

F30/8

DOMANQUES

Dragon Ball Z



L'armée du Ruban Rouge

Shaman King

Yoh le jeune shaman



2 POSTERS GEANTS panoramiques

Yu-Gi-Oh !
Fullmetal Alchemist



Naruto

la sélection des Ninjas



FULLMETAL ALCHEMIST

tous les jeux, les mangas, les BD

DÉTECTIVE CONAN

contre le renard argenté



Mensuel N° 528 3 € Septembre 2005 6,50 FS
DOM 4,5 € BEL 3,5 € LUX 3,5 € 7,25 \$Can

PRESSE JUNIOR

T 02918 - 528 - F: 3,00 €





par sms: Envoie **CP** suivi de ta ref au **81617** 1,50€/envoi + prix du sms
 ex : Pour télécharger la sonnerie LE CASSE DE BRICE, envoi CP 98766 au 81617

Par Tel : **08 99 700 793**

SONNERIES : Reçois la meilleure version selon ton modèle de portable !!

TOP SONNERIES

- 98766 Brice de Nice
- 67074 Axel F
- 01397 Elle me contrôle
- 66376 Un monde parfait
- 70734 La soupe aux ...
- 09304 Lonely
- 88112 2 Fast 2 Furious
- 82611 Bodyguard
- 00053 Charmed
- 03381 La boum - Reality
- 58211 Caravane

HITS RADIOS

- 64950 18 (le truc russe)
- 00894 A coeur ouvert
- 52917 A ta liberté
- 00978 Antes muerta que ...
- 00983 Après la tempête
- 67074 Axel F
- 80332 Bad day
- 01511 Born to be alive
- 23970 Bouger bouger
- 98766 Brice de Nice
- 18602 C'est les vacances
- 44971 Ca fait zizir
- 08545 Candy shop
- 21180 Charisme
- 78599 Concerto pour deux voix
- 78518 Do you really want to...
- 08584 Don't phunk with my...
- 02105 Donne-moi ton numéro
- 11648 Ecris l'histoire
- 01397 Elle me contrôle
- 93003 Every single day
- 38423 Everybody's changing
- 24089 Faraway
- 09552 Feel good Inc
- 51756 From Paris to Berlin
- 95800 Fuck them all
- 59310 Gasolina
- 09129 Hate it or love it
- 65074 Haut les mains
- 02939 If there's any justice
- 95062 Il faut que tu t'en allies
- 81369 It's like that
- 07494 Je fais de toi mon ...
- 46693 Je me sens si seul
- 95844 Je suis en vie
- 09276 Just a lil bit
- 02626 L'art du corps et du...
- 46186 L'olivier
- 05564 La bomba
- 02321 La gagne
- 04059 La tortura
- 04222 Le droit à l'erreur
- 04746 Lena
- 04787 Let me love you
- 05282 Lift me up
- 09304 Lonely
- 12511 Lonely no more
- 09232 Love me love me
- 91078 Mutoto
- 21701 Narcotic
- 55483 N°1 dans ma ville
- 05118 On peuipi rien dire
- 17438 Oublie moi
- 05320 Pop the Music
- 06638 Q.I.
- 00886 Quand une fille est love
- 13676 Retomber amoureux
- 13681 Rich girl
- 06823 San ou (la rivière)
- 43449 Satellite

FILMS

- 55770 8 Mile - Lose yourself
- 85593 Blues brothers
- 98766 Brice de Nice
- 74321 Dirty dancing
- 46075 Flashdance
- 80828 Flashdance - Maniac
- 46233 Gangsta's paradise
- 92363 Ghost
- 07393 Gladiator - Now we are...
- 92366 Halloween
- 71902 Kill bill 1
- 97074 La 7ème compagnie
- 70831 La beuze - Le frunkp
- 70733 La famille Addams
- 70734 La soupe aux choux
- 70735 La valse d'Amélie...
- 54254 Le fic de beverly hills
- 61636 Le gendarme de St ...
- 85894 Le magicien d'Oz
- 55674 Le Parrain
- 75147 Le professionnel
- 82616 Le seigneur des anneaux
- 06121 Le seigneur des anneaux II
- 85598 Les bronzés
- 54256 Les bronzés font du ski
- 55671 L'exorciste
- 92369 Massacre à la ...
- 86279 Mission cléopâtre
- 54257 Mission impossible
- 70807 Pink panther
- 74319 Pretty woman
- 55673 Pulp fiction
- 75170 Rocky - Eye of the tiger
- 70724 Sexe intentions
- 59288 Shrek 2
- 73844 Starsky et Hutch
- 06717 Super mario
- 42031 Top gun
- 78104 Vois sur ton chemin
- 82982 X files

SERIES TV

- 83672 24h chrono - 24 heures
- 82138 Albatros
- 82139 Alerte à mailbu
- 54238 Amicalement vôtre
- 82141 Arnold et willy
- 55679 Benny hill
- 79938 Buffy
- 55676 Capitaine flam
- 79940 Chapeau melon et...
- 79941 Chapi chapo
- 46333 Dallas - version originale
- 02663 Dragon ball z
- 79953 Drôles de dames
- 02611 Fraggle rock
- 97313 Friends - Smelly Cat
- 70728 I'll be there for you
- 80065 Inspecteur gadget
- 80071 K 2000
- 80079 La croisière s'amuse
- 70733 La famille Addams
- 80101 La petite maison dans...
- 00740 La quatrième dimension
- 55773 L'agence tous risques
- 55675 Les cités d'or
- 70292 Les experts - who are...
- 80134 Les mystères de l'ouest
- 55678 Les simpsons
- 80136 Les têtes brûlées
- 80078 L'île aux enfants
- 54260 Magnum
- 80147 Maya l'abeille
- 46009 Mc gyver
- 70806 Muppet show
- 74082 NCIS
- 70807 La panthère rose
- 81360 Save me - smallville
- 02673 Scooby doo
- 21308 Sex and the city
- 01693 South Park
- 21310 Stargate SG-1
- 73844 Starsky et Hutch
- 46004 Supercopier
- 83737 Un, dos, très
- 73845 Urgences
- 82982 X files

RNB

- 67184 1,2 step
- 96469 Baby I'm back
- 33870 Bye bye
- 02011 Caught up
- 21180 Chansime
- 90784 Donna
- 49829 Et c'est parti
- 04216 Femme like u
- 12339 Girl
- 64457 Goodies
- 18145 Hotel
- 90804 Hush
- 59293 I like that
- 81369 It's like that
- 04787 Let me love you
- 04786 Let me love you
- 05341 Let's get blown
- 69134 Locked up
- 46186 L'olivier
- 09304 Lonely
- 64467 Moppie
- 70165 Obsession Si Es Amor
- 69141 One thing
- 51871 Over and over
- 00886 Quand une fille est love
- 73107 Signs
- 76472 Slow down
- 63950 Soldier
- 27425 Sous l'oeil de l'ange
- 49832 String color
- 79239 Tempted to touch

EXCLU ! Tes STARS PRÉFÉRÉES sur TON MOBILE !

AKON 93048 LONELY 09304	TRIIM 90054 POP THE MUSIC 05320	BOOKA 14414 MUTOTO 91078	AMEL BENT 34467 LE DROIT A L'ERREUR 04222
50 CENT 65080 CANDY SHOP 04473	ILONA UN MONDE PARFAIT 23840	CRAIG DAVID ALL THE WAY 62136	LESLIE 73822 VIVONS POUR DEMAIN 06059

LES BOUDHAS PORTE-BONHEUR ARRIVENT SUR TON MOBILE !!

AMOUR 98289	YIN-YANG 43442	PASSION 81327	CHANCE 95165	RICHESSSE 62893	SANTÉ 43583
NUL EN MATHS VID ET ALORS ? 67596	TROP CÂL LE PAF 1 71776	EXE 26617	JE SUIS LES BOSS DE LA RECOTE! 96833	Une fille et ses soeurs 77074	C'EST QUAND LES VACANCES ? ? ? 68802
53997	Bisons! 96567	21700	68025	52138	22788
67863	34913	01127	58617	08852	63401
17929	90738	17937	17519	84781	37535
83344	68401	11934	91433	81947	80053
03910	81227	96863	89263	38271	41444
24886	78116	83000	75456	16767	69335

LOGOS ANIMÉS

70942	07484	54966	71796	84476	83202
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

08 99 700 793 Transforme ton MOBILE en CONSOLE de JEUX !

JEU 1 RIVERBOAT BLACKJACK 70502	JEU 2 THE CLUTTO 09032	JEU 3 ROYAL SOLITAIRE 09396
--	-------------------------------------	--

1ER CHAT DE FRANCE AVEC PHOTO !

CLAIRE 16ANS - PARIS	MAX 17ANS - Aix	LAURA 16ANS - Pau
--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

ENVOIE PAR SMS **CPCHAT** AU **61617** 0,35€/envoi + prix du sms
CHAT AUSSI PAR TEL 08 92 70 25 35

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029- Tarif depuis un poste fixe : 1,35€/appel + 0,34€/min - 8 16 17 - 0892 : 0,34€/min - service édité 3614 B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi - Liste des compatibilités : 0826 88 33 66 (0,15€/min) - Réclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Pour les produits autres que logos Noir et blanc et sonneries mono l'option de votre mobile doit être activée - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 - Loi dite de l'informatique et Libertés - tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse - JEUX JAVAS : (1) © MFORMA - Nokia supportant les jeux java; Motorola T720, V300, V500, Sharp GX10, GX 1; Sagem MyV65, MyV75 (2) Nokia supportant les jeux java; Motorola C450, C550, Siemens S55 M55, SL55, Sony Ericsson T616, T630, Z600 (3) Nokia supportant les jeux java; Motorola C450, C550, T720, V300, V400, V500, V525, V600, Siemens S55 M55, SL55, Sony Ericsson T616, T630, Z600 - © "LE PIAF" Dan SALEL - 2005; TITEUF par Zep © France Animation / Editions Glénat / France 3 / Canal J / Smec; © Alexandre Follain; © Foto by Eva; © Pepita; © 64 Telecom; (c) ADAGP, Paris, 2005; © Mobibase; © 2DAYUK

Sommaire

MAGAZINE

- 4 Naruto
- 8 Shaman King
- 10 Dragon Ball Z
épisodes de 45 à 48
- 18 One Piece
- 20 Détective Conan
- 39 Séries de
la rentrée
- 48 Multimedia
- 50 Fullmetal
Alchemist
- 54 Sailor Moon
- 56 Tsubasa Chronicle
- 58 Dragon Ball Z
- 62 Pleins Feux
Appleseed
- 64 Le club des fans

BANDES DESSINÉES

- 22 The King of
Fighters Z

LES JEUX

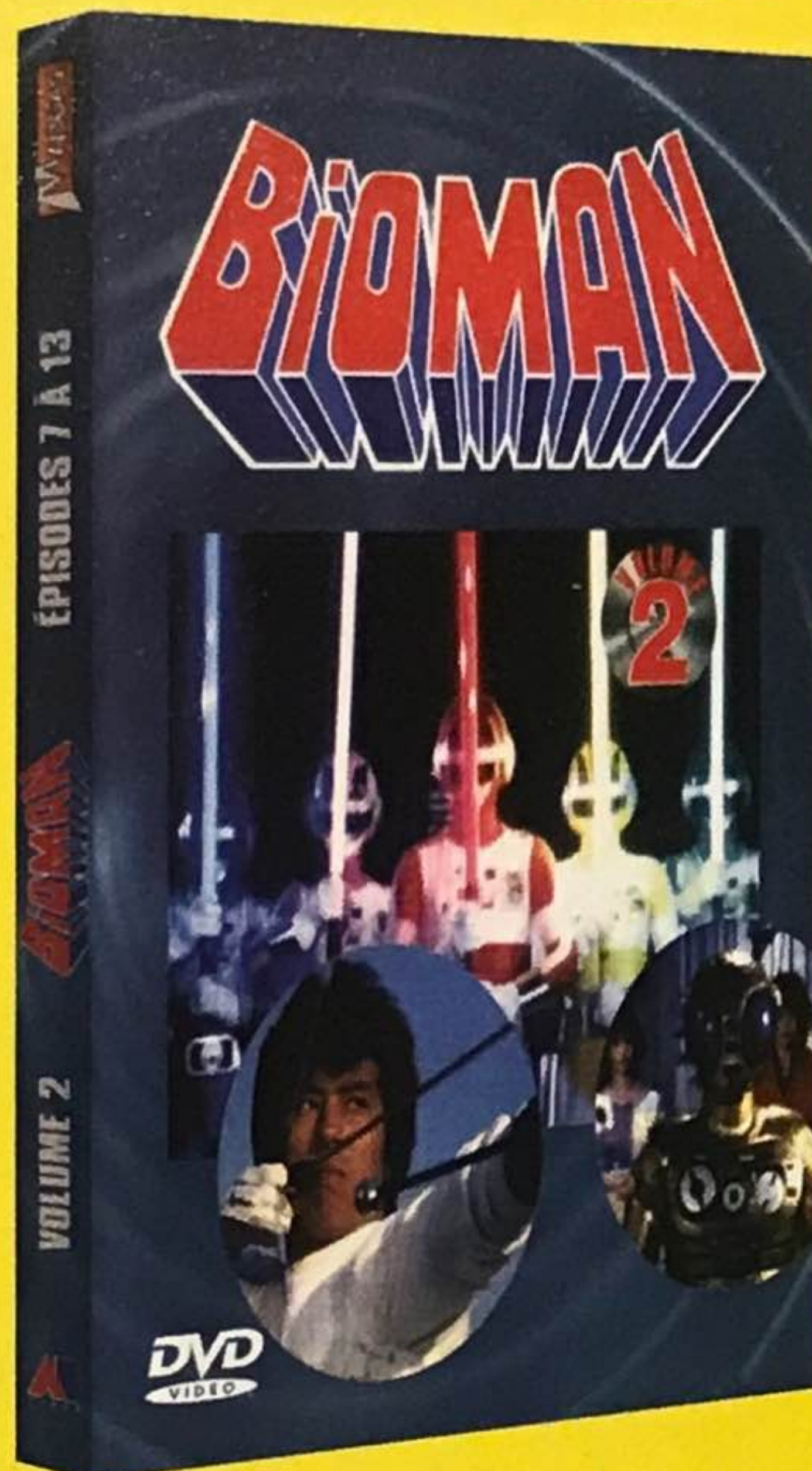
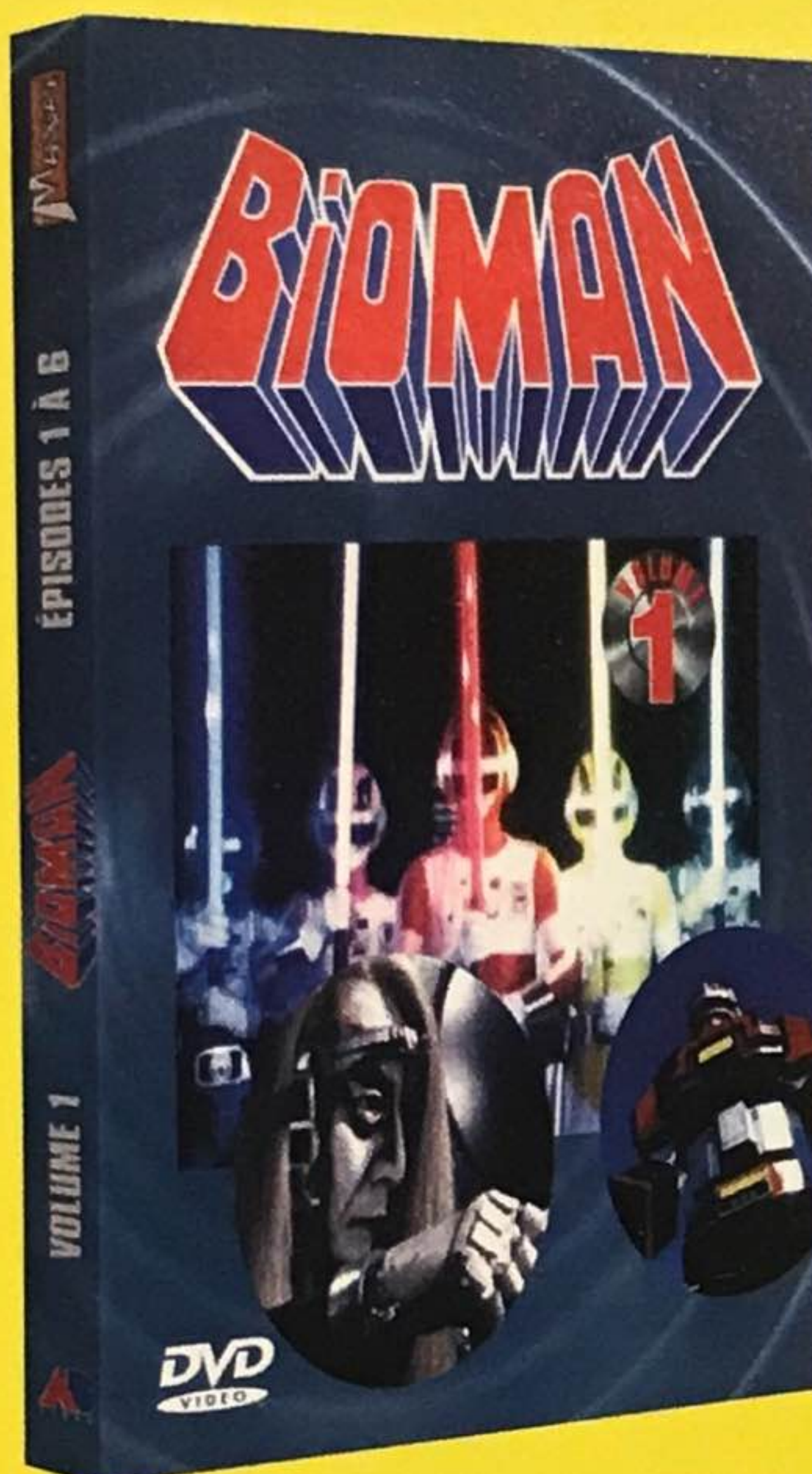
pages 47 et 66

JEUX VIDEO

- 42 Killer 7
- 44 Les Quatre
Fantastiques
- 45 Worms 4 :
Mayhem
- 46 Charlie et
la Chocolaterie

À GAGNER 10 DVD

GRAND JEU



BIOMAN

La plus grande cité des sciences du monde, Technopiade 21, réunit les plus grands savants du monde. Le Dr Mad arrive avec ses hommes et ceux-ci tuent tout le monde...

Joe est enlevé par l'équipe du Dr Mad. Des enfants sont kidnappés par l'équipe de l'empire Gear. Le Dr Mad détient l'anti-bioparticules... de nouvelles aventures haletantes !

Pour gagner l'un de ces cadeaux, répondez vite à la question ci-dessous. Les 10 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question : Quel est le nom du docteur ?

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

BULLETIN-RÉPONSE

Réponse :

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

D.MANGAS N°528 - SEPTEMBRE 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. Andy Seto/NEOSUN/Playmore. DÉPÔT LÉGAL : SEPTEMBRE 2005. COMITÉ 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 ÉDITÉE 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. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. TRANSPORTS PRESSE.

ABONNEZ-VOUS A

D.MANGAS

une
économie de 8 €
3 numéros
gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

- Chèque bancaire Chèque postal
 Mandat lettre

à l'ordre de "ABNET.COM"

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

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

NARUTO

La sélection des ninjas

Naruto est un orphelin qui vit dans un village de ninja caché. Il passe des examens dans le but de devenir un grand ninja. Dans ce numéro, découvrez les premières épreuves que subit Naruto pour atteindre son but.



Naruto, Sasuke et Sakura participent à la même session d'examens et se retrouvent dans une salle avec une centaine d'autres ninjas, dont font partie, entre autres, Shikamaru, Kiba, Ino, Rock Lee, Neji, Kabuto. C'est le premier jour de la septième lune que débute l'examen de sélection des ninjas de classe moyenne. Chaque professeur peut recommander un élève si celui-ci a déjà accompli huit missions.

- Maître Kakashi Hatake est en charge de l'équipe n°7, composée de Sasuke Uchiwa, Naruto Uzumaki et Sakura Haruno.
- Maître Kurenai Yuhi dirige l'équipe n°8, composée de Hinata Hyûga, Kiba Inuzuka et Shino Aburame.
- Maître Asuma Sarutobi s'occupe de l'équipe n°10, composée d'Ino Yamanaka, Shikamaru Nara et Choji Akimichi

La première épreuve est un test écrit.

Cet examen se déroule par équipe. Ibiki Morino et ses hommes sont chargés de la surveillance du premier examen, qui dure une heure.

Les règles de cette épreuve sont les suivantes :

- Les élèves partent tous avec un total de 10 points. Le questionnaire compte 10 questions qui valent chacune un point. Chaque mauvaise réponse entraînera la soustraction d'un point.
- Cet examen écrit est une épreuve d'équipe. Le calcul final des points sera fait par l'addition des résultats des trois membres.
- Si l'un des membres se fait prendre à tricher, son équipe perdra 2 points.
- Les candidats qui auront perdu tout leur capital de points en trichant ou avec le décompte des mauvaises réponses et qui arriveront à 0 causeront automatiquement l'élimination de leur équipe.

Naruto a la pression, car il est nul en théorie, et si, il échoue, ses deux amis seront disqualifiés. Il n'ose pas non plus tricher, car les surveillants sont très doués et ont même déjà renvoyé plusieurs tricheurs. En fait, tout le monde triche sauf Naruto, qui tente de garder son sang-froid. À la fin de l'examen, il ne reste plus que 78 candidats répartis en 26 équipes de 3. On leur annonce alors qu'ils ont réussi l'examen d'entrée. Ce test n'est en réalité pas du tout basé sur les connaissances, mais sur l'habileté à récolter des informations sans être détecté.



La seconde épreuve se passe dans la forêt de la mort.

Anko Mitarashi est l'examinatrice chargée de la seconde épreuve. Elle se déroule dans la zone d'entraînement numéro 44, appelée aussi "La forêt de la mort".

Avant d'y participer, les élèves doivent d'ailleurs signer un certificat de consentement. Il s'agit d'une épreuve de survie en conditions extrêmes. La zone d'entraînement 44 est encerclée par une clôture grillagée, et tout au long du périmètre se trouvent 44 portes cadénassées. Elle abrite une immense et dense forêt traversée par une rivière. Au centre de la zone, une grande tour a été érigée. Elle se trouve à environ 10 kilomètres de la porte d'entrée principale. Chacune des 26 équipes recevra un rouleau de parchemin. Treize auront un rouleau de la terre et treize un rouleau du ciel. Dans cette épreuve, tous les coups sont permis. Le but est d'arriver à la tour avec un exemplaire de chaque parchemin. Les élèves devront donc se battre entre eux pour récupérer le parchemin qui leur manque. L'épreuve durera 120 heures, soit cinq jours, et à la fin il ne restera plus que 13 équipes en liste.

- Seront éliminées toutes les équipes qui n'arriveront pas à la tour dans le temps imparti avec les deux rouleaux en leur possession.
- Les équipes dont un ou plusieurs membres sera soit mort soit hors d'état de combattre seront aussitôt éliminées.
- Les élèves ne doivent en aucun cas regarder ce que contiennent les rouleaux avant d'être arrivés à la tour.

Malheureusement, parmi les élèves, se trouve l'équipe de trois mystérieux ninjas de Kusa no Kuni commandée par un certain Orochimaru. Ce dernier s'intéresse de très près à Sasuke. Après avoir éliminé plusieurs participants, ils s'attaquent à Sasuke et lui laissent une sorte de marque maléfique. Petit à petit, elle prend possession de son porteur et le laisse aller à ses plus bas instincts. Sasuke va vite comprendre que ce sceau libère aussi certains de ses pouvoirs. En chemin, ils rencontrent Kabuto qui leur propose de s'entraider pour arriver à la tour. À la fin de l'épreuve, on découvre que Kabuto est en réalité un espion à la solde d'Orochimaru devant évaluer Sasuke.

Troisième épreuve : le tournoi

À la suite de la seconde épreuve, il ne reste plus que sept équipes sur 26. Cet examen est considéré

comme une guerre à échelle réduite. Elle réunit des élèves de tous les pays, afin que des techniques différentes puissent être confrontées. Cette fois, il ne s'agit pas d'une épreuve en équipe mais de combats individuels qui se déroulent dans une arène ouverte au public et dont les juges seront les plus grands ninjas de chaque pays.



Matches éliminatoires

Premier match

Gagnant : Uchiwa Sasuke.
Perdant : Akado Yoroi.

Second match

Gagnant : Aburame Shino.
Perdant : Zaku Abumi.

Troisième match

Gagnant : Kankuro.
Perdant : Tsurugi Misumi.

Quatrième match

Gagnant : Haruno Sakura.
Perdant : Yamanaka Ino.

Cinquième match

Gagnant : Temari.
Perdant : Tenten.

Sixième match

Gagnant : Nara Shikamaru.
Perdant : Kin Tsuchi.

Septième match

Gagnant : Uzumaki Naruto.
Perdant : Inuzuka Kiba.

Huitième match

Gagnant : Neji Hyûga.
Perdant : Hinata Hyûga.

Neuvième match

Gagnant : Gaara.
Perdant : Rock Lee.

Dixième match

Gagnant : Dozu.
Perdant : Choji.

Après ces éliminatoires, il reste en réalité neuf participants. Quatre matchs sont prévus pour la troisième épreuve. L'un des

candidats se retrouvant seul au premier tour, si son adversaire ne se présente pas, il passe d'office au second tour. On retrouve à cette finale les candidats suivants.

1^{er} match : Neji Hyûga contre Naruto Uzumaki.

2^e match : Sasuke Uchiwa contre Gaara.

3^e match : Kankuro contre Aburame Shino

4^e match : Temari qualifié pour le second tour.

5^e match : Nara Shikamaru contre Dozu.



La finale ne peut être menée à son terme, car une guerre des clans a été déclarée. Les forces du mal se dévoilent, afin de tuer le maître Hokage. Kabuto révèle enfin sa véritable identité : c'est un Anbu. Il endort les spectateurs de l'arène. Kakashi, Gai, et Sakura ne se laissent pas prendre au piège, et pratiquent un contre-sort. Le Kazekage, un des invités du tournoi, enlève le 3^e Hokage, et l'emmène sur le toit, où il se fait enfermer dans une prison de chakra.

Plusieurs jounins interviennent pour mettre fin au match opposant Sasuke et Gaara. Ce dernier s'enfuit avec l'aide de Kankuro et Temari. Genma, l'examineur, demande à Sasuke de les poursuivre.

Kakashi ordonne à Sakura de réveiller Naruto et Shikamaru, et leur demande de ramener Sasuke. Il invoque un petit chien, du nom de Pakkun, qui est chargé de les aider dans cette mission grâce à son flair.



La finale

Avant que la finale ne commence, les élèves ont droit à une courte phase d'entraînement pour se préparer au combat. Naruto demande à Kakashi de l'entraîner, mais ce dernier refuse, préférant s'occuper de Sasuke. Il propose Eibisu pour le remplacer, mais Naruto le déteste et tout se passe mal. Durant l'entraînement, ils remarquent tous deux un homme qui regarde à travers un trou les femmes dans le bain public où Naruto doit apprendre à marcher sur l'eau. Eibisu tente de corriger le voyeur, mais l'homme en question, qui se prénomme Jiraya, le rosse en deux secondes. En fait, Jiraya n'est autre que l'un des trois Ninjas de la légende. Naruto demande donc à Jiraya de l'entraîner. Il est un peu réticent au départ, mais en découvrant que Naruto est l'enfant qui abrite l'esprit scellé du démon Kyubi, il finit par accepter. Il lui impose donc un entraînement pour qu'il puisse s'approprier et contrôler la puissance du chakra du démon renard. Un mois est passé et la finale débute.

Premier match

Gagnant : Naruto Uzumaki.
Perdant : Neji Hyûga.

Second match

Gagnant : Gaara.
Perdant : Sasuke Uchiwa.

Troisième match

Gagnant : Aburame Shino.
Perdant : Kankuro.

Quatrième match

Gagnant :
Nara Shikamaru.

Perdant : Dozu.

Cinquième match

Gagnant :
Temari.

Perdant : Nara
Shikamaru.



LES SUPER HEROES DEBARQUENT SUR TON MOBILE

Par SMS : envoie **CP** suivi de la ref au **81617**

Ex : Pour télécharger le logo 25595 envoie CP 25595 au 81617

Par TEL : **08 99 700 793**

81964 29885 79224 29955 50036 29763 10900 75007
 84442 22562 73755 15524 24737
 37965 00874 90901 25268 80885 32854 23919 00240
 09618 11974 29188 28508 38271 28313 28959 03910
 86627 05907 96515 84552 28306 10353 73546 99844 24886
 74814 51592 28307 28503 75456
 28321 10314 16767 88050 19204
 96539 07027

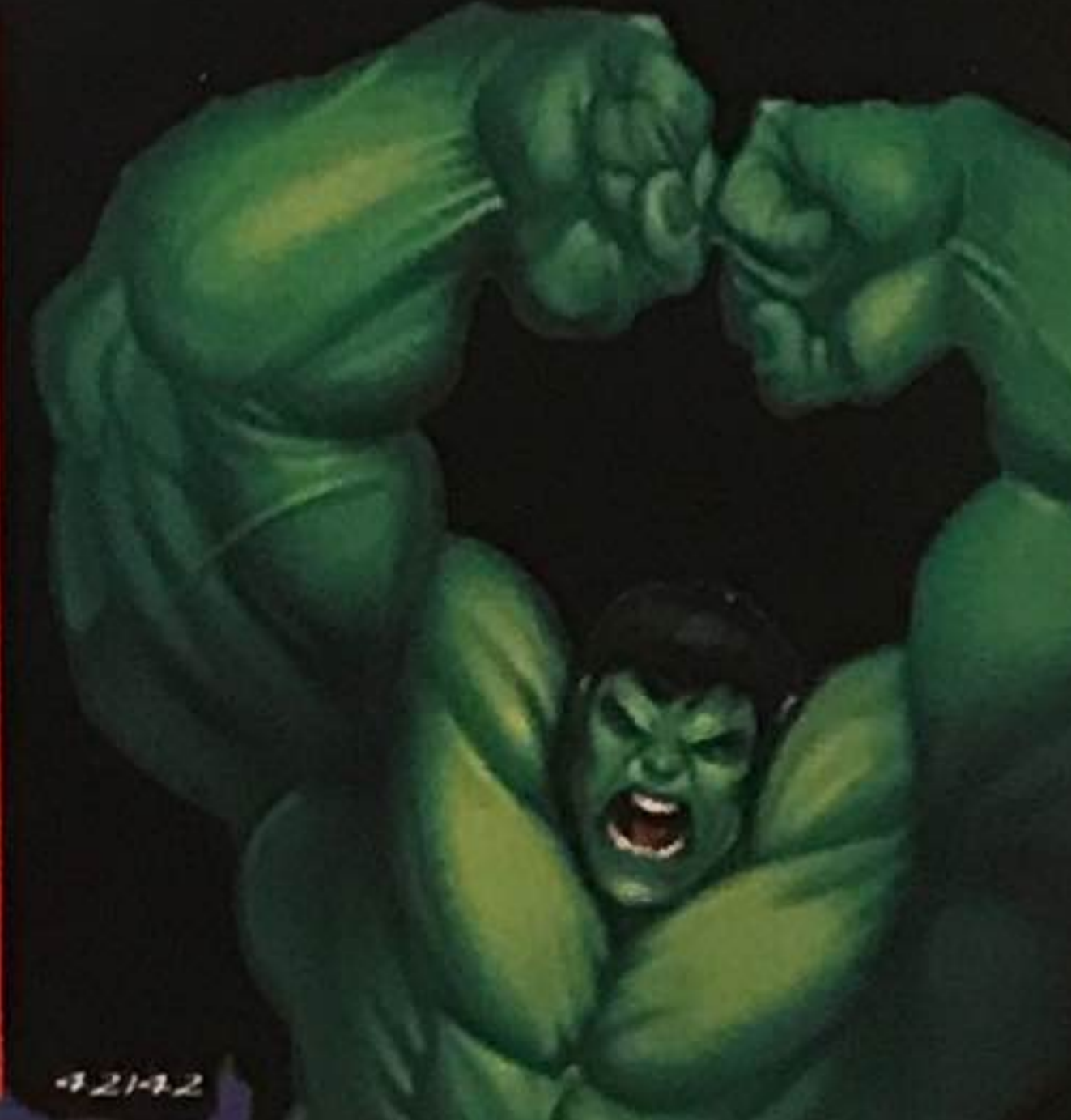
REJOINS NOTRE TRIBU !

envoie **CPCHAT** au **61617**
 0,35 €/ENVOI + PRIX DU SMS

aussi par tel **08 92 70 25 35**
 0,34 €/MIN

SONNERIES : Reçois la meilleure version selon ton modèle de portable !!

TOP	CINÉ		
09304 Lonely	86279 Mission cléopâtre	07248 Edward aux mains...	61632 Legend - main theme
08545 Candy shop	41892 2001 l'odyssée de...	70728 Friends	46009 Mc Gyver
49848 How we do	83672 24 heures chrono	64441 Gladiator	54257 Mission impossible
50113 Pom pom pom	67521 Alias	66927 Gothika	61638 Matrix
12150 How come	28419 Alien	70729 Ghostbusters	35181 Matrix 3
12837 Like toy soldiers	82142 Austin powers	92366 Halloween	64287 Matrix reloaded
88112 2 Fast 2 Furious	38149 Avalon	92367 Hannibal	75181 Men in black
44971 Ca fait zizir	79938 Buffy	64442 Highlander	71900 Pulp Fiction
55770 8 Mile	34337 Badboys	33705 Iznogoud	59288 Shrek 2
09638 L'avenir est à nous	91211 Banlieue 13	14005 Kill bill	81360 Smallville - Save Me
02321 La gagne	75149 Batman	70816 James Bond - Die another...	38200 Spiderman
09276 Just a lil bit	75203 Batman-Kiss from a...	75171 James Bond - Goldeneye	64454 Spiderman 2
88769 Drop it like it's hot	98766 Brice de Nice	24176 James Bond - Octopussy	54282 Spiderman (l'araignée)
08059 Vivons pour demain	55676 Capitain Flam	70733 La famille Adams	21310 Stargate
08315 Dancehall soldier	38180 Cliffhanger	38195 L'étrange Noël de Mr Jack	46067 Terminator
09129 Hate it or love it	46078 Conan le barbare	55674 Le Parrain	79876 The Incredibles
46233 Gangsta's paradise	28420 Dracula	55678 Les simpsons	75207 The Crow
11417 Ass like that	02663 Dragon ball Z	82616 Le seigneur des anneaux	38113 The Punisher
78990 Gravé dans la roche	75169 Dune	61672 Le seigneur des anneaux II	82982 X files
		06121 Le seigneur des ... III	16491 X-men




Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029 - Tarif depuis un poste fixe : 1,35€ / appel + 0,34€ / min - 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 : service édité par 3614 RCS B 411 864 986 - 1,50€/envoi + prix du sms - 2 sms maxi - Listes des compatibles : 0826 88 33 66 (0,15€/min) - Réclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. © Sandrine Gestin ; © 64 Telecom ; (c) Krystal Camprubi © MForma - MARVEL, Spider-Man, The Incredible Hulk, Daredevil, X-Men, Thor, Silver Surfer, Iron Man, Captain America and the distinctive likenesses thereof is/are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc.







