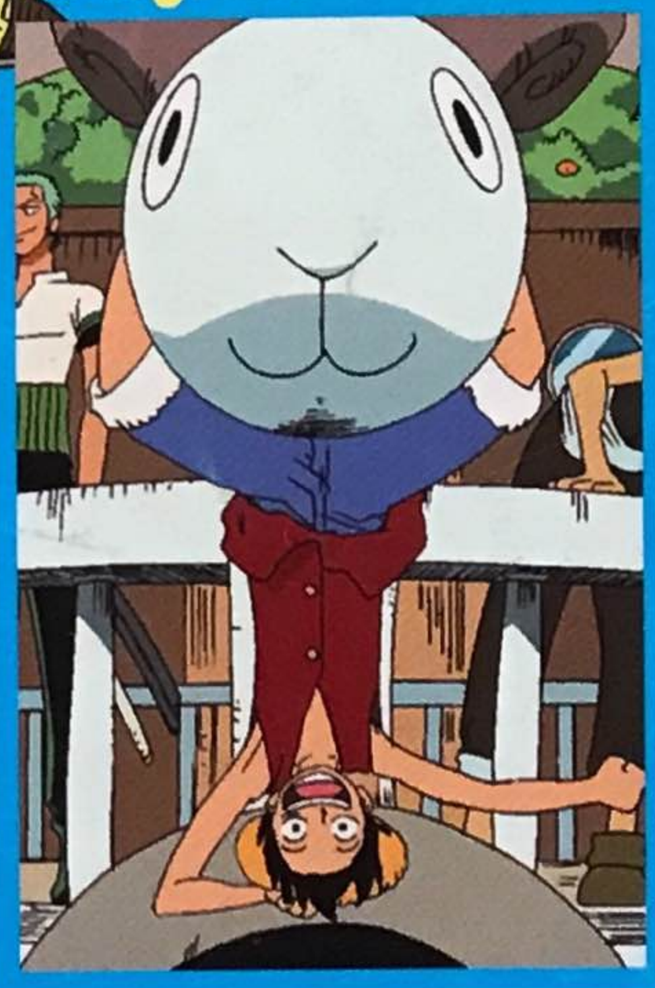
MANGAS

Gundam Seed
Tout sur le robot de Kira

One Piece
La légende de Norland



20th ANNIVERSARY DRAGON BALL

L'épopée de la fameuse saga
Les cartes et les épisodes racontés
2 Posters géants

Naruto
Les maîtres et les élèves

FMA
Les cercles de transmutation

Mensuel N° 538 3 €
Juillet 2006 6,50 FS
DOM 4,5 € BEL 3,5 €
LUX 3,5 € 7,25 $Can
PRESSE JUNIOR
T 02918 - 538 - F: 3,00 €

LES MANGAS DEBARQUENT SUR TON MOBILE

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

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

1,50€/envoi + prix du sms
2 sms maxi

Par TEL : 08 99 700 703

1,35€/appel + 0,34€/min

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

HIT		SERIES TV	
Dragon ball Z	02663	24h chrono - ring CTU 1	83724
Les experts - Who are you	70292	Albator	82138
NCIS	74082	Bomber X	77002
Popcorn	96160	Buffy	79938
Un, dos, tres	83737	Capitaine flam	55676
Gang de requins - Car Wash	60249	Chapeau melon et bottes...	79940
Friends - Smelly Cat	97313	Desperate housewives	16997
Les bronzés font du ski	54256	Deux ans de vacances	58494
Magnum	54260	Deux flics à Miami	46424
I'll be there for you - Friends	70728	Dolmen	85052
		Drôles de dames	79953
		Fort boyard	33929
		Nicky Larson	28454
		Goldorak	46434
		Gym Tonic	07392
		Gymtonic	92252
		Hawaï police d'état	82143
		I'll be there for you, Friends	70728
		La fête à la maison	30286
		Les brigades du tigre	88817
		Les cités d'or	55675
		Les mystères de l'ouest	80134
		Magnum	54260
		Mission impossible	54257
		Muppet show	70806
		NCIS	74082
		La panthère rose	70807
		Sex and the city	21308

CINE	
9 semaines et demie	46080
Atomik circus - Ma pétroleuse	68134
Austin powers	82142
Banlieue 13	91211
Brice de Nice	98766
BO l'exorciste	98843
Bullit	67468
Chapeau melon et bottes de...	79940
Drôles de dames	79953
Etoile des neiges	63561
Ghostbusters	70729
Gladiator - Now we are free	07393
Gladiator v1	34338
Jeux interdits	46072
La soupe aux choux	70734
La valse d'Amélie Poulain	70735
Le flic de beverly hills	54254
Le Parrain - The godfather	55674
Le professionnel	75147
Les bronzés (far west mix)	54256
Les bronzés font du ski	54256
Les mystères de l'ouest	80134
Mission impossible	54257
La panthère rose	70807
Pulp fiction	55673
Sexe intentions - pub astra	70724
Space Soap	26652
Super mario	06717
Vendredi 13	92362

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 - Service édité par 3614 – CHAT : 0,35€/envoi + prix du sms – inscription : 3 sms maxi – option wap activée pour recevoir les photos - Listes des compatibilités : 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 (c) Studio Takehoshi ; © Vurore; Copyright 2005 MagicBerry Co., Ltd All rightsreserved

