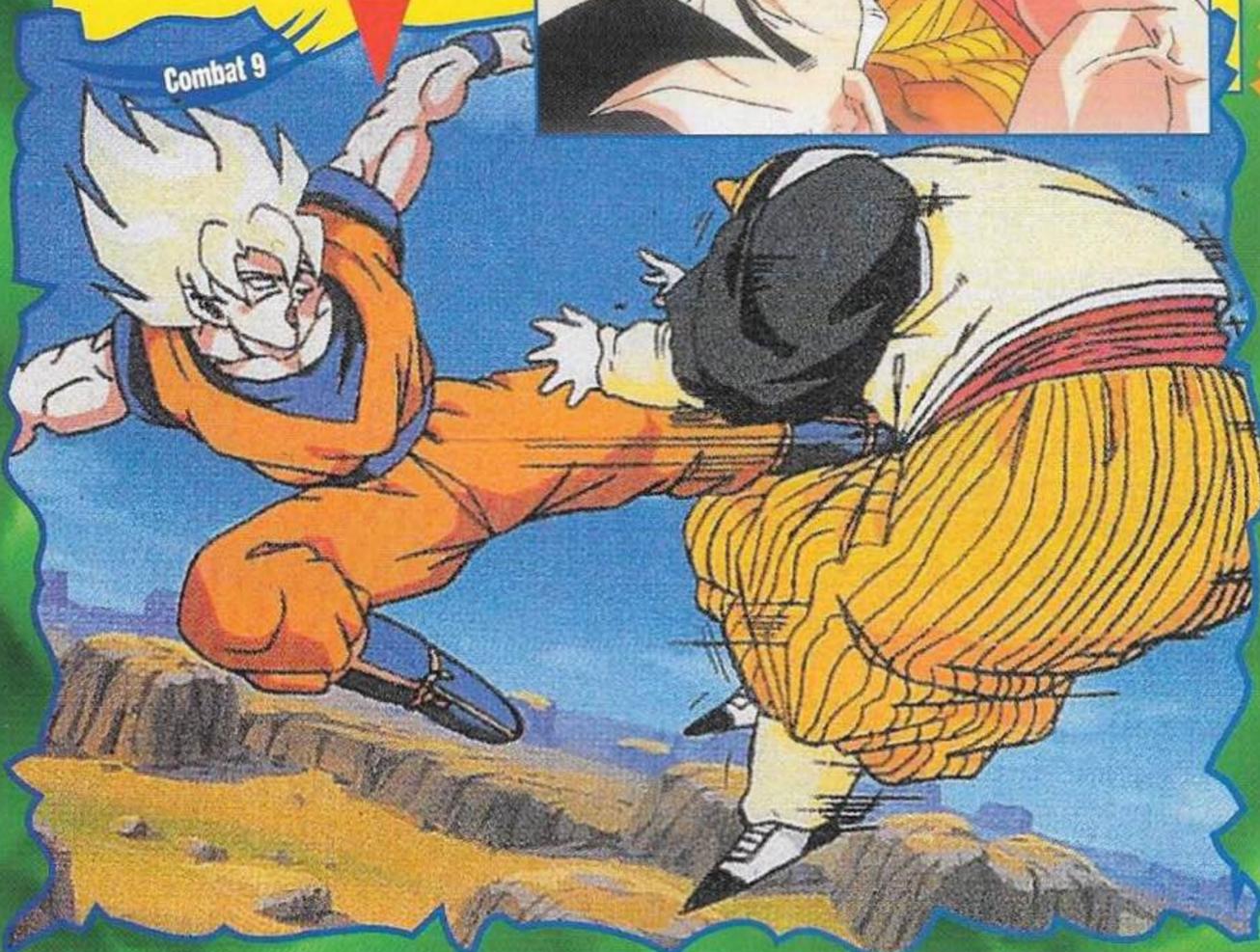


Sangoku contre C19

À son retour de Namec, Sangoku rencontre Trunks qui lui explique que dans son futur, les cyborgs C17 et C18 vont semer la terreur sur Terre. Trois ans plus tard, les cyborgs font effectivement leur apparition, mais il s'agit de C19 et C20. Ce dernier n'est autre que le docteur Gélot qui a transféré son esprit dans le corps du cyborg. Il est accompagné de C19 un robot très puissant qui a le pouvoir d'absorber l'énergie de ses adversaires. Yamcha va être leur première victime. Sangoku va ensuite intervenir et commencer un combat impressionnant pour vite se montrer supérieur. Mais, durant le combat, Sangoku va être pris d'un malaise et C19 va en profiter.



Combat 9



Sangoku contre Païkuhan

Sangoku, décédé, reste sept années au royaume des morts. Peu après son arrivée, le seigneur Kaïoh et lui se rendent au palais du centre. Ils rencontrent les autres Kaïoh (est, ouest, sud) et leurs divers guerriers. Le doyen des Kaïoh organise un tournoi d'arts martiaux réunissant les guerriers entraînés par les différents Kaïoh. Sangoku est le seul guerrier du Kaïoh du Nord. Il va affronter un à un tous ses adversaires et se retrouver face à Païkuhan. Les deux guerriers s'affrontent dans le grand dôme et semblent de force égale, mais Sangoku finit par prendre le dessus et réussit à vaincre Païkuhan. Grâce à cela, il a gagné un entraînement avec le doyen de Kaïoh.



Combat 11



Sangoku contre Cell

Cell, la dernière créature du docteur Gélot, rentre en scène. Il affronte Petitcœur et réussit à s'enfuir. Découvrant qu'il n'est pas assez fort pour lutter contre Sangoku, il part à la recherche des cyborgs C17 et C18. Il réussit à trouver C17 et se transforme. De son côté, Végéta s'est entraîné dans la salle du temps avec Trunks mais, lorsqu'il affronte Cell, il le trouve trop faible. Il le laisse s'enfuir pour retrouver C18 et, malgré la résistance de Crillin, C18 va être absorbé, donnant à Cell sa forme finale. Devenu plus fort que Végéta, il va organiser un tournoi dans le but de s'amuser. Durant le tournoi, Sangoku va l'affronter et le pousser à l'autodestruction. Il va ensuite se téléporter avec lui sur la planète du seigneur Kaïoh, qui va exploser et détruire notre héros.