Asakura Yoh fait partie d'une famille où tout le monde est shaman. Ils ont tous le don de communiquer avec les esprits pour s'approprier leur force et leur courage. Yoh rêve de devenir le Shaman King. Pour déterminer qui est le plus grand shaman, un tournoi, le "Shaman Fight", est organisé tous les 500 ans. Les shamans combattent pour décider qui est le meilleur d'entre eux.


Afin de ne pas rater le dernier train du soir, Manta Oyamada décide de traverser le cimetière de sa ville. Il voit, assis sur une stèle, un jeune garçon qui contemple les étoiles. Il lui demande de rester avec lui et ses amis. Manta est terrorisé en découvrant que les amis en question sont des fantômes qui lui font signe. Pris de panique, il s'enfuit en courant.

 Le lendemain, Manta explique à ses camarades qu'il a vu dans le cimetière un garçon qui était en compagnie de plusieurs fantômes. Mais ses camarades


refusent de le croire. Les cours commencent et le professeur présente un nouvel élève. Il s'appelle Asakura Yoh. Manta le reconnaît immédiatement : c'est le garçon qui était dans le cimetière. Manta lui demande de confirmer qu'il était bien au cimetière avec des fantômes la veille, mais Yoh lui répond que les fantômes n'existent pas. À la fin des cours, Manta décide de le suivre pour le confondre. Yoh le surprend et s'excuse d'avoir menti. Il lui explique qu'il est venu ici pour parfaire son apprentissage de shaman !


 Manta fait de suite des recherches sur les shamans dans une encyclopédie et apprend ainsi un certain nombre de choses. Le shaman est celui qui relie les deux mondes, celui des morts et des vivants. Le shaman peut se mettre en transe. Il entre en communication avec dieu, les saints et les âmes des morts. Grâce au pouvoir des forces occultes, il peut aussi être guérisseur. C'est un expert en surnaturel qui sait retransmettre la parole des disparus. Les shamans ont été au centre des sociétés dans les temps anciens. Ils ont disparu de notre monde mais continuent à vivre parmi nous de façon plus discrète.

 En se rendant au cimetière le soir suivant pour retrouver Yoh, Manta découvre que le "gang" du bâton de Ryu squatte le cimetière et en a fait son QG. Leur chef, monsieur Ryu, vient de violer la tombe d'Amidamaru, un samouraï très réputé. Mais les membres du gang ayant peur d'une malédiction s'affolent et, dans leur précipitation, surprennent Manta en train de les écouter. Ils le capturent et lui donnent une leçon. Le jour suivant, Yoh, qui a appris ce qui s'est passé par l'intermédiaire des fantômes, décide de venger Manta. Il prend ce dernier par le bras et se rend au cimetière. Ils se retrouvent tous deux face à la bande de Ryu.

 Yoh utilise ses pouvoirs de shaman pour faire apparaître le fantôme du samouraï Amidamaru. Puis, il fusionne avec le samouraï après l'avoir transformé en une sorte de boule. C'est maintenant Amidamaru qui contrôle le corps de Yoh. Il réussit à défaire en quelques secondes Ryu et sa bande. Yoh demande à Amidamaru de

devenir son ami mais celui-ci refuse, parce qu'il attend quelqu'un.

 Yoh et Manta partent à la recherche de Harusame (le sabre d'Amidamaru), qui se trouve dans un musée de la ville. Il est en très mauvais état à cause du passage du temps. De plus, il est gardé par le fantôme de Mosuke, le meilleur ami de Amidamaru, qui n'est autre que celui qui a forgé l'épée. Il explique à nos deux héros qu'il a été tué avant d'avoir pu donner l'épée à Amidamaru. Yoh propose à Mosuke de fusionner avec lui afin de restaurer le sabre pour le remettre à Amidamaru. Après avoir fusionné avec Mosuke, il répare le sabre. Peu après, Yoh remet à Amidamaru l'épée et celui-ci accepte enfin de devenir son compagnon.

 C'est ainsi que commencent les aventures de Yoh et Amidamaru. Leur amitié va se renforcer et ils viendront en aide à diverses personnes. Les aventures de nos deux héros débutent réellement lors de leur rencontre avec un garçon du nom de Tao Ren. Ce dernier veut s'emparer d'Amidamaru. Il tente de contrôler les fantômes les plus puissants, afin de créer une sorte d'armée pour nettoyer le monde du mal et devenir le Shaman King. Il va affronter Yoh et Amidamaru mais sera vaincu. À peine remis de ce combat, Yoh se retrouve face à celle qu'il a tenté de fuir en venant dans cette ville, Anna Itako Kyoyama. Tous les membres de la famille de Yoh sont des shamans, leur don reste dans la famille, grâce à des mariages arrangés avec d'autres familles de shamans. Itako est la fiancée de Yoh, elle considère qu'elle doit l'entraîner, afin qu'il gagne le Shaman Fight et devienne Shaman King.



Qui est qui dans Shaman King ?

Présentation rapide des principaux personnages.

Yoh Asakura

13 ans. Il appartient à une grande lignée de shamans et est venu au Japon dans le but de continuer son entraînement. C'est un garçon cool qui ne s'énerve pratiquement jamais. Il a toujours des écouteurs sur les oreilles. Il peut invoquer les morts pour qu'ils lui apportent leur aide. Il les utilise d'ailleurs, même pour faire ses devoirs.

Anna Itako Kyoyama

C'est la fiancée désignée pour Yoh par sa famille. Elle possède le pouvoir d'appeler tous les fantômes, même ceux déjà montés au ciel. Elle a été élevée par sa grand-mère. Elle a aussi décidé que Yoh devait devenir le Shaman King et s'occupe ainsi de son entraînement. Elle a un sale caractère, elle est autoritaire et très prétentieuse.

Manta Oyamada

Camarade de classe et ami de Yoh, il a aussi le pouvoir de voir les morts. Il est de petite taille et avant de rencontrer Yoh, c'était un petit génie qui passait son temps à travailler. Il a toujours avec lui une encyclopédie, dont il se sert à chaque fois qu'il ne comprend pas quelque chose.

Amidamaru

C'est le fantôme préféré de Yoh. Il a été tué, il y a 600 ans, alors qu'il était âgé de 24 ans, trahi par celui qu'il avait juré de servir. Il s'est battu une nuit entière et a fini par être tué à cause de la fatigue. Grâce à Yoh, l'âme d'Amidamaru a été libérée de ce qui la retenait sur terre. Mais en guise de remerciement, il a décidé de rester avec Yoh pour l'aider et le protéger.

Tao Ren

Ce jeune shaman vient de Chine et c'est un grand idéaliste. Il veut devenir Shaman King, afin de changer le monde, combattre le mal et ceux qui le font. Il est issu d'une famille au passé très trouble. Il a toujours sur lui une valise dans laquelle, il garde une lance très tranchante appartenant à Bason, son fantôme. Il est très sûr de lui et pense qu'un fantôme doit lui être totalement soumis pour bien le servir. Il ne croit pas en l'amitié entre humains et fantômes.

Baston

Le fantôme de Tao Ren est à l'origine un grand guerrier chinois. Il est dévoué corps et âme à Tao et donne même parfois l'impression d'avoir peur de lui. Il est combatif et maîtrise totalement le combat à la lance.

Épisode
45

Une puissance extraordinaire

Bulma et les autres n'arrivent pas à en croire leurs yeux : comment Végéta a-t-il pu réussir à se remettre



de ses blessures aussi rapidement ? Maintenant que leur ennemi se trouve sur Namec non loin d'eux, la recherche des boules de cristal risque de devenir plus compliquée. Ce que ne savent pas nos trois amis, c'est que le grand Freezer est lui aussi sur Namec et qu'il a déjà

en sa possession trois boules de cristal. Freezer est à la tête d'une puissante armée de guerriers qui lui obéissent au doigt et à l'œil. Deux guerriers qui semblent plus puissants que les autres assurent la garde personnelle de Freezer, ils l'accompagnent partout et c'est à eux que sont confiées les missions les plus périlleuses. Grâce à leurs détecteurs



d'énergie, les guerriers de Freezer le préviennent que Végéta est arrivé sur Namec. Cela n'étonne pas Freezer, qui connaît parfaitement les intentions de Végéta, mais ce qui

intrigue tous les guerriers est l'atterrissage sur Namec d'un vaisseau spatial dont ils n'arrivent pas à



localiser la position exacte. Ce vaisseau est bien sûr celui de Sangohan et de ses deux compagnons. Mais, ignorant à qui il appartient, les guerriers préfèrent d'abord s'occuper de Végéta.

Un guerrier de l'armée de Freezer est déjà partie sur les traces de Végéta. Les deux hommes se connaissent bien, cela fait longtemps qu'ils sont rivaux et c'est pourquoi ce guerrier a



été désigné pour effectuer cette mission. Après avoir trouvé l'endroit où s'était posé Végéta, il tente d'établir sa nouvelle position grâce à un détecteur d'énergie. Végéta, de son côté, a repéré le guerrier qui est à sa recherche avec son détecteur. Sûr de lui, il attend son ennemi sans même se cacher. Crillin propose à ses compagnons de voyage de rentrer sur Terre, mais Sangohan n'est pas de son avis : s'ils partent maintenant, ils ne pourront plus jamais ressusciter leurs amis. Mais s'ils décident de rester, ils risquent de se faire tuer par Freezer et ses sbires. Sangohan a



perçu la présence de guerriers qui se dirigent droit vers eux. Les deux guerriers font partie de l'armée de Freezer, ils ont reçu l'ordre de tuer tous ceux qu'ils rencontreront sur Namec. Crillin et Sangohan comprennent vite que ce sont des ennemis et se préparent à les affronter. Les guerriers de l'espace, qui se fient à leurs détecteurs pensent qu'ils n'ont rien à craindre de Sangohan et Crillin. Ainsi, pour commencer, l'un des guerriers lance une attaque sur le vaisseau afin de le détruire. Pour Crillin et sa bande, il est désormais impossible de retourner sur Terre. Énervés par ce qu'il vient d'arriver, Crillin et Sangohan éliminent leurs adversaires en un rien de temps. Le détecteur ne sert pas uniquement à repérer une source d'énergie, il peut aussi transmettre tout ce qui se passe aux autres guerriers. Freezer est donc maintenant averti de la présence de trois terriens sur Namec, et que deux d'entre eux possèdent un niveau de puissance très élevé.

perçu la présence de guerriers qui se dirigent droit vers eux. Les deux guerriers font partie de l'armée de Freezer, ils ont reçu l'ordre de tuer tous ceux qu'ils rencontreront sur Namec. Crillin et Sangohan comprennent vite que ce sont des ennemis et se préparent à les affronter. Les guerriers de l'espace, qui se fient à leurs détecteurs pensent qu'ils n'ont rien à craindre de Sangohan et Crillin. Ainsi, pour commencer, l'un des guerriers lance une attaque sur le vaisseau afin de le détruire. Pour Crillin et sa bande, il est désormais impossible de retourner sur Terre. Énervés par ce qu'il vient d'arriver, Crillin et Sangohan éliminent leurs adversaires en un rien de temps. Le détecteur ne sert pas uniquement à repérer une source d'énergie, il peut aussi transmettre tout ce qui se passe aux autres guerriers. Freezer est donc maintenant averti de la présence de trois terriens sur Namec, et que deux d'entre eux possèdent un niveau de puissance très élevé.





Freezer trouve néanmoins étrange la présence sur Namec de guerriers dont il ne connaît pas les origines. Pourtant, il ne s'en soucie pas vraiment, car il sera bientôt le maître de l'univers grâce au pouvoir des boules de cristal. Sur Terre, Sangoku n'en peut plus de rester enfermé à l'hôpital. De plus, Chichi et lui se demandent bien comment Sangohan se débrouille dans sa mission sur Namec. Bulma, quant à elle, pleure toutes les larmes de son corps en contemplant le vaisseau complètement détruit. Crillin et Sangohan es-



sayent de lui remonter le moral mais rien n'y fait, Bulma n'est pas aussi optimiste qu'eux. Le guerrier chargé de retrouver Végéta arrive enfin devant lui. L'un des principaux points faibles des guerriers est qu'ils se fient aveuglément à leurs détecteurs d'énergie. Végéta le sait bien et en profite. Lorsqu'il s'est battu sur



Terre, il a passé beaucoup de temps à s'entraîner mais aussi à apprendre à concentrer sa puissance. Le guerrier, qui pensait être plus fort que lui, voit ainsi l'énergie de Végéta augmenter très rapidement. La force de Végéta croît tellement que le détecteur de son ennemi et celui d'un garde de Freezer explosent sous le choc. Les deux gardes personnels de Freezer n'en croient pas leurs yeux : la force de Végéta est maintenant supérieure à la leur. Freezer n'est pas étonné, il sait que suite à son combat sur Terre, Végéta s'est entraîné très durement.



L'ennemi chargé de tuer Végéta sait qu'il n'a plus aucune chance de le battre maintenant que Végéta a atteint un niveau de



puissance si élevé. Il essaye de convaincre Végéta de le laisser se ranger de son côté, mais Végéta n'est pas dupe. Le guerrier lui lance alors plusieurs boules d'énergie explosives. Végéta évite facilement l'attaque de son adversaire et décide d'en finir avec lui une bonne fois pour toutes. D'un simple coup

de poing, il terrasse l'homme de main de Freezer.

Pendant ce temps, celui-ci, accompagné de son armée, se dirige vers un village où demeurent des habitants de Namec qui pourront sans doute leur

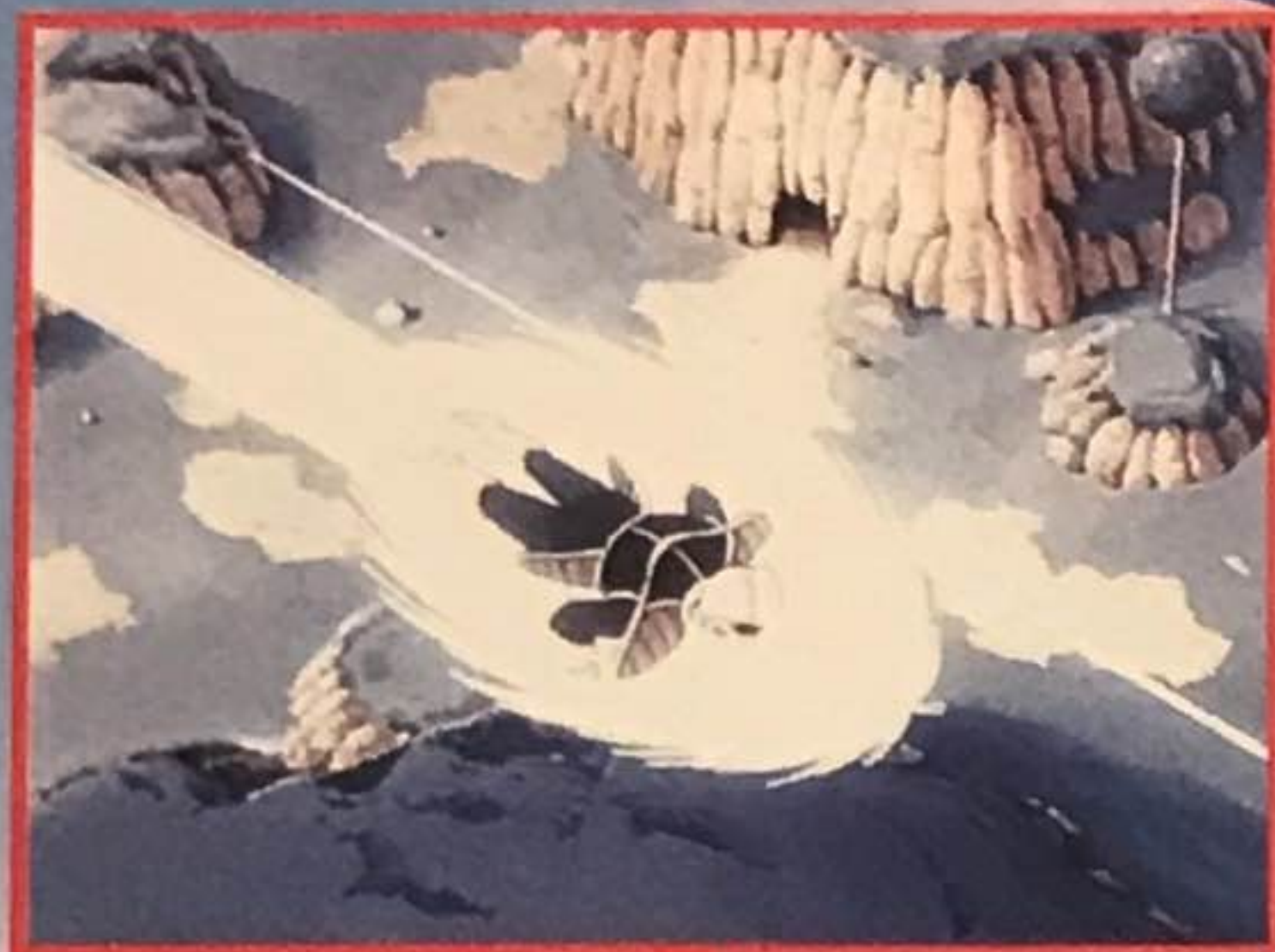
dire où se trouve la prochaine boule de cristal. Crillin et les autres cherchent un abri pour se cacher, puisqu'ils ne peuvent pas utiliser leur énergie sans courir le risque de se faire repérer. Il leur est donc impossible de voler. C'est en arpentant les paysages de Namec à pied qu'ils finissent par trouver une grotte où se reposer. Mais alors qu'ils s'apprêtent à s'y abriter, ils sentent une terrible énergie se diriger vers eux.



de poing, il terrasse l'homme de main de Freezer. Pendant ce temps, celui-ci, accompagné de son armée, se dirige vers un village où demeurent des habitants de Namec qui pourront sans doute leur



Jusqu'au bout de l'univers

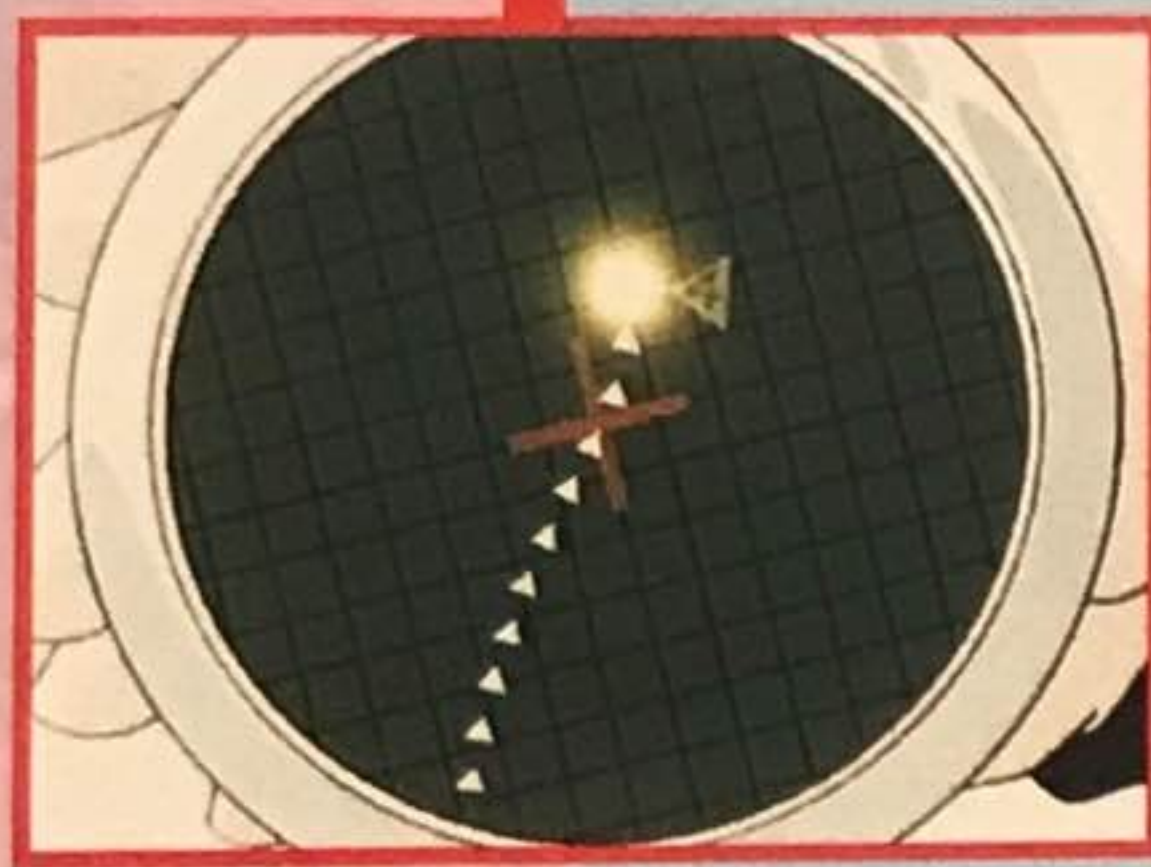


Crillin ressent plusieurs puissances qui approchent. Pour ne pas être vus, nos trois amis se cachent immédiatement dans une grotte. En fait, les différentes

forces que Crillin percevait ne sont autres que celles de Freezer et de ses hommes, qui se dirigent vers une ville voisine. Après s'être assurés qu'ils n'ont plus rien à craindre,

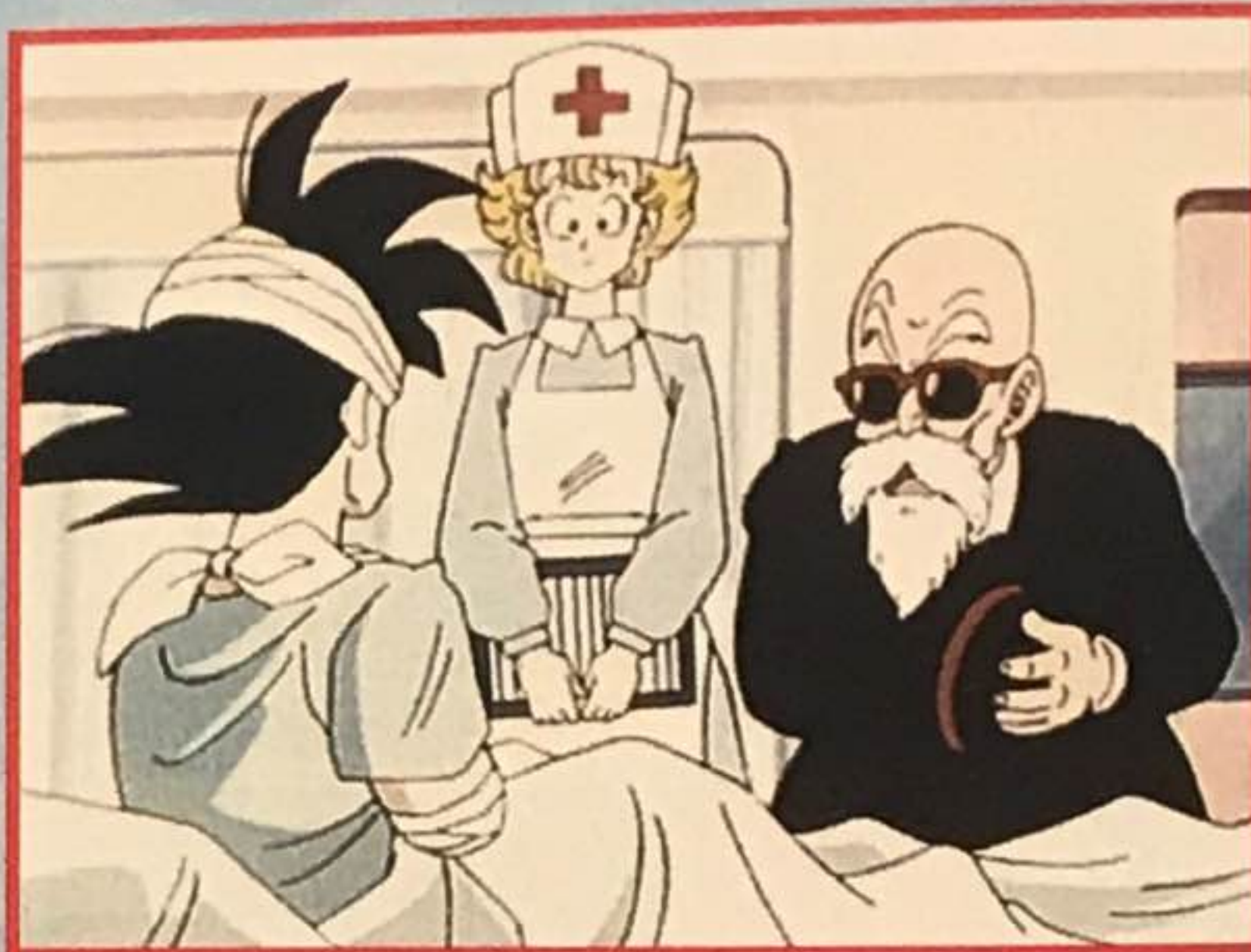
Crillin et les autres sortent de la caverne. Quand Freezer est passé au-dessus d'eux, le radar indiquait que quatre boules de cristal étaient en sa possession. Sangohan et Crillin ont du mal à quantifier l'énergie de Freezer tant celle-ci est impressionnante. Grâce au

détecteur de boules de cristal, Bulma comprend que Freezer et ses guerriers se dirigent vers une cinquième boule. Crillin et Sangohan partent pour espionner leurs ennemis. Pendant ce temps, Bulma contacte



Tortue Géniale, resté sur Terre, pour lui expliquer tout ce qui s'est

passé. Tortue Géniale n'en croit pas ses oreilles et il se rend tout de suite à l'hôpital pour tout raconter à Sangoku.



Tortue Géniale attend que Chichi s'absente un peu pour tout répéter à Sangoku. Yajirobé inter-



rompt la discussion entre Sangoku et Tortue Géniale pour apporter des haricots magiques. Sangoku en mange un et le résultat se fait immédiatement sentir. Il enlève ses bandages et il revêt la tenue que Khaïo lui avait donnée. Lorsque le père de Bulma était venu voir



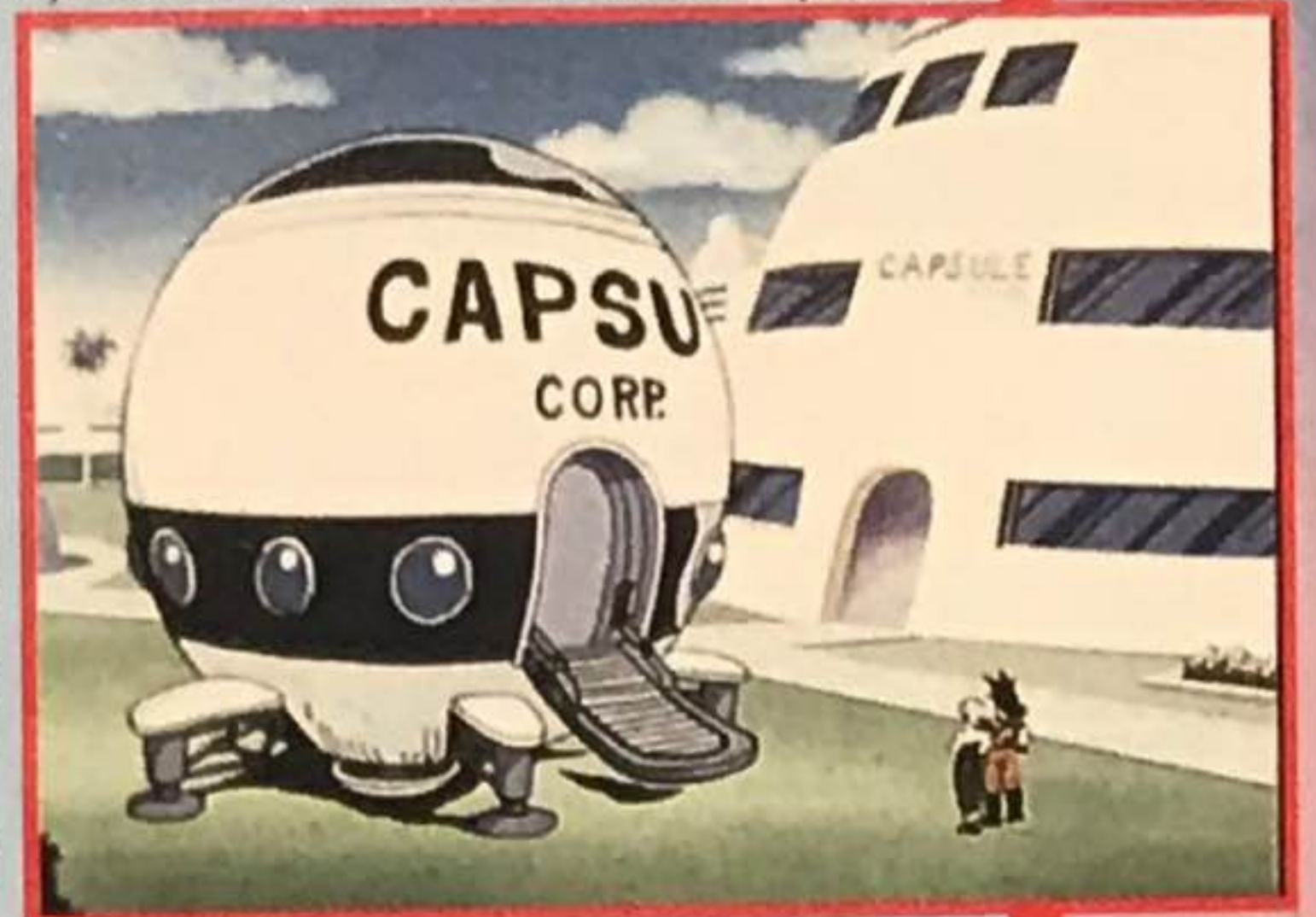
Sangoku à l'hôpital, il lui avait dit qu'il pourrait construire un vaisseau spatial pour qu'il puisse lui aussi aller sur Namec. Mais comme il lui faut se procurer du matériel spécial pour construire un vaisseau, le père de Bulma a dû rechercher l'appareil qui avait servi à Sangoku pour venir sur Terre quand il n'était encore qu'un enfant. À partir de ce vaisseau, le père de Bulma parvient à en concevoir un autre beaucoup plus

grand. Sangoku appelle son nuage magique et part chez les parents de Bulma sans même prévenir Chichi. Sur Namec, Crillin et Sangohan continuent de suivre les guerriers en essayant de ne pas se faire repérer.





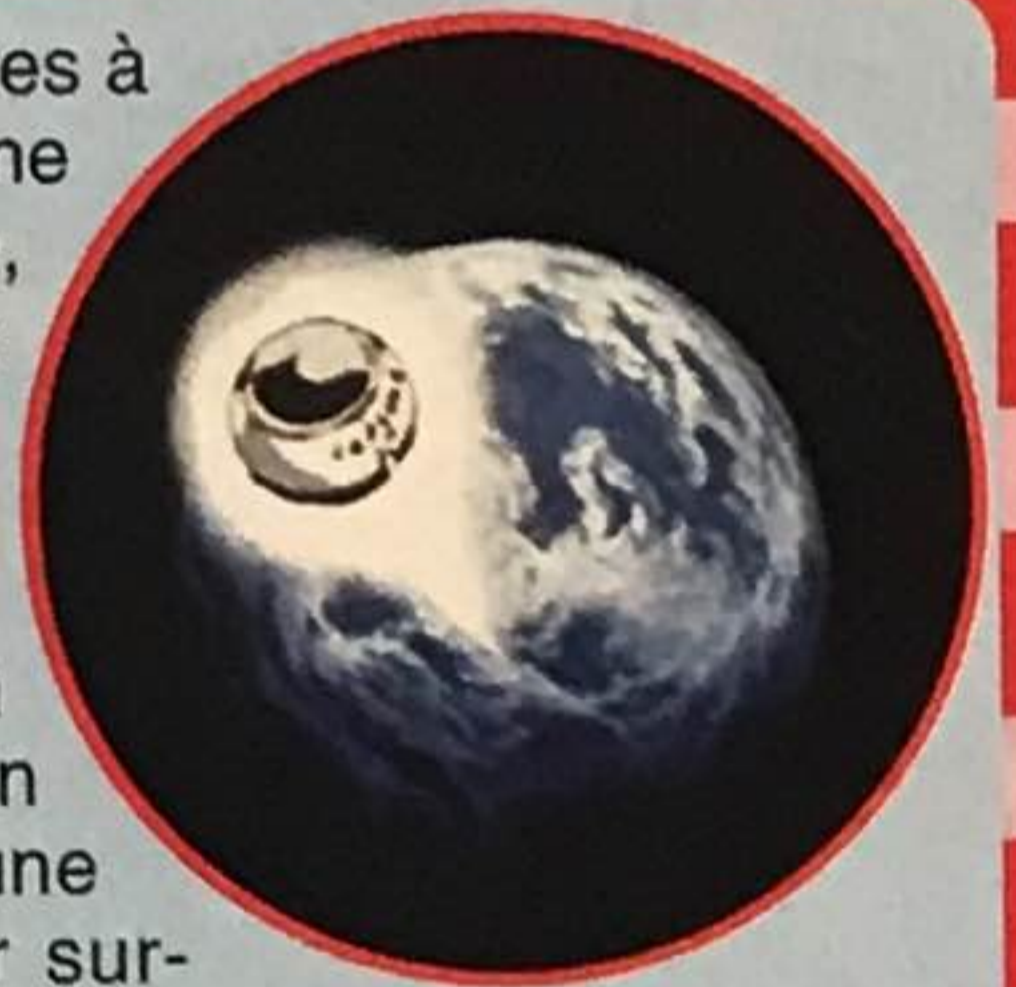
A son arrivée, Sangoku est accueilli par la mère de Bulma qui le prévient que le vaisseau n'est malheureusement pas encore terminé. De plus, celui-ci ne ressemble pas à celui qu'ont emprunté Crillin et ses amis, son design est plus humain. Le père de Bulma fait visiter le vaisseau à Sangoku, la pièce principale est immense : cela va permettre à Sangoku de s'entraîner pendant son trajet. Le père de Bulma a suivi à la lettre les indications de Sangoku, il a donc rajouté un appareil spécial qui peut modifier l'apesanteur, et grâce auquel Sangoku va pouvoir s'exercer dans des conditions extrêmes. Tout semble fini et Sangoku ne comprend pas pourquoi la mère de Bulma



lui a dit qu'il restait encore quelques détails à régler. En réalité, le père de Bulma ne sait pas où placer les enceintes de la chaîne stéréo. Mais il est certain que cela n'a aucune importance pour Sangoku.