SMS+ Répondre STOP pour ne plus recevoir de SMS du service

Sommaire

MAGAZINE

4 Fullmetal Alchemist
8 Détective Conan
10 Dragon Ball Z
14 Naruto
18 Gundam Seed
20 One Piece
40 Tsubassa Reservoir Chronicle
50 Cartes DBZ
54 Actu Manga
56 Dragon Ball Z
épisodes de 85 à 88
64 Le club des fans

BANDE DESSINÉE

22 The King of Fighters Z

LES JEUX

pages 30 et 53

JEUX VIDEO

42 Super DBZ
44 Super Princess Peach
45 Final Fantasy IV
46 Jaws Unleashed
Brain AgeOver G
47 World Poker
48 Fighters
49 Tour Moto GP 06

POSTER

pages 31 à 38
Dragon Ball Z

D.MANGAS N°538 - JUILLET 2006. 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 Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. Andy Seto/NEOSUN/ Playmore. DÉPÔT LÉGAL : JUILLET 2006. COMITE DE DIRECTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andrea Bureau. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. ABONNEMENTS : 01 44 84 85 44. D.MANGAS, DIP, 18/28, quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. TRANSPORTS PRESSE.

MangasGames

LE N° 1 d'un nouveau magazine

NOUVEAU ! Tout l'univers des mangas et des jeux video

MangasGames

CONSOLES Tout sur les jeux

Naruto

Narultimate Hero 3
Narultimate portable
Gekitou Ninja Taisen 4

ANIMÉS

HADES en France

2 POSTERS panoramiques

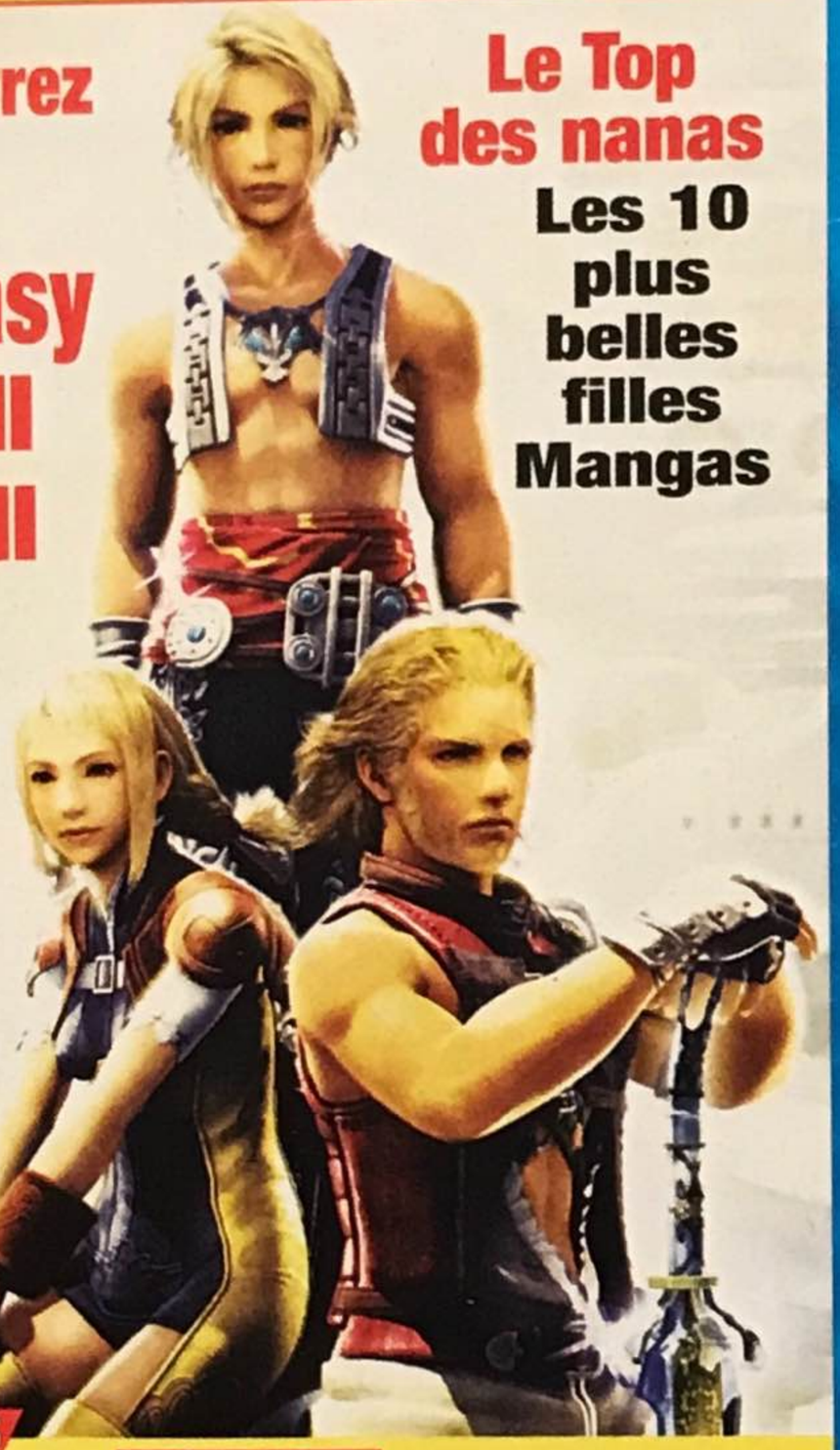
MANGAS

Les mystères de Gantz

Découvrez Final Fantasy

Version XIII

Version XII



Le Top des nanas

Les 10 plus belles filles Mangas

CONSOLES

Le nouveau jeu **DOM** avec DBZ, One Piece, Naruto

Bimestriel N° 1 3,50 € Juillet 2006
T 05429 - 1 - F: 3,50 € - RD

Avec

- Le dossier du mois : Naruto
- Les derniers jeux vidéo japonais, américains…
- Les mangas et les séries : Nana, Gantz, Gunnm, Bible Black…
- 2 Posters géants : Gundam Seed, Dears
- Toute l'actu : mangas, DVD, Art book, figurines…

En vente chez votre marchand de journaux

FULLMETAL ALCHEMIST

Les cercles de transmutation

Dans la série Fullmetal, diffusée en ce moment sur MCM, vous découvrirez le monde de l'Alchimie. Pour user de l'échange équivalent sans pierre philosophale, les hommes sont contraints de créer des cercles de transmutation pour changer une chose en une autre. Dans le texte qui suit, vous pourrez découvrir la pierre philosophale et quelques-uns des principaux cercles.