Combat 10

Combat 12

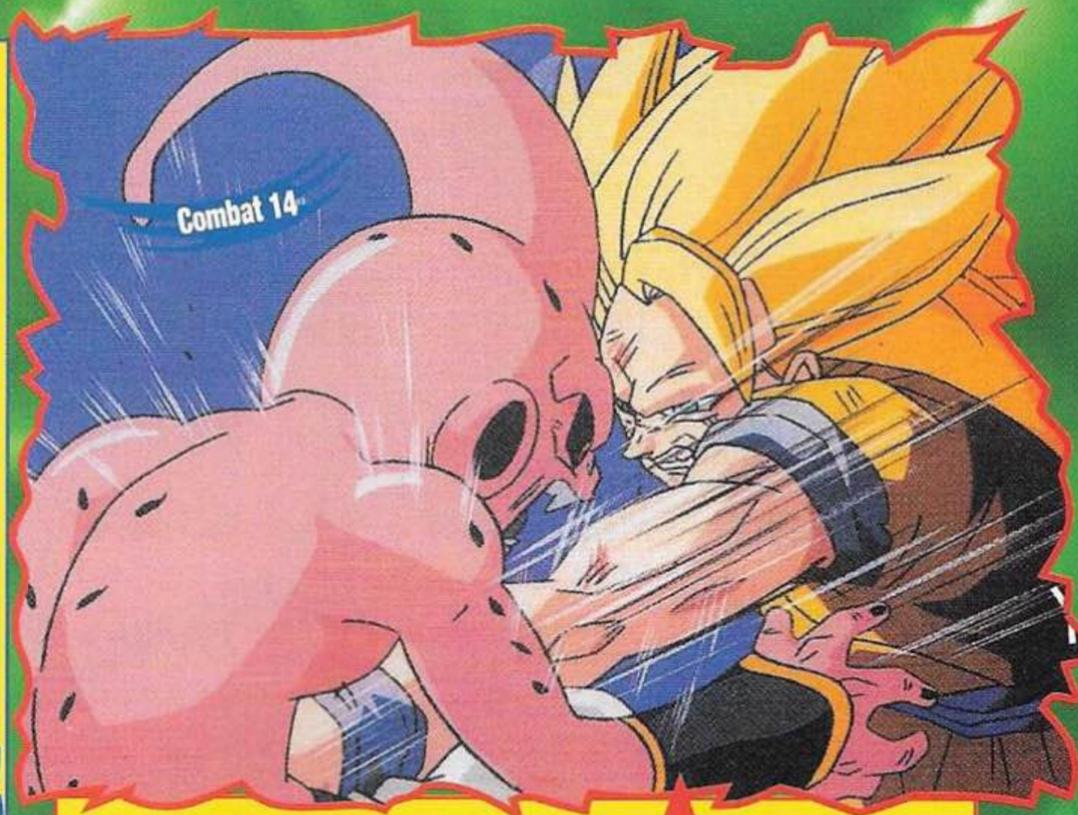


Sangoku contre Yacon

Sangoku revient sur Terre pour une journée, afin de participer à un tournoi d'arts martiaux. Le tournoi est interrompu par Yam et Sporovitch, deux hommes marqués d'un M sur le front. Ils profitent d'un moment d'inattention de Sangohan pour absorber toute son énergie de super guerrier dans un étrange récipient. Sangoku et nos amis le suivent jusqu'à un étrange vaisseau spatial. A chaque

Sangoku contre Végéta

Bibidi est un sorcier qui veut redonner vie à Boubou la créature démoniaque que son père a créée. Pour cela, il a besoin d'une grande quantité d'énergie que seul un super guerrier peut produire. Pour stopper Sangoku et ses amis, qui veulent l'empêcher de redonner vie à sa créature, Bibidi leur fait affronter différents gardes du corps dont il a pris possession à l'aide de son pouvoir de sorcier. Quand il domine une personne, un M comme Malduchi s'affiche sur son front. Le problème, c'est que ce pouvoir ne marche que si la personne a déjà un fond démoniaque ou méchant. Du groupe de Sangoku, seul Végéta avait une âme torturée. Bibidi prend possession de lui et l'oblige à affronter Sangoku.



Combat 14

Sangoku contre Boubou

Sangoku va se transformer pour la première fois en Super Guerrier 3 afin de tester les pouvoirs de Boubou. Il va ensuite retourner au royaume des morts, car une seule journée lui avait été accordée. Boubou va se séparer en deux : son côté gentil monstre et le démon Majin Bou qui va aussitôt l'absorber. Le démon Bou va détruire le palais du Tout Puissant et absorber un grand nombre de personnes dont Trunks, Sangoten, Petitcœur... qui vont tenter de l'arrêter. Sangoku et Végéta, de retour sur Terre, vont fusionner pour le battre. Ils vont en profiter pour libérer tous ceux qui ont été faits prisonniers par le monstre. Sangoku en Super Guerrier 3 va l'affronter de nouveau et, en utilisant la force universelle qui lui sera transmise par tous les habitants de la Terre, va vaincre le monstre.

Combat 13

Sangoku contre Oub

Plusieurs années sont passées depuis la mort du démon Bou. Un nouveau tournoi d'arts martiaux est organisé. Sangoku veut y participer, car il attend la venue d'un être exceptionnel. Cette personne est un jeune garçon du nom de Oub. En réalité, il s'agit de la réincarnation du démon Bou. Sangoku va l'affronter, puis prendre la décision de partir avec lui, afin de l'entraîner dans le but d'en faire son successeur.

Combat 15



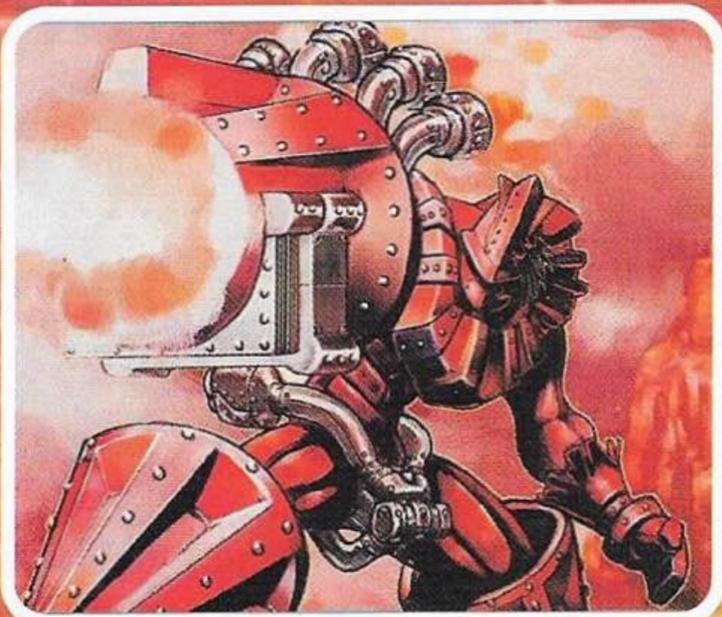
étage, ils se retrouvent face un ennemi de plus en plus puissant. Sangoku va affronter Yacon, l'un de ces ennemis. Il vient d'une planète où tout est sombre et où ses habitants se nourrissent d'énergie pure. Du coup, à chaque fois que Sangoku lui lance une rafale d'énergie, Yacon réussit à l'avaloir. Pour le vaincre, Sangoku va user une grande quantité d'énergie pour le mettre en surcharge et produire une sorte d'indigestion.



LES DIFFERENTS TYPES DE MONSTRES



Chaque semaine le samedi, découvrez sur M6 les aventures de Shobu, un jeune garçon qui rêve de devenir champion de Duel Masters. Découvrez les différents mondes et les cartes importantes qui leur correspondent.



Les cartes de la civilisation des ténèbres

Arachnos force 5000, Bourjougris ombre d'avidité force 3000, Cérébrophage errant force 2000, Clown macabre force 6000, Gigabère force 8000, Maginn titan ténébreux force 4000, Corbeau noir ombre de peine force 1000, Gigamasse force 3000, Maître des ténèbres force 3000, Deathliger lion du chaos force 9000, Gigamination 3000, Masque d'épouvante 1000, Gigargouille force 3000, Masque d'épouvante force 1000, Empaleur ambré force 2000, Moustique sanguinaire force 4000, Général démoniaque ténébreux force 6000, Goule osseuse hurlante force 2000, Osseux l'éventreur force 2000, Plume noire ombre de rage force 3000, Ver fétide force 2000, Ver ultracide 11000, Silphy vampire 4000, Ver marécageux force 2000, Contact fantomatique force inconnue, Squelettos le profanateur force 3000, Ver venimeux force 4000, Fumée mortifère force inconnue, Sainte-moelle le vrilleur force 1000, Zagaan chevalier de l'ombre force 7000, Lame fatale force inconnue, Ver d'ardeur force 5000, Ver du chaos force 5000, Perte d'âme force inconnue.

● LES MONSTRES DU ROYAUME GRIS (LES TÉNÈBRES)

Ils sont très puissants et utilisent principalement des sortilèges dévastateurs. Leur seul point faible est que chaque invocation coûte un grand nombre de points de Mana. Ils ont beaucoup de sorts de destruction, et la capacité de sortir des monstres du cimetière. Ils sont connus pour être spécialisés dans la destruction des mains et des monstres adverses.