Six jours de voyage seront nécessaires à Sangoku pour arriver sur Namec. Il ne faut donc pas perdre une seule minute, Sangoku met en route le vaisseau et part à toute vitesse sans même dire



au revoir ou merci. De leur côté, Crillin et Sangohan gravissent une falaise pour surveiller Freezer et son armée. Ils découvrent aussi que les boules de cristal sont deux fois plus grosses que sur Terre. Freezer et un de ses hommes ont senti la présence de Sangohan et Crillin, mais ne voyant aucune silhouette, pensent que la source d'énergie émane en réalité d'une bête sauvage qui erre à proximité. Sangoku



enclenche l'appareil servant à modifier l'apesanteur et le règle sur un niveau vingt fois supérieur à celui de la Terre. Il est clair que pendant ces six jours son entraînement sera des plus intensifs.



Les Namecs contre le tyran



Les hommes de Freezer ont capturé des Namecs pour les interroger. Crillin se demande de quelle planète viennent les hommes de Freezer : ils sont habillés comme des guerriers de l'espace mais ils



n'ont pas de queue de singe. De plus, Raditz avait dit que Sangoku et Sangohan étaient les derniers de leur espèce. En comptant Végéta, aujourd'hui, il ne reste plus que trois guerriers de l'espace. Crillin, ne voyant pas Végéta, en déduit qu'il



doit être déjà parti à la recherche des boules de cristal. Les guerriers réunissent les Namecs devant Freezer, qui commence son interrogatoire. En premier lieu, il veut savoir où sont les autres Namecs, il sait, en effet, que d'autres se trouvent non loin. Les Namecs restent

debout sans rien lui dire. Freezer n'apprécie guère ce silence et prépare une boule d'énergie avec un seul de ses doigts. De son côté, Sangoku



continue à s'entraîner durement dans son vaisseau qui file à toute allure vers Namec.

Freezer repose sa question une dernière fois et l'un des Namecs lui répond mais dans la langue de la planète. Freezer, sachant que les Namecs peuvent parler parfaitement sa langue, lui ordonne de répondre. Le Namec lui confie que trois autres personnes sont parties travailler dans les champs. En second lieu, Freezer demande où se trouvent les boules de cristal. Le Namec lui répond qu'il n'en sait rien.



Freezer le menace en expliquant que ce n'est pas le premier interrogatoire qu'il mène sur cette planète et, comme maintenant, les personnes qu'il avait interrogées ne voulaient pas lui répondre. Il a donc fallu qu'il

les exécute un par un pour qu'ils lui racontent tout sur les boules de cristal. Il sait qu'il en existe sept en tout et qu'elles ont été créées il y a bien longtemps. Il sait aussi que chaque boule est confiée à un gardien. Végéta, grâce à son appareil, entend tout ce que raconte Freezer et comprend mieux comment il a fait pour collecter autant d'informations.

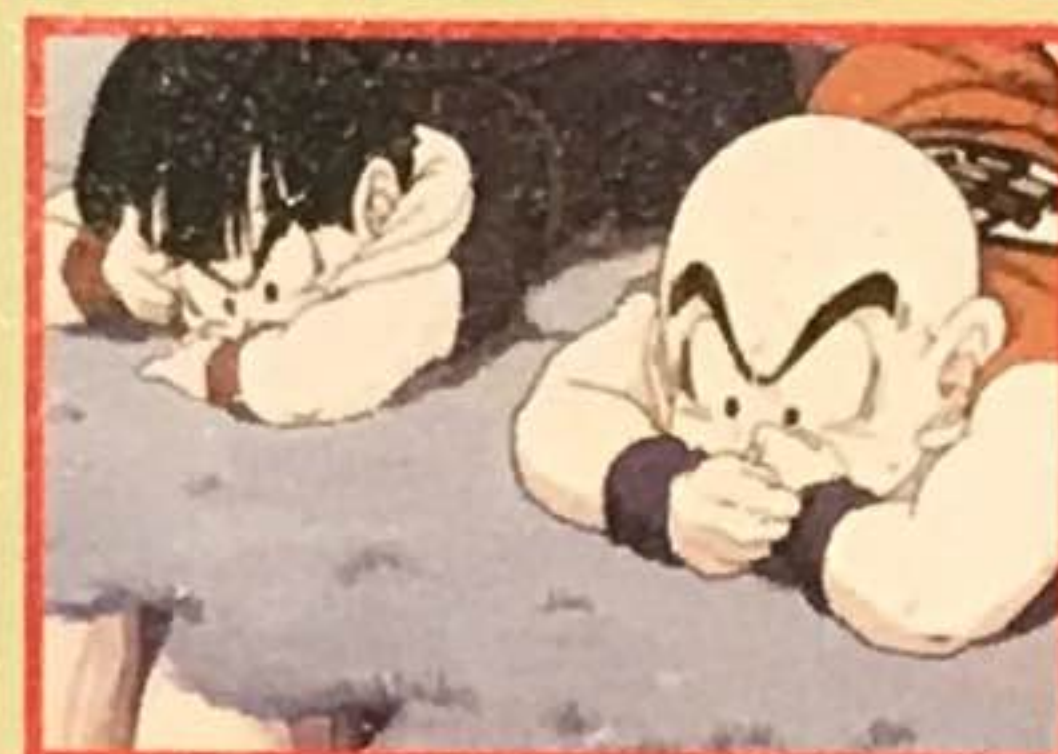




Freezer ordonne à l'un de ses hommes de faire une petite démonstration de sa force. Le guerrier élimine



deux Namecs avec une grande facilité. Un des Namecs qui a été épargné demande à Freezer pourquoi il désire s'emparer des boules de cristal. Freezer veut accéder à la vie éternelle. Sur les trois Namecs restant, deux sont des enfants. Freezer repose sa question sur les boules de cristal. Puisque le Namec adulte ne veut pas lui répondre, Freezer propose de tuer l'un des deux enfants. Sangohan ne peut alors pas s'empêcher



de s'énerver, et commence sans le vouloir à augmenter sa force, ce qui apparaît immédiatement sur l'appareil des guerriers. Cette fois, ils sont certains qu'il ne s'agit pas d'une bête. Pile à ce moment-là, trois nouveaux Namecs arrivent, et ils semblent être vraiment très forts.



Les trois Namecs sont prêts à se battre, et l'un des guerriers de Freezer mesure leur force qui, si on les additionne, n'atteint que trois mille unités. Dans son vaisseau, Sangoku est à bout de



forces et est affamé, mais il doit continuer son entraînement. Plusieurs guerriers se lancent dans un combat contre les Namecs, mais il s'avère que leur puissance est en réalité beaucoup plus élevée que ce qu'avait indiqué l'appareil. Les Namecs réussissent à battre les hommes de Freezer en un rien de temps. Il ne reste maintenant que Freezer et ses deux hommes de main. Le Namec qui était resté avec les



deux enfants vient de comprendre que c'est grâce à leurs détecteurs que les guerriers réussissaient à trouver où étaient cachés les habitants de Namec. S'ils parviennent à les détruire, les guerriers ne pourraient plus trouver les boules de cristal. C'est maintenant au tour de l'un des hommes de main de Freezer de se battre, mais avant de commencer le combat, un Namec réussit à détruire son appareil.



Les autres détecteurs sont aussi détruits par les autres Namecs. Fou de rage, un des guerriers concentre son énergie et se lance véritablement à l'attaque.

Un soldat impitoyable



C'est donc au tour de l'un des hommes de main de Freezer de passer à l'attaque. Celui-ci est gros et son corps rose est recouvert de pointes. Il se lance contre le Namec qui a détruit son détecteur. Au moment où le guerrier allait frapper, Freezer lui ordonne de s'occuper d'abord des trois autres Namecs. Sans réfléchir, le soldat obéit et fonce vers ces ennemis. Le guerrier rose disparaît et réapparaît



derrière un des Namecs. Grâce à ses longs doigts pourvus de griffes, il lui transperce le ventre. Puis, il se tourne vers un autre adversaire et sort de sa bouche une boule d'énergie qui va désintégrer son ennemi. Il ne reste plus qu'un Namec sur les trois contre

qui, il doit se battre. Ce dernier tente une attaque d'énergie contre l'ennemi rose, mais il ne fait pas le poids, son adversaire évite l'attaque et force vers lui la tête la première et l'encastre dans une pierre. Freezer demande au Namec restant de lui donner la boule de cristal qu'il cache.



Le Namec veut bien donner la boule de cristal, mais en échange il demande à Freezer d'épargner les deux enfants.



Sangoku continue sans relâche de s'entraîner avec ses altères. Le Namec donne à Freezer sa boule de cristal et lui demande de partir. Mais Freezer veut d'abord savoir où se trouvent les autres boules de cristal, le Namec refuse de trahir ses proches. Freezer ordonne à son guerrier de tuer le Namec et les deux enfants. Le soldat rose sort une nouvelle fois une



boule d'énergie de sa bouche, mais au lieu de s'en prendre au Namec adulte, il tue un des

deux enfants qui essayait de fuir. Sangohan n'arrive pas à contenir sa rage, Crillin le dissuade d'intervenir, car ils ne font pas le poids.

Le guerrier rose élimine le Namec adulte, il ne reste plus qu'un enfant. Au moment où l'horrible guerrier allait donner le coup de grâce à l'enfant Namec, Sangohan ne pouvant plus se contenir, fonce sur l'ennemi et lui



donne un coup de pied dans le visage. Surpris le guerrier rose ne peut éviter l'attaque et il encasse de plein fouet le coup de pied de Sangohan. L'attaque est tellement forte que le soldat se trouve projeté contre une maison.

Le soldat rose se relève fou de rage, il s'apprête à attaquer Sangohan qui n'a pas peur de lui et qui est même prêt à se battre.



enfant et ordonne à Sangohan de prendre la fuite. Nos deux héros accompagnés du Namec s'envolent à toute vitesse pour échapper à l'ennemi. Le soldat rose est sonné, mais Freezer lui ordonne de poursuivre ses ennemis. D'un bon, le guerrier s'envole et rattrape San-



pour les détruire mais aussi pour les ralentir. Crillin lâche le Namec et se fait attraper par son ennemi.

Crillin sort à son tour de sa cachette et attaque le soldat rose par surprise. Ensuite, Crillin attrape le Namec



gohan et Crillin. Nos deux compagnons et le Namec ont beau aller le plus vite possible, l'ennemi gagne du terrain sur eux. Freezer regarde de loin ce qui se passe, mais une falaise l'empêche de bien voir, uniquement en clignant des yeux, il arrive à faire exploser la falaise. La poursuite dans les airs continue et le guerrier les rattrape un peu plus chaque seconde. Il leur lance des boules d'énergie

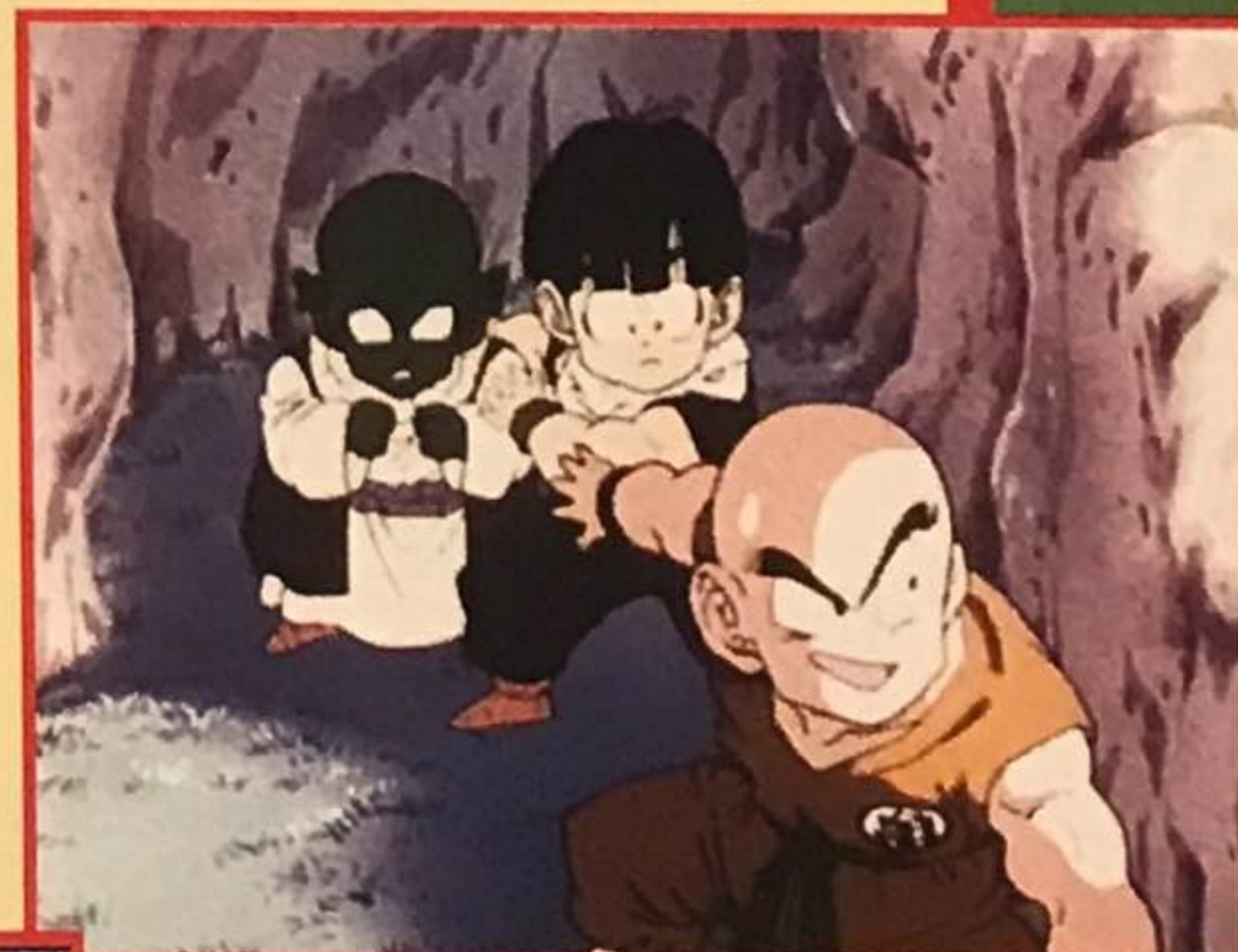


Crillin n'est pas aussi faible que pense son ennemi, il se dégage en lui donnant un coup



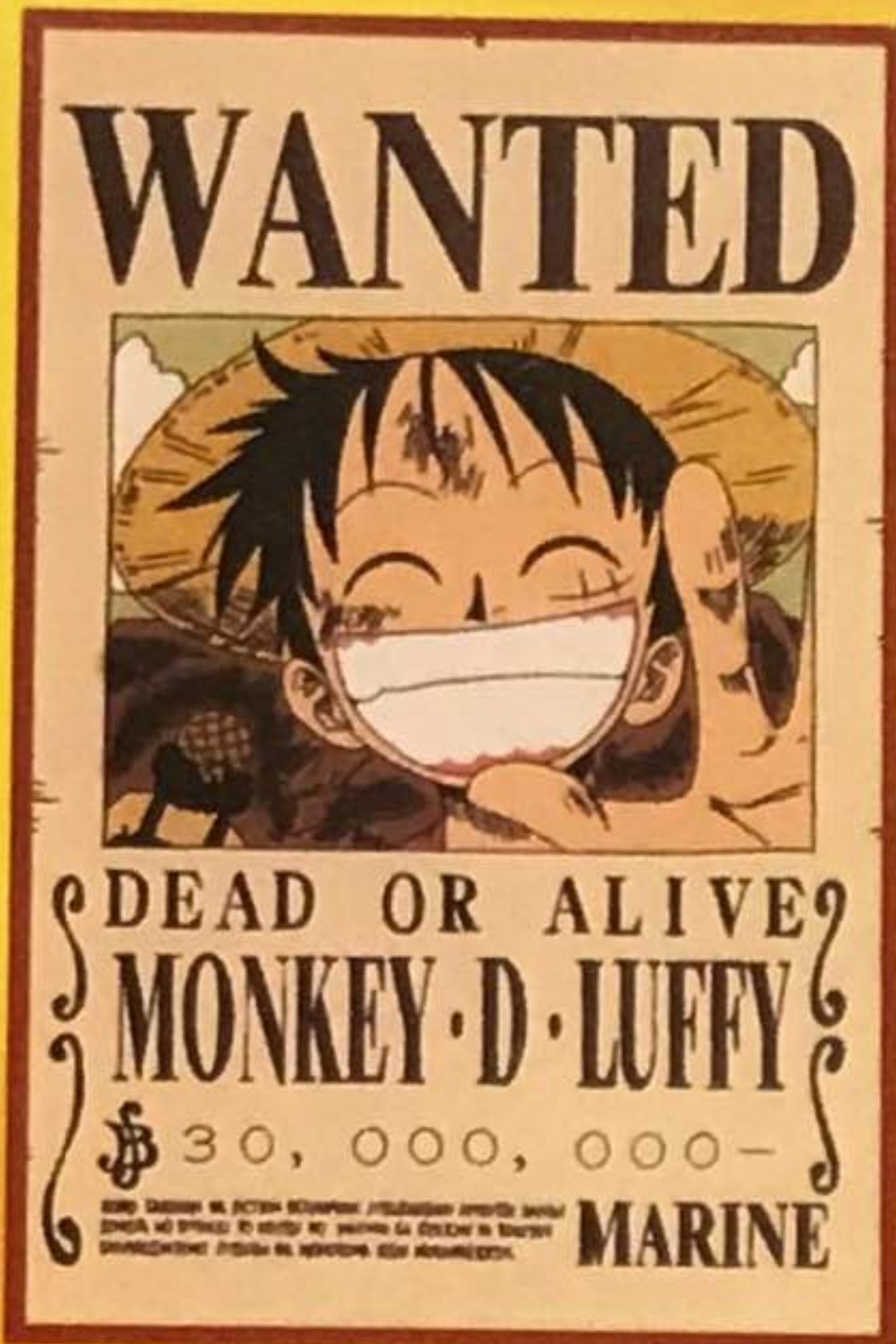
n'arrivent pas à le semer, Crillin décide d'utiliser la technique de la morsure du Soleil pour aveugler son ennemi. Opération réussie, le soldat rose est aveuglé pour quelques instants. C'est juste le temps qu'il faut à Crillin, Sangohan

de tête. Sangohan réussit à rattraper le Namec avant qu'il ne touche le sol. Étant donné qu'ils



et le Namec pour se cacher. Le guerrier rose est fou de rage, il survole les environs pour essayer de les retrouver. Bien cachés, Crillin et les autres espèrent que le guerrier ne les retrouvera pas, sinon ils seront obligés de se battre contre lui. Et ils savent que le combat est perdu d'avance.

ONE PIECE



One Piece est peut-être la série la plus fun qui passe en ce moment à la télévision française. Le héros, Luffy, est un jeune garçon qui rêve d'être pirate depuis qu'il est tout petit. Ses rêves ont bien failli s'envoler le jour où il a mangé par erreur un fruit qui a rendu son corps élastique. Et depuis, son corps se dilate au contact de l'eau. Voici la présentation du caractère de Luffy et de toutes ses attaques, qui sont autant de techniques surprenantes qu'il a mises au point pour tirer avantage de son corps élastique.

Monkey. D. Luffy

Luffy est âgé de 17 ans, c'est un garçon intrépide et naturellement doté d'une grande curiosité. Il ne réfléchit jamais avant de passer à l'acte. Il est spontané et improvise à mesure qu'il avance. Il n'a pas peur de mourir, ce qui fait de lui quelqu'un de dangereux. Après qu'il ait mangé le fruit du caoutchoutier que Shanks possédait, son corps est devenu

élastique et Luffy a passé 10 ans à s'entraîner pour pouvoir utiliser son corps. Son rêve est de devenir le pirate le plus connu du monde. Pour cela, il veut être le premier à récupérer le fameux One Piece. Il s'agit d'un fabuleux trésor caché par le seigneur des pirates, il y a bien longtemps. D'ailleurs, tous les pirates du monde sont à la recherche de ce trésor.

Cependant, il faut traverser la Route du péril pour le trouver. Luffy est très gourmand et sa première priorité dans la vie est de manger et de se remplir le ventre. Il est très fidèle en amitié et prêt à tout pour ses amis. Sa vocation de pirate est née quand il était petit. Luffy admirait plus que tout le pirate Shanks. C'est lui qui lui a offert le fameux chapeau de paille qu'il porte tout le temps.

Un jour, alors qu'il s'était mis en danger, Shanks n'a pas hésité à risquer sa vie pour le sauver. Et il a perdu son bras, arraché par un requin. La tête de Luffy est mise à prix pour 30 millions dans l'est bleu. C'est en mettant hors de combat Arlong et ses hommes-poissons qu'il a acquis sa notoriété.



Les points FAIBLES de Luffy

- S'il tombe à l'eau son corps se dilate complètement et il ne peut plus du tout bouger. Il se met à flotter jusqu'à ce qu'il coule.
- Luffy ne craint pas les balles mais en revanche, il peut être blessé ou tué par un couteau.
- Il craint aussi le granit marin, qui lui fait perdre toutes ses forces.

Le corps de Luffy

Le jour où il a avalé le fruit du démon, sa vie a radicalement changé. Le corps de Luffy s'est modifié et il est devenu élastique. Luffy a donc dû élaborer diverses techniques pour se battre et se protéger grâce à son corps élastique, qu'il peut étirer à volonté.

Le chewing bullet est le nom qu'il a donné à une technique qui consiste à allonger son bras pour donner un coup de poing à quelqu'un.

Le chewing axe consiste à allonger et lever la jambe vers le ciel, puis à donner un coup de genou très puissant sur le sol. Luffy peut ainsi casser un objet ou donner un coup sur la tête d'un adversaire.

Le chewing rocket lui permet de faire un bond dans les airs grâce à l'élasticité de son corps. Il peut ainsi voler très haut. Le chewing bazooka ressemble au Kaméhamé de DBZ. Luffy lance son bras en arrière, afin de prendre de l'élan et donne un coup avec la paume de sa main à son adversaire grâce la vitesse de retour.

Le chewing faucille consiste à allonger les deux bras et à tourner sur soi-même pour balayer tout ce qui est autour.

Le chewing coup de boule qu'utilise Luffy l'oblige à allonger son cou en arrière dans le but de donner un coup de tête à un adversaire avec beaucoup de force.

D'autres techniques

- Il peut tourner son pied sur lui-même pour prendre de la vitesse et le lâcher ensuite pour donner un coup à un adversaire.
- En attachant ses bras et ses jambes, Luffy peut être utilisé comme une arbalète. Il s'étire, puis se propulse dans les airs en se relâchant pour atteindre un adversaire.
- Il peut allonger ses doigts pour créer une sorte de filet qui lui permet de capturer un adversaire.
- Il attache ses pieds au sol pour maintenir un adversaire et le faire tourner sur lui-même jusqu'à prendre assez de vitesse pour lancer l'ennemi très loin.
- Si on lui tire dessus avec un revolver, les balles rebondissent sur son corps élastique.
- En aspirant de l'air et en gonflant son ventre, il peut même faire rebondir les boulets de canon qui sont envoyés sur lui.



Le chewing kick est une technique pour laquelle Luffy allonge son pied et effectue une sorte de balayage latéral qui lui permet d'éliminer tous les adversaires qui foncent sur lui (Un grand croche-pied rotatif en somme).



Le chewing punch est l'attaque qu'il utilise quand une personne est très loin de lui. Il allonge son bras en direction de son adversaire en lui faisant prendre de la vitesse.



Le chewing rafale est une technique qui consiste à donner de multiples coups de poings à un adversaire en tirant parti de l'élasticité du corps.



Le chewing stamp est une sorte de gifle qu'il donne, mais avec son pied. Luffy balance à son adversaire un coup avec le plat du pied, comme on le ferait avec la main.



DÉTECTIVE CONAN

Détective Conan, c'est avant tout un grand nombre d'enquêtes policières qui s'enchaînent les unes après les autres. Mais on suit également une réelle trame de fond dans laquelle Conan tente de retrouver les hommes en noir responsables de son malheur. Alors qu'il aidait la police dans une affaire concernant un meurtre qui a eu lieu dans un parc d'attractions, Shinichi s'intéresse à deux mystérieux hommes habillés en noir. Il décide de les suivre mais se fait surprendre. Les deux hommes vont le forcer à ingérer un étrange produit.

Retour à l'enfance

À son réveil, Shinichi découvre qu'il a rajeuni et que son corps est celui d'un enfant. Pour ne pas éveiller les soupçons, il se fait maintenant appeler Conan, en référence à Sir Arthur Conan Doyle, l'écrivain qui a créé Sherlock Holmes. Il va s'installer chez Ran, sa petite amie. Elle est la fille de Kogoro Mouri, un détective minable. Conan va rester habiter avec eux dans le but de retrouver les fameux hommes en noir. Mouri va profiter du génie de Conan, qui résout les affaires qui lui sont confiées, pour devenir très célèbre. Mais dans l'ombre, Conan continue d'enquêter sur les hommes en noir, afin de trouver l'antidote qui lui permettra de redevenir un adolescent comme les autres.


Les hommes en noir

Conan retrouve les hommes en noir pour la première fois dans le train à grande vitesse à destination de Kyoto. Conan, Ran et Mouri se rendent au mariage d'un ami de Mouri. En allant aux toilettes pour éviter les questions embarrassantes de Ran,

Conan tombe nez à nez avec les deux hommes en noir. À sa grande stupeur, il s'aperçoit qu'ils ne le reconnaissent pas. C'est normal, puisqu'ils sont partis immédiatement après lui avoir fait ingérer la substance, le laissant pour mort, et de ce fait, ils ne savent pas quel effet elle a eu sur Conan. Il décide de les prendre en filature, afin de récolter des informations qui lui permettraient de découvrir l'antidote. Étant donné que Ran le surveille, Conan prend le chewing-gum qu'il mâchait, place un micro à l'intérieur et le fixe sous le siège des hommes en noir. Malheureusement, Ran le prend en flagrant délit, décolle le chewing-gum et le jette dans la petite poubelle placée sur les accoudoirs du siège occupé par l'un des hommes en noir. À l'aide d'un écouteur placé dans ses lunettes, Conan écoute leur conversation. Il apprend que les deux hommes s'appellent Gin et Vodka. Il s'agit bien sûr de noms de code. Ils ont laissé dans le train une mallette contenant une bombe. Leur but est, en effet, de tuer l'un des passagers. Cette bombe peut exploser en cas de choc. Les hommes en noir descendent à la station suivante, Nagoya. Conan décide de fouiller le train pour trouver la bombe avant qu'elle n'explose. Il s'avère que c'est une jeune femme qui était visée. Elle avait été payée pour transporter la valise qui devait la tuer.

Les faux billets

Une nouvelle élève arrive à l'école primaire Teitan. Elle s'appelle Ai Haibara et habite au numéro 22 dans le second arrondissement, à Beika. Elle est assise près de Conan en classe. Après les cours, le petit groupe de Conan lui propose de faire partie du club des détectives. Justement, il y a un nouveau mystère à éclaircir. Ils ont été engagés pour retrouver le frère d'un jeune garçon, Toshiya. Ai suit le groupe des petits détec-



Si vous aimez les enquêtes policières, la série Détective Conan est faite est pour vous. Elle existe en manga aux éditions Kana, le dessin animé est diffusé sur France 3 et le premier coffret DVD est disponible depuis peu. Shinichi est un adolescent très doué pour résoudre des enquêtes, mais qui se retrouve un jour dans un corps d'enfant à cause d'un produit que lui ont fait ingérer deux hommes vêtus de noir.



tives sans réellement y participer. Elle va néanmoins donner à Conan l'impression d'en connaître beaucoup. Le frère du garçon est peintre et il fait des dessins très réalistes. Le seul indice que leur client peut leur fournir est qu'il a aperçu une jeune femme vêtue de noir et portant un

chapeau noir quand son frère a disparu. Conan comprend très vite qu'elle fait partie de la même organisation que Gin et Vodka. L'enquête va mener Conan sur une affaire de faux billets de banque. Le club des détectives réussit à trouver le lieu où les faux billets sont fabriqués, au journal Datoma. Ils sont arrêtés par la femme en noir et ses hommes de main, qui sont accompagnés du frère de Toshiya.

Le renard argenté

Utilisant ses supers chaussures, Conan parvient à lancer des pots de peinture sur les hommes et les met hors combat. Ai saisit l'arme d'un des hommes et tire sur la femme en noir, afin de l'effrayer et de la faire lâcher son revolver. Elle le fait avec un tel sang froid et une telle dextérité que Conan se pose des questions sur elle. La police arrive et apprend à Conan que la femme en noir s'appelle "Le renard argenté" et que c'est une faussaire très recherchée. Peu après, Conan raccompagne Ai chez elle. Au moment où il va la quitter, Ai lui dit : "Apotoxine APTX 4869. C'est le produit que l'on t'a fait boire." Elle explique à Conan que c'est elle qui a créé ce produit pour le compte de l'organisation. Il s'agit d'un programme de destruction accélérée des cellules du corps,

mais qui ne touche pas celles du cerveau. C'est par hasard, qu'elle a mis au point ce poison. En réalité, elle ne s'appelle pas Ai Haibara et son nom de code était Cherry. Elle sait que Conan est en fait Shinichi Kudo. Elle faisait autrefois partie de l'organisation et ils lui ont un jour fait avaler le produit. Le professeur a trouvé Ai, inconsciente, devant chez Shinichi. Elle habite en ce moment chez le professeur Agasa et c'est pour cela qu'elle a la même adresse que Shinichi. Elle lui apprend également que l'organisation a envoyé par deux fois des tueurs pour l'éliminer. Il était la seule personne à avoir ingéré le produit dont le corps n'avait pas été retrouvé ensuite par la police. Elle a dû les accompagner jusque chez Shinichi en tant que responsable du laboratoire. En fouillant chez Shinichi, elle a remarqué que la maison n'était pas poussiéreuse, et qu'en plus, il manquait des vêtements d'enfant dans le tiroir de sa commode. Ai se souvenait qu'une des souris de son laboratoire avait rajeuni, elle a ainsi compris que Conan devait maintenant avoir environ dix ans. Elle a caché cette information et a inscrit sur la fiche de l'organisation que Shinichi Kudo était décédé.



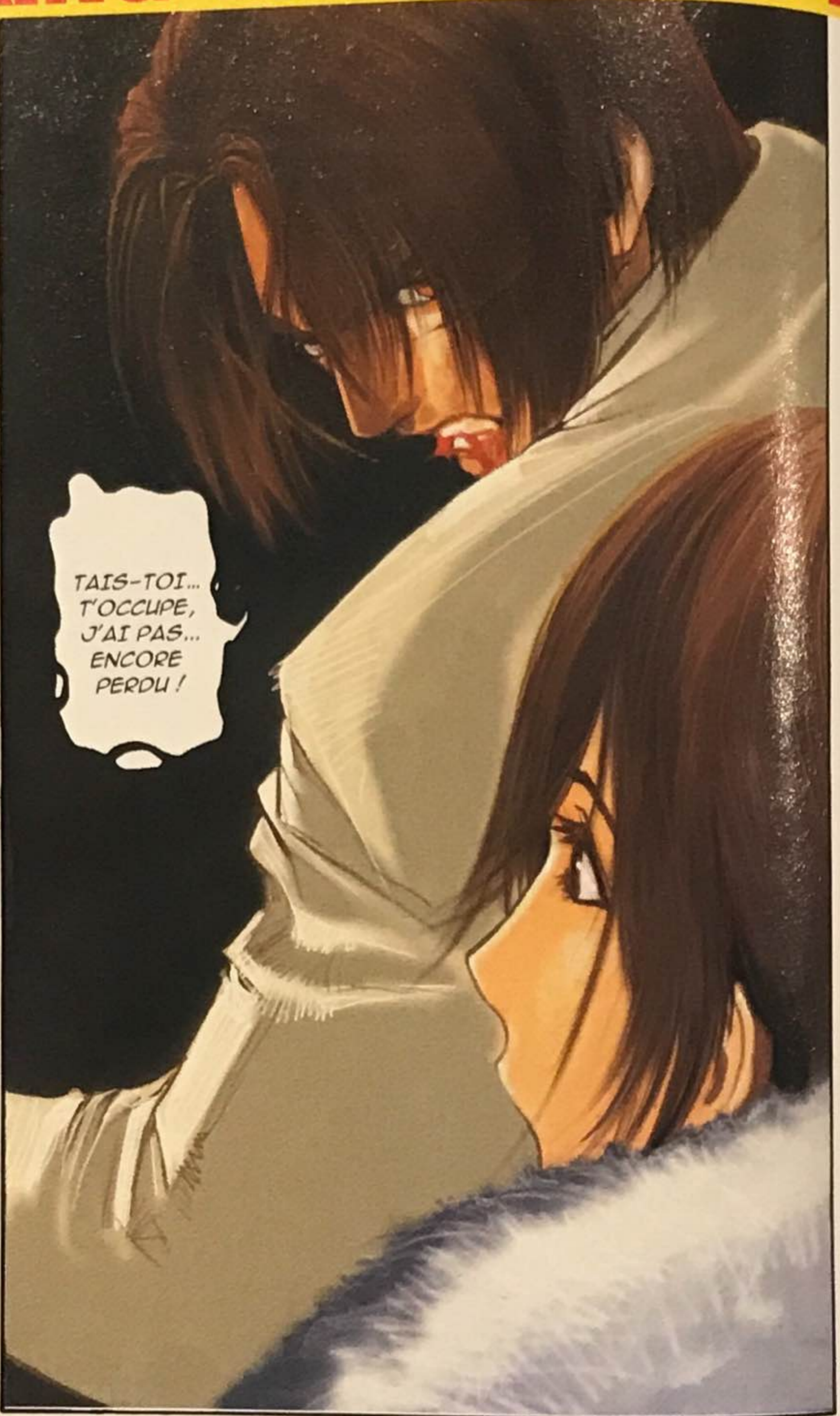
THE KING OF FIGHTERS 2



JE PEUX ENCORE CONTINUER ! ALLEZ... ALLONS-Y YAGAMI !