La pierre philosophale

Cette étrange pierre rouge, très convoitée permet de changer les molécules d'une chose en une autre sans forcément d'équivalence. À l'origine, elle est connue pour sa faculté de transformer le plomb en or. En réalité, la pierre peut interagir sur toute chose, qu'elle soit vivante ou non. Mais sa création a un prix : la mort de milliers de personnes. La pierre est, en fait, un amas d'âmes humaines. Les habitants d'Ishbal ont, en effet, été sacrifiés dans le but de créer cette pierre. Scare va à son tour sacrifier tous les habitants de la ville de Lior pour créer une nouvelle pierre. Selon le mythe, elle peut même ramener un mort à la vie sans que l'échange équivalent ne rentre en ligne de compte. Les homunculus la cherchent à cause de leur nature : ils ne sont pas vraiment humains et, comme ils n'ont pas d'âme, ils veulent que la pierre leur en donne une pour faire d'eux de vrais humains.

Cercle 1

Ce cercle de transmutation va être utilisé par Edward dans l'épisode 5. Il s'en servira lors de l'attaque du train pour sauver le général Hackro.

Cercle 2

Il va être utilisé par Edward dans l'épisode 3, afin de lier l'âme d'Alphonse à l'armure de métal.

Cercle 3

Il va être utilisé dans l'épisode 1 par Alphonse, afin de remonter la radio qui s'était cassée en tombant.

Cercle 4

Il est utilisé dans l'épisode 7 par Shou Tuker, qui va créer une chimère en liant sa fille à son chien.

Cercle 5

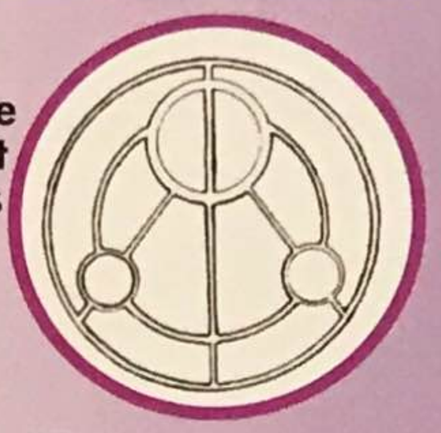
Dans l'épisode 10, on découvre ce cercle qui se trouve sur la poitrine de Psirène. Grâce à lui, elle peut manipuler l'eau.

Cercle 6

Ce cercle est utilisé par les frères Russell et Fletcher Trigham dans l'épisode 11, lors de leur combat contre Al et Ed.

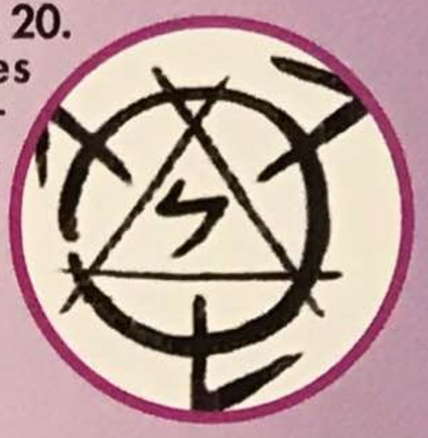
Cercle 7

Le général basque possède ce cercle sur ses gants. On le voit l'utiliser dans l'épisode 14, lors de l'apparition de Scar.



Cercle 8

Ce cercle apparaît dans l'épisode 20. Il est porté par l'un des frères faucheurs. Il lie l'âme du prisonnier numéro 66 à son armure de samouraï.