Les cartes de la civilisation du feu

Bazookadon super volcanique force 2000, Curatops général de cavalerie 2000, Dogarn le maraudeur force 2000, Drago-jet force 5000, Galosaure force 4000, Guerrier redoutable force 1000, Dragon astrocomète force 6000, Gatling terreur céleste force 7000, Hellion démon incendiaire force 3000, Dragon Bolshack force 6000, Gett mini-titan force 2000, Horvath combattant fatal force 2000, Dragon Bolzard force 5000, Gigantos le massacreur force 5000, Kipo l'ingénieur force 2000, Explosaure force 5000, Gigio héros nomade force 3000, Metalwing terreur céleste force 6000, Météosaure force 2000, Ucaran guerrier explosif force 9000, Valdios atomiseur cuirasse force 6000, Picora artisan force 2000, Urherion rôdeur cuirassé force 3000, Contemplation de magma force 4000, Rocosaure force 4000, Vorg baron immortel force 2000, Frappe chaotique force inconnue, Rothus le voyageur force 4000, Zylar le belliqueux force 1000, Martèlement pourpre force inconnue, Terreur céleste pourpre force 3000, Balbaro canon blindé force 3000, Passage assourdissant force inconnue.

● LES MONSTRES DU ROYAUME ROUGE (LE FEU)

Ils sont un peu le contraire de ceux du royaume jaune. Ils ont une attaque très puissante. Ils sont aussi très agressifs et apparaissent assez rapidement. Leur seul point faible vient de leur défense qui est très faible. Bien que les monstres de feu ne comptent pas de bloqueur dans leurs rangs, ils sont spécialisés dans

les attaques éclairs.

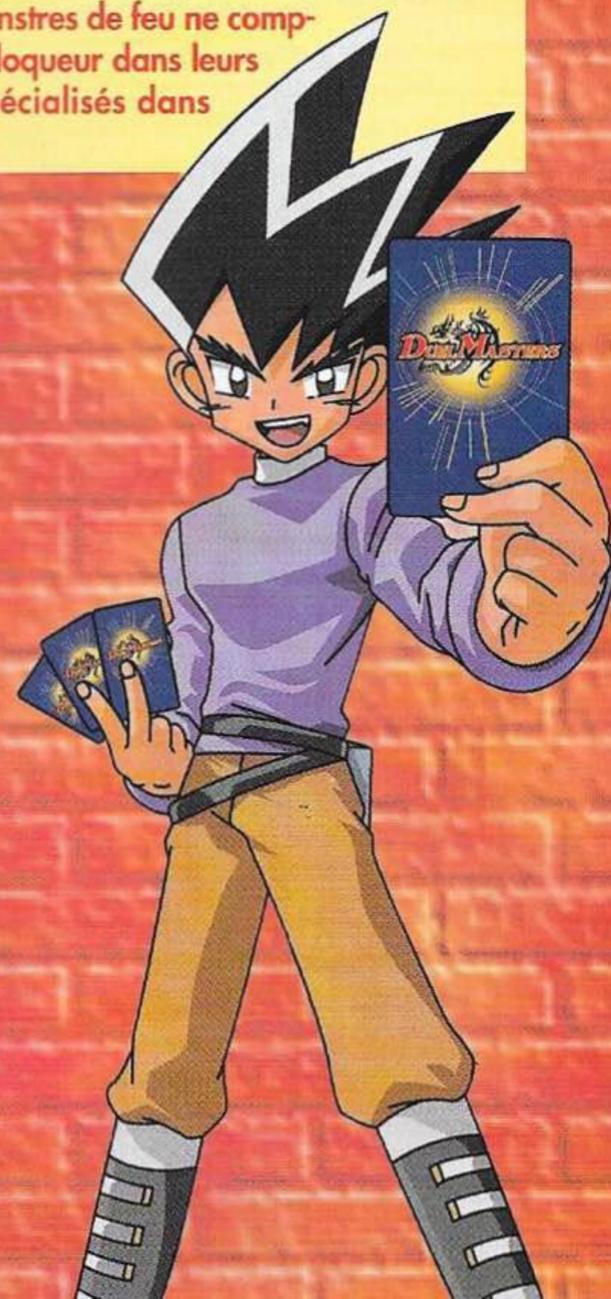


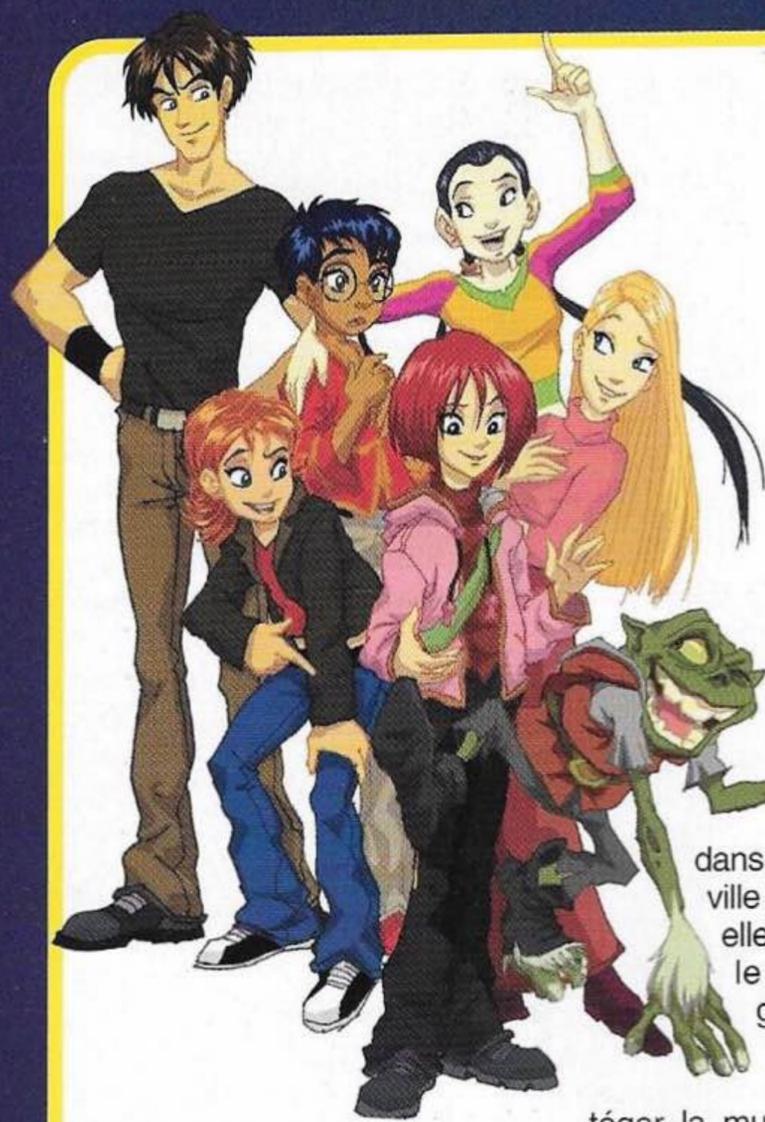
Les cartes de la civilisation de la lumière

Arbre de jade sénatin force 4000, Ethel élémental de la mer stellaire force 5500, Gran gure gardien spatial force 9000, Chilias l'oracle force 2500, Fonch l'oracle force 2000, Hanusa élémental rayonnant force 9500, Dia nork gardien de l'aube force 5000, Frei vizir des airs force 3000, Herbes émeraudes force 3000, Herbes rubis force 3000, Lah purificateur force 5500, Al eega gardien de l'aurore force 4000, Herbes spirales force 2500, Locant l'oracle force 2000, Rayla justicier de la vérité force 3000, Iere vizir des bals force 3000, Lok vizir de la chasse force 4000, Reso pacos gardien du ciel éclair force 3000, La ura giga gardien céleste force 2000, Magris vizir du magnétisme force 3000, Reusol l'oracle force 2000, Lagumas justicier des éclairs force 2500, Miele vizir de la foudre force 1000, Toel vizir de l'espoir, Labra geer l'immaculé force 5000, Éclair de lune force inconnue, Urth élémental purificateur force 6000, Aile sonique force inconnue, Illumination divine force inconnue, Wyn l'oracle force 1500, Ailes laser force inconnue, Rayon solaire force inconnue, Ladia bale l'inspirateur force 9500, Cube force inconnue, Taille diamant force inconnue.