REGARDE ! MES FLAMMES ÉTERNELLES...



TAIS-TOI... T'OCCUPE, J'AI PAS... ENCORE PERDU !



QUOI ? JE GAGNE UNIQUEMENT PARCE QU'IL EST AFFAIBLI ! ?

KAGURA, NE DIS PAS DE BÊTISES !



MES FLAMMES ? JE N'AI TOUT DE MÊME PAS ÉPUISE MON ÉNERGIE ! ?

LES FORCES DE KYO ONT ANORMALEMENT DIMINUÉ, JE SUIS SÛR QU'IL Y A UN RAPPORT AVEC SON SÉJOUR CHEZ N.E.S.T.S. !





SI TU DOIS
LE TUER, JE
NE T'EN
EMPÊCHE-
RAI PAS...



J'AVAIS DIT
QUE JE NE ME
MÊLERAIS PAS
DE VOTRE COM-
BAT, MAIS IL FAUT
DIRE
LA VÉRITÉ



KYO,
NON !

QU'IL VIENNE ME
TUER, JE N'AI PAS
BESOIN DU
SECOURS D'UNE
FEMME ! VIENS !
YAGAMI !!



LES FLAMMES
DE VOTRE COMBAT
ONT FAIT FONDRE
LE GLACIER, UNE
AVALANCHE !

KRR
BROM
嘩嘩嘩



JE
POURRAIS
TE TUER EN
UN CLIN
D'ŒIL !

嗚
AH !!



PAUVRE MEC,
TU N'AS PLUS LA
MOINDRE FORCE.
EMMENEZ-MOI
CE DÉCHET !



YAGAMI, TU
T'ENFUIS,
REVIENS
DONC SI TU
N'AS PAS
PEUR DE TE
BATTRE !



ALORS,
VOUS
L'EMMENEZ
OUI OU
NON ?



JE NE CONNAIS
PAS LE MOT
« ENSEMBLE » !



YAGAMI, NE
TE PRENDS
PAS POUR
UN HÉROS,
PARTONS
ENSEMBLE !



轟

SSSSS

**HEIN !
MES FLAMMES
BLEUES DESTRUCTRICES
SONT DEVENUES ROUGES !?**



轟
SHONG



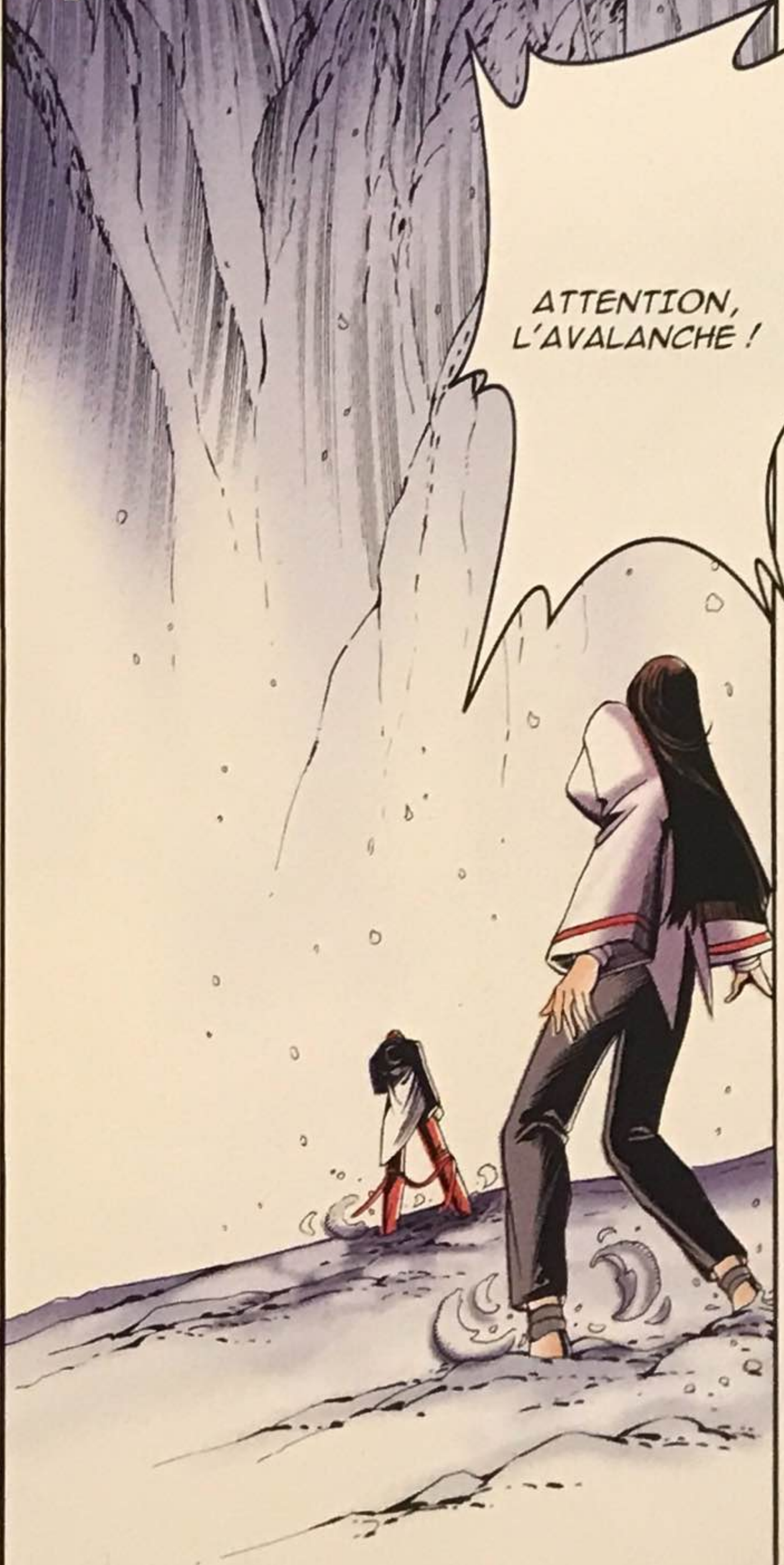
FLAMMES BLEUES,
FLAMMES ROUGES,
PEU IMPORTE...

C'EST LA MÊME CHOSE !!



KSON

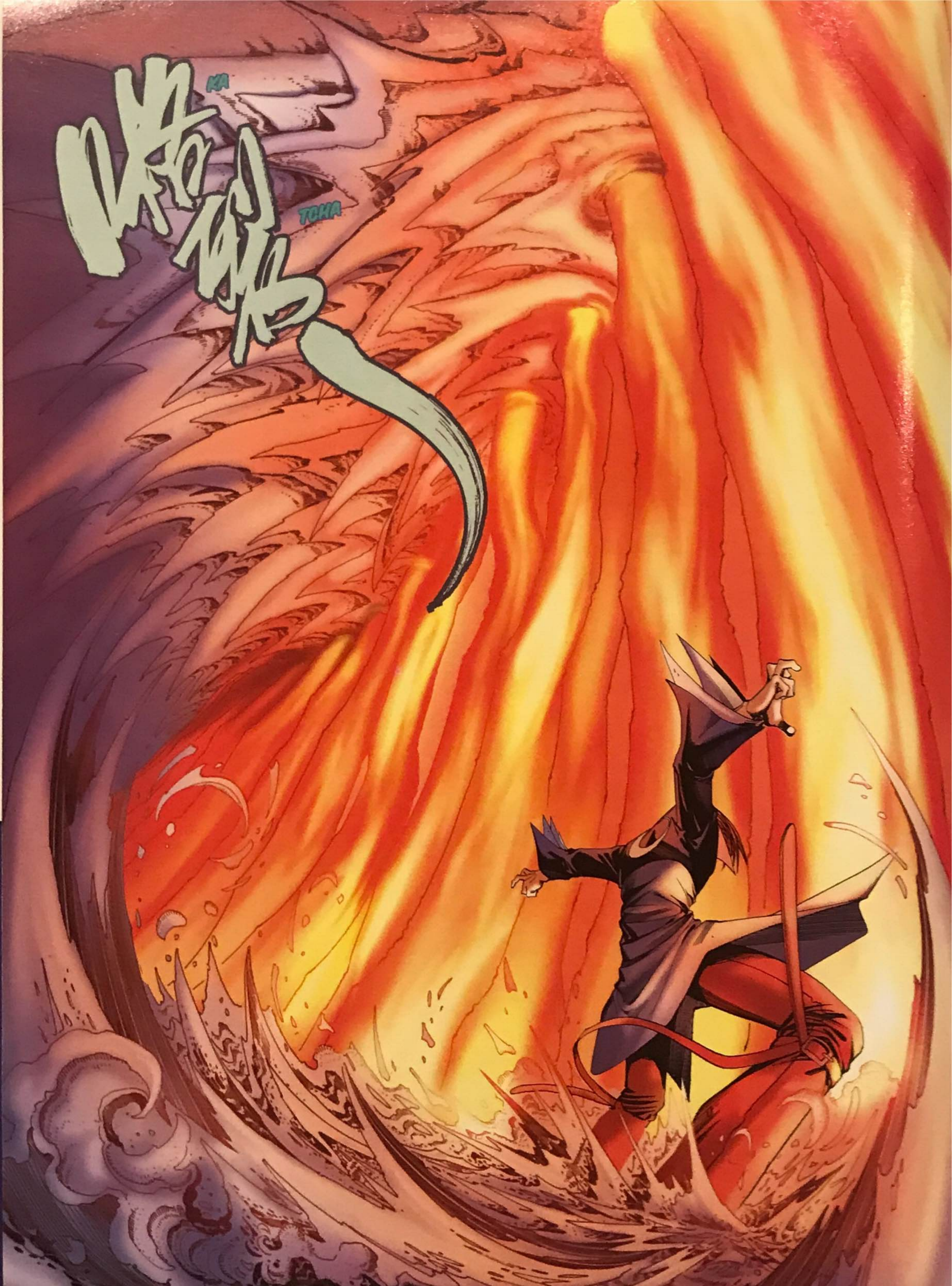
KSON



ATTENTION,
L'AVALANCHE !

FSHHH

MA
TOMA







無式

爆烈之拳
MU SHIKI - UPPERCUT FULGURANT!



! 女

剛烈之爪!

YA OTOME - GRIFFES D'ACIER!

剛烈之爪

FOM

A SUIVRE

**A
GAGNER**

25 DVD L'intégrale de Dragon Ball



Téléphone

0892 700 714

0,34 €/mn

ou par SMS envoie

Dragon au 61617

0,35 €/appel + prix d'un SMS

LES SÉRIES TV DE LA RENTRÉE

C'est la rentrée et, comme chaque année, elle apporte son lot de nouveautés. Étant donné que nous écrivons ces lignes un mois avant la parution du magazine, il nous a été impossible de créer une liste exhaustive. Dans le prochain numéro, nous vous en dirons plus sur les nouvelles séries qui commenceront dans le courant du mois.



Sakura Wars

(Série inédite à la TV française) : 2 épisodes tous les samedis à 21h55.

Cette série est tirée d'un très célèbre jeu de Sega Saturn, dont le succès ne s'est jamais essouffé. Il a été créé par Kyo-suké Fujishima, le concepteur de "You're Under Arrest équipière de choc". En 2019, Sakura est invitée par un certain Yoneda, pour faire partie de l'Hanagumi, l'élite de l'armée du Japon et protéger Tokyo d'une invasion imminente de démons.

Yu Yu Hakusho

Du lundi au vendredi dès 18h30.

Cette série d'action super géniale a été diffusée auparavant sur TF6. Si vous aimez les séries de combat de groupe avec Les Chevaliers du Zodiaque, Yu Yu est l'une des meilleures du genre. Yusuke Urameshi, un jeune voyou de 14 ans meurt en sauvant un jeune garçon. Il se retrouve face à Enma Daioh, celui qui juge les âmes avant de les renvoyer en enfer ou au paradis. Son heure de mourir n'étant pas venue, il est renvoyé sur terre à la condition qu'il continue de travailler pour le compte du Royaume des morts. Il est chargé de ramener les âmes retorses devant Enma Daioh.



Olive et Tom

2 épisodes du lundi au vendredi 17h40.

La toute première série d'Olive et Tom revient sur la chaîne Mangas. Olivier, fan de foot, emménage dans une nouvelle ville et s'inscrit dans l'équipe de sa nouvelle école.

CHAÎNE MANGAS

Biomon

Samedi et dimanche dès 20h20.

Il y a longtemps, un robot est arrivé sur terre et a irradié cinq humains de bioparticules, afin qu'ils protègent la Terre des forces du mal. Le temps a passé et le mal est revenu sous les traits du docteur Mad. Le Dr Kagayama, un scientifique s'est volontairement transformé en Mecha-humain, grâce à un nouveau système de son invention. Sous le nom de docteur Mad, il décide de conquérir la Terre à l'aide de son armée de Mecha-humains depuis sa base au Pôle Sud. Le Biorobot est utilisé pour trouver les cinq descendants des humains qui avaient été irradiés par des bioparticules.



Overman King Gainer

(Série inédite à la TV), 3 épisodes chaque samedi à 20h40.

Perdus au milieu de la Sibérie, les habitants de Dompolis sont en proie à la pénurie et dépendent entièrement de la compagnie de chemin de fer qui les ravitaille à prix fort. Ils ne peuvent quitter la ville et sont presque séquestrés.



Les enquêtes de Kindaichi

Du lundi au vendredi 17h15.

Découvrez la série qui a inspiré Détective Conan. Hajime Kindaichi n'est autre que le petit-fils de Kosuke Kindaichi, un célèbre détective. Bien qu'il joue les fanfarons et travaille mal en cours, c'est un génie de la logique qui est capable de résoudre n'importe quelle enquête.



Ranma

La grande série de Rumiko Takahashi auteur de Juliette, je t'aime, Lamu et Inu Yasha revient à la télé. Elle met en scène Ranma un adolescent qui durant un voyage en Chine tombe dans un lac magique qui le transforme au contact de l'eau froide en fille et son père en panda. Pour cacher la vérité à sa mère, ils se rendent chez le meilleur ami du père de Ranma à qui, il avait promis de donner ce dernier en mariage à l'une de ses filles.



France 4

Last Exile

Cette histoire rétro-futur se situe durant la seconde Guerre Mondiale. Elle met en scène deux jeunes pilotes de Vanship Coursier sur les champs de bataille.



Love Hina

Keitaro, un jeune étudiant raté, rêve de rentrer à l'université de Tokyo pour retrouver une jeune fille, dont il était amoureux enfant. Se retrouvant à la rue, il est contraint de reprendre la pension de famille de sa grand-mère pour survivre. Le gros problème, c'est que cette pension est réservée aux filles et ses dernières ont toutes un problème avec les garçons.



Get Bakers

Les Get Bakers, deux garçons doués de pouvoirs sont payés pour récupérer des choses de valeur. Mais les offres d'emploi sont parfois rares dans ce domaine...

Jetix

A.T.O.M.

Diffusion les mercredi, samedi et dimanche à 10h30. Cette série met en scène les aventures d'une bande de cinq ados, aussi rebelles que surdoués, qui se trouvent dotés d'engins super high-tech, et qui ne pensent qu'à s'éclater. Mais ils devront aussi se mesurer aux plus dangereux des criminels ! Surtout qu'Axel, le meneur de la bande, a un compte personnel à régler avec leur chef...

W.I.T.C.H.

Diffusion TLJ à 8h35, 12h45, 15h55 et 19h.

Adapté d'un immense succès de librairie, W.I.T.C.H., du nom des cinq héroïnes : Will, Irma, Taranee, Cornélia et Hay Lin raconte, au sein d'un univers graphique très riche et réaliste, les aventures épiques, comiques et magiques de cinq adolescentes dont la lourde tâche

est de rétablir l'ordre naturel de l'univers.



Cine Cinéma Famiz

Gankutsu-ô, le Comte de Monte-Cristo

Cette nouvelle série bénéficie d'une très grande popularité. Elle reprend le célèbre livre d'Alexandre Dumas, adapté à la télé avec Gérard Depardieu. Attention, cette version librement inspirée est un récit de science-fiction, même si, elle se situe à Paris. Le jeune vicomte Albert de Morcerf rend visite à son ami Franz, sur la planète Luna où se déroule un carnaval. Le soir venu, ils assistent à un opéra, dans lequel un mystérieux individu du nom de Comte de Monte-Cristo se met en valeur.



NT1 Saiyuki Chronique de l'Extrême Voyage

Dans un monde différent du nôtre, les monstres et l'espèce humaine en sont venus à cohabiter dans la tolérance. Une force obscure et maléfique vient ébranler cet équilibre, afin de créer une guerre entre les deux. Un groupe décide d'aller à la source du problème, afin de le résoudre.



ABI

Escaflowne

Du lundi au vendredi à 17h.

Le grand retour d'Escaflowne l'une des premières séries inédites diffusées sur Mangas. Elle met en scène Hitomi, une adolescente qui après avoir été attaquée par un dragon est emmenée par un jeune chevalier dans le monde de Gaï. Elle comprend petit à petit que ses décisions influent sur l'avenir de Gaï.



MCM *Gundam Seed*

Diffusé tous les jours à partir de 19h35.

Après la diffusion de Gundam Wing sur M6, voici une nouvelle série Gundam très récente qui arrive sur MCM. Dans un futur très éloigné, des êtres humains dont l'ADN a été modifié génétiquement, pour les rendre "meilleur", proclament leur indépendance par rapport à l'Alliance Terrestre et créent leur propre gouvernement. Mais les vrais humains refusent cette indépendance et proclament la guerre en lançant l'arme nucléaire sur l'une de leurs colonies.



GAME ONE

Cowboy Bebop

Cette série très réussie qui fait penser à Cobra, se passe dans un futur du style Far West. Elle met en scène un groupe de chasseurs de prime qui cherche les pires criminels, afin de les ramener en prison.



Wolf Rain

Du lundi au vendredi à 17h30.

Dans un futur très éloigné, les loups ont acquis l'aptitude de prendre l'apparence humaine et de la garder, tant qu'ils ne sont pas touchés par un homme. Pourchassés et exterminés par les humains, ils vivent parmi eux, dans le but de trouver le paradis.

Rahxephon

En 2015, Kamina Ayato, un lycéen, voit sa ville attaquée par un vaisseau spatial. Au milieu du champ de bataille, il aperçoit une fille mystérieuse, du nom de Reika. Elle le sauve de la destruction et le conduit dans un palais souterrain dans lequel se trouve le robot Rahxephon.



AB Moteurs

Initial D

Cette série est faite par un fan de voitures pour des fans de voitures. C'est une sorte de Fast and Furious en dessin animé. Takumi Fujiwara le héros de cette histoire est âgé de 18 ans. Depuis ses 13 ans, il travaille pour son père comme livreur de Toffu jusqu'à 4 heures du matin. Il sait conduire la Toyota Trueno (appelé "86") de son père, comme un pilote de formule 1. Un jour, en redescendant la route, Takumi est défié par une Mazda de Street Racer.



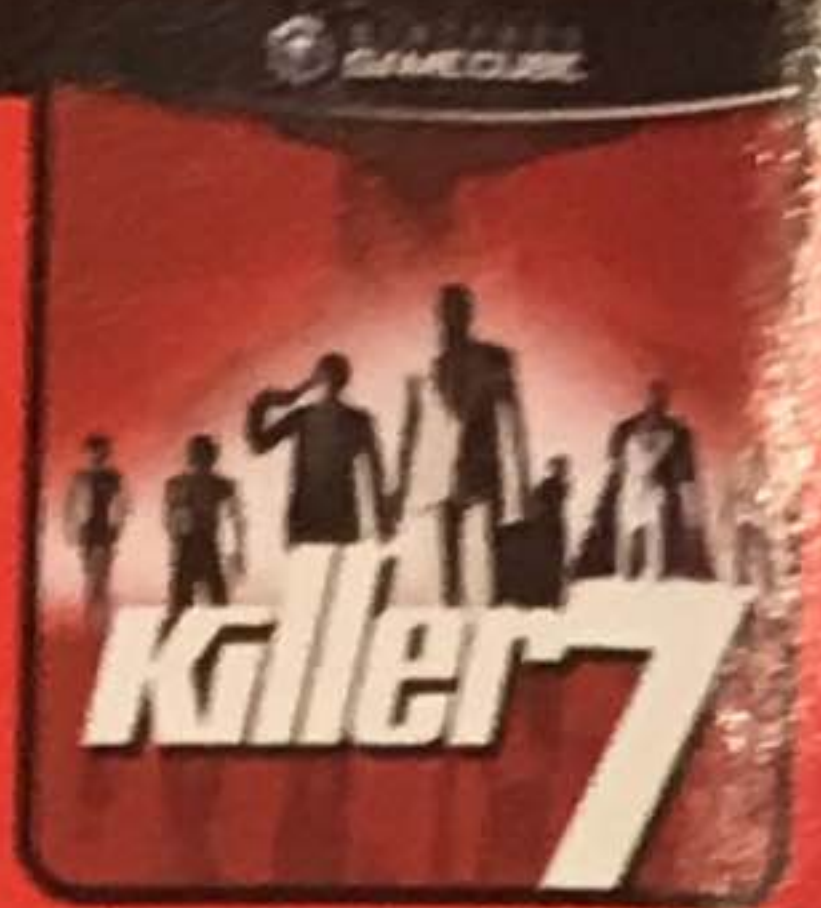
Canal+

Samurai Champloo

Après GTO et Fullmetal Alchemist, une nouvelle série super décalée arrive sur Canal+ à 18h, dans la case manga. Fuu, une jeune serveuse de salon de thé est contrainte de fuir en compagnie de Jin et Mugen, deux Ronins ennemis dotés d'une force et d'une technique exceptionnelles, pour échapper aux mains d'un politicien véreux et ennemi commun. Ils se lancent à la recherche d'un samouraï qui sent le tournesol, car il est le seul à pouvoir les aider.



VOICI SANS DOUTE LE JEU LE PLUS PARTICULIER DE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO. KILLER 7 EST UNIQUE EN SON GENRE, NON SEULEMENT DANS SES GRAPHISMES. MAIS AUSSI DANS SON MODE DE JEU. ATTENTION AUX JEUNES LECTEURS, CAR QUELQUES SCÈNES DU JEU SONT QUAND MÊME ASSEZ HARD. METTRE AUTANT DE PARTICULARITÉS DANS UN SEUL JEU EST DIFFICILE, MAIS CAPCOM L'A FAIT.

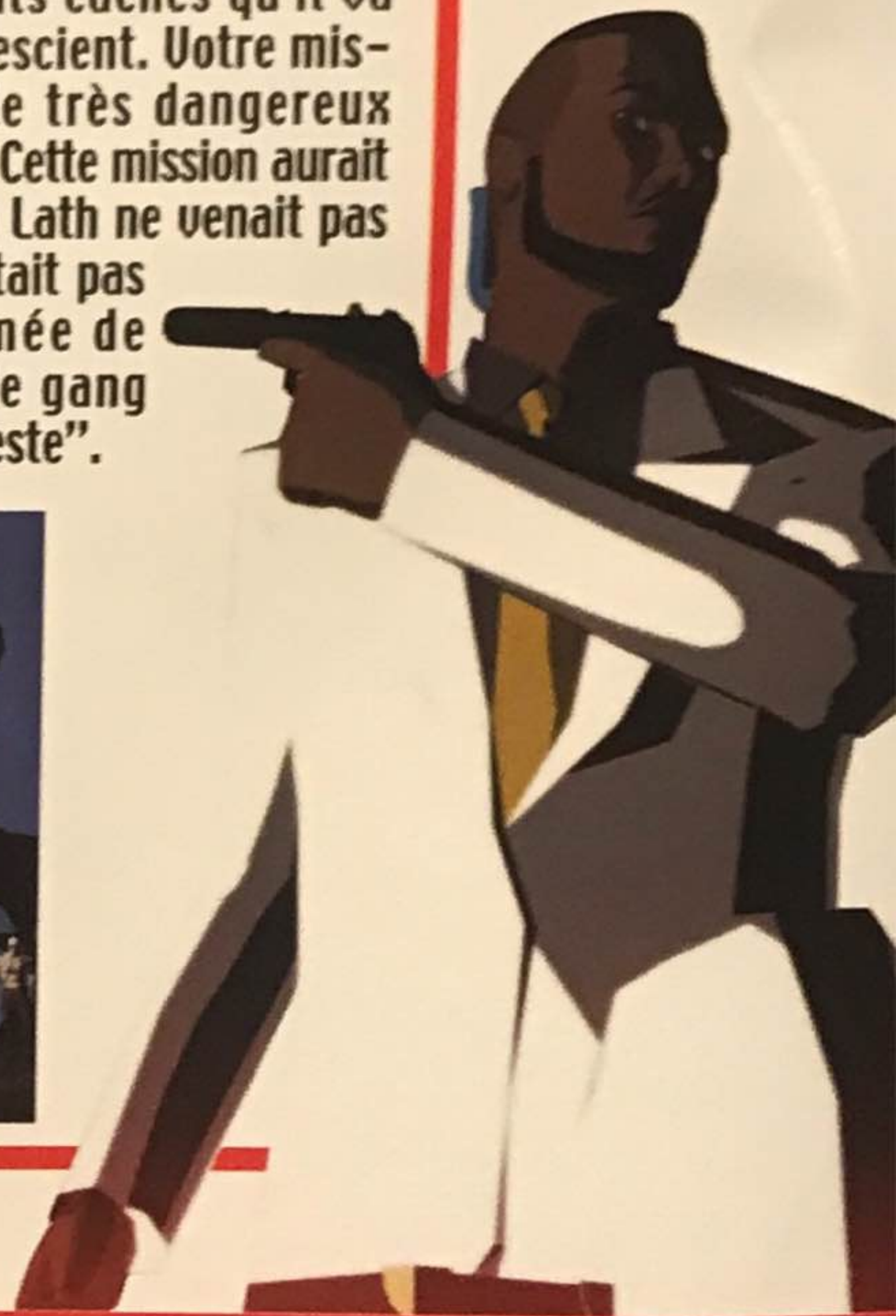
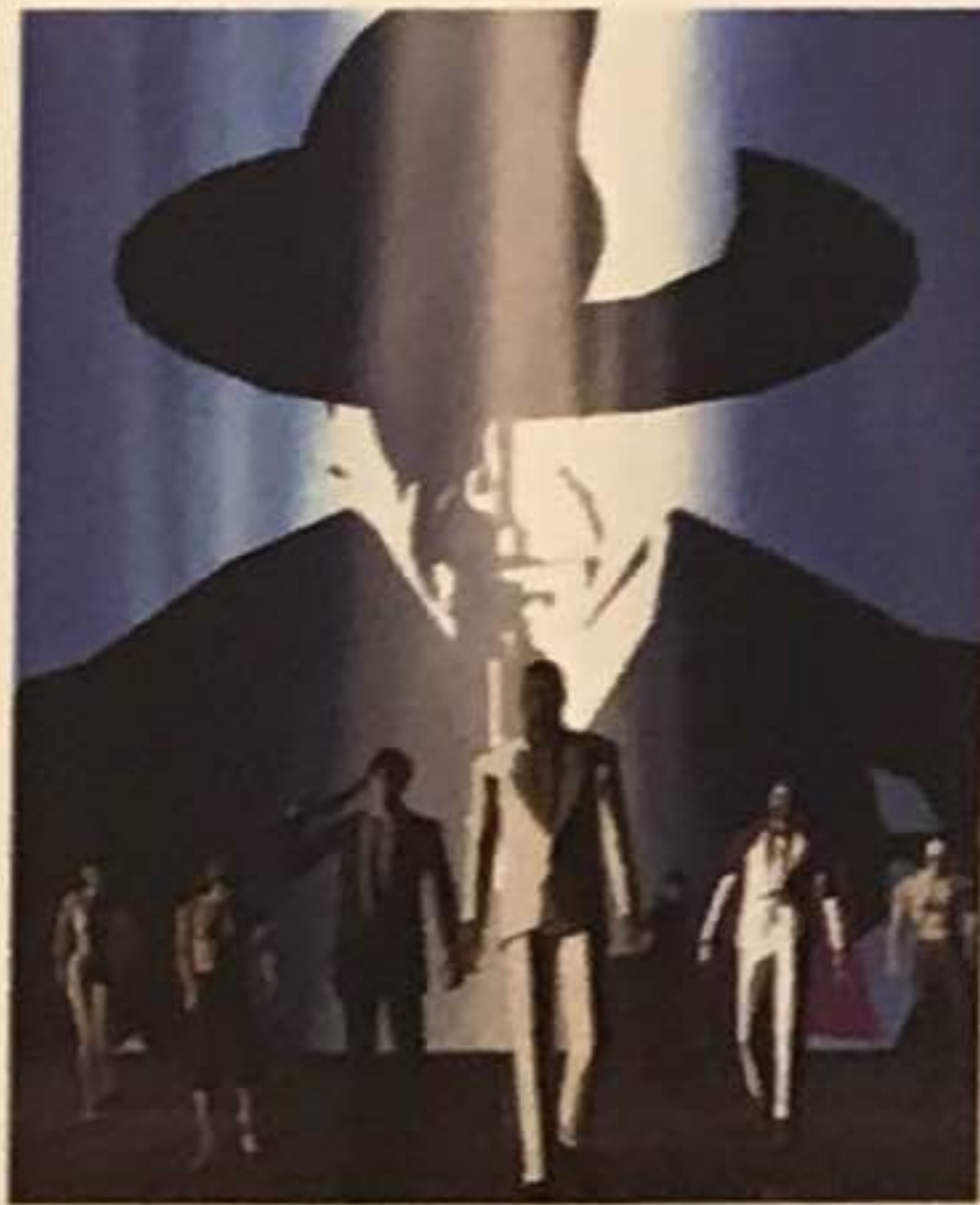


→ De temps en temps, histoire d'innover, quelques concepteurs inventent un jeu qui ne ressemble à rien de ce que l'on connaît. Pour ce jeu, Capcom a cherché à plonger le joueur dans une expérience hors du commun. La première fois que l'on joue, il est très dur de trouver ses repères, tellement le jeu ne ressemble à aucun autre. Pour vraiment bien apprécier le jeu, il va vous falloir vous forcer un peu.

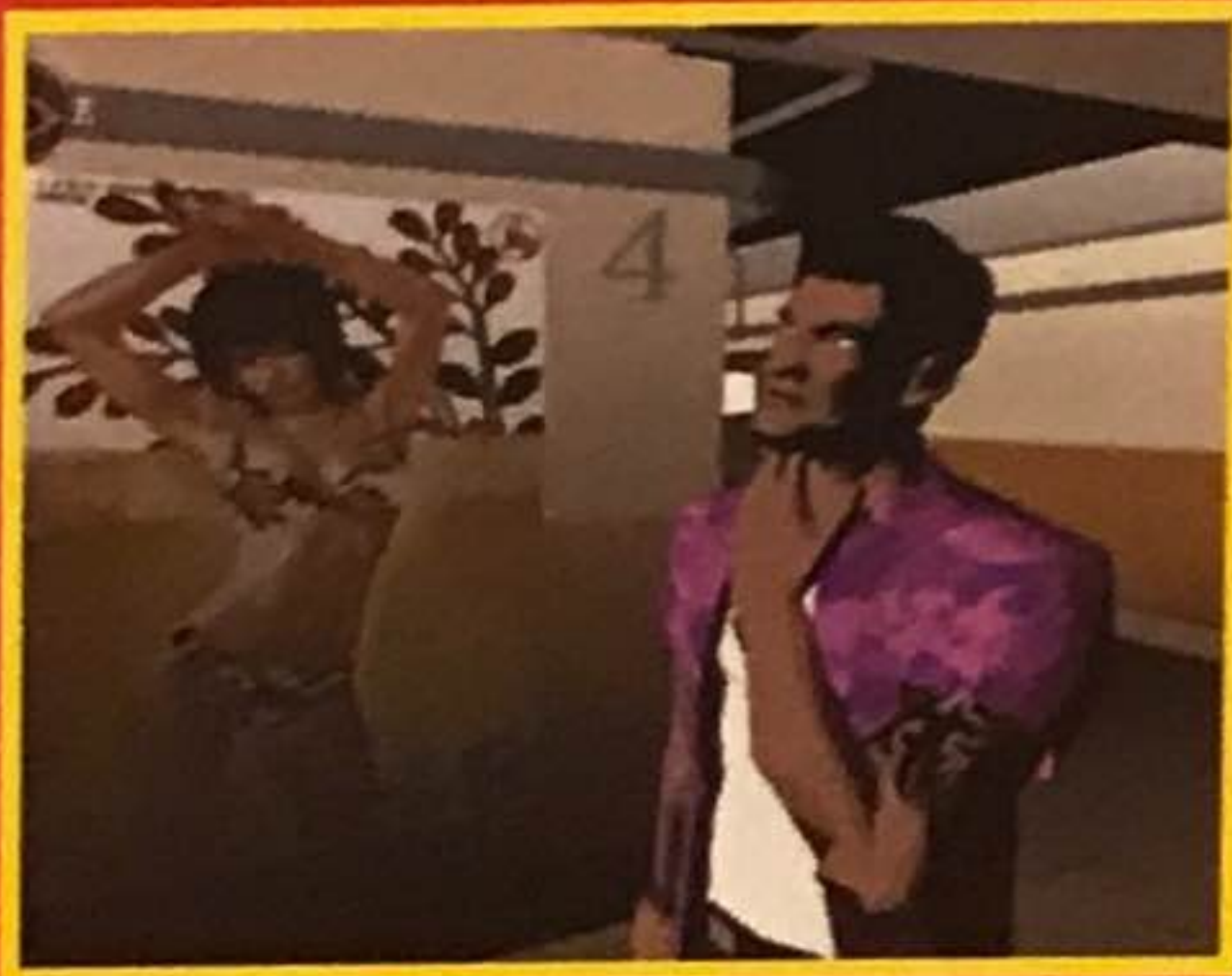
L'histoire

Vous vivez l'histoire de Harman Smith tueur à gage professionnel. La particularité de Harman, c'est d'avoir sept personnalités toutes enfermées dans sa tête. Sept tueurs dans un seul homme, chacun d'entre eux a une personnalité différente,

mais aussi des talents cachés qu'il va falloir utiliser à bon escient. Votre mission est d'abattre le très dangereux psychopathe Kun Lan. Cette mission aurait pu être simple, si Fun Lath ne venait pas de l'enfer, et qu'il n'était pas à la tête d'une armée de monstres. Ce terrible gang s'appelle "Sourire Céleste".