Cercle 9

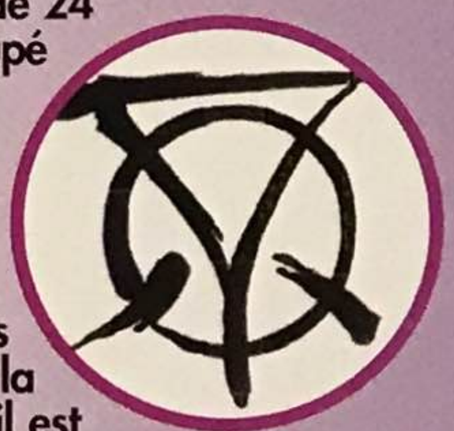
Il apparaît dans l'épisode 20 et lie l'âme du prisonnier 48 au masque de samouraï des frères faucheurs.

Cercle 10

L'un des soldats utilise ce cercle dans l'épisode 24, afin de créer des boules d'électricité.

Cercle 11

Ce cercle est utilisé dans l'épisode 24 pour lier l'âme de Barry, le découpé à une armure.



Cercle 12

Plus important cercle de la série. Il apparaît souvent, mais c'est dans l'épisode 30 que l'on apprend la vérité sur ce cercle. À l'origine, il est utilisé pour ramener un mort à la vie. Mais en réalité, il sert à créer des homunculus. Ed l'a utilisé pour redonner vie à sa mère et a ainsi créé l'homunculus Sloth. Maître Izumi l'a utilisé pour tenter de ramener son bébé à la vie. C'est comme cela qu'elle a créé Wrath.

Cercle 13

Dans l'épisode 30, on découvre une grande partie de ses signes. Ces cercles de transmutation ont été créés par le frère de Scare pour donner naissance à la pierre philosophale. Ces cercles sont très puissants et peuvent éliminer des milliers de personnes à la fois pour capturer leurs âmes. Scar possède quelques-uns de ses tatouages sur son corps et son bras, ce qui lui permet d'user de l'alchimie sans inscrire un cercle au sol.

Cercle 14

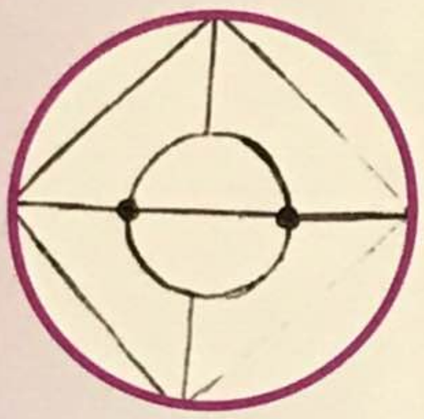
Dans l'épisode 36, Lujon utilise ce cercle, afin de soigner sa femme malade.

Cercle 17

Ce cercle très puissant nous est expliqué dans l'épisode 47. Il permet à Edward de paralyser un Homunculus et de le vider de la pierre rouge qui lui donne sa raison et sa force.

Cercle 15

Dans l'épisode 36, il est utilisé par Lujon pour redonner vie à un oiseau. Mais son efficacité est limitée.

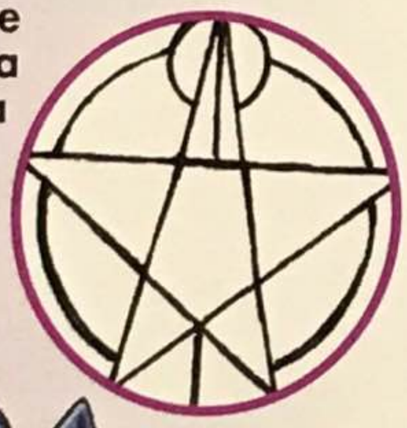


Cercle 18

Dans l'épisode 48, Russel utilise ce cercle pour se protéger avec des plantes.