● LES MONSTRES DU ROYAUME JAUNE (LUMIÈRE)

Ils ont naturellement été créés pour combattre ceux des ténèbres. Mais leur pouvoir est principalement basé sur la défense. Quand plusieurs monstres de lumière sont affichés, la défense devient imparable. Leur seul point faible vient de leur attaque qui est très faible et leur coût d'invocation très élevé. Ils possèdent les sorts les plus intéressants.





Witch

Will Irma Taranee Cornelia Hay Lin

Witch est à l'origine une bande dessinée italienne produite par Disney. Depuis, une série télé adaptée de la bande dessinée vient de commencer sur France 3. Elle raconte les aventures de cinq sorcières : Will, Irma, Taranée, Cornelia et Hay-Lin qui ont pour mission de protéger la muraille de Kandrakar.

Il y a très longtemps, l'univers était conçu comme un seul et immense royaume. Les esprits et les créatures se partageaient le ciel en toute harmonie. Mais un jour, ils apprirent à faire la différence entre le bien et le mal. Ce monde se divisa, avec d'un côté, ceux qui voulaient un monde de paix et de l'autre, ceux qui trouveraient une satisfaction dans la douleur des autres.

Pour séparer les deux, on créa une muraille et ceux qui vouaient un culte au mal furent bannis dans un lieu appelé "La zone obscure du non-lieu". Pour veiller sur le mur, les sages firent construire la forteresse de Kandrakar où les créatures et les esprits les plus puissants demeurent pour garder la muraille. Cette dernière est très importante, car c'est elle qui maintient en place les différentes réalités.

À la fin de chaque millénaire, la structure de la muraille se desserre et la lumière passe au travers pour se mélanger à l'obscurité. Cela ouvre les portes aux différents mondes et il existe douze portes qui permettent de se rendre dans d'autres dimensions comme la Terre.

D'ailleurs, la première porte qui donnait sur Terre était

dans le gymnase de la ville de Heatherfield et elle a été fermée par le feu. Toutes les générations, cinq jeunes filles sont choisies pour protéger la muraille et empêcher les forces du mal d'arriver en force sur Terre. Elles ont des pouvoirs basés sur les éléments naturels.

Will et sa mère viennent d'aménager dans la ville de Heatherfield. Le premier jour d'école de la jeune fille commence mal, car elle est en retard.

Dans le hall du collège Sheffield, elle rencontre Taranee qui est nouvelle elle aussi.

Pendant que Will se rend chez le principal, Taranee arrive en classe et fait la connaissance de Hay-Lin et Irma qui stressent pour l'interro surprise. Mais elle, n'a rien à craindre car, quand elle souhaite être interrogée sur un sujet bien précis, elle est toujours exaucée.

À la fin des cours, Hay-Lin et Irma retrouvent deux de leurs amies : Cornelia la déesse du collège et Elyon qui n'est pas très douée pour les études. Tout en marchant, elles entendent des cris. Will et Taranee se disputent avec la bande de Uriah ! Cornelia les fait fuir et invite les deux jeunes filles à une fête d'Halloween qui a lieu au gymnase. Durant la fête, Elyon fait la connaissance de Cédric un beau jeune homme accompagné de Vathek. Ce dernier tente de capturer l'une des

cinq filles et dans sa précipitation, met le feu. Dans l'affolement, Irma et Will vont être en danger. Taranee va utiliser d'étranges pouvoirs lui permettant de contrôler le feu pour la sauver.

Le lendemain, Elyon, Will, Irma, Taranee, Cornelia et Hay-Lin vont discuter de ce qui est arrivé et du fait qu'elles ont chacune remarqué d'étranges pouvoirs chez elles aussi.

De plus, elles font toutes le rêve récurrent de cinq formes entourant un étrange médaillon.

Elyon quitte les filles peu après, car elle a un rendez-vous avec Cédric à la librairie. Les cinq filles de leur côté se rendent chez la grand-mère de Hay-Lin. Alors qu'elles tentent d'en savoir plus sur le médaillon, la grand-mère de Hay-Lin intervient. Elle remet à Will le médaillon en question et leur explique leur mission. Elles ont chacune un pouvoir : Irma contrôle l'eau, Taranee le feu, Cornelia la terre et Hay-Lin agit sur l'air. Will de son côté, absorbe dans sa main le médaillon. Son pouvoir à elle est la vie. Grâce à cela, elles ont pour mission de protéger la muraille de Kandrakar.

La grand-mère de Hay-Lin leur explique qu'elle avait été aussi chargée de cette mission. Aujourd'hui, c'est à elles cinq de la remplacer. Cornelia décide de rentrer chez elle. Les filles sont rejointes par Elyon qui leur explique qu'elle a rendez-vous le soir même au gymnase avec Cédric. Comme elle a peur d'y aller seule, elle demande aux

filles de l'accompagner. Taranee préfère rentrer chez elle, mais Will, Irma et Hay-Lin décident, elles, d'accompagner Elyon.

Arrivées dans le gymnase, les trois filles se retrouvent aux prises avec Vathek, qui capture Irma et Hay-Lin. Elyon a disparu et Cédric s'est transformé en un monstre homme lézard. Il leur explique que la muraille faiblit et grâce à cela, ils peuvent venir sur Terre pour éliminer les protectrices et ainsi laisser la muraille s'effondrer.

Will fait sortir de sa main le médaillon et fait appel à l'air et à l'eau. Irma et Hay-Lin, ainsi que Will sont alors entourées de leurs éléments qui les transforment en des fées ailées. Elles réussissent à vaincre les deux monstres et à détruire la porte dimensionnelle par laquelle ils sont arrivés sur Terre. Après avoir expliqué tout cela aux autres filles, ainsi que la trahison d'Elyon.

Alors la grand-mère d'Hay-Lin lui remet une carte secrète avec la position des douze portes qui permettent à ceux de l'autre monde de venir sur Terre. Leur mission est désormais de les détruire, comme elles l'ont fait pour la porte du gymnase.



Cornelia Hale

La terre

Sa couleur : le vert

Âge : 14 ans.

Elle est plutôt riche et vit avec ses parents et sa petite sœur dans les quartiers riches. Autoritaire et parfois superficielle, elle ne supporte pas l'humour. Elle est très sérieuse et snob. Elle contrôle les plantes, peut faire des passages à travers n'importe quoi et peut déplacer des objets par la pensée.

Taraneer Cook

Le feu

Sa couleur : le orange

Âge : 13 ans.

Taraneer vit avec sa mère juge, son père psychologue et son grand frère Peter. Elle est timide et très réfléchie. Elle peut contrôler le feu et faire apparaître des flammes qui ne brûlent pas.

Irma Blair

L'eau

Sa couleur : le bleu

Âge : 13 ans.

Elle vit avec son père policier, sa mère et son frère Christophe. Elle a une tortue du nom de Laitue. Elle contrôle l'eau, mais a d'autres pouvoirs comme faire disparaître ou transformer des choses par une simple pensée. Elle est spontanée et un peu folle. Elle a beaucoup d'humour et ne s'entend pas avec Cornelia.