→ **LES PERSONNAGES**



Les 7 killer

Voici la liste des sept tueurs qui se trouvent dans la tête de Harman Smith. **GARCIAN SMITH, KEVIN SMITH, DAN SMITH, KAEDE SMITH, COYOTE SMITH, MASK SMITH ET CON SMITH.** Vous pouvez à tout moment changer de personnage, sauf Garcian Smith qui ne peut être choisi qu'à partir d'un poste de télé.



Mr Smith

Tous les tueurs à gage du jeu ont le même nom de famille : Smith. En fait, Smith est l'un des noms les plus répandus au monde, il est donc impossible de retrouver quelqu'un qui le porte. Lorsque l'on est professionnel, rien ne doit être laissé au hasard.

Caractéristiques des personnages

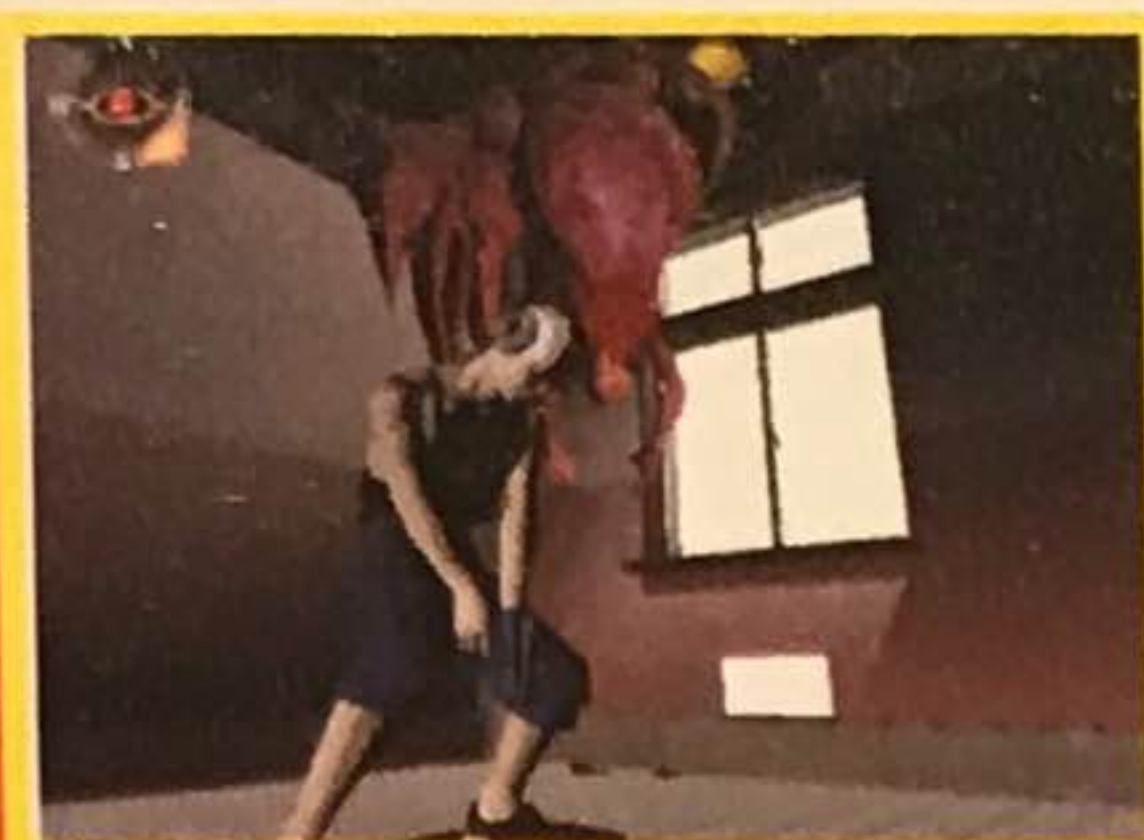
La liste des différentes caractéristiques des personnages est très longue, nous allons donc vous donner que quelques exemples.

- Kevin Smith peut devenir invisible, pratique pour passer inaperçu.
- Coyote Smith peut crocheter des serrures ou des cadenas fermés, il peut aussi passer par des endroits inaccessibles.
- Mask Smith possède une très grande force, ce qui lui permet de détruire tout ce qui peut lui barrer la route.



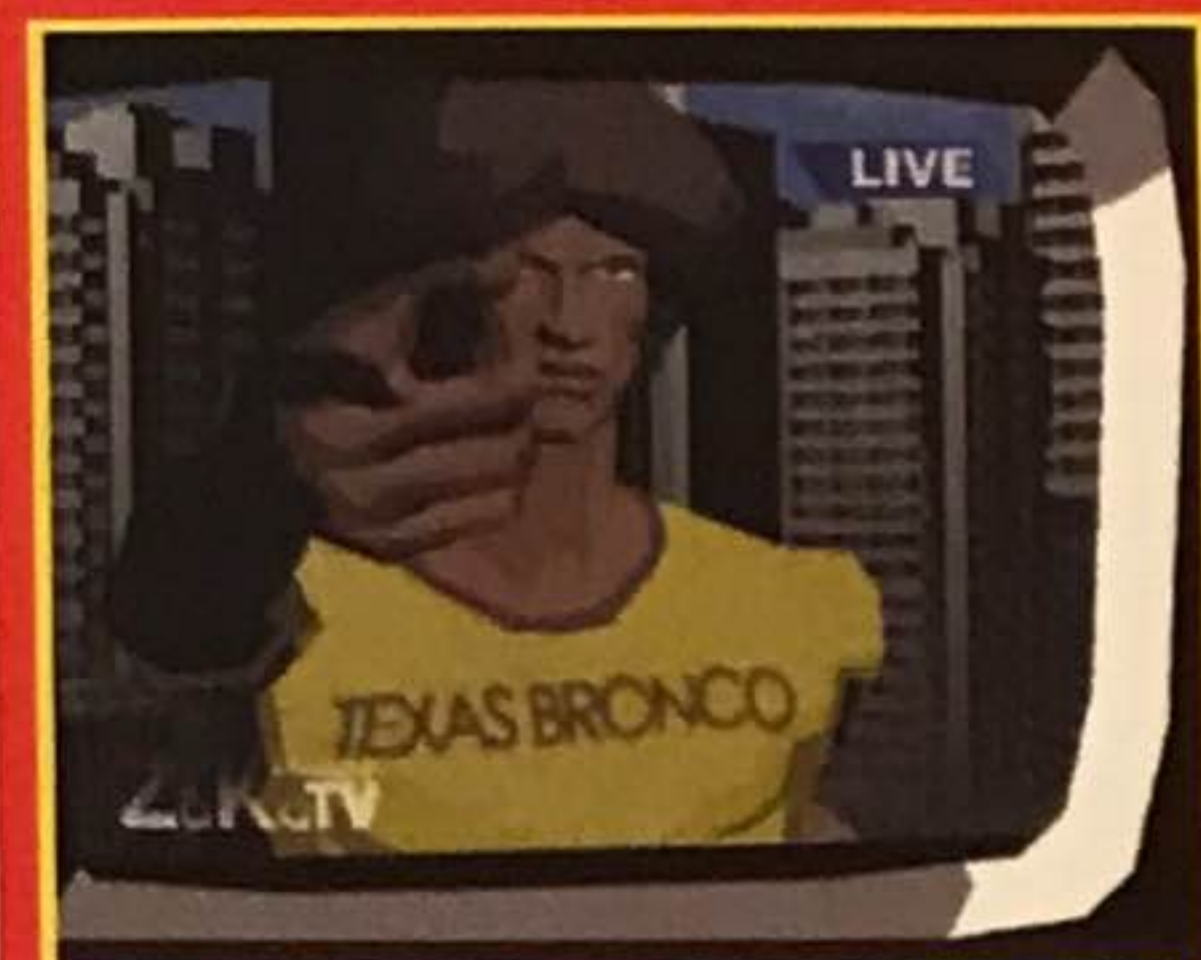
→ LES ARMES

Chaque personnage possède sa propre caractéristique et aussi sa propre arme. Kevin, c'est les couteaux qui ne sont pas très puissants. Garcian a un simple pistolet silencieux. Dan a un puissant revolver.



Kaede peut viser de loin avec son pistolet à lunette. On peut tirer sans relâche, grâce à ses deux pistolets automatiques. Coyote a un revolver à trois chargeurs. Enfin, le dernier, mais pas le moindre, Mask qui possède deux lance-roquettes très dévastateurs.

→ MODE DE JEU



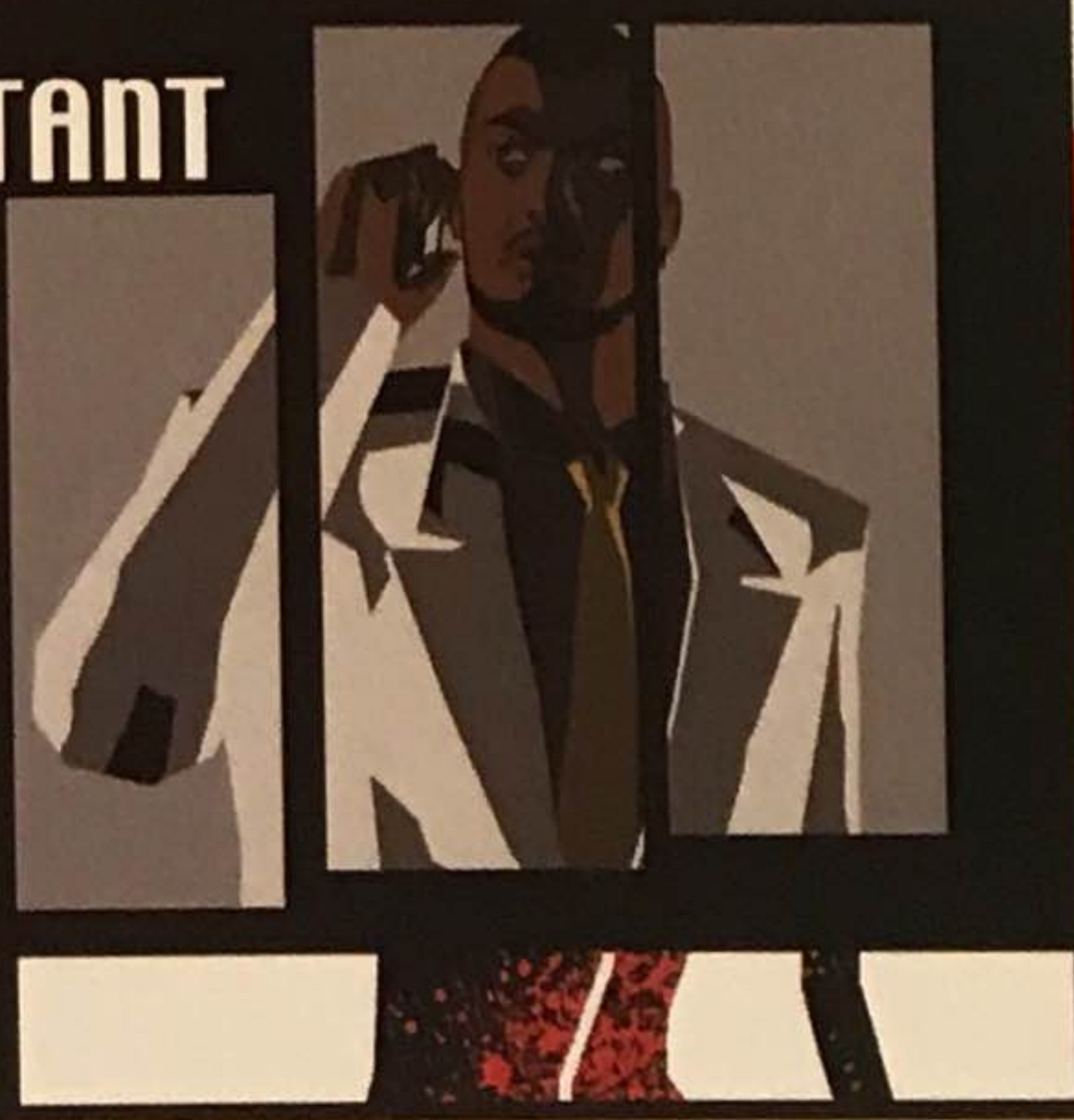
Pour tirer on appuie sur R puis avec le stique analogique on vise. Les technique spéciale ce fond avec Y.

La manipulation du jeu est sans doute ce qui le rend aussi particulier. Pour faire avancer votre personnage, oubliez le stique analogique, il faut simplement appuyer sur le bouton A. Il n'existe donc qu'un seul chemin possible.



→ UN HOMME IMPORTANT

Lorsque vous mourez dans le jeu, un sac avec ce qui reste de vous se trouve à l'endroit où vous vous êtes fait avoir. Garcian Smith est le seul personnage du jeu habilité à ramasser ce sac, alors faites bien attention à lui. Une fois ramassé, cela vous ramène directement au point de sauvegarde. Appuyez plusieurs fois sur A pour faire revenir à l'infini votre personnage.



→ LEUR AVIS

Babour

J'ai adoré grave. Au début, il est vrai que j'ai eu du mal à accrocher, mais après quelques minutes, impossible de m'en défaire. Sans doute le jeu le plus bizarre auquel j'ai joué.

Pascal

J'ai beaucoup de mal à donner mon avis sur un jeu aussi particulier. J'ai accroché, mais le jeu m'a laissé un arrière-goût bizarre. Je suis sûr que beaucoup de gens vont détester !

Fiche technique

Éditeur : Capcom
Genre : Action/Shoot
Participants : 1 joueur
Difficulté : Moyenne
Machine : GameCube

→ LES GRAPHISMES



Les graphismes sont aussi quelque chose que l'on n'a jamais vu. Au début, il est vrai

que ça fait un peu simpliste, mais au fur et à mesure que vous avancez, vous vous attachez au style assez cubique. Ce qui fait tout le charme visuel du jeu, ce sont les dégradés de couleur qui servent d'effet 3D. Il est sûr que certains joueurs risquent de détester, mais c'est une particularité du jeu qui le rend unique.



MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Rien à reprocher à la manip' qui est enfantine.

● **Durée de vie** → 16/20

Sept missions, deux heures par niveau ça fait court.

● **Son** → 19/20

La bande son du jeu est tout simplement terrible.

● **Graphisme** → 8/20

Les graphismes sont ni moches ni beaux, ils sont particuliers.

● **Intérêt** → 18/20

C'est un jeu comme on en voit rarement. Tout dans ce jeu est unique, du scénario au graphisme en passant par la jouabilité. Vous allez adorer ou détester.

PRESQUE TOUTES LES PERSONNES QUI ONT VU LE FILM, L'ONT AIMÉ (MALGRÉ LE FAIT QU'IL NE RESPECTE PAS LA BD À CENT POUR CENT), C'EST AVEC UN GRAND PLAISIR QUE L'ON ATTEND DE VOIR CE QUE VA DONNER LE JEU. DÉSOLÉS DE VOUS DÉCEVOIR, MAIS UNE FOIS ENCORE, LA LICENCE A ÉTÉ GÂCHÉE DANS UN JEU SANS INTÉRÊT QUI N'A VRAIMENT RIEN DE FANTASTIQUE.

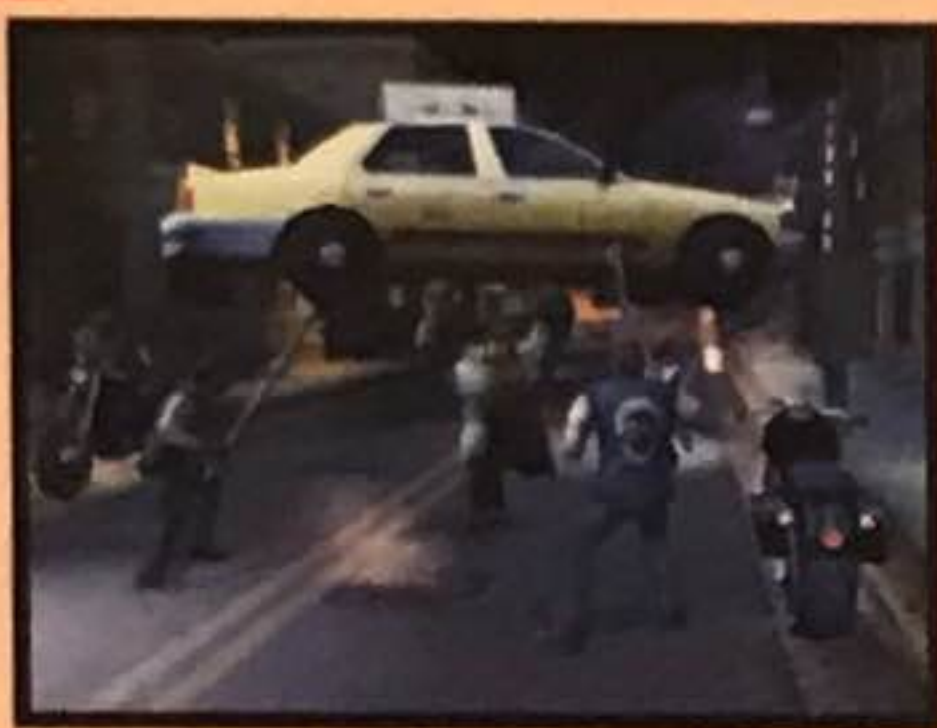


Fiche technique

Éditeur : Activision
Genre : Beat'em all
Participant : 1 à 2 joueurs
Difficulté : Moyenne
Machine : GameCube

L'HISTOIRE

Le jeu reprend l'histoire du film avec quelques scènes d'action supplémentaires ici et là. Après une expédition spatiale qui a mal tourné, à cause d'un nuage de particules radioactives, cinq scientifiques retournent sur terre. À leur réveil, chacun d'entre eux se retrouve avec un super pouvoir. Quatre d'entre eux sont prêts à aider leurs prochains. Le seul problème vient du cinquième passager, Docteur Fatalis qui



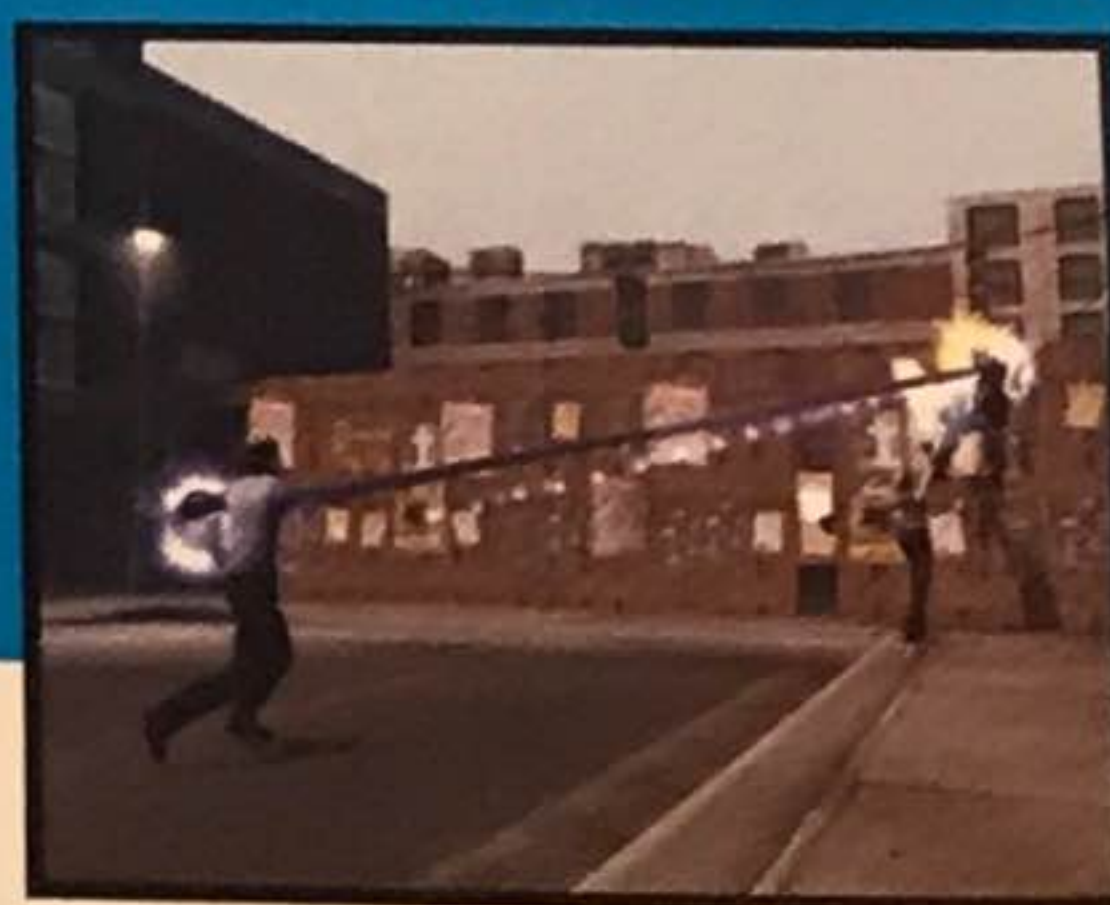
lui préfère profiter de ses pouvoirs pour répandre la terreur. L'histoire est différente de celle de la BD, mais comme c'est toujours le cas dans les adaptations, cela n'est pas trop grave.

→ LES COMBATS



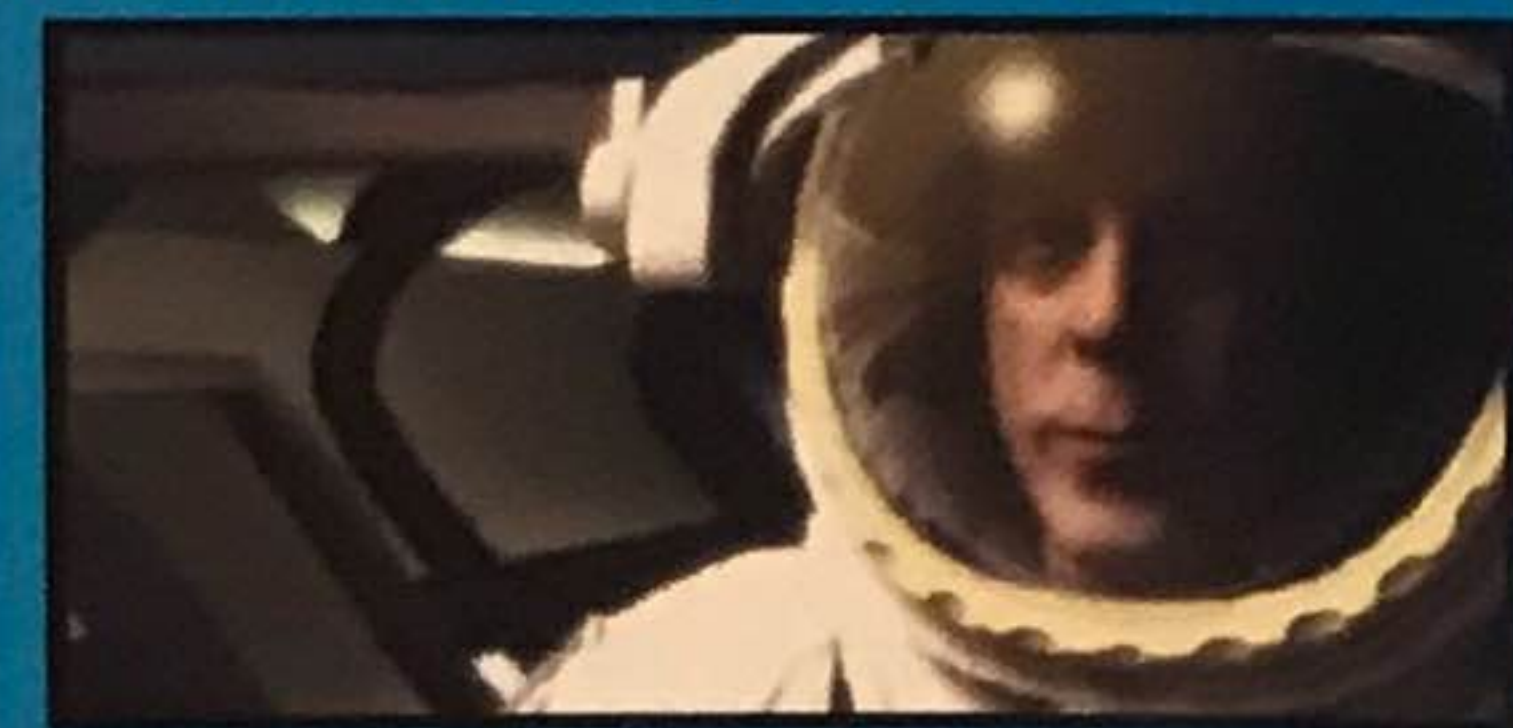
Je préfère vous prévenir tout de suite, le jeu s'adresse uniquement aux gros bourrins qui aiment taper sans réfléchir,

c'est simple dans le jeu, vous n'avez que du combat. Tout comme dans tout beat'em all, vous devez battre un certain nombre d'ennemis pour pouvoir avancer dans la pièce suivante et ainsi de suite. Malgré le fait que le jeu s'appelle les Quatre Fantastiques, les concepteurs n'ont même pas eu l'idée de faire un mode quatre joueurs.



→ LES POUVOIRS

Tout comme dans le film, les quatre héros ont chacun un pouvoir différent. Reed Richards (Mr. Fantastic) a un corps complètement élastique, il peut donc allonger chacun de ses membres. Sue Storm (La Femme invisible) peut se rendre invisible quand bon lui semble. Johnny Storm



(La Torche) peut enflammer son corps et jeter des flammes, il peut aussi voler. Et enfin, Ben Grimm (La Chose), qui est devenu dur comme de la pierre, est très fort mais aussi un peu lent.

→ LEUR AVIS

Babour

Je n'ai vraiment trouvé aucun point positif au jeu, même en cherchant bien. Dès les premiers niveaux, j'en ai eu marre de taper sur tout le monde.

Pascal

Quel gâchis, pour une fois qu'une adaptation de super héros était plutôt pas mal au cinéma, il a fallu qu'ils fassent n'importe quoi avec le jeu.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 14/20
La manip' n'est pas au top, comme le jeu lui-même.
- **Durée de vie** → 17/20
Le jeu est assez long, mais ça ne suffit pas.
- **Son** → 16/20
La musique n'apporte rien de plus au jeu.
- **Graphisme** → 17/20
Les graphismes manquent cruellement de finition.
- **Intérêt** → 19/20
Fan ou pas, n'achetez ce jeu que si vous adorez la baston et que vous adorez tirer sur tout ce qui bouge.

MANGAS Jeux vidéo

DEUXIÈME CHANCE POUR NOS QUATRE HÉROS DE MARQUER NOS ESPRITS COMME LE FILM L'A FAIT, MAIS CETTE FOIS EN JEU VIDÉO. PAS DE CHANCE, L'ÉCHEC EST AUSSI DE GRANDE TAILLE SUR CONSOLE PORTABLE.

Fiche technique

Éditeur : Activision
Genre : Action
Participants : 1 joueur
Difficulté : Moyen
Machine : GBA



L'HISTOIRE

Dans cette version aussi, les concepteurs ont pris quelques libertés par rapport à l'histoire d'origine. Mais cette fois-ci, cela ne dérange en rien, car ils ont pensé à rajouter plein de super vilains ennemis avec les Quatre Fantastiques. Le plateau sur lequel vous avancerez est en 3D isométrique très banale.



→ LE JEU

Là aussi, le principe de jeu reprend celui d'un beat'em all. Il y a aussi quelques mini-puzzles super simples à faire en guise d'énigme. Nos quatre héros sont tous là et vous pouvez changer à tout moment de personnage pour utiliser comme vous le désirez les pouvoirs de chacun.



→ AVIS

Babour

Je suis sûr que les concepteurs rêveraient d'avoir les pouvoirs de Sue Storm, pour être invisible le temps que l'on oublie le mal qu'ils ont fait à nos quatre super héros.

→ Notes

- **Maniabilité** → 16/20 Une mauvaise 3D qui vous empêche de jouer.
- **Durée de vie** → 16/20 Un jeu trop facile qui n'est pas vraiment long.
- **Son** → 15/20 La musique et les bruitages sont délirants.
- **Graphisme** → 16/20 Vous allez préférer jouer sans le son.
- **Intérêt** → 15/20 Malheureusement, sur GBA aussi le jeu est une catastrophe.

MANGAS Jeux vidéo

VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ CES VERS DE TERRE ARMÉS JUSQU'AUX DENTS. EH BIEN, ILS SONT DE RETOUR AVEC ENCORE PLUS D'ARMES ET ENCORE PLUS FOUS QU'AVANT. LES CONCEPTEURS PERSISTENT À FAIRE ÉVOLUER LE JEU EN 3D, ALORS QU'EN 2D C'ÉTAIT TELLEMENT MIEUX.

Fiche technique

Éditeur : Codemaster
Genre : Stratégie
Participants : 1 à 4 joueurs
Difficulté : Moyenne
Machines : X-Box



L'HISTOIRE

Rattrapage pour ceux qui ne connaissent pas Worms. Imaginez que vous êtes en guerre, sur un terrain pas très grand. Vous êtes quatre contre quatre, avec de quoi faire exploser la Lune, vous êtes un ver de terre qui ne connaît pas la peur. Pour gagner, tous les coups sont permis. Votre mission : être le dernier en vie.



→ LE JEU

Ah que de souvenirs en repensant aux après-midi où l'on jouait à se faire la guerre sur PlayStation... Dans ce nouveau volet, toujours en 3D (malheureusement), un véritable nouvel arsenal est mis à votre disposition. Plusieurs petits bonus ont été rajoutés au jeu pour relancer l'envie de jouer.



→ Notes

- **Maniabilité** → 17/20 Aucun reproche à faire.
- **DURÉE DE VIE** → 18/20 Durée de vie illimitée entre amis.
- **Son** → 16/20 Les personnages sont drôles.
- **Graphisme** → 17/20 Très simple, mais efficace.
- **Intérêt** → 18/20 Ce Worms n'est pas le meilleur de la série, mais ce n'est pas le plus mauvais non plus.

→ AVIS

Babour

Moi j'aime bien, même si je préfère de loin les premières versions. Puis, jouer à la guerre avec des vers, je trouve ça vraiment fun.

GÉNÉRALEMENT, LORSQU'UN FILM À GROS BUDGET SORT AU CINÉMA, LES CONCEPTEURS NE SE FONT PAS ATTENDRE ET ADAPTENT LE FILM EN JEU VIDÉO EN MOINS DE TEMPS QU'IL FAUT POUR LE DIRE. SI EN PLUS, LE FILM CONCERNE S'ADRESSE À UN JEUNE PUBLIC, ALORS ON PEUT ÊTRE SÛR QUE L'ADAPTATION SE FAIT DEUX FOIS PLUS RAPIDEMENT. CHARLIE ET LA CHOCOLATERIE EST L'EXEMPLE QUI CONFIRME LA RÈGLE.

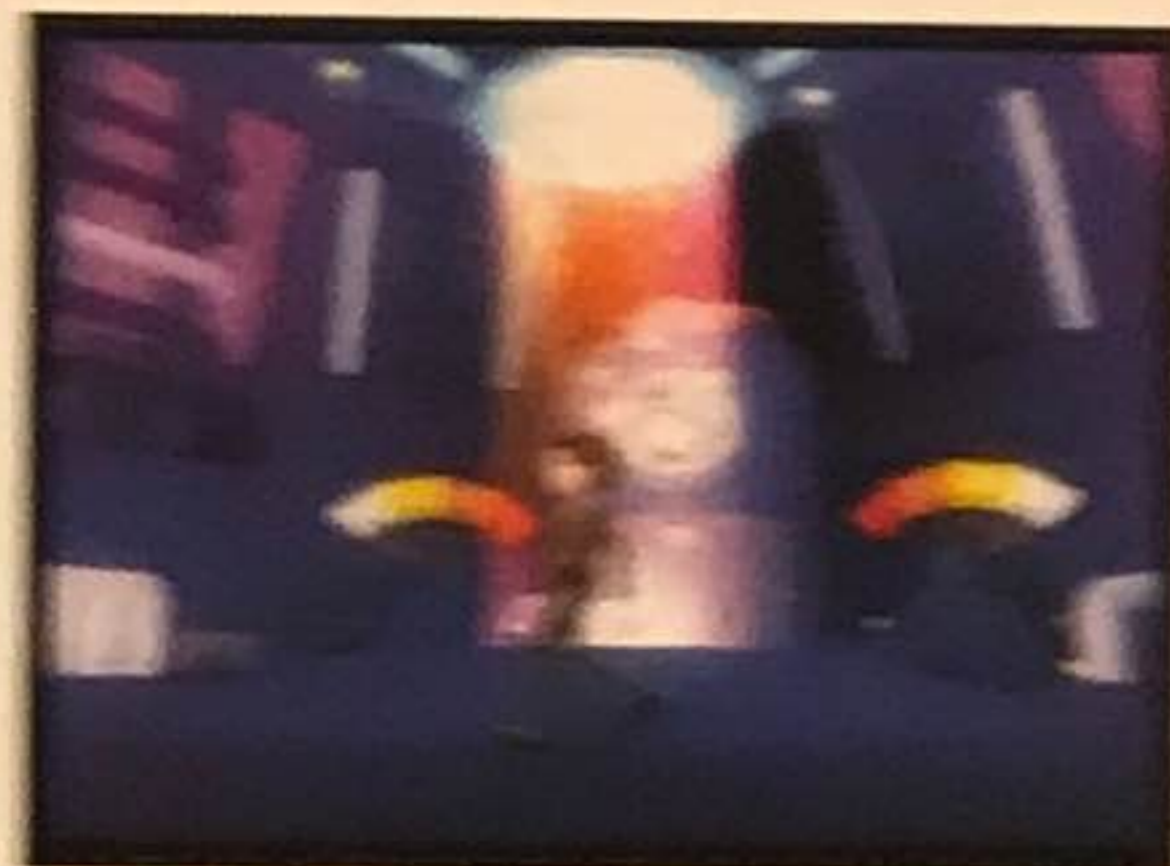


Fiche technique

Éditeur : Take 2 Interactive
 Genre : Réflexion
 Participants : 1 joueur
 Difficulté : Facile
 Machine : PlayStation 2

L'histoire

Willy Wonka est le plus grand chocolatier du monde, un jour, il décide de faire gagner une visite de son usine à cinq jeunes garçons. Cinq Tickets d'or sont donc cachés dans des papiers d'emballage du chocolat de Monsieur Wonka. Charlie Bucket fait partie des heureux chanceux à trouver un Ticket d'or. Charlie est issu d'une famille très pauvre, cette visite de la chocolaterie est pour lui une occasion de sortir de sa routine. Les cinq gagnants partent donc pour la plus grande chocolaterie du monde, sans se douter que Willy Wonka leur prépare de grandes surprises, tout particulièrement pour Charlie qui a sans le savoir gagné plus que les autres.