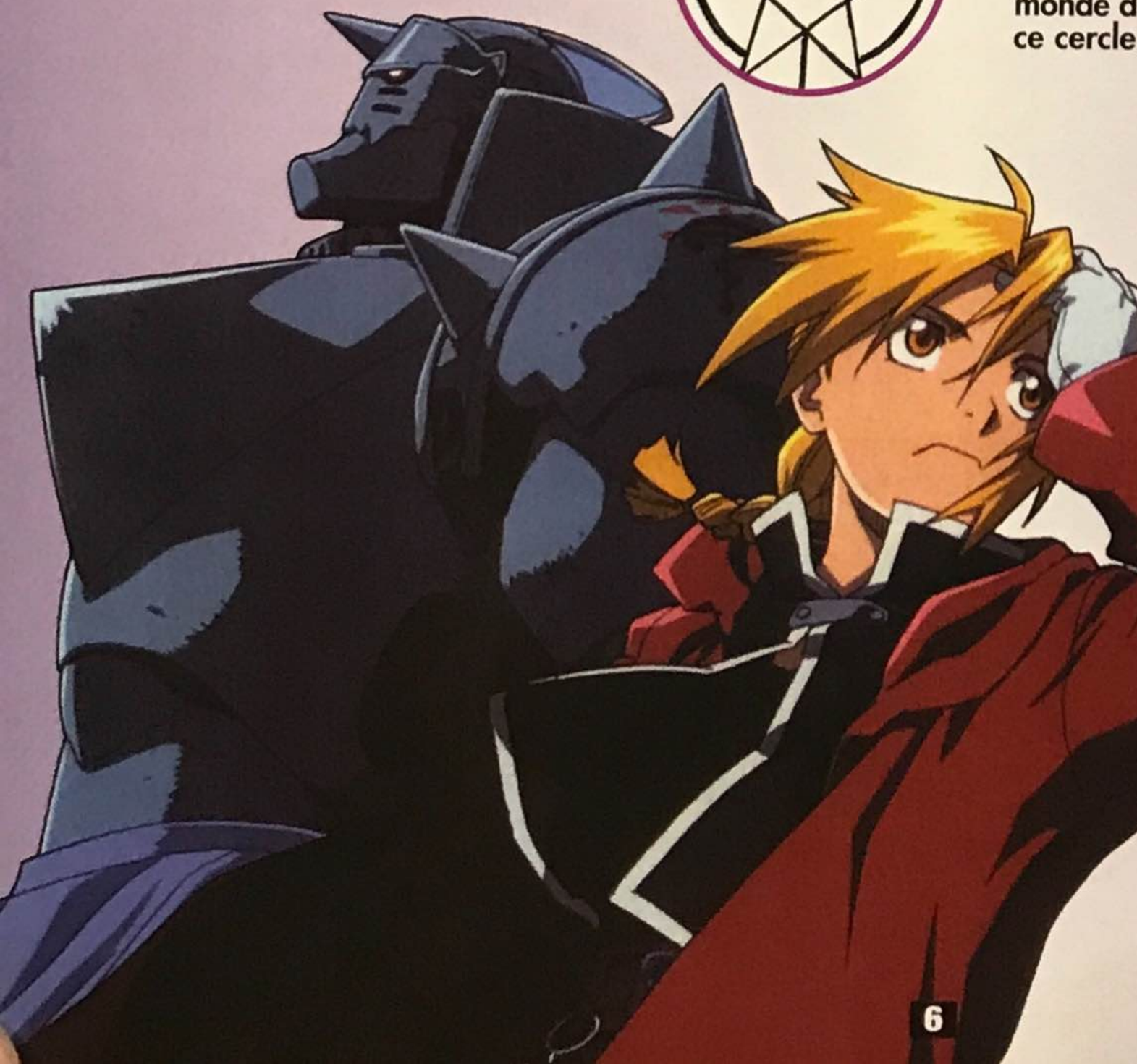
Cercle 16

Dans l'épisode 45, Dante utilise ce cercle pour faire apparaître la grande porte de l'Alchimie. Elle va l'utiliser pour envoyer Homenahime dans le monde réel.



Cercle 19

A la fin de la série, dans l'épisode 50, Edward se retrouve dans le monde réel où il a rejoint son père. Pour revenir dans le monde de l'Alchimie, il va utiliser ce cercle.



Cercle 20

Dans le dernier épisode (le 51), Dante va utiliser ce cercle, afin de récupérer la pierre philosophale se trouvant dans le corps de Ed et l'utiliser pour changer de corps avec Rose. Ce cercle est celui utilisé par Russell et Fletcher Tringham.

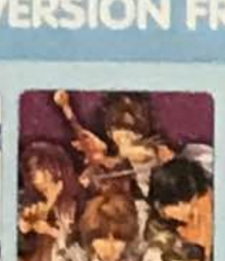
Discount MANGA

+ DE 35,000 PRODUITS RÉFÉRENCÉS
+ DE 40,000 CLIENTS SATISFAITS
LIVRAISON EN 24/48 H
LE MEILLEUR SITE DE VPC POUR LA JAPANIM'
SERVICE CLIENT RAPIDE ET FIABLE *