Hay-Lin

L'air

Sa couleur : le violet

Âge : 13 ans.

Sa grand-mère est une ancienne gardienne de Kandarakar. Elle vit avec ses parents qui tiennent un restaurant. C'est une fille spontanée, distraite et qui aime la science-fiction. Elle contrôle le vent, l'air et vole mieux que toutes les autres, grâce à son pouvoir.

Will Vandom

Elle contrôle les quatre éléments

Sa couleur : le rouge

Âge : 14 ans.

Elle vit avec sa mère divorcée. Elle est un peu renfermée et susceptible. C'est la plus puissante du groupe, car son élément c'est la vie. Grâce à cela, elle contrôle à la fois la terre, l'air et le feu.





Tchatche

LE COURRIER, UN BONHEUR !

J'ai 15 ans et je suis fan absolu de Dragon Ball et Dragon Ball GT. Je tiens aussi à vous dire que votre rubrique est géniale, je correspond maintenant avec des per-



sonnes qui sont aussi passionnées que moi et pour cela, je vous en suis très reconnaissant. Je vous adresse une photo de ma collection Dragon Ball Z où vous pourrez voir les 17 DVD de DBZ présents sur le marché (en haut), le coffret de 6 cassettes des différents films (à côté), 10 cassettes de la fin de la série (en haut, au centre), 3 grandes figurines d'environ 40 cm (Sangoku normal, Sangoku Super Guerrier 3 et Végéto), depuis que j'ai pris la photo, j'ai acheté la grande figurine Bou. Ensuite, il y a les figurines d'à peu près tous les personnages, d'environ 20 cm (sur les dernières étagères. Je possède également les jeux Dragon Ball Z Budokai 1, 2 et 3).

Benjamin, Manosque.

L'ESPRIT MANGA ?

J'ai deux questions à poser aux lecteurs de D.Mangas. Qu'est-ce que pour vous l'esprit manga ? Qu'est-ce que vous aimez dans les

mangas ? J'ai mon opinion, mais j'aimerais connaître celle des autres !

Séverine alias Phenixia.

PLUS DE CDZ !

Je suis une grande fan de D.Mangas et grâce à vous je correspond avec quelqu'un depuis un moment et je voulais vous remercier. Je voudrais aussi que les CDZ reviennent en bonne place dans le top, parce que DBZ, on s'en lasse. En plus, on a eu que deux posters des CDZ, ce n'est pas beaucoup !

Une fan de manga.

TOUS POUR UN : BEYBLADE

Tout d'abord, je voudrais remercier Mathias de m'avoir réveillé. Ensuite, que vous soyez fans ou Beybladeur ou les deux, faites comprendre aux autres que Beyblade doit rester sur le podium. Défendez votre passion pour Beyblade. Et pour ceux qui ne connaissent pas ce manga, je vous recom-

mande fortement de vous y plonger.

Kim, Canada.

UNE SUITE A SAINT-SEIYA

Je suis, depuis très longtemps, fan de Saint-Seiya. Aussi comme tous les autres fans de la série, je suis au courant qu'elle connaît désormais une suite, sous le nom de "La saga Hadès". D'autre part, je me suis lancé dans la lecture de Saint-Seiya, épisode G" Bien qu'ayant changé de design, et malgré un nouvel auteur, cette nouvelle saga semble à la hauteur de la première. Les chevaliers ont une nouvelle silhouette qui peut surprendre, mais les fans seront tout de même agréablement surpris par l'histoire et la psychologie des personnages, et notamment celle d'Aiolia. Bravo pour la fraîcheur de ce magazine qui fait revivre et survivre les mangas !

Guillaume, Veyrac.

YU-GI-OH ! EN DVD ?

Tout d'abord bravo à tous les jeunes artistes qui envoient de magnifiques dessins, continuez ! Je trouve super que vous ayez consacré une partie du magazine à Megaman, car je l'adore, mais hélas je ne peux pas voir tous les épisodes, parce que je suis en cours le samedi matin. Je voulais savoir si vous pouviez continuer à mettre des infos sur Megaman. Je voulais aussi savoir si le film Yu-Gi-Oh ! allait sortir en DVD, car il est sorti au cinéma depuis le mois de novembre ?

Myriam, Salernes.

Tu n'as plus très longtemps à

attendre, car le film va sortir en DVD, mais au mois de mai.

SOUVENIR, SOUVENIR !

Je voulais vous dire que j'adorais D.Mangas, parce que dans vos pages, je retrouve les mangas que je regardais quand j'étais petite. Malheureusement, moi je suis fan de Sailor Moon et des Chevaliers du Zodiaque et comme Sailor Moon n'est plus diffusé en France, je me demandais, si tu savais où je pourrais trouver les épisodes en VHS ou DVD ? Pour Les Chevaliers du Zodiaque, je n'arrive pas à trouver les derniers épisodes de "La ba-

taille du Sanctuaire" en DVD.

Julie, Marmanhac.

Pour Sailor Moon peu de chance, car aucun éditeur français ne veut le faire. Cette série n'existe qu'en manga. Pour Les Chevaliers du Zodiaque cherche bien, car le DVD vient de sortir.

DBZ SUR GRAND ECRAN ?

Tout d'abord, merci à toute la rédaction de D.Mangas pour le magazine. Et Pascal, est-ce qu'il y aura prochainement un film de Dragon Ball Z qui sortira au cinéma ?

Marc, Blanc-Mesnil.

Hélas non, car la série s'est arrêtée au Japon.

BROLY EN DVD ?

Pascal, je voudrais savoir si le film "Broly, le guerrier millénaire" est sorti en DVD ou si ça ne va pas tarder ?

Jessica, Strasbourg.

Le film que tu désires doit normalement sortir en vidéo.

UNE FIN POUR RANMA 1/2

J'aurais voulu savoir combien il existe d'épisodes de la série Ranma 1/2. J'ai entendu dire qu'il n'y avait que 162 épisodes, alors qu'il devrait y en avoir beaucoup plus. En effet, j'ai acheté le manga n°30 et je n'ai jamais vu ces aventures en dessin animé. Est-ce que

Critiques, Conseils, Félicitations

PLUS DE NOUVEAUX POSTERS

Je voudrais vous demander de mettre plus de posters de DBZ et Yu-Gi-Oh ! comme Noir, Fruits Basket, Love Hina, Fullmetal Alchemist ! Et je voudrais dire à tous les fans de Fruits Basket de voter pour ce manga.

Anaïs, Villenorce d'Ornon.

PLUS DE POSTERS DBZ !

Tout d'abord, je souhaiterais féliciter l'équipe du magazine D.Mangas, car elle fait du bon boulot et aussi, dire merci pour les astuces sur Budokai III. Je souhaiterais également qu'il y ait plus de posters sur DBZ, surtout lorsqu'on y voit de l'action.

Un fan de mangas.

ET, LES FILLES ALORS !

Pouvez-vous faire un dossier avec des images sur les filles de la série Olive et Tom. Car, je trouve, qu'on parle beaucoup des garçons et pas assez des filles.

Agnès, Suisse.

COUP DE GUEULE !

Vous ne pouvez pas imaginer à quel point j'ai été déçue par l'arrêt

brutal d'Olive et Tom, le soir à 17h20 sur AB1. Je revoyais avec grand plaisir ce manga quand tout s'est arrêté, à quelques épisodes à peine de la fin de la série. Faudra-t-il attendre la suite des épisodes de 12h, qui n'en sont qu'au début ? Ou AB1 va-t-il diffuser les derniers épisodes dans peu de temps ?

Stéphanie, Narbonne.



fan de DBZ

ça veut dire que la fin du manga n'aurait pas été adaptée en animé ?

Mickaël.