Les cinq gagnants partent donc pour la plus grande chocolaterie du monde, sans se douter que Willy Wonka leur prépare de grandes surprises, tout particulièrement pour Charlie qui a sans le savoir gagné plus que les autres.

→ PRINCIPE DU JEU

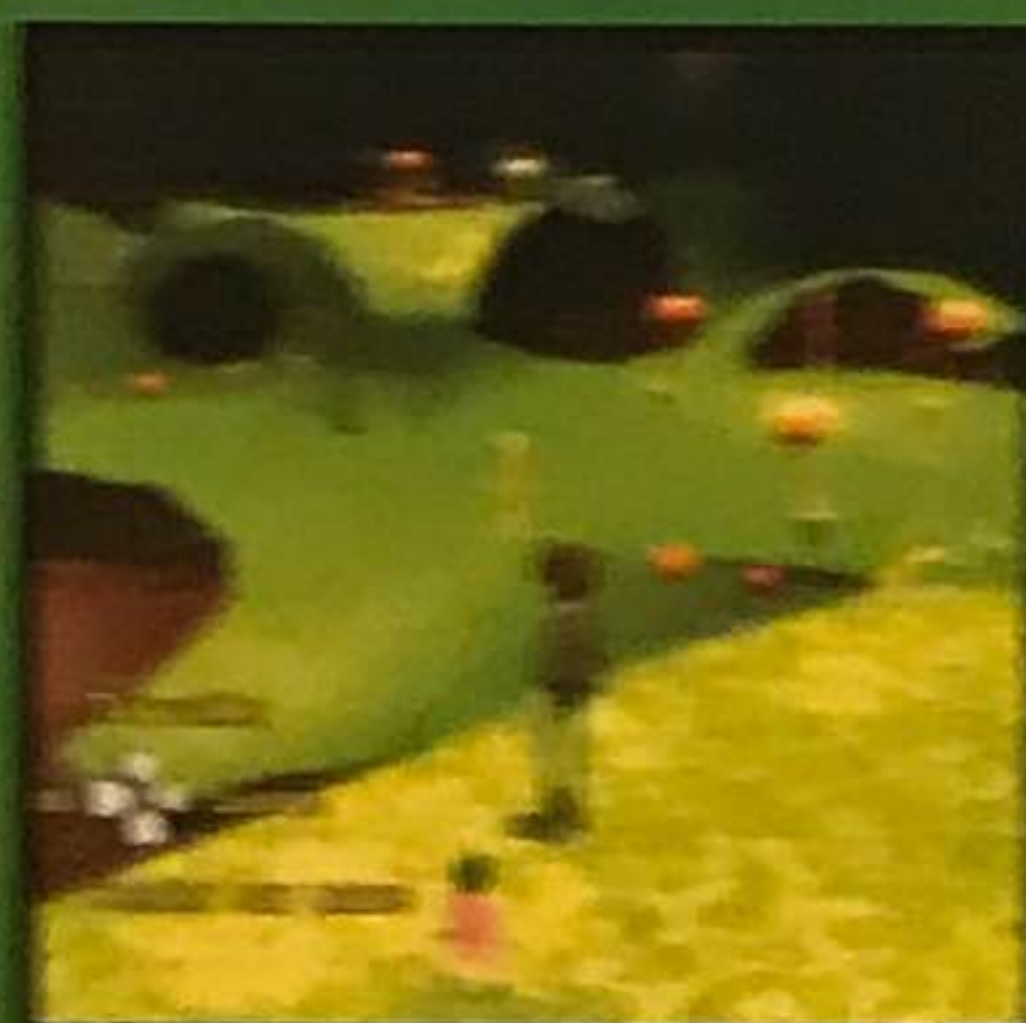


Dans le jeu, vous jouez avec le personnage de Charlie. Il y a beaucoup de phases pittoresques, mais aussi pas mal d'énigmes. Le jeu s'adresse aux enfants qui ont à partir de sept ans, donc imaginez bien que la difficulté est assez faible. Étant donné que les autres enfants qui avaient gagné le concours avec vous ont endommagé plusieurs appareils qui servent à fabriquer le chocolat mais aussi d'autres bonbons, vous devrez tout réparer.



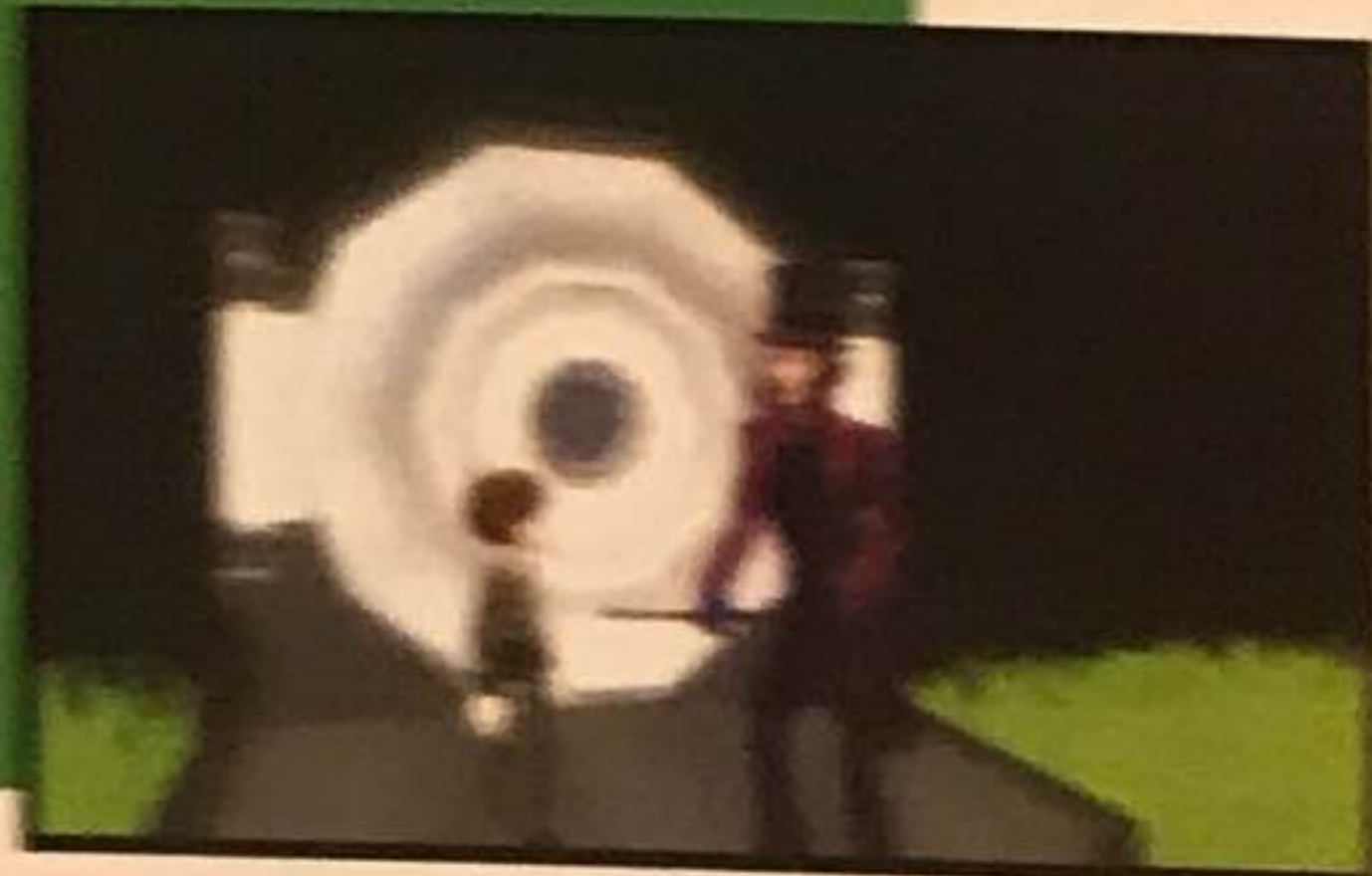
plusieurs appareils qui servent à fabriquer le chocolat mais aussi d'autres bonbons, vous devrez tout réparer.

→ LES OOMPA-LOOMPAS



Les Oompa-Loompas sont là non seulement pour faire marcher les appareils, mais aussi pour trouver les ingrédients pour préparer le chocolat. Lorsque que vous commencerez à réparer les dégâts, les Oompa-Loompas vous seront d'une très grande aide.

Les Oompa-Loompas feront du mieux qu'ils peuvent pour réparer les fuites, les pannes d'électricité. Servez-vous d'eux du mieux possible.



→ LEUR AVIS

Babour

Tout comme pour le film, j'ai trouvé le jeu sympathique, bien qu'il ne soit pas du tout destiné à un garçon de mon âge.

Pascal

On retrouve un peu moins le côté Tim Burton dans le jeu que dans le film, mais cela n'enlève aucun charme à l'histoire.

D.MANGAS Notes

• **Maniabilité** → 15/20
 La manip' est beaucoup trop approximative.

• **Durée de vie** → 16/20
 Peu de niveaux qui sont en plus trop courts.

• **Son** → 17/20
 Le doublage français est plus que correct.

• **Graphisme** → 17/20
 Les graphismes sont simples mais efficaces.

• **Intérêt** → 18/20
 N'oubliez pas que le jeu s'adresse à un jeune public.



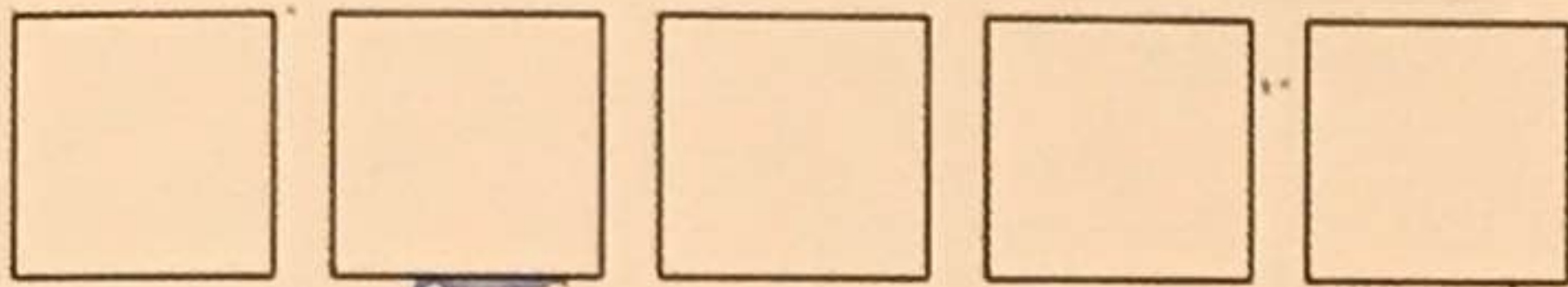
KRILLIN FAIT LE PROF...

JEU X

...mais il a fait une erreur. Il te suffit de déplacer une barre d'un chiffre pour que l'opération soit exacte.



MOT A TROUVER



Retrouve la lettre manquante sur chaque logo de mangas. Remets les lettres dans l'ordre et tu trouveras un objet indispensable pour les cours de dessin !



SOLUTIONS

KRILLIN FAIT LE PROF... : Déplace une barre du zéro pour en faire un 9 MOT A TROUVER : Gomme

LABY

Aide Trunks à aller à l'école. Il faut qu'il récupère Bra et Krillin au passage, mais ne doit rencontrer personne d'autre.



multimédia

CE MOIS-CI, C'EST LE MOIS DE LA SORTIE DE LA PSP DE SONY, UNE CONSOLE TRÈS ATTENDUE PAR TOUS LES FANS DE JEUX VIDÉO. DÉCOUVREZ QUELQUES-UNS DES PREMIERS JEUX DISPONIBLES SUR CETTE PETITE MERVEILLE.

Ridge Racer

Ce jeu est la plus grosse licence de Sony. À chaque fois qu'ils sortent une nouvelle console, un Ridge Racer voit le jour. Au programme : des courses simples, des courses chrono, un mode multi-joueurs et surtout le fameux World Tour, qui vous permettra d'enchaîner les circuits, soit une dizaine de tournois composés eux-mêmes de plusieurs courses.



Vous pourrez affronter un ami à distance, grâce au mode WiFi de la PSP.

Virtua Tennis World Tour

La série des Virtua Tennis reste une valeur sûre du genre : maniables, faciles et surtout reprenant les licences de joueurs connus. Chez les hommes, on retrouvera Roger Federer, Andy Roddick, Lleyton Hewitt, Juan Carlos Ferrero, Sébastien Grosjean... côté femmes, Maria Sharapova, Amélie Mauresmo, Lindsay Davenport, Venus Williams... Vous pourrez participer à des tournois allant jusqu'à 16 joueurs.



Dynasty Warriors

Ce jeu reprend les grandes batailles médiévales et vous place en héros au milieu des plus grandes guerres. Le but est simple, il faut frapper tous les ennemis qui passent à votre portée. Cette fois, vous pourrez contrôler 42 personnages différents, échanger des officiers, grâce à votre Memory Stick ou profiter de 7 histoires dans les modes Libre et Musou.



Darkstalkers Chronicle The Chaos Tower

Vampire Chronicle : The Chaos Tower est avec Street Fighters l'une des deux grosses licences de jeux de combat de Capcom. Ce jeu a la particularité de regrouper des personnages et des styles de combat issus des divers jeux de Capcom. Il compte 18 personnages. Vous pouvez affronter un adversaire, grâce à la liaison WiFi. Le mode Tower est la grande nouveauté du jeu : il s'agit d'une sorte de mode survival, où l'on commence par former une équipe de trois combattants avant de partir à l'assaut d'une immense tour. Chaque étage comporte un nouvel affrontement.



WipEout Pure

Autre grande licence de Sony, WipEout est une course de voitures futuristes dans laquelle les véhicules volent au-dessus du sol.

Au total, vous pourrez choisir entre cinq



modes de jeu solo avec la course simple, le tournoi, le contre-la-montre, le mode zone et le jeu libre.

Burnout Legends

Ce jeu de courses de voitures a déjà fait ses preuves sur la console PlayStation. Cette version PSP vous réserve un contenu similaire ou presque à celui du Burnout 3, sorti sur PS2. Les circuits, les voitures, presque tout a été miniaturisé. Vous trouverez huit modes de jeux, dont un mode multi-joueurs.



Gear Acid

Roger MacCoy, responsable de la CIA contacte Snake, afin qu'il aille libérer 517 passagers d'un avion, dont le futur président des Etats-Unis, pris en otages par une mystérieuse organisation de terroristes. En échange de la vie des passagers, ils réclament le "Pythagoras". Il s'agit d'un projet militaire gardé précieusement dans le laboratoire militaire de Lobit Island, une petite république bananière voisine de l'Afrique du Sud. Un jeu d'infiltration passionnant qui a déjà fait ses preuves sur GameCube, X-Box et PS2.



LES TITRES PRÉVUS DANS LES PROCHAINES SEMAINES

Nintendogs

Ce jeu consiste à s'occuper d'un chiot avec tout ce que cela implique comme activités : le dressage, la nourriture, les promenades. Mais surtout, vous devez participer à des concours qui vous permettront de gagner de l'argent et ainsi d'acheter de nouveaux objets, voire de nouveaux chiots. C'est donc une sorte de Tamagochi. Plusieurs versions du jeu seront disponibles comme pour les Pokémon. Les chiots proposés



varieront selon les versions du jeu. Cependant, toutes les versions comprennent différentes races, mais il faudra les débloquer. **Pour Nintendo DS.**



Astérix & Obélix XXL 2 Mission Las Vegum

Il y a deux ans, le premier volet cartonnait pour les fêtes de Noël. Cette nouvelle aventure entraînera les deux héros gaulois dans le nouveau parc d'attraction de César, Las Vegum, la cité du jeu. Un jeu d'aventure pour petits et grands. **Pour PS2.**



Mario Tennis Advance

Il s'agit de l'adaptation sur Game Boy Advance de la version GameCube. Vous trouverez aussi un mode Scénario, et un mode multi-joueurs où s'affronteront jusqu'à quatre possesseurs de GBA, mais aussi plein de mini-jeux et diverses épreuves ou encore des techniques spécialement mises au point pour chaque joueur...



Pour Game Boy Advance.

The King of Fighters 2003

À l'heure actuelle, c'est la meilleure licence du marché en matière de jeux de combat. On retrouvera une quarantaine de combattants, dont six secrets à débloquer en cours de jeu. À noter que la version X-Box profitera des fonctionnalités X-Box Live. Il

sera donc possible de jouer en réseau et de combattre des joueurs du monde entier.

Pour X-Box et PS2.

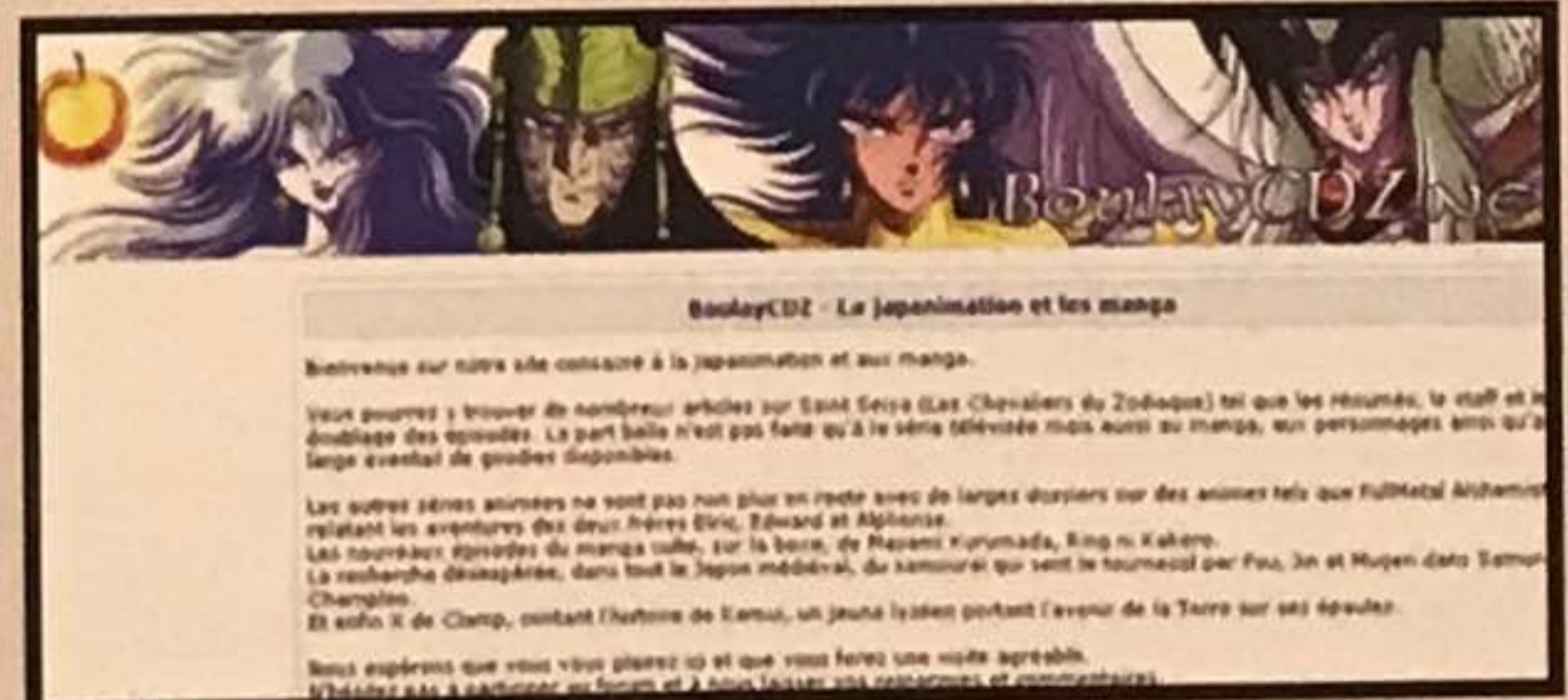


LES MEILLEURS SITES @

Boulaycdz.net

<http://tenkai.hen.free.fr>

Ce site est consacré à plusieurs séries très connues comme Saint Seiya, Fullmetal Alchemist, X de Clamp, Samurai Champloo... Vous y trouverez des présentations des séries, des résumés des épisodes... Le site étant surtout fait par des fans des Chevaliers du Zodiaque, une large partie est consacrée à cette série culte.



Yu-Gi-Oh ! France

<http://www.yugiohfr.com/anime-guide.html>

Ce site consacré à Yu-Gi-Oh ! est l'un des meilleurs et des plus exhaustifs qui soient. Il couvre presque tous les domaines de la série : dessin animé, manga, cartes, produits dérivés... Tous les jeux vidéo sortis y sont répertoriés. Un guide des épisodes résume toute la série. Grâce à un système de recherche très réussi, vous pouvez accéder au résumé de n'importe quel épisode.



FULLMETAL ALCHEMIST

Après vous avoir fait découvrir le monde de Fullmetal Alchemist et ses différents personnages, je vous propose maintenant de répertorier les divers produits dérivés de la série. Le mois de septembre étant le mois Fullmetal Alchemist par excellence, puisque de nombreux événements relatifs à la série animée sont prévus à l'occasion de la sortie du manga qui a eu lieu le 8 septembre.

JEUX VIDÉOS

Plusieurs jeux inspirés de la série ont vu le jour au Japon mais aucun n'est encore sorti en France.

JEUX PLAYSTATION 2



Fullmetal Alchemist : Dream Carnival

Sortie au Japon : 26 Août 2004

30 minutes de scènes animées exclusives, rendues graphiques en cell-shading pour un jeu d'action/aventure dans lequel vous pourrez lancer des sorts et taper sur tout ce qui s'approche de vous.



Fullmetal Alchemist and The Broken Angel

Sortie au Japon : 25 Décembre 2003

Une jeu de rôle/aventure dans lequel vous revivrez la quête d'Ed et Al un peu à la manière d'un Final Fantasy. Le jeu est en 3D et les moments de cinématique vous permettent de découvrir les différentes étapes des aventures des deux héros.



Fullmetal Alchemist 3 : Kami o tsugu Shôjo

Sortie au Japon : 21 Juillet 2005

Le plus de ce jeu vidéo est l'ajout d'un DVD Bonus contenant un making-of de la série d'après un scénario original écrit par le père de la série, Arakawa Hiromu. Il s'agit encore d'un jeu d'action/aventure.



Fullmetal Alchemist 2 : Curse of The Crimson Elixir

Sortie au Japon : 22 Septembre 2004



L'histoire prend place avant le premier épisode et commence à Lior. Alors que les frères Edward et Alphonse reçoivent une mystérieuse bague d'une étrange femme, ils découvrent que de nombreuses personnes commencent

à disparaître un peu partout, et sont remplacées par d'étranges créatures. Avec plus d'une heure d'animation en cell-shading exclusivement créée pour le jeu, le jeu reste néanmoins un RPG, ne vous attendez donc pas à de longues scènes de baston.

Memory Card PS2 Fullmetal

Une Memory Card de 8 megas pour la console PlayStation 2 est sortie au Japon. Quelques éléments de jeu avaient été spécialement placés sur la cartouche à cette occasion.



Fullmetal Alchemist Meisô no Rondo

Sortie au Japon :
26 Mars 2004

Il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel vous devez voyager, enquêter et trouver divers objets. Vous devrez discuter avec les gens que vous rencontrez et affronter les hommes du fameux prêtre qui apparaît dans les premiers épisodes de la série.



Fullmetal Alchemist Sonata of Memories

Sortie au Japon :
22 Juillet 2004

Dans ce RPG, vous partez à la recherche de la pierre philosophale et combattez les différents ennemis qui se dressent sur votre chemin.



JEUX NINTENDO DS

Fullmetal Alchemist Dual Sympathy

Sortie au Japon : 21 Juillet 2005

Dans ce jeu d'action, vous devez user de vos connaissances d'alchimiste pour avancer et combattre tous ceux qui vous empêcheront de poursuivre votre chemin. Vous disposerez d'attaques basiques, mais vous aurez également la possibilité d'utiliser les éléments présents dans les zones de



combat. L'écran tactile vous permettra de lancer vos sorts contre les adversaires ou sur les obstacles qui se dresseront devant vous.

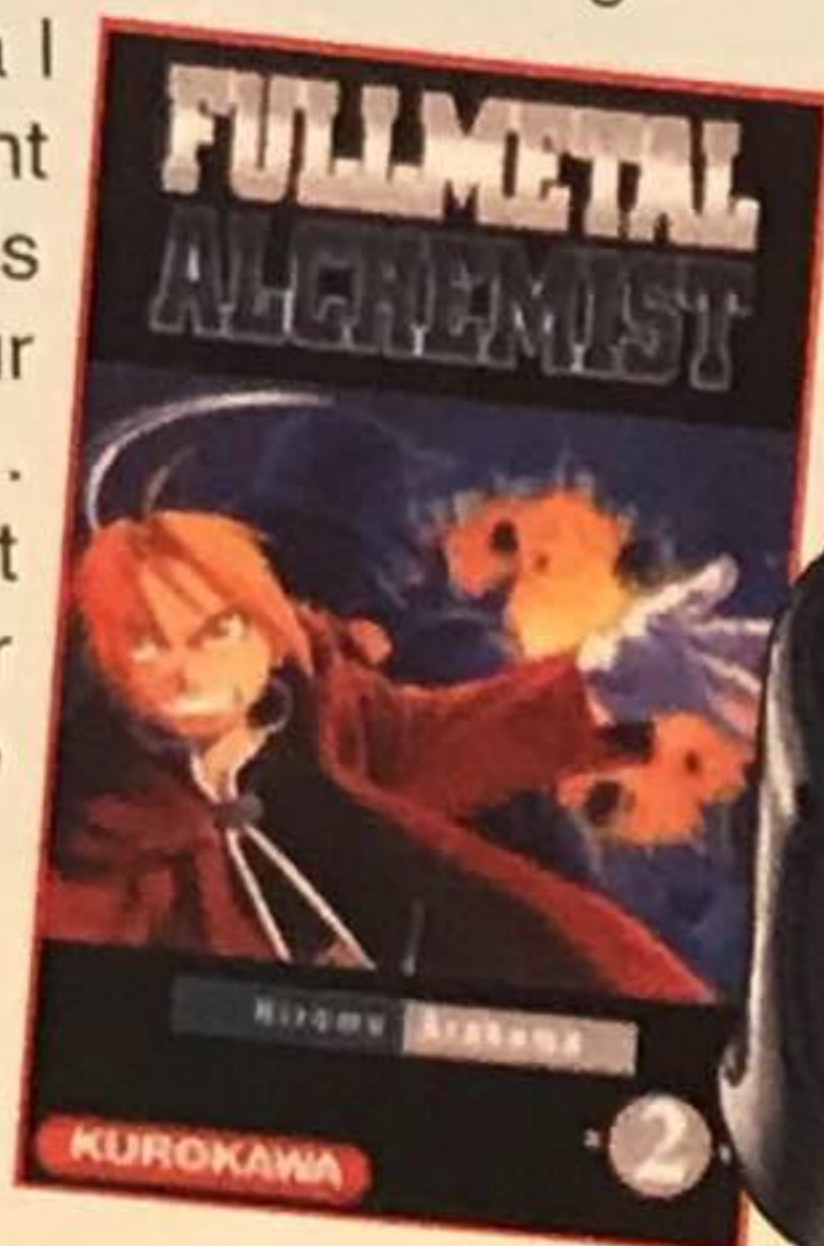


FULLMETAL ALCHEMIST

EN BANDE DESSINÉE

Manga Fullmetal Alchemist

Depuis le 8 septembre, les deux premiers volumes du manga Fullmetal Alchemist sont disponibles chez l'éditeur Kurokawa. Le titre est dessiné par Hiromu Arakawa et peut être trouvé au prix de 6,50 euros.



EN DVD

Fullmetal Alchemist DVD Vol. 1

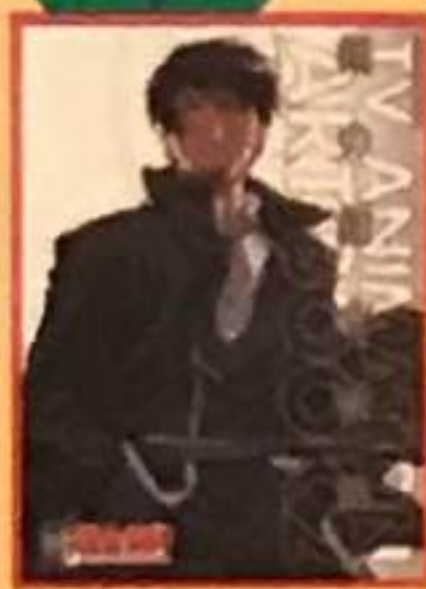
Si vous avez raté des épisodes ou carrément la série entière, elle est disponible en DVD chez Dibex, depuis le 8 septembre. Initialement prévu en juillet, il a été repoussé, afin de sortir en même temps que le manga. Ce premier volume contient les 4 premiers épisodes en version doublée et en version sous-titrée.



EN LIVRE

Fullmetal Alchemist Art Book

Il existe plusieurs recueils d'illustrations et d'informations à ce jour.



LES FULLMETAL ALCHEMIST TV

ART BOOK 1 ET 2 reprennent tous les dessins réalisés pour la série télé. On y trouve les posters, les affiches et les illustrations créées pour les produits dérivés...

FULLMETAL ALCHEMIST COMPLETE BOOK

est notamment composé d'images de la série et de dessins originaux. Il propose des résumés de la trame des épisodes et fournit des explications sur certains détails de l'histoire. On y trouve des interviews et diverses explications sur les techniques des héros.



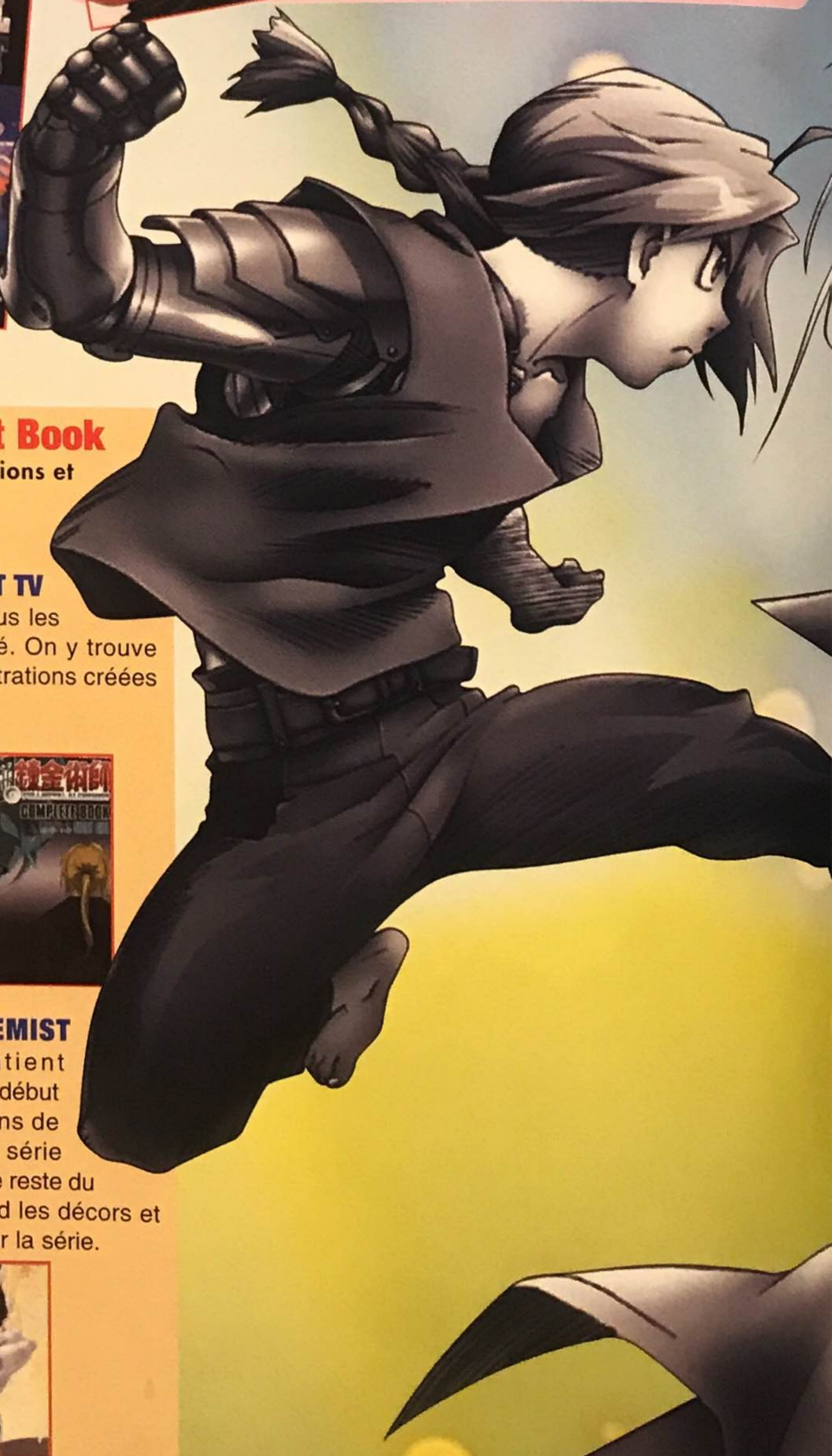
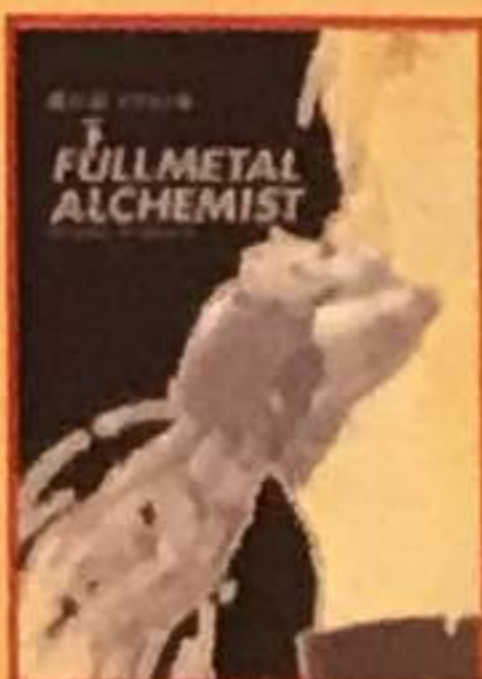
FULLMETAL ALCHEMIST COMPLETE BIBLE

contient quelques pages couleurs au début qui reprennent les illustrations de tous les personnages de la série avec quelques explications. Le reste du livre, en noir et blanc, reprend les décors et les différents objets créés pour la série.