MANGAS VERSION FRANÇAISE

LAGOON ENGINE N°1
TUKIRU SUGISAKI
6,18 €

BLEACH N°17
TITE KUBO
6,18 €



SAYUKI RELOAD N°1
KAGOYA MINEMURA
9,69 €

PRETTY FACE N°1
YASUHIRO KANO
5,46 €

LE ROI DES RONCES N°1
YUJI IWABARA
9,45 €

FULLMETAL ALCHEMIST N°7
HIRAMU ARAKAWA
6,17 €

DESCENDANTS DES TENEBRES N°2
YOKO MATSUSHITA
5,46 €

ELLE ET LUI KAREKANO N°10
MASAMI TSUDA
5,46 €

GOD CHILD COMPTE CAIN N°6
KAORI YUKI
5,46 €

LUI OU RIEN N°6
YUU WATASE
5,65 €

CHRNO CRUSADE N°4
DAISUKE MORIYAMA
9,95 €

PARMI EUX HANAKIMI N°9
HISAYA NAKAJO
5,46 €

TOUGH N°37
TETSUYA SARUWATARI
7,13 €

ZETMAN N°5
MASAKAZU KATSURA
8,55 €

PRINCESS AI N°3
MISAHO KUBRADOU
6,60 €

C'ÉTAIT NOUS N°2
YUUKI OBATA
6,60 €

DETECTIVE CONAN N°51
GOSHO AOYAMA
5,65 €

PRINCE DU TENNIS N°9
TAKESHI KONOMI
5,65 €

NARUTO N°24
MASASHI KISHIMOTO
5,65 €

REAL N°5
TAKEHIKO INOUE
8,08 €

+ ANIMA N°5
NATSUMI MUKAI
7,60 €

MY-HIME N°3
SATO KIMURA
6,50 €

MÄR N°8
ANZAÏ NOBOYUKI
5,65 €

SAMURAI DEEPER KYO N°28
KAMUIYO AKIMINE
5,65 €

ONE PIECE N°33
EIICHIRO ODA
6,18 €

FULL MOON N°5
ARINA TANEMURA
6,18 €

BERSERK N°14
KENTARO MIURA
6,18 €

CITY HUNTER N°6
TSUKASA HOJO
9,45 €

KARE FIRST LOVE N°8
KAHO MIYASAKA
6,46 €

STEP UP LOVE STORY N°15
KATSU AKI
7,51 €

TSUBASA N°11
CLAMP
6,60 €

W JULIETTE N°3
EMURA
6,60 €

KEN BLUE STAR N°14
TETSUO HARA
6,95 €

DVD VERSION FRANÇAISE

POUR COMMANDER PAR TÉLÉPHONE: 0 825 826 230 ou 01 49 65 63 45

HAJIME NO IPPO N°4
15,89 €

COFFRET GIGI N°1
31,79 €

MY-HIME N°2
23,90 €

MONSTER N°3
49,16 €

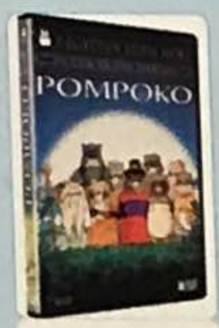
LADY OSCAR
INTÉGRALES VO / VF
69,92 €

TSUBASA CHRONICLE VOYAGE 1
39,90 €

MON VOISIN TOTORO ED. COLL. 2 DVD
30,00 €

MON VOISIN TOTORO ED. SIMPLE
23,90 €

POMPOKO ED. COLLECTOR
30,00 €



POMPOKO ED. SIMPLE
23,90 €

BURST ANGEL 4
26,99 €

FULLMETAL ALCHEMIST N°10
17,99 €

MY HIME N°1
23,90 €

GHOST IN THE SHELL S.A.C. 2ND GIG N°01
23,90 €

GHOST IN THE SHELL S.A.C. 2ND GIG N°01
38,91 €

GILGAMESH 1- LES ORPHELINS DE L'APOCALYPSE

HUNTER X HUNTER N°1 6 DVD ED. COLL.

12 ROYAUMES VO/VF VOLUME 1

CITY HUNTER MORT DE RYO SAEBA
19,99 €

ENFER & PARADIS VOLUME 7
19,99 €

NEGIMA ! GRIMOIRE 1 & 2
39,99 €

TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE 1
39,99 €

BON DE COMMANDE

SUR INTERNET: HTTP://WWW.DISCOUNTMANGA.COM

NOM ..... PRÉNOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
PAYS ..... TEL .....
ADRESSE E-MAIL .....

MODE DE PAIEMENT ○ CB ○ CHÈQUE

NUMÉRO CARTE: I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I
DATE VALIDITE: I_I_I I_I_I CODE SÉCURITÉ: I_I_I_I
NOM DU TITULAIRE: .....

ADRESSEZ VOTRE CHÈQUE À L'ORDRE DE:
DISCOUNT MANGA, 12 RUE VIVIENNE, 75012 PARIS

DESIGNATION	QTÉ	PRIX
FRAIS DE PORT	-	1,5 €
TOTAL	-	

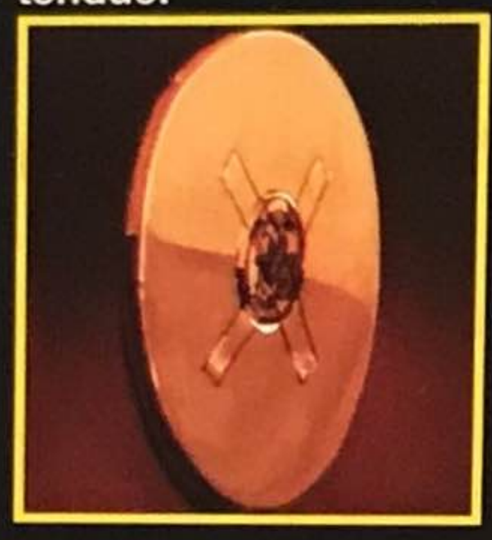
Les prix sont ceux annoncés par les vanfe que vous pouvez recevoir sur simp

DÉTECTIVE CONAN

Meurtre dans l'ascenseur

Mademoiselle Ashaya est une grande styliste qui a demandé à Ran de présenter une de ses collections. C'est la première qu'elle fait depuis plus d'un an, car la dernière avait été présentée par un concurrent, suite à un espion qui avait volé ses modèles. Kogoro, qui est fan de mademoiselle Ashaya, a décidé d'accompagner Ran et Conan à la représentation.

Une fois dans le bureau, mademoiselle Ashaya les rejoint à l'accueil. Conan remarque très rapidement que son sac est anormalement gros. À peine arrivés, ils sont rejoints par Mika Taniguchi, la secrétaire de mademoiselle Ashaya. Mika lui demande de pouvoir quitter ses fonctions un jour avant la date prévue, étant donné que nous sommes dimanche et qu'elle est venue travailler. Puis, mademoiselle Ashaya demande à Conan, Ran et Mouri de l'attendre dans le salon pendant qu'elle se rend à son bureau. Elle demande alors à Mika de se rendre au 8e étage pour préparer le salon d'essayage. Conan est assez étonné de voir Ashaya appeler l'ascenseur pour Mika, alors que leur relation a l'air tendue.