Tu as parfaitement raison, tout le manga n'a pas été réalisé en totalité en vidéo.

COMBIEN DE FILMS CDZ ?

Merci pour ce magazine, il est génial ! Je le devore dès qu'il arrive dans ma boîte aux lettres et je me pose la question suivante : Combien y a-t-il de films Chevaliers du Zodiaque.

Pascal, Nord.

Il existe 5 films dont 4 en français et un en japonais.

COMMENT AVOIR HERCULE SATAN ?

Pascal, j'aurais voulu savoir comment on peut obtenir Hercule Satan dans Budokai 1.

Un fan de mangas.

Le plus simple pour avoir la solution va sur le site Internet www.jeuxvideos.com et va dans Solutions. Tu trouveras des solutions pour pratiquement tous les jeux.

Hugo (Esbvly)

CDZ ET DBZ SUR GBA ?

Est-ce qu'un jeu Chevaliers du Zodiaque est prévu sur GBA? Si oui, pour quand ? Et la suite de DBZ sur GBA c'est pour quand ?

Mickaël.

Ces jeux n'existent qu'en playStation 2 sauf au Japon. Ils sont gâtés les Japonais !

UNE SUITE A NOIR ?

Pascal, pourrais-tu me dire s'il y a une suite à Noir. Et s'il existe un coffret DVD, des mangas...

Karolyn, Var.

Non pas de suite à Noir, seulement des vidéos.



Attention !

N'oubliez pas dans vos courriers de préciser vos noms, prénoms et adresses, pour une éventuelle parution. En effet, la moitié des lettres a des coordonnées incomplètes. Il nous est impossible de vous renvoyer vos dessins aussi, si vous y tenez beaucoup, envoyez-nous une photocopie couleur.

Ecrivez 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.

À LA RECHERCHE...

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

- J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de tous âges super méga fans de DB, DBZ, DBG, Naruto et Yu-Gi-Oh ! et d'autres mangas. Je recherche surtout des figurines, des posters, des cassettes, des cartes... sur tous ces mangas. Sans vouloir me vanter, je connais un tas de trucs sur les mangas, alors n'hésitez pas à me poser plein de questions. Dépêchez-vous de tailler vos mines ! J'attends vos réponses impatientement !
Romain Guischereau - 93 rue Bourg-Neuf - 49300 Cholet.
- Je recherche de véritables collectionneurs de cartes Yu-Gi-Oh ! et Pokémon, pour échanger.
Ludovic Desplanche - 15 rue Vaucanson - 59540 Caudry.
- J'ai 11 ans et demi et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment Olive et Tom, Magical Dorémi, Shin-Shan, Hamtaro et autres. J'aime aussi les jeux vidéos. E-mail : k.thiercelin@voilà.fr.
- Killian Thiercelin - 153 route de la Chapelle - 45140 Ingré.
- J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de tous âges. J'adore DB, DBZ, DBG et je recherche tout sur ce merveilleux manga. Avis aux fans de Yu-Gi-Oh !, j'ai 300 cartes à échanger contre des choses sur DB, DBZ et DBG. Faites sauter ma boîte aux lettres !
Alexandre Ferreira - Route de St Symphorien - 42140 Chazelles-sur-Lyon.
- J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des garçons ou des filles qui sont fans de DB, DBZ, DBG et qui ont des choses à donner ou jeter ou échanger.
Donovan Fallot - 16 rue Honoré de Balzac - 33150 Cenon.
- J'ai 11 ans et j'aimerais correspondre avec des filles qui aiment Sakura, Pokémon, DBZ, Yu-Gi-Oh ! et les films d'horreur.
Marine Payet - 9 rue de la Verdure - 97400 Saint-Denis (Réunion).
- J'ai 14 ans et j'aimerais correspondre avec des fans de DBZ, DB, DBG, Naruto, One Piece, Fruits Basket, Clamp, Shaman King, GTO, Noir, Yu-Gi-Oh !... et des jeux vidéo Final Fantasy...
Kévin Fleury - 15 impasse des Zinnias (Bras-Creux) - 97430 Tampon. (Réunion)
- J'ai 12 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment DB, DBZ, DBG, Fruits Basket ou Ranma 1/2.
Hélène Radegonde - 378 chemin des Combes Bât. A - 0600 Antibes.
- J'ai 12 ans et je voudrais échanger des posters contre des figurines, des posters et des cartes DBZ, DB et DBG avec des fans âgés de 12 à 16 ans.
Cédric Roussel - 13 rue Henri Sellier - 95400 Villiers-le-Bel.

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Salut à tous !

Certains d'entre vous nous demandent pourquoi la série qu'ils ont plébiscitée n'apparaît pas dans le Top. Nous prenons les 8 premières séries qui ont le plus de voix. Et comme vous le voyez, les trois premiers sont toujours les mêmes !!! C'est à vous de défendre vos dessins animés ! Pour cela, votez et envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

LE TOP DU MOIS

DRAGON BALL	52%	NARUTO	6%
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	14%	OLIVE ET TOM	5%
YU-GI-OH !	11%	DUEL MASTER	3%
BEYBLADE	7%	SAKURA	2%

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 :

Adresse :

CP : Ville :

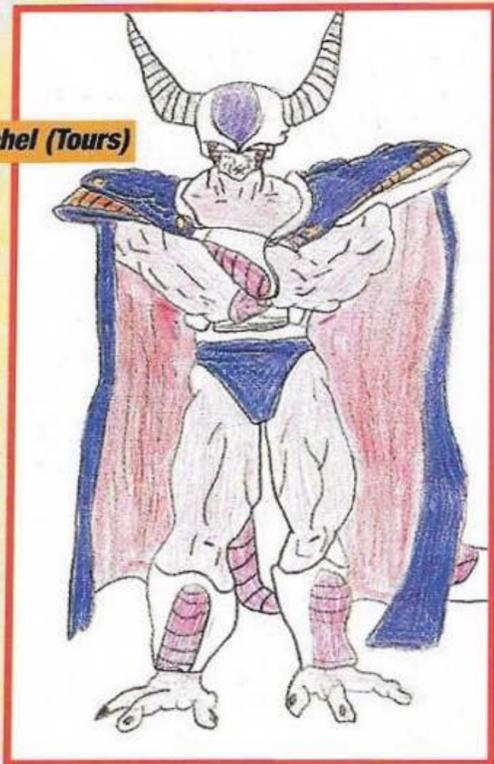


Le club des fans de Mangas



Les lecteurs de D.Mangas sont vraiment des fans de Dragon Ball. La preuve tous ces dessins sont des illustrations de la célèbre série. Bravo à tous !