FULLMETAL ALCHEMIST - HIROMU ARAKAWA ILLUSTRATION COLLECTION

Ce recueil contient toutes les illustrations en couleur faites par Hiromu Arakawa, le dessinateur du manga.



FIGURINES & JOUETS

Un grand nombre de jouets ont été créés autour de la série et représentent les divers personnages, dont notamment Alphonse et Edward. Il est possible de trouver la plupart d'entre eux en France dans les boutiques d'import. Les plus belles pièces proviennent de la collection Fullmetal Alchemist Real Figure Deluxe. Elles mesurent 20 cm de haut et comptent entre autres Edward Elric, Riza Hawkeye, Alphonse Elric, Roy Mustang.



Le CD de la bande originale
"Fullmetal Alchemist Movie
Original Soundtrack"

Il existe plusieurs disques
disponibles dans certaines
Fnac et magasins spécialisés
reprenant toutes les musiques
de fond et les chansons de la
série. Il y a 3 CD's pour la
bande originale de la série
télé et 2 CD's pour les films.



Sailormoon



Chaque mois, dans le cadre de la découverte de Sailor Moon, je vous donne des informations sur les différentes séries qui font partie de l'histoire de Sailor Moon. Le mois-ci, découvrez Sailor Moon super S, la série qui, pour ma part, semble être la moins passionnante.

L'histoire de Sailor Moon S

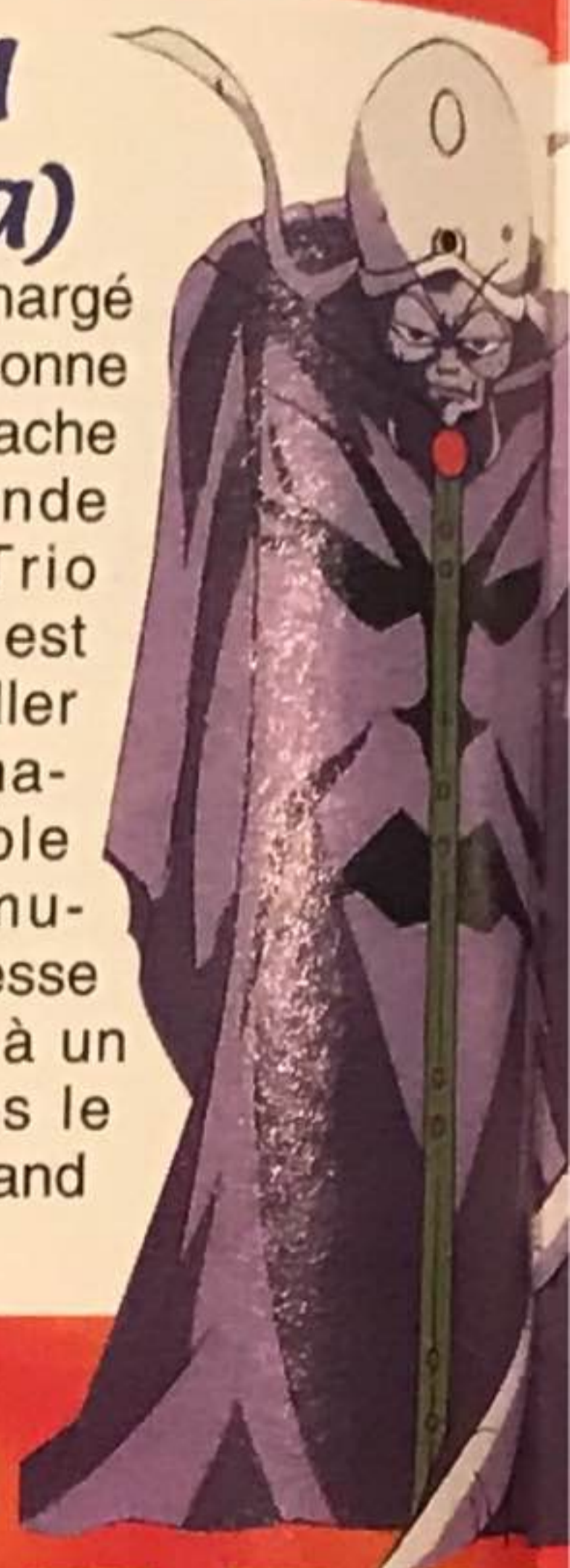
Une éclipse solaire, qui se produit tous les quatre ans, a lieu. Un étrange cirque nommé la compagnie de la Lune Noire atterrit sur Terre. D'étranges événements se déroulent autour du cirque. Son chef, Zirconia, a sous ses ordres plusieurs guerriers chargés de partir à la recherche de Pégase, le cheval ailé. Il se cache dans les rêves d'un être humain qui n'est autre que Camille. Zirconia envoie tout d'abord le Trio Amazones, composé d'Œil de Faucon, Œil de Tigre et Œil de poisson regarder les rêves des humains. Mais à force de le faire, les trois compères finissent par se laisser séduire et demandent aux Sailors de leur permettre de rêver à leur tour. Zirconia, n'ayant plus le choix, reçoit l'ordre de sa maîtresse, la princesse Nephernia, de réveiller le quartet des amazones. Elles sont chargées, malgré leur instabilité de retrouver le miroir d'or se trouvant dans le rêve d'un humain. N'ayant aucun cœur, elles vont même jusqu'à remplacer les rêves par des cauchemars. Si elles réussissent à s'emparer de Pégase, ils pourront éliminer les survivants d'Élusion et ensuite conquérir la Terre. Hélios, qui n'est autre que le cheval ailé, appelle Bunny et ses amies à l'aide et les lance à la recherche du cristal d'or, seul moyen de vaincre ceux de la lune noire et de sauver Élusion.



moyen de vaincre ceux de la lune noire et de sauver Élusion.

Zirconia (Ziorconia)

C'est lui qui est chargé de retrouver la personne dans laquelle se cache Hélios. Il commande tout d'abord le Trio Amazones, puis il est contraint de réveiller le Quartet des Amazones, qu'il semble détester. Il communique avec la princesse Nephernia, grâce à un miroir caché dans le cirque. Elle a un grand pouvoir sur lui.



Le Quartet

Sere Sere

C'est une vraie jeune fille et la plus gentille du groupe. Elle est douce, féminine et adorable. Elle reste toujours calme et se battre n'est pas forcément sa priorité. Elle a le pouvoir de contrôler la terre, les plantes et les fleurs.



BesBes

Première des amazones à avoir fait son apparition. C'est la chef du groupe. Elle a du caractère, est intelligente et possède le pouvoir de contrôler les plantes.

La princesse Nephernia

La princesse Nephernia est aussi appelée la maîtresse des Dead Moon. Si Sailor Moon/Serenity est la princesse du côté de la Lune éclairée par le Soleil, Nephernia est son équivalent pour la face cachée. Malheureusement, elle ne peut vivre comme un être humain de chair et de sang qu'une fois tous les quatre ans lors des éclipses de soleil. Le reste du temps, elle est enfermée de l'autre côté d'un grand miroir placé dans un cirque magique itinérant. Elle contrôle d'ailleurs Zirconia, un membre du cirque qu'elle utilise pour mener à bien sa mission. Elle est jalouse de Serenity, car elle a toujours vécu dans son ombre. Elle cherche le moyen de sortir du côté obscur, afin de pouvoir venir dans notre monde en permanence.



Le Trio Amazones



Œil de poisson

Fish Eye

C'est la seule femme du groupe. Elle a été créée à partir d'un poisson et a des pouvoirs en rapport avec cet animal. Elle est plutôt curieuse et passe son temps à regarder les rêves des humains au lieu de chercher celui dans lequel se cache Hélios.

Œil de faucon

Hawk's Eye

Créé à partir d'un volatile, il possède des pouvoirs liés au faucon. Tout comme les autres membres du trio, il ne peut pas rêver et à force de regarder les rêves des autres pour trouver dans lequel se cache Hélios, il finit par souhaiter de pouvoir rêver lui aussi.

Œil de Tigre

Tiger's Eye

Créé à partir d'un tigre, il a des pouvoirs de félin. Il a été chargé par Zirconia de regarder un à un les rêves des humains. Pour cela, il fait apparaître un miroir dans lequel il les observe. Au départ, il trouvait cela horrible et cassait certains miroirs après les avoir scrutés.



Amazones

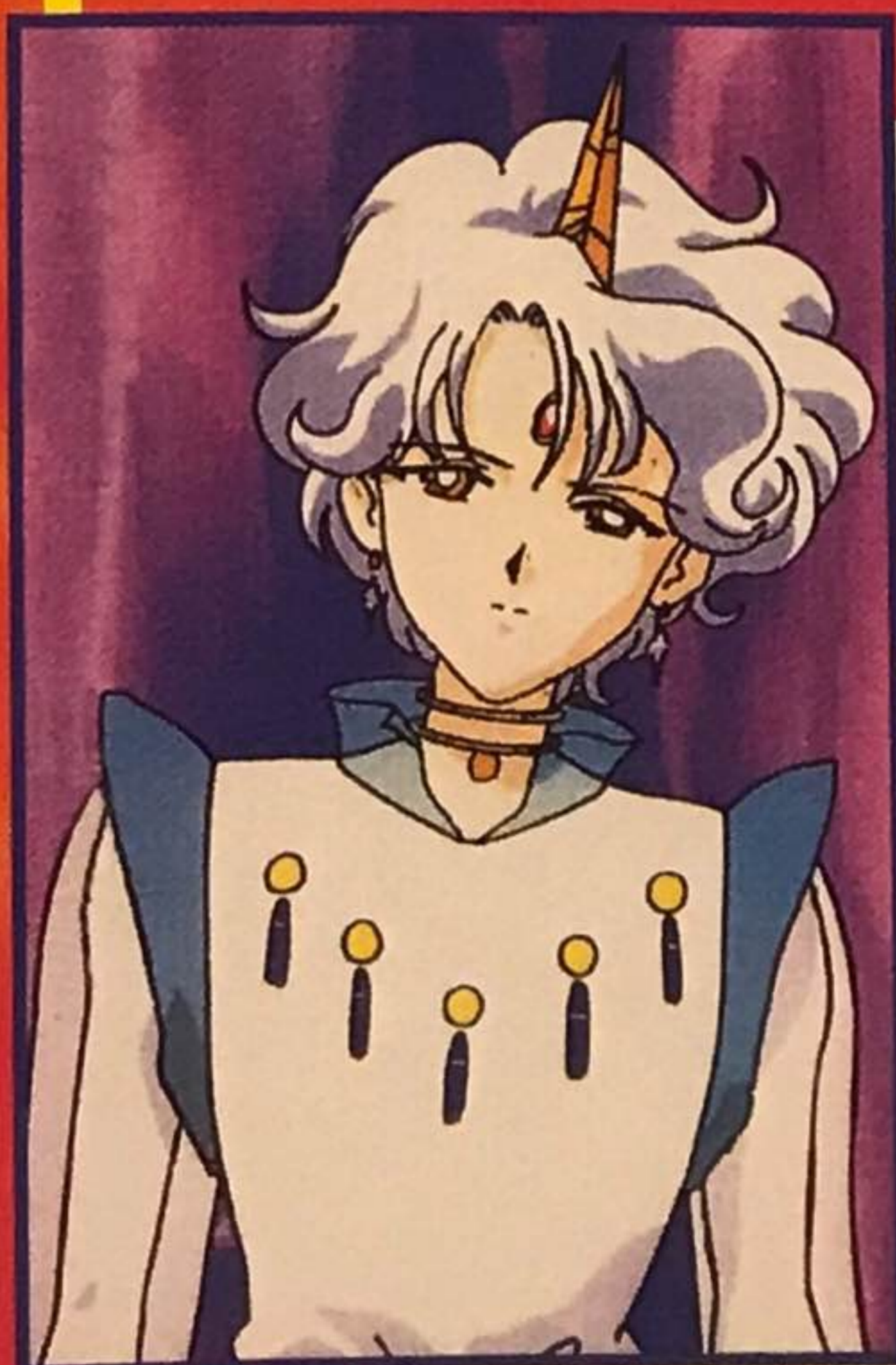


PallaPalla

C'est la plus faible du groupe. Et aussi la plus capricieuse. Elle se plaint toujours et aime bien pleurnicher. Elle fait très attention à ses tenues et à sa beauté. Elle est aussi très égocentrique et aime se faire remarquer.

JunJun

Acrobate et bonne gymnaste, elle a un langage et des manières très agressifs. C'est la plus brutale des membres du groupe. Elle a une force de caractère relativement grande qui fait d'elle un chef tout désigné.



Helios/ Pégase

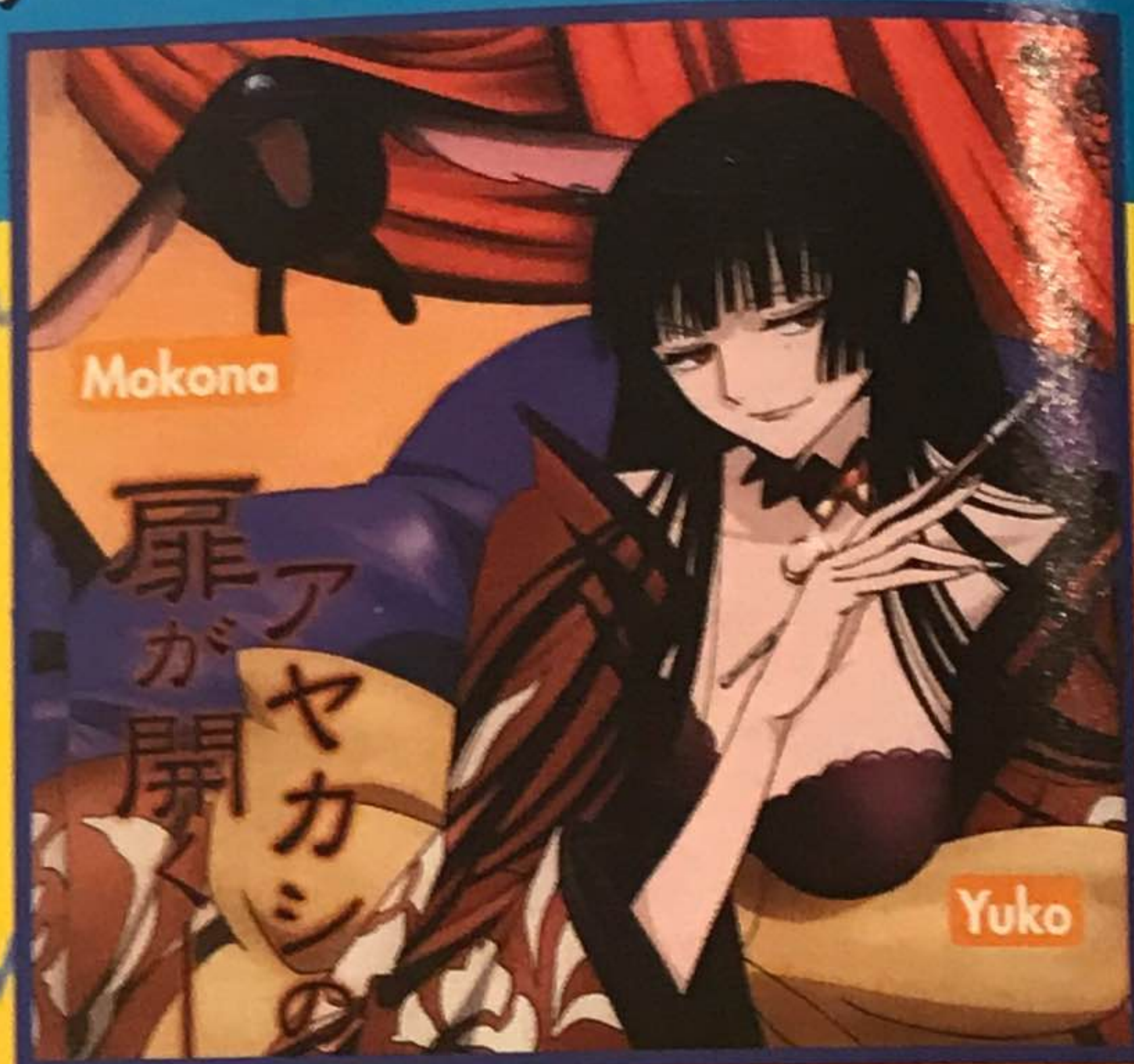
Hélios est le serviteur d'Elision, un sol sacré qui protège la Terre. C'est une sorte d'âme de la planète.

Quand Nephernia a attaqué la Terre, il s'est enfui et s'est caché en prenant la forme du cheval pégase, afin d'empêcher cette dernière de trouver la clef qui permet de détruire son monde. Il a le même âge que Camille et semble même être amoureux d'elle.

Tsubasa Reservoir Chronicle

et XXX Holic

Si vous lisez régulièrement D.Mangas, vous connaissez déjà Tsubasa Reservoir Chronicle, la série dérivée de Sakura chasseuse de cartes. Ce mois-ci, nous allons vous présenter XXX Holic, un autre manga des dessinatrices de Tsubasa Reservoir Chronicle et Sakura, les Clamp, dont l'intrigue se déroule parallèlement à celle de Tsubasa Reservoir Chronicle, ce qui donne lieu à diverses interactions entre les deux mangas.



À la fin du premier volume de XXX Holic, on découvre Sakura et Shaolan (Lionel) qui arrivent, comme tombés du ciel, dans la boutique de Yuko Ichihara, la sorcière des dimensions. En effet, vers le milieu du volume 1 de Tsubasa, Lionel et Sakura sont envoyés au magasin que tient Yuko. Puis, dans le volume 2 de XXX Holic, le Mokona noir reçoit une pomme du Mokona blanc, présent dans le manga Tsubasa. Yuko demande alors à Watanuki de préparer une tarte avec.

Dans le volume 3 de Tsubasa, Shaolan, Fey et Kurogane cherchent un moyen de briser une barrière magique mise en place par un tyran. Le Mokona leur conseille de contacter Yuko. Cette dernière accepte de les aider et leur donne une boule noire pour qu'ils puissent détruire la barrière magique qui a été érigée.

Ainsi, dans le volume 3 de XXX Holic, le Mokona noir et le Mokona blanc entrent en contact, afin que Shaolan puisse parler à Yuko. Il demande à celle-ci de lui donner une chose qui lui permettra de rompre une barrière magique. Yuko leur confie une boule noire créée à partir d'un Hyakumonogatari (une sorte de fantôme maléfique) et Fey lui offre en échange son sceptre magique. Dans le volume 5, Shaolan, Sakura, Fey et Kurogane décident d'ouvrir un restaurant. Par l'intermédiaire des Mokona, Yuko leur envoie la recette d'un fondant au chocolat pour qu'ils en fassent la spécialité de l'établissement.

Les Clamp sont un groupe de jeunes femmes qui se sont réunies pour monter un studio, et elles réalisent ensemble, non seulement les dessins mais aussi les scénarii de leurs différents mangas. La création de Tsubasa Reservoir Chronicle et XXX Holic est d'une certaine façon le paroxysme de leur carrière.

Elles ont créé Tsubasa en reprenant les héros de leur précédent manga, Sakura chasseuse de cartes. Les membres de Clamp ont ainsi écrit une histoire cohérente qui s'intègre parfaitement dans leur univers. En plus de Sakura, on retrouve des personnages provenant des divers mangas qu'elles ont publié auparavant, qui correspondent à autant de mondes parallèles, et dont voici une liste non exhaustive : SAKURA, SHAOLAN (Lionel), TOMOYO (Tiffany), YUKITO (Mathieu) et TOYA (Thomas) le

grand-frère de Sakura) de la série **CARD CAPTOR SAKURA** (Sakura chasseuse de cartes). Le royaume où vit Sakura s'appelle le **ROYAUME DE CLOW**, comme Clow Lead, le parent de Sakura. **YUKO** et **WATANUKI** ont été créés pour les besoins de l'histoire. Bien qu'ils soient les héros de **XXX HOLIC**, ils interviennent également dans **TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE**. **MIYUKI** du manga **MIYUKI-CHAN IN WONDERLAND**. Les trois héros du manga **CLAMP SCHOOL DETECTIVES**. **CHI** du manga **CHOBITS**. **MOKONA** du manga **MAGIC KNIGHT RAYEARTH**. **ASHURA** et **SOMA** du manga **RG VEDA**. **SORATA** et **ARASHI** du manga **X**.

Un film inspiré de ces séries est sorti en salles au Japon le mois dernier. Il était divisé en deux parties : la première portait le nom de "Tsubasa Chronicle Tori kago no kuni no himogumi" (La princesse du royaume des cages aux oiseaux). La seconde moitié du film était intitulée "XXX Holic Manatsu no yoru no yume" (Songe d'une nuit d'été).

Résumé rapide de Tsubasa Reservoir Chronicle

Shaolan (Lionel), est le fils d'un archéologue renommé qui a découvert dans le désert du pays de Clow un mystérieux palais.

À la mort de son père, Shaolan s'est un peu éloigné de son pays natal. Mais après une longue retraite, il revient au pays de Clow et retrouve Sakura, son amie d'enfance et princesse du royaume. Le jour où ils s'approchent ensemble des vestiges du palais perdu dans le désert, Sakura est attaquée par une mystérieuse force et une armée empêche quiconque de l'approcher. Après un court affrontement entre Shaolan, Toya (frère de Sakura), Yukito et les forces obscures, nos héros parviennent à reprendre Sakura, qui se trouve dans un état critique. Une force magique a dispersé les souvenirs de Sakura sous forme de plumes à travers différents mondes parallèles. Yukito, grand prêtre du royaume, téléporte Shaolan et Sakura dans un autre

monde où vit Yuko Ichihara, la sorcière des dimensions. Prêt à tout pour sauver Sakura, Shaolan accepte l'aide de Yuko en échange du sacrifice de son amour pour Sakura : quand elle aura retrouvé la mémoire, elle ne se souviendra pas de lui ni de leur amour. Pour le seconder, Yuko leur adjoint Kurogane, un samouraï venu lui aussi d'une autre dimension. Dans son monde, il est au service de la princesse Tomoyo (Tiffany) qui l'a envoyé chez Yuko, afin qu'il apprenne à canaliser ses pulsions meurtrières. Shaolan sera aussi accompagné de Fye, qui fuit son monde d'origine, dans lequel il doit veiller sur Ashura, le roi endormi, avec l'aide de Chii. Yuko leur confie le Mokona, une sorte de peluche très bavarde et capable de voyager d'une dimension à l'autre.

Grâce à lui, ils peuvent aussi contacter Yuko.

Watanuki

XXX Holic

Kimihiro Watanuki est un adolescent pas comme les autres.

Depuis qu'il est enfant, il souffre d'un étrange mal qui lui cause de nombreux problèmes. Il a, en effet, le pouvoir de voir et de toucher les esprits, qui se matérialisent sous la forme d'un épais nuage de fumée noire qui enveloppe les êtres. Ces mêmes esprits sont attirés par lui, au point de parfois le harceler. Il est le seul à les voir et sa vie est ainsi devenue un vrai calvaire.

Un jour, en se rendant au lycée, un très gros esprit commence à s'acharmer sur lui. En tentant de le fuir, ses pas le conduisent à proximité d'un étrange et inquiétant pavillon situé en plein cœur des immeubles. À cause de la présence d'un Kekkai (une barrière magique) placé autour de la maison, le mauvais esprit qui le suivait est contraint de s'éloigner. Watanuki décide de rentrer dans la maison, où il est accueilli par deux étranges petites filles prénommées Maru et Moro. Elles semblaient non seulement l'attendre mais en plus, elles lui annoncent que la maîtresse de maison va le recevoir. Watanuki se retrouve alors face à une magnifique femme du nom de Yuko Ichihara. Elle lui explique

Doméki



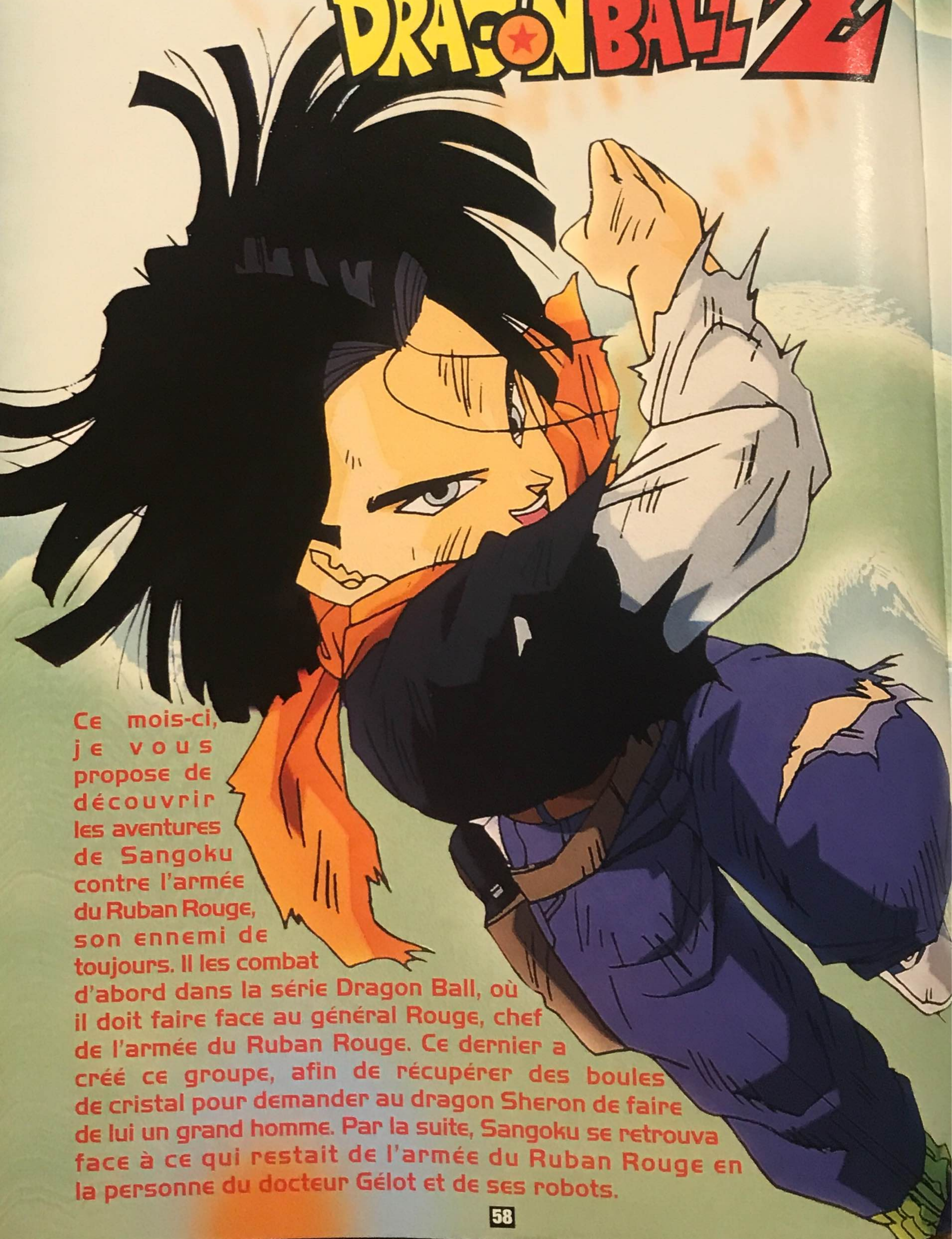
qu'elle est une sorcière et que sa maison est en réalité, une sorte de magasin où l'on peut faire exaucer n'importe quel vœu. Elle se met à questionner Watanuki et semble en connaître beaucoup sur lui. La sorcière lui demande son nom et sa date de naissance, puis lui apprend que lorsque quelqu'un de malintentionné connaît vos nom, prénom et date de naissance, il peut vous manipuler à sa guise. Elle lui précise que Yuko Ichihara n'est évidemment pas son véritable nom.

Elle lui explique aussi que le fait qu'il puisse voir des esprits est un don que lui ont transmis les membres défunts de sa famille. Watanuki est orphelin et vit dans une famille d'accueil. Yuko propose alors à Watanuki de faire un pacte. S'il travaille pour elle comme homme à tout faire, en échange, elle pratiquera un exorcisme pour qu'il ne soit plus poursuivi par des esprits. Par la suite, il va faire la connaissance de Shizuka Doméki un camarade de classe mais aussi un rival qui semble avoir le pouvoir de faire disparaître les visions de Watanuki par sa simple présence. Watanuki est désormais partagé entre la possibilité de mener une vie normale auprès de ce garçon et sa haine pour lui. En effet, Himawari, celle dont Watanuki est amoureux, est plutôt attirée par Doméki.



Sakura

DRAGON BALL Z



Ce mois-ci, je vous propose de découvrir les aventures de Sangoku contre l'armée du Ruban Rouge, son ennemi de toujours. Il les combat d'abord dans la série Dragon Ball, où il doit faire face au général Rouge, chef de l'armée du Ruban Rouge. Ce dernier a créé ce groupe, afin de récupérer des boules de cristal pour demander au dragon Sheron de faire de lui un grand homme. Par la suite, Sangoku se retrouva face à ce qui restait de l'armée du Ruban Rouge en la personne du docteur Gélot et de ses robots.

L'ARMÉE DU RUBAN ROUGE

Après le tournoi, Sangoku décide de partir en quête de la quatrième boule de cristal, qui lui avait été offerte par son grand-père, Sangohan. En faisant la connaissance du colonel Gris, il découvre que l'armée du Ruban Rouge cherche aussi les Dragon Ball, afin d'étendre sa domination. Il va tout d'abord se rendre au nord, où se trouve l'une des boules. La région est sous le joug du Ruban Rouge qui y a établi une grande base. Le général Blanc, qui dirige l'armée, habite dans une grande tour. Sangoku va y pénétrer et affronter différentes épreuves avant d'atteindre le général. C'est dans cette tour qu'il aura affaire pour la première fois

grotte sous-marine où est cachée une des boules de cristal. Mais Bleu réussit à subtiliser la boule et s'enfuit. Sangoku, lancé à sa poursuite, l'intercepte sur l'île des Pingouins, où vit le Docteur Slump. Bleu parvient à s'échapper une fois de plus pour se rendre



sur sa base. Il va être tué par Tao Paï Paï, qui se chargera de terminer sa mission. Bien plus fort que Sangoku, il le blesse grièvement. Notre héros se rend alors au sommet de la tour Karine pour y subir un entraînement spécial sous la coupe de Matou Malin. Quand il en ressort, il affronte son ennemi et l'élimine. Il part ensuite pour la base de l'armée du Ruban Rouge, afin d'éradiquer la menace qu'elle constitue. Le père du petit Indien Upa qui vivait au

pied de la tour Karine ayant été tué par Tao Paï Paï, Sangoku décide de retrouver toutes les boules de cristal, afin de le ramener à la vie. Il se rend dans une région éloignée et demande à Baba la sorcière de l'aider à retrouver la dernière boule qui lui manque. Elle accepte à condition que Sangoku affronte plusieurs de ses gardes du corps. C'est lors de ce tournoi qu'il rencontrera Sangohan, son grand-père mort quelques années plus tôt et ressuscité.