Ashaya redescend en disant qu'elle a tenté de joindre Mika, qui ne répond pas. Accompagnés d'un garde, tous se rendent au huitième étage, afin de voir ce qui s'y passe. Ils retrouvent Mika morte devant l'ascenseur, un couteau planté dans la poitrine. Tout autour du corps se

trouve des traces de pas. Ashaya demande au garde de bloquer les portes de l'ascenseur et, ce faisant, Conan remarque qu'elle passe la main de façon étrange sur le bouton de l'ascenseur.

L'inspecteur Maigret averti arrive alors sur les lieux et remarque que les traces de pas sont de taille 42. Qui plus est, elles appartiendraient à un homme. Conan remarque quant à lui que la manche de Mika est froissée, ce qui est rare pour une personne qui travaille dans le milieu de la mode.

De son côté, Moussi a suivi les traces de pas qui semblent conduire à la sortie de secours, qui est restée ouverte. Ashaya est arrivée une demi-heure avant.

Théorie 1 L'ASSASSIN PRÉSUMÉ

Notre homme rentre par effraction et grimpe le long des escaliers de secours. Mais, arrivé au 8e étage, il tombe sur mademoiselle Taniguchi qui sort de l'ascenseur. Pris de panique, il la tue et s'enfuit. Mika se trouve sur le dos, ce qui voudrait dire que l'assassin était à l'intérieur de l'ascenseur et a tenté de l'éliminer en le poussant à l'extérieur, puisque la lame se trouve dans sa poitrine. Normalement, elle devrait être hors de l'ascenseur, si c'était le cas. Or, elle est en partie à l'intérieur.

Théorie 2 LE MEURTRE

Les deux femmes prennent un ascenseur. La première s'arrête au 8e, alors que la seconde se rend au 15e directement. En théorie, Ashaya est innocente, puisqu'elle était au 15e quand Mika se faisait assassiner au huitième. L'ascenseur est l'alibi de Ashaya.

LE CRIME DÉVOILÉ

Les empreintes de pas au 8e n'étaient là que pour appuyer la thèse du cambriolage et pour détourner les soupçons. Normalement, si un cambrioleur avait commis le meurtre, il se serait enfui à toutes jambes. Du coup, ses traces de pas devraient être rapprochées à l'aller et espacées en partant, puisqu'il était censé courir après avoir commis son forfait. Or, les empreintes étaient identiques à l'aller comme au retour.

Voici comment Ashaya a procédé pour commettre le meurtre. Elle arrive une heure avant dans les bureaux, ce qui lui laisse assez de temps pour placer les traces de pas et ouvrir l'issue de secours, juste après l'heure de ronde des gardes, qu'elle connaît. Ensuite, elle a utilisé son grand sac pour y ranger les chaussures qui ont permis de créer les traces de pas.

Une demi-heure plus tard, après s'être débarrassée des chaussures, elle revient et retrouve Conan et sa bande. Ensuite, Ashaya lui demande de se rendre au huitième et appelle l'ascenseur du milieu pour elle, car c'est celui-là qu'elle doit prendre. Une fois dans l'ascenseur, Ashaya sort son portable, compose le numéro de Mika et lui demande de venir la rejoindre au 15e. Là, elle a placé une pièce scotchée sur le bouton de l'ascenseur, afin de tenir la porte ouverte. Elle a ensuite poignardé Mika, a placé son corps dans l'ascenseur, le dos contre la porte après avoir enlevé la pierre et pressé le bouton du 8e étage. Arrivée là-bas, elle est automatiquement tombée quand la porte s'est ouverte, puisqu'elle était dos à la porte. C'est pour cela que son corps était à moitié dans l'ascenseur, comme si elle était assise, adossée à la porte. Si elle avait été tuée, son corps serait hors de l'ascenseur ou complètement à l'intérieur. La preuve de trouve dans le sac, car elle a utilisé des gants, qui sont dans le sac.

RAISONS DU MEURTRE

Mika avait vendu la collection d'Ashaya à un concurrent pour se faire engager. Elle ne voulait pas que les gens le sachent, le scandale aurait détruit sa réputation. Pour se venger, elle l'a éliminée.

Cette année, la série télé japonaise la plus connue au monde va fêter ses vingt ans. Pour mémoire, elle a débuté en 1986 et a été adaptée d'un manga d'Akira Toriyama qui compte 42 volumes. Vous allez non seulement tout savoir de la série, mais en plus vous pourrez en parler comme un pro.

20th ANNIVERSARY DRAGON BALL

Présentation

Dragon Ball est inspiré d'une vieille légende japonaise maintes fois adaptée et reprenant l'histoire de Sangoku, le roi des singes. Elle mettait en scène un homme singe possédant un nuage et un bâton magique. Il était accompagné d'une sorte de bouddha qui l'aidait dans sa quête.