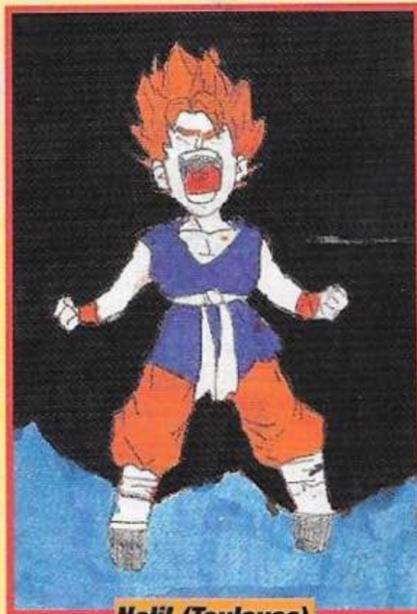
Michel (Tours)



Thomas (Saint-Clément)



Nalil (Toulouse)



Roger (Le Cardin)



Emilien (Chantenay)



Yannick (Billy-Montigny)



Antoine (St-Laurent)



Thierry (La Réunion)



Olivia (Floirac)



Morgan (Cholet)



Natasha (Albertville)



Richard (La Réunion)



Ketty (Fosses)





PAR SMS
 envoie
CP
 suivi de la ref
 au
81617

EX
 pour envoyer
 SIENTELO
 envoie
 CP 15636
 au
 81617



PAR TEL
08 99 700 793

TOP
 LOGOS
 COULEURS

1



3



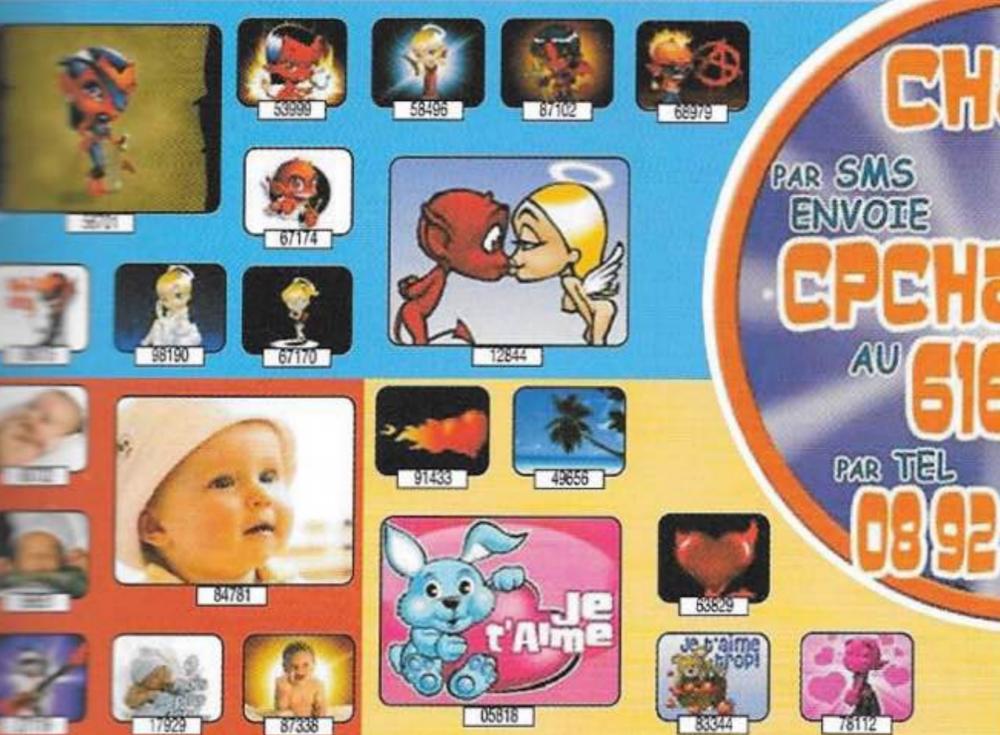
5



7



9



CLASSEMENT DES SONNERIES LES PLUS TÉLÉCHARGÉES

1	02663	Dragon ball z
2	82616	Le seigneur des anneaux
3	28423	Pirate des caraïbes
4	83676	Lose my breath
5	90782	Enamorame
6	91979	La rivière de notre...
7	54257	Mission impossible
8	55671	L'exorciste
9	70734	La soupe aux choux
10	82138	Albator
11	02617	Goldorak go
12	41898	Hymne turquie
13	54564	Breaking the habit
14	77940	Gentleman
15	10049	Call on me
16	70729	Ghostbusters
17	78990	Gravé dans la roche
18	80217	La Marseillaise
19	81360	Save me - smallville
20	46067	Terminator 2

83681	Chanter qu'on les aime	70728	I'll be there for you - Friends	
72651	Comme un fils	70733	La famille Addams	
66944	Crazy	70807	La panthère rose	
52153	De ce plang chitarele	80101	La petite maison dans...	
90784	Donna	55675	Les cités d'or	
77934	Elle danse seule	55678	Les simpsons	
71851	En chantant	54260	Magnum	
90774	Enjoy the silence	46009	Mc gyver	
51896	Entre l'ombre et la lumière	54257	Mission impossible	
64449	Et j'attends	21308	Sex and the city	
42265	Find a way	73845	Urgences	
64451	Flamme	82982	X files	
07691	Four to the flour			
68102	Get it on	55770	8 Mile - Lose yourself	
59292	Hommes femmes	34338	Gladiator	
69177	If you leave me now	70734	La soupe aux choux	
75984	In nome dell'amore	54254	Le fiic de beverly hills	
26674	Io le canto per te	82616	Le seigneur des anneaux	
87136	Je l'ai vu	54256	Les bronzés font du ski	
88735	Je ne sais pas son nom	33927	Les choristes	
97265	Je te dis non	54257	Mission impossible	
77932	Je te dédie	70724	Sexe intentions	
96332	Je viens du sud	64454	Spiderman 2	
62679	Je voudrais que tu...	74308	Titanic	
83690	Just lose it			
69130	Just married	73833	Bonnie and clyde	
62633	Kamasutra	69117	Afrodisiac	
56928	La dernière danse	94578	Baby boy	
59549	La ficelle	70822	Boom boom	
91979	La rivière de notre enfance	96139	C'est trop	
66949	Le défi	55779	Dilemma	
49908	Le roi soleil	90784	Donna	
16062	Le souvenir de ce jour	49829	Et c'est parti	
49820	Leave (get out)	64449	Et j'attends	
88739	Les enfants du soleil	16445	F**k it	
69134	Locked up	38273	Face à la mer	
61690	Love is gonna save us	35237	Femme like u	
87137	Ma mélodie	64457	Goodies	
87128	Marie la dondaine	79735	Hey oh	
87129	Monte le son dj	18145	Hotel	
66937	My place	02588	des choses à te dire	
88093	My prerogative	77958	My boo	
70162	No milk today	02591	Number one - #1	
20529	Orchestra	91157	P.i.m.p.	
56364	Rachid system	46107	Sexy pour moi	
59895	San Salvador			
63826	Si loin de vous	68811	2 Fast 2 Furious	
88733	Si seulement je pouvais...	82739	21 questions	
66934	She will be love	55770	8 Mile - Lose yourself	
78694	Spartacus le gladiateur	14461	All eyes on me	
50223	Special K	27712	Boozillé	
61888	Sunshine	46231	Changes	
58791	Tamale	55680	Cleanin' out my closet	
59777	The killer's song	80814	Dj	
73746	These words	88769	Drop it like it's hot	
42267	Tout au bout de nos peines	70437	Encore - Numb	
88742	Tout le bonheur du monde	54546	Le son qui tue	
77930	Avant de partir	56367	Lean back	
72648	Babycakes	52760	Let's get it started	
70234	Belly Dance	67384	Like toy soldiers	
81416	Bridget Jones 2 - Stop	35227	Numéro 10	
10049	Call on me	15976	On fire	
87638	Changer - Don Juan	83672	Ronde de nuit	
		79938	Sans repères	
			86354	
			95458	

CHAT
 PAR SMS
 ENVOIE
CPCHAT
 AU **61617**
 PAR TEL
08 92 70 25 35

NOUVEAUTÉS

38269	A chi mi dice
46235	Another day in paradise
11534	Besoin de vous
64445	Bright Lights
33870	Bye Bye
90779	C'est plus fort que moi
88769	Drop it like it's hot
86864	Galvanize
88736	Heaven
27082	If I ain't got you
95067	Radio Stra
56364	Rachid system
59895	San Salvador
63826	Si loin de vous
88733	Si seulement je pouvais...
66934	She will be love
78694	Spartacus le gladiateur
50223	Special K
61888	Sunshine
58791	Tamale
59777	The killer's song
73746	These words
42267	Tout au bout de nos peines
88742	Tout le bonheur du monde
83373	Tout rien du tout
75660	Una storia importante
74206	Une chanson dans ...
71566	Y'a pas un homme qui soit...