à une des créations du docteur Gélot : le robot n°8, affectueusement appelé Ha-chan. Une fois sa boule récupérée, Sangoku part pour la capitale demander de l'aide à Bulma. Il veut, en effet, qu'elle lui répare le radar qu'il a cassé. Elle accepte à condition de pouvoir le suivre dans les prochaines étapes de sa quête. Poursuivis par le général Bleu, tous deux vont se rendre dans une



L'ATTAQUE DES CYBORGS



Juste après la bataille contre Freezer sur Namec, nos amis ressentent un jour qu'une énergie très puissante

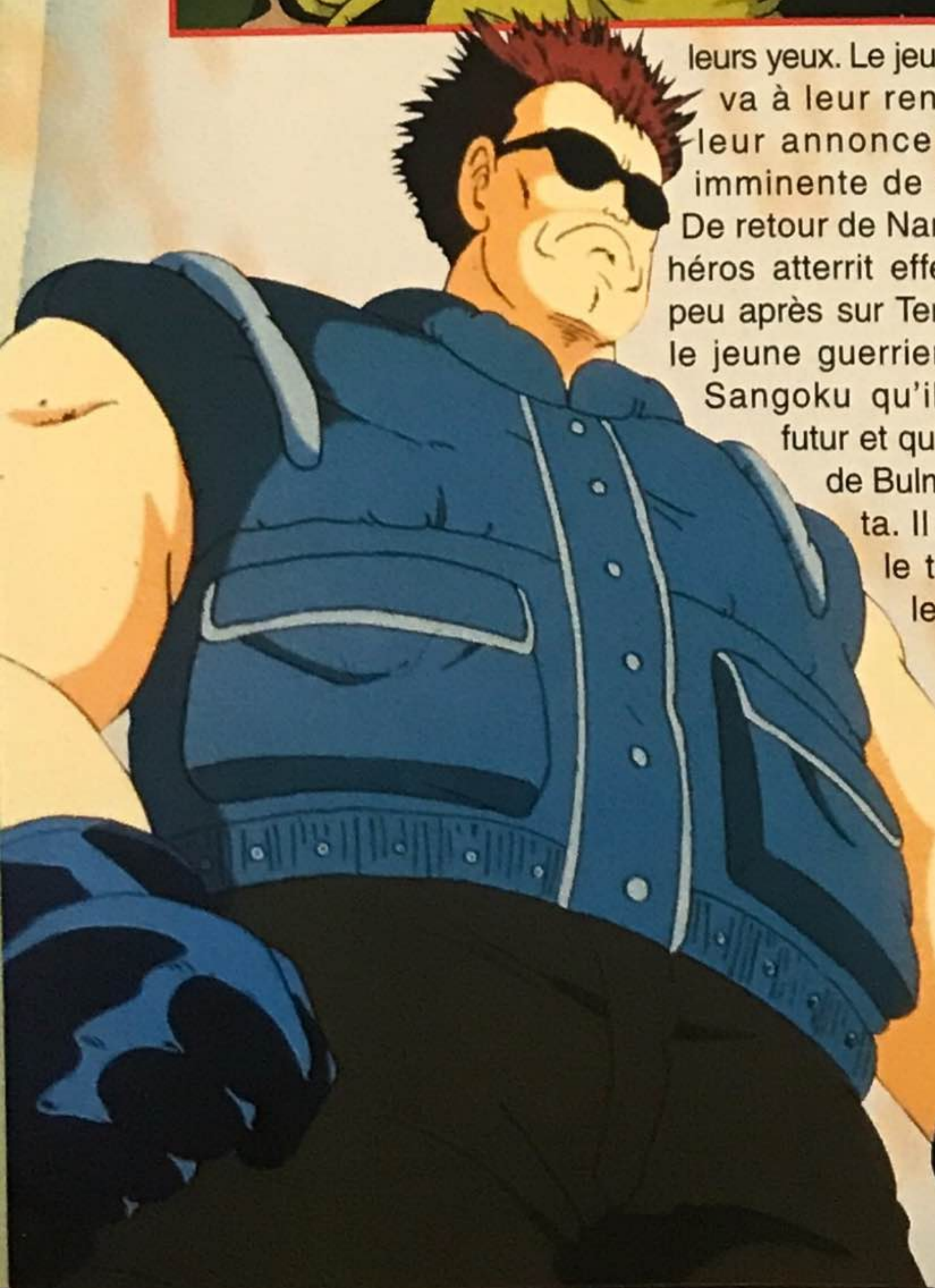
s'approche de la Terre. Ils se rendent sur son lieu d'atterrissage et découvrent un guerrier qui terrasse Freezer et son père sous



retourne dans son monde. Le temps a passé et, comme prévu, deux cyborgs apparaissent dans le nord du pays. Nos amis décident de s'y rendre et constatent qu'il ne s'agit pas des machines mentionnées par Trunks. Durant le combat contre C19, Sangoku perd connaissance à cause d'une faiblesse cardiaque. C'est Végéta, devenu un super guerrier, qui mettra fin à la lutte. C20, qui n'est autre que le docteur Gélot, s'enfuit vers son repaire et libère C17 et C18, mais ces derniers refusent de lui obéir et le tuent sans remords. Ils vont ensuite mettre en fonction C16, pourtant considéré par Gélot comme un échec. Quand nos héros tenteront d'affronter les cyborgs, ils subiront une cuisante défaite. Après un combat, Crillin s'éprend de C18, qui lui a donné un baiser sans raison. De son côté, Bulma trouve un appareil à voyager dans le temps identique à celui de Trunks. Celui-ci et Sangohan se rendent sur les lieux et y découvrent qu'un monstre venu du futur a débarqué sur Terre. La situation est devenue alarmante, et Petit Cœur va au palais du Tout-Puissant dans le but de fusionner avec lui, afin de reformer l'être surpuissant qu'ils étaient dans le passé.

leurs yeux. Le jeune guerrier va à leur rencontre et leur annonce l'arrivée imminente de Sangoku. De retour de Namec, notre héros atterrit effectivement peu après sur Terre. Trunks, le jeune guerrier, confie à Sangoku qu'il vient du futur et qu'il est le fils de Bulma et Végéta. Il a remonté le temps pour les prévenir

d'un danger qui va bientôt menacer la Terre : deux cyborgs qui vont faire leur apparition sur une île située au nord. Ces monstres détruiront tout sur leur passage et la planète deviendra un champ de ruines. Avant de repartir, Trunks remet un médicament à Sangoku et lui explique qu'il mourra d'une maladie du cœur dans le futur. Le jeune garçon reprend ensuite son engin et



CELL LE GINZONIGEN



télévision et lance un appel aux plus grands guerriers de la planète. En effet, il organise un tournoi des arts martiaux, afin de trouver un combattant susceptible de le vaincre. C'est dans cette partie de l'histoire que va apparaître Satan Hercule, le vainqueur du 24^e tournoi des arts martiaux et le plus célèbre catcheur du monde.

Sangoku et Sangohan ont achevé leur entraînement pour vaincre Cell et décident de se détendre pour récupérer un peu. Ils rencontrent Tao Paï Paï. Le tournoi débute par un combat opposant Perfect Cell à Sangoku. De force égale, ils font match nul et c'est Sangohan qui prendra la suite de son père. Durant le combat, il parvient

En revenant du palais du Tout-Puissant, Petit Cœur se rend dans une petite ville étrange et y rencontre un monstre du nom de Cell. Cette créature parfaite créée par Gélot a pour mission de retrouver C17 et C18, afin de les absorber et de s'approprier leurs connaissances et leur puissance. Après son affrontement contre Petit Cœur, Cell s'enfuit pour retrouver les deux cyborgs. Pendant ce temps, Trunks détruit la base de Gélot dans laquelle se trouve l'embryon, qui, dans le futur, donnera naissance à Cell. Ce dernier, quant à lui, a réussi à mettre la main sur C17, qui, malgré l'aide de Petit Cœur, sera absorbé par Cell. Celui-ci change alors de forme. C16 s'enfuit avec C18 afin de la cacher. Végéta, qui est arrivé sur les lieux, va se battre contre Cell. Trouvant son adversaire trop faible, Végéta lui donne la possibilité de s'a-

méliorer en absorbant C18. Le monstre va ainsi devenir Perfect Cell. Devenu surpuissant, il se rend dans des studios de

à libérer C18, ce qui aura pour effet de mettre Cell de très mauvaise humeur. Il décide même de se faire exploser pour pulvériser la Terre. Sangoku l'en empêche en se téléportant avec lui sur la planète de Kaïoh. Sangoku meurt mais Cell réussit à se reconstituer. Sangohan, allié à Végéta, Petit Cœur et les autres, va parvenir à l'éliminer définitivement. Trunks retourne dans son futur et détruit ceux qui menacent son monde.

**PLEINS
FEUX** SUR...

APPLESEED

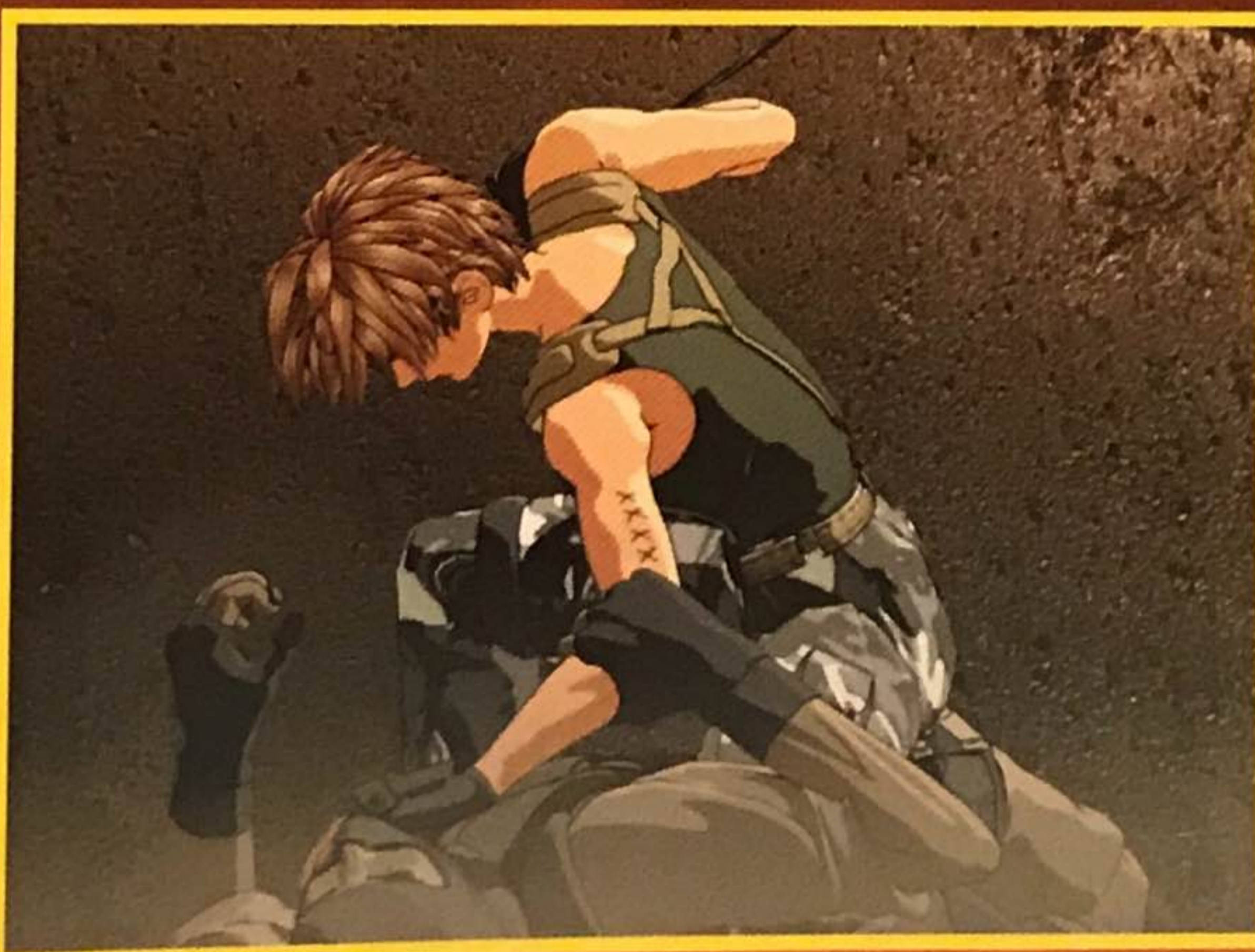
Appleseed est un histoire complexe de géopolitique et un récit d'amour impossible entre Deunan et Briareos un homme devenu machine.

SORTIE LE 31 AOUT.



L'HISTOIRE

Dans le futur, la troisième Guerre Mondiale a ravagé presque toute la terre. Laissant derrière elle une succession de conflits qui continue de déchirer la planète. La plupart du temps les hommes ignorent que la guerre s'est achevée et continuent de se battre sans réellement savoir pourquoi. En 2131, alors qu'un petit groupe lutte pour sa survie, un étrange appareil s'invite dans la partie. Hitomi sous les ordres des sept anciens du conseil leur apprend que la troisième guerre s'est achevée et qu'un nouvel ordre mondial a commencé. Elle vient chercher Deunan Knute pour la conduire à Olympus le siège mondial du nouveau pouvoir. Cette ville de rêve et de paix est habitée par des humains et des Biorôines, une nouvelle race créée à partir de clones d'humaines. Ils ne sont pas parfaits et n'éprouvent pas vraiment de sentiments. Ils ne peuvent se reproduire et doivent régulièrement se faire réviser. Ces humains de substitution ont été faits pour réfréner les envies de violence des humains. La cité d'Olympus est contrôlée de façon stricte par le super ordinateur Gaïa. Sans comprendre le rôle qu'elle doit vraiment jouer dans ce puzzle, Deunan Knute se retrouve à la tête d'une escouade de ESWAT dont la mission est de protéger la cité. Cette cité utopique est menacée de l'intérieur. Des terroristes refusant la suprématie des machines sur les humains agissent dans l'ombre pour destabiliser Gaïa et Olympus.



LES HEROS

Deunan Knute

Elle a été entraînée au combat depuis son plus jeune âge par son père. Elle vit maintenant dans la cité d'Olympus et fait partie des ESWAT. Elle ne se sent pas bien dans cette cité trop utopique mais elle sait qu'elle a un rôle à jouer. Elle ignore encore pourquoi, mais elle sent qu'une personne la manipule dans l'ombre.

Briareos Hecatonchires

À l'origine, Briareos était un humain et l'amant de Deunan. Il a été blessé mortellement sur le front en Afrique du Nord et depuis, vit dans le corps d'une machine. Ensemble, ils défendent la cité d'Olympus et grâce à la confiance mutuelle qui les unit, ils sont protégés des manipulations.

Hitomi

Elle est un peu le guide de Deunan. C'est un Biorôine et elle ne comprend rien aux sentiments humains. Elle les étudie pourtant, dans le but de pouvoir en éprouver un jour.

AVIS DE PASCAL

Appleaseed est avec Akira l'un des tout premiers mangas que j'ai lus à sa sortie aux USA. Pour ma part, je préfère Appleaseed à Ghost In The Shell. L'histoire est plus intéressante et il y a beaucoup plus d'action. J'ai du mal avec le rendu en Cell Shading du film, mais ce long métrage reste assez passionnant.



Tchatche

QUE DE LA CASTAGNE !



Je sais que Dragon Ball est un manga culte, mais je ne vois pas ce qu'il a de si intéressant et de spécial... comparé aux mangas actuels qui n'ont rien à lui envier, je crois. À part la castagne, il n'y a pas grand-chose d'autre. Les nouveaux mangas sont beaucoup plus réfléchis et engagés et c'est tant mieux !

Greg (Kouras)

mangas sont beaucoup plus réfléchis

et engagés et c'est tant mieux !

Bruno, Guadeloupe.

PLUS DE BLUE SEED !

Allez, il faut détrôner DBZ. Les fans de Blue Seed, réveillez-vous et manifestez-vous ! Est-ce que vous pourriez mettre des posters de Blue Seed.

Lauren.

DRAGON BALL N° 1 !

Il faut se rendre à l'évidence, Dragon Ball est indétrônable ! La preuve en est qu'il a eu

Miélanie (Revaion)

tellement de succès qu'il a fallu faire des suites : DBZ et DBGT. Il y a même eu le relais avec DBZ Budokai sur PS2, Game Cube... En 2004, Warner Bros a acheté aux Japonais les droits de production pour un film sur DBZ... Voilà autant de preuves que Dragon Ball a bien mérité sa place sur le trône !

Mouna.

DETECTIVE CONAN !

J'aimerais beaucoup féliciter Nahan de Bruxelles, car je suis d'accord avec lui. Et je ne manquerais pas d'aller visiter son fan-club. Je trouve que Détective Conan est un



Kevin (Alfortville)

excellent manga et je ne pense pas que ce soit pour les bébés. One Piece est aussi très cool !

Grégoire, Kourou (Guyane).

ALLEZ LES CDZ !

Je m'adresse aux fans des Chevaliers du Zodiaque. Votez pour ce manga ! Il est vraiment super et pourtant il est en fin de classement. Et la rédaction, si vous pouviez mettre plus d'articles et de posters sur ce manga, je serais le plus comblé des fans.

Sofiane, Grenoble.

VIVE LES MANGAS !

Depuis que je lis D.Mangas, je peux dire que c'est ce qu'il y a de mieux sur les mangas. J'adore Yu-Gi-Oh !, Sailor Moon, Mirmo, Nicky Larson...



Pierre (Pau)

(Réunion).

En fait, j'aime tous les mangas et vous devriez en faire autant. Il faut les aimer tous tels qu'ils sont ! Bravo à tous ceux qui ont fait les dessins, ils sont géniaux.

Marie-Alice, Saint-André

N'ARRETEZ PAS KOFZ !

Je voudrais vous demander de continuer la BD King of Fighters Z, parce que depuis qu'il y a cette BD, je la lis et je suis super fan.

Pourriez-vous mettre des posters de KOFZ, en particulier un poster de Kyo ?

Un fan de KOFZ.



Jessica

ASTUCES SUR TALES OF SYMPHONIA !

Dans le DM525, Myriam de Salermes a réalisé un superbe dessin de Préséa de Tales of Symphonia, un jeu stylisé façon manga. Si d'autres lecteurs connaissent ce super jeu, qu'ils m'écrivent, nous pourrions éventuellement échanger des astuces sur ce jeu et d'autres jeux de Game Cube.

Clément Seux - La Croze bât. N-07100 Annonay.

ENCORE PLUS DE DBZ !

Mettez encore plus d'articles et de posters sur Dragon Ball Z. Ne laissons pas Fullmetal Alchemist nous dépasser ! Donnons 10 points à DBZ pour le top du mois !

Arnaud, Guadeloupe.

POUR FULLMETAL ALCHEMIST !

Je voulais dire aux fans de Fullmetal Alchemist que cette série passe en ce moment sur Canal+ à 18h20 du lundi au vendredi. Si vous continuez à voter pour FMA, c'est dans la poche, il passera devant DBZ.

Tom, Landévant.

BRAVO POUR LES DESSINS !

Je voulais féliciter tous les dessinateurs, surtout Élodie (Albias) et Astein qui ont vraiment beaucoup de talent. J'adore tous les mangas, mais je pense qu'ils auront du mal à détrôner DBZ. J'ai une question pour William dit Kleammear : Que signifie ton dessin ?

Sandrine, Loire.

ALLUMEZ VOTRE TV !

Je suis une vraie fan de Fullmetal Alchemist, j'achète tout ce qui s'y rapporte. Je voudrais que ceux qui ne connaissent pas FMA allument leur TV sur Canal+ à 18h20, ils ne seront pas déçus !

Caroline, Le Havre.



Selda (Montmorot)



Critiques et propositions

MARRE DE DBZ !

Je trouve que l'on parle trop de DBZ dans D.Mangas (qui devrait s'appeler DBZ Mangas !) Je souhaiterais que la rédaction parle plus globalement des mangas. Mais bon, c'est quand même un bon magazine !
Sampson, Grasse.

JAMAIS SANS DBZ !

On adore D.Mangas, mais on trouve que vous ne variez pas assez les thèmes. Il n'y a pas un seul numéro dans lequel vous ne parliez de

DBZ. Vous pourriez également parler de Vision d'Escalflowne, de Wolf's Rain ou de Shaman King et mettiez des posters de ces séries !
Florine et Maëva.

PLUS D'OLIVE ET TOM ?

Je lis D.Mangas depuis longtemps, mais je trouve qu'il y a de moins en moins d'articles et de posters sur Olive et Tom ! C'est vraiment dommage ! Pourriez-vous en mettre encore plus ?
Sarah, Tremblaf.

AVIS PERSO !

Pascal, j'aimerais savoir en ce moment, quel est ton manga préféré !

Grégoire, Kourou (Guyane).

Ce n'est pas un, mais plusieurs mangas. Voici mon tiercé préféré : Naruto, Hikaru-No-Go, Tsubasa Chronicle.

GHOST IN THE SHELL EN FRANCE ?

Est-ce que Ghost In The Shell Stand Alone Complex est sorti en manga en France et chez quel éditeur ?

Bruno, Guadeloupe.

Cette série est bien sortie en mangas chez Glénat. Mais attention, elle est plutôt destinée aux adultes.

LES D.MANGAS COLLECTOR

Et je voudrais savoir comment me procurer les anciens numéros de D.Mangas ?

Morad, Tours.

Ça va être un peu difficile, car les anciens numéros ne sont pas conservés, mais tu peux en

trouver parfois dans les foires à tout. Sinon, tu peux passer une petite annonce dans la rubrique "À la recherche".

DIFFUSION DE NARUTO ?

Je voudrais savoir sur quelle chaîne est diffusé Naruto et à quelle heure ?

Fiurenzu, Ajaccio.

Pour l'instant, on ne sait pas encore sur quelle chaîne. Mais ce qui est sûr, ça sera avant la fin de l'année.

UN DICO SUR SHAMAN KING

J'aimerais savoir s'il existe un livre ou un dico sur les personnages de Shaman King ?

Théophile, Gien.

Pour l'instant, absolument rien en France.

Un peu de patience !

Christiano (Epinay)



Vous aussi, écrivez à : D.Mangas, -"Pascal" - 132, av. du Président Wilson-93215 Saint-Denis - La Plaine Cedex. Faites-nous part de vos avis, critiques... Et envoyez-nous vos dessins.

À LA RECHERCHE...

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

● J'ai 12 ans et je souhaiterais correspondre avec des filles et des garçons fans de DBZ, Sakura, Les CDZ, pour échanger des cartes Yu-Gi-Oh !

Semmy Rafajlovic - 7 rue de la Forêt - 25520 Bians-les-Usiers.

● J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons adorant Yu-Gi-Oh !, Detective Conan, Love Hina ! N'hésitez pas, j'aime tous les mangas.

Anne-Laure Morvan - 89 rue du Commandant Dumetz - 62000 Arras.

● J'ai 16 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment DBZ, Naruto, GTO et Conan !

Salim Kouhoul - 4 rue du Fer à Cheval de Chantenay - 44100 Nantes.

● J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des fans de Yu-Gi-Oh !, DB, DBZ et de DBGT. J'échange des cartes contre des livres et des livres contre des cartes.

Gabriel Martin - 1 rue du Cazal - 09500 Manses ou begito09@aol.com

● J'ai 16 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de tous âges fans de DB, DBZ, DBGT, Clamp X, Ranma 1/2, Yu-Gi-Oh !, One Piece, Fruits Basket et plein d'autres mangas. Je recherche aussi le DM 507.

Johan Vauthier - 5 route de la Couarde - 17580 Le Bois-Plage-en-Ré.

● J'ai 11 ans et je voudrais des correspondants. Je voudrais demander à ceux qui voudraient se débarrasser de leurs posters "Star Wars" de me les envoyer
Annabelle Cajier - 10 route de Mazerolles - 33390 Saint-Martin Lacaussade.

● J'ai 10 ans et j'ai créé un fan-club de Yu-Gi-Oh !. Si ça vous intéresse d'en faire partie, envoyez-moi vos coordonnées : Nom, prénom, adresse, âge, photo... Si vous voulez plus de renseignements écrivez-moi !

Fan-Club Yu-Gi-Oh ! Caroline - 21 rue de la Mare Saint-Pierre - 27370 Saint-Pierre des Fleurs.

● J'ai 10 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de tous âges aimant DB, DBZ, DBGT, Naruto et surtout Shin Chan. Si quelqu'un connaît le site de Naruto en dessin animé, je lui serais reconnaissant de me le communiquer.

Jagal Aoulad Mansour - 7 rue Adolphe Seyboth - 67000 Strasbourg.

● J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons aimant Saiyuki, Sakura, GTO, DB, DBZ, DBGT, Love Hina, Fruits Basket, Sailor Moon, Blue Seed, Détective Conan, One Piece...

Amélie Passos - Chemin d'Ocharra - 42400 Saint-Chamond.

● J'ai 13 ans, je suis fan de Fullmetal Alchemist et je recherche des filles et des garçons pour correspondre et échanger des figurines, des posters etc.

Caroline Huet - 25 rue Gustave Brindeau - 76600 Le Havre.

● J'ai 13 ans et j'adore les mangas. Je cherche une ou un correspondant aimant DB, DBZ, DBGT, Devil Devil, Yu-Gi-Oh !, Détective Conan, Beyblade...

Sampson Savinel - les Jasmins, 62 avenue Pierre Semard - 06130 Grasse.

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Salut à tous !

Dragon Ball et Fullmetal Alchemist sont seuls en tête devant les autres séries. Des anciennes séries, ne restent que Beyblade et Sailor Moon. Détective Conan, Naruto et One Piece commencent à apparaître ! 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	45%	DETECTIVE CONAN	4%
FULLMETAL ALCHEMIST	39%	SAILOR MOON	3%
YU-GI-OH !	8%	BEYBLADE	3%
NARUTO	6%	ONE PIECE	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 :

JEU

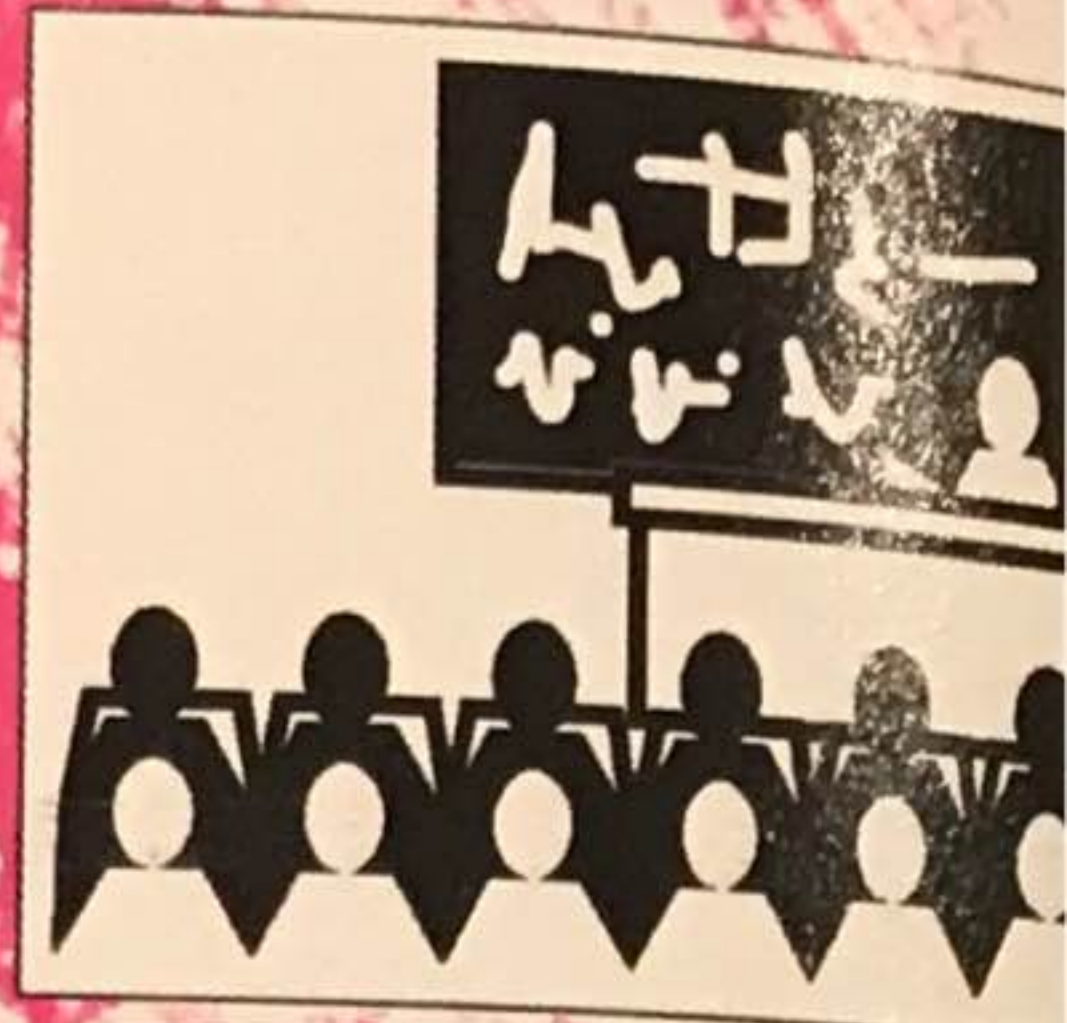
Seuls deux de ces personnages sont identiques, à toi de trouver lesquels !



REBUS



C



10 DIFFERENCES



SOLUTIONS

IDENTIQUES : B et D. REBUS : Lait - colle - c - classe - la - rale - craie - selle - pied / L'école c'est classe, la récré c'est le pied
 10 DIFS : Il manque un pétale en forme de cœur en haut à droite, une meche de cheveux, un morceau d'alle, un cran sur le gant de gauche,
 un pli de la cape, une lumière dans le fond en haut à gauche, les doigts du gant sont mal séparés,
 l'étoile du chapeau a changé de couleur, ainsi que son pantalon et l'intérieur de la pierre.

Pour jouer avec 

MANGAS

A B 1

Compose vite le
0 892 700 714

0,34 €/mn

À GAGNER

**10 DVD
DÉTECTIVE
CONAN**

et 10 abonnements
de 6 mois au
magazine 

A B 3

Pour la Belgique
compose le

0903 41 657

1,12 €/mn

LES CHAÎNES  DISPONIBLES SUR  **CANALSATELLITE**  **ET LE CÂBLE**

DVD ANIMATIONS EN VF

Wolf's Rain Vol. 7 24 €	Cowboy bebop le film 32 €	GTO VF Box Vol. 3 49,95 €	Ulysse 31 Remasterisé Vol. 1 34,90 €	Touch Théo Film 4 Vol. 17,90 €	City Hunter 3 intégral 16,90 €	Une vie nouvelle Vol. 2 39,95 €	Kenshin Vol. 13 22 €	Nicky Larson TV 2 Vol. 39,90 €	City Hunter 2 - 3 Vol. 39,90 €
Le voyage de Chihiro 35 €	Princesse Mononoké 35 €	Le royaume des chats 24 €	Love Hina VF 12,90 €	Dirty Pair les films 34,95 €	Cat's eye Vol. 3 24 €	Ghost in the shell Vol. 7 24 €	Shaman King Vol. 2 29,90 €	Noir Vol. 7 24 €	hack//SIGN + Artbox Vol. 7 44,90 €
Gundam wing le film 24 €	Dai Graid Vol. 2 39,90 €	Escalifourne - Box Vol. 1 39,90 €	Trigun - Box Vol. 1 39,90 €	Sakura Saison 2 Vol. 2 29,90 €	Sakura Saison 3 Partie 1 29,90 €	Sakura 3 Part 2 Vol 4 29,90 €	Magic Knight RayEarth Vol. 1 34,90 €	Magic Knight RayEarth Vol. 2 34,90 €	Hunter X Hunter 6 Vol. 34,95 €
Gundam seed 4 vol. 22 €	Equipiers de choc le film 24 €	Excel Saga Vol. 2 39,90 €	Orange road OVA 49,95 €	Orange road TV vol. 2 38 €	Orange road Film 2 39,95 €	Orange road - Le film 39,95 €	Fushigi Yugi - OAV 34,95 €	Full Metal Alchemist Vol. 1 25,95 €	Sous le Signe 4 Vol. 34,90 €
									Ranma 1/2 Vol. 4 29,90 €

MANGA EN VERSION FRANÇAISE

Naruto 19 Vol. 5,75 € Unité	Saint Seiya G 5 vol. 8,95 € Unité	Angel Heart 9 vol. 8,95 € Unité	Ken Fist of the 10 vol. 8,95 € Unité	Isabasa Res 5 vol. 6,95 € Unité	XXX HOLLIC 5 vol. 7,90 € Unité	One Piece 28 Vol. 6,40 € Unité	Shaman king 27 vol. 5,75 € Unité	Conan 46 vol. 5,75 € Unité	Shin chan 8 Vol. 4,50 € Unité	Young GTO 3 Vol. 6,95 € Unité
Hikaru no Go 18 vol. 5,25 € Unité	Coffret Dragon ball 9 Vol. 1€ Unité	Flame of Recca 30 vol. 5,25 € Unité	Trigun Max6 vol. 7,50 € Unité	Bleach 12 Vol. 6,40 € Unité	Lady Oscar 3 Vol. 12€ Unité	Touch Théo 2 Vol. 6,40 € Unité	Patlabor 9 Vol. 6,95 € Unité	Yugioh 36 vol. 5,75 € Unité	Mirumo 5 Vol. 5,75 € Unité	Hunter X Hunter 20 vol. 5,75 € Unité
Fruits basket 14 Vol. 5,75 € Unité	Mar 1 Vol. 5,75 € Unité	Eye Shield 21 Vol. 4 6,40 € Unité	City Hunter - Ultimate Vol. 1 9,95 € Unité	Zetman 3 vol. 6€ Unité	Kindaichi 19 vol. 5,25 € Unité	Heihsing 5 vol. 7,50 € Unité	Kimengumi 13 vol. 9€ Unité	King of Fighters 13 vol. 12,50 € Unité	Card C. Sakura 12 vol 6,95 € Unité	CDZ 28 Vol (Hades...) 5,25 € Unité

ART BOOK LIVRES D'ILLUSTRATIONS

Fullmetal Alchemist 2 Vol. 6,50 € Unité	Get Backers 12 Vol. 6,95 € Unité	Detective Conan 47 Vol. 6,40 € Unité	Prince du tennis 4 Vol. 5,75 € Unité	King of Fighters illustrations 42,90 €	One Piece Color works 1 22 €	Dragon ball grand livre 19,80 €	Dragon Ball Dictionnaire 24,85 €	Naruto Uzumaki 19 €	One Piece Color works 2 22 €	Full Metal Alchemist Tv 19 €
--	-------------------------------------	---	---	---	---------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	------------------------	---------------------------------	---------------------------------

Comment commander ? (Envoi en colisissimo recommandé)

1/ Cochez les titres que vous souhaitez commander. Pour les bandes dessinées, inscrivez les numéros que vous désirez acheter et n'oubliez pas d'ajouter le prix pour chaque numéro.

Articles	N° désirés	Prix unitaire	Quantité	Total
.....
.....
.....
.....

2/ Calculez votre montant : Frais de port rajoutez + 6€
Ajoutez le total de tous les produits désirés en euros **Grand Total**

3/ Sélectionnez votre mode de paiement (si chèque, à l'ordre de Tonkam) :

Chèque Mandat Carte Bleue EXPIRE LE : / /

N° C.B (16 chiffres) : /

Nom du porteur de la carte : Signature :

4/ Inscrivez votre adresse de livraison soigneusement

NOM : PRÉNOM :

ÂGE : ADRESSE :

.....

CODE POSTAL : VILLE :


.....

TÉL. :

(obligatoire en cas de problème avec votre commande)

5/ Renvoyez cette publicité à :

Tonkam Service V.P.C.
Pub D. Manga 524 /
BP 17 - 93101 Montreuil Cedex



La boutique du manga
29, RUE KELLER 75011 PARIS