Le manga

Dragon Ball a été créé par Akira Toriyama et publié pour la première fois en novembre 1984, dans le magazine Shonen Weekly Jump (CDZ, Naruto, One Piece...). La série a été par la suite éditée en volumes reliés de 200 pages en 42 volumes. La série s'est arrêtée en août 1995. Dragon Ball Z commence au volume 16 du manga. Dragon Ball GT est une création de l'équipe de la série télé et n'existe pas en manga. Le manga est publié en France aux éditions Glénat.

À la télé

Dragon Ball en animation a été dessiné par Minoru Maeda, Katsuyoshi Nakatsuru et réalisé par le studio Toei Animation. La série a commencé le 26 février 1986, sur la chaîne Fuji Télé et s'est arrêtée en avril 1989, après 153 épisodes. Dragon Ball Z a débuté en avril 1989 et s'est achevé en 1995 au bout de 291 épisodes.

Il existe deux télé-films diffusés en parallèle à la série. Le premier a été diffusé le 10 octobre 1990, alors que le second a été diffusé le 2 février 1996. Le troisième est basé sur la série Dragon Ball GT et a débuté au Japon en février 1996 et compte 64 volumes.

DRAGON BALL

Episodes 1 à 13 | **Manga 1 à 3**

La légende de Shenron

Bulma, une adolescente de la ville, profite de ses vacances pour trouver les sept boules de cristal qui selon la légende exaucent tous les vœux. Grâce à un radar qui repère les Dragon Balls (radar qu'elle a elle-même conçu), elle arrive à la quatrième boule, gardée par un garçon hors du commun appelé Sangoku. Ensemble, ils partent en quête des sept boules de cristal et vont vivre de nombreuses aventures.

Episodes 14 à 28 | **Manga 3 à 5**

Le 21e Tournoi des arts martiaux

Après la quête des boules de cristal, Sangoku se rend chez Tortue Géniale qui va l'entraîner et l'éduquer en vue de participer au 21e Tournoi des arts martiaux. Tortue Géniale qui craint qu'une victoire prématurée ne détruise ses deux élèves Sangoku et Crillin, se fait passer pour Jacky Choun, afin de les défier lors du tournoi.

Episodes 29 à 78 | **Manga 5 à 9**

L'armée du Ruban Rouge

Sangoku et ses amis découvrent qu'ils ne sont pas les seuls à tenter de réunir les sept boules de cristal. Le Général Rouge et son armée tentent, en effet, de les récupérer, afin de dominer le monde. Sangoku va affronter le colonel blanc dans la tour du nord et ensuite partir sur l'île de Penguin village, afin de stopper le lieutenant bleu. Cette quête va le conduire à la tour Karine, où il va faire la connaissance de Matou Malin.

Episodes 79 à 101 | **Manga 9 à 12**

Le 22e Tournoi

Sangoku, Crillin et toute la bande se rendent au nouveau tournoi des arts martiaux. Ils vont faire la connaissance de Corbeau Génial, le rival de Tortue Géniale et de ses deux élèves Ten Chin Han et Chaoz. En fréquentant Sangoku et Tortue Géniale, les deux élèves partis sur une mauvaise pente vont se rendre compte que leur maître n'est pas une personne fréquentable.
Le tournoi s'achève avec la victoire de Ten Chin. Mais les festivités vont être de courte durée avec la mort de Crillin, tué par un étrange assassin qui élimine les participants des différents tournois des arts martiaux.

Episodes 102 à 122 | **Manga 12 à 14**

Le retour de Satan Petitcœur

Le roi Pilaf, premier adversaire de Sangoku a libéré le pire méchant que l'humanité ait jamais connu en la personne de Satan Petitcœur. Il a créé deux créatures, l'une chargée d'éliminer tous les participants des tournois et l'autre pour retrouver les sept boules de cristal. Une fois qu'elles seront réunies, il va faire appel à Shenron pour obtenir la jeunesse éternelle. Ten Chin et Tortue Géniale vont tenter d'exécuter la technique qui avait permis de l'enfermer la première fois. Sangoku quant à lui, va s'entraîner auprès du Tout Puissant au sommet de la tour Karine, afin d'éliminer le mal.

Episodes 123 à 151 | **Manga 14 à 17**

Le 23e Tournoi
et fin de la série

Sangoku est resté quatre ans au palais du Tout Puissant pour s'entraîner. Maintenant, c'est un beau jeune homme majeur qui retrouve ses amis au tournoi des arts martiaux. Deux adversaires vont le marquer durant cet événement. D'un côté, Chichi à qui il avait promis le mariage lors de leur rencontre durant la première quête des boules de cristal et Petitcœur, créé à partir de ce qui restait de son grand adversaire Satan Petitcœur. Après sa victoire contre lui, Sangoku va se rendre à la montagne ensorcelée, afin d'épouser Chichi pour le meilleur et pour le pire.

DRAGON BALL Z

Episodes 1 à 36 | **Manga 17 à 21**

Les guerriers de l'espace

Les années ont passé et Sangoku se rend sur l'île de Tortue Géniale, afin de présenter son fils Sangohan à ses amis. Mais les retrouvailles vont être de courte durée. Raditz, le frère de Sangoku venu de l'espace, lui annonce que le tyran Freezer a détruit son père et les siens et qu'il doit le suivre de gré ou de force pour