HITS RADIOS

24567	Adieu monsieur le professeur
77930	Avant de partir
72648	Babycakes
70234	Belly Dance
81416	Bridget Jones 2 - Stop
10049	Call on me
87638	Changer - Don Juan

RAP

68811	2 Fast 2 Furious
82739	21 questions
55770	8 Mile - Lose yourself
14461	All eyes on me
27712	Boozillé
46231	Changes
55680	Cleanin' out my closet
80814	Dj
88769	Drop it like it's hot
70437	Encore - Numb
54546	Le son qui tue
56367	Lean back
52760	Let's get it started
67384	Like toy soldiers
35227	Numéro 10
15976	On fire
86354	Ronde de nuit
95458	Sans repères

SERIES TELE

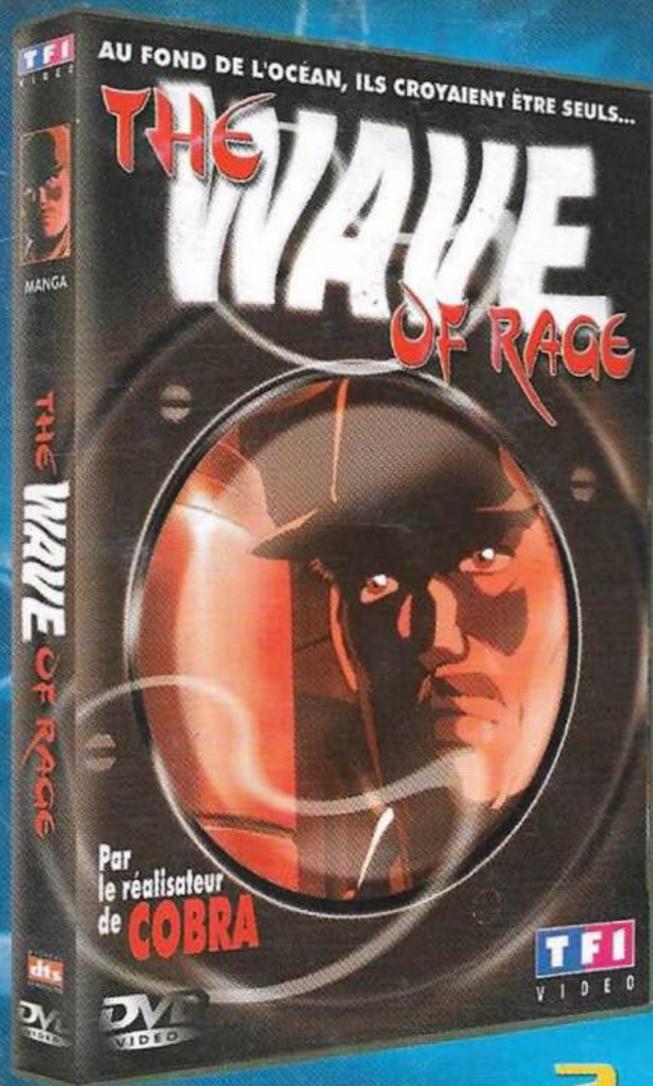
83672	24h chrono - 24 heures
79938	Buffy

demande a tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 service édité par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029 - Tarif depuis un poste fixe : 1.35€ / appel + 0.34€ / min - 8 16 17 - service édité 3614 8 411 864 986 - 1.50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi - 6 16 17 / 0.35€/sms +
 - Cit Music : Alcatel, Handspring, LG, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, TSM, Wouu adaptés - Sonneries Hifi : Alcatel, Handspring, LG, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Sharp, Siemens, Sony Ericsson,
 - Sonneries adaptés : Sonneries monophoniques : compatibles sur Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Siemens, Sendo, SonyEricsson, Trium, Tsm, Wouu adaptés. Sonneries polyphoniques : compatibles sur Alcatel, Benq, Handspring, LG, Motorola, Nokia,
 - Sonneries : Philips, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, Sendo, SonyEricsson, Trium, Tsm, Wouu adaptés. Logos couleur : compatibles sur Alcatel, Benq, Handspring, Innostream, LG, Mitsubishi, Motorola, Nokia, Nec, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, Sendo, SonyEricsson,
 - Logos : Philips, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, Sendo, SonyEricsson, Trium, Tsm, Wouu adaptés. Logos couleur : compatibles sur Alcatel, Benq, Handspring, Innostream, LG, Mitsubishi, Motorola, Nokia, Nec, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, Sendo, SonyEricsson,
 - 2DAYUK, ADAGP, Paris, 2005; © 2005 Meikidjohn Graphics, UK; © Stock Image - Mobibase; © Keith Kimberlin; © Foto by Eva; © SHOWCASE; © Royal Wear 2005 - Licencié par Mad Licensing; © 313 BULLROT; ©
 - les étaient une fois; © Editions Pêcheur d'Image S.A. 2003/OPT

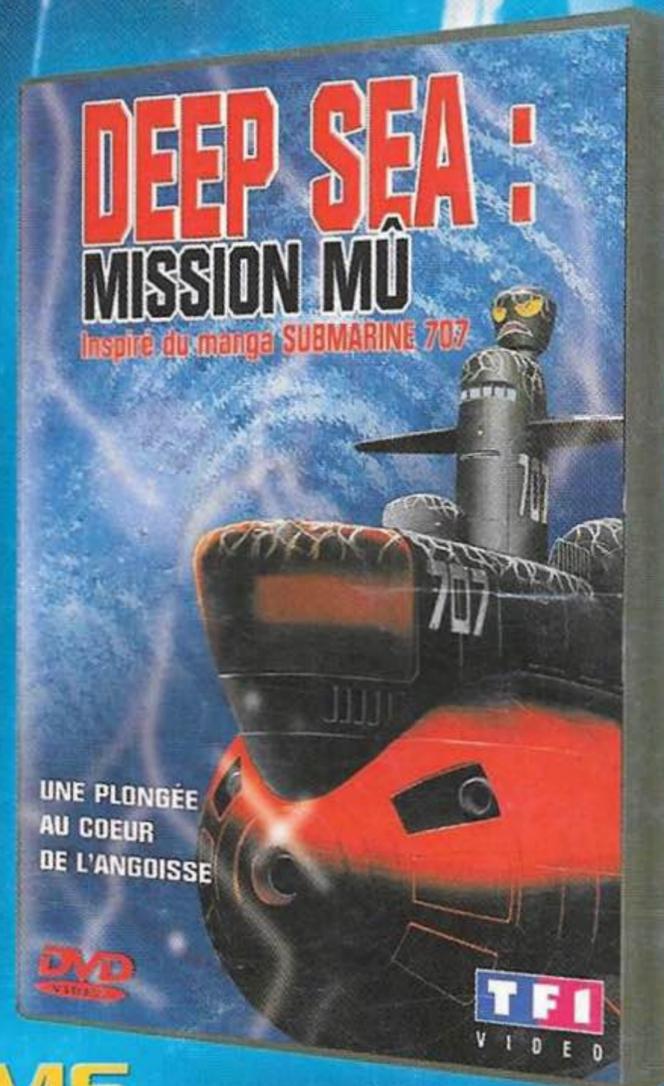
LA TORNAADE MANGA DÉBARQUE EN DVD

The Wave of Rage

Par le réalisateur de "Cobra"
"Rémi sans Famille" et "Cat's Eyes"



Deep Sea : Mission Mû



2 FILMS INÉDITS

BONUS

Making of du doublage :
des essais de voix à
l'enregistrement final (25 mn)

BONUS

Reportage sur "Le manga
et le cinéma d'animation" :
interviews de journalistes et
d'experts du manga (23 mn)



Prenez le large
le 17 mars 2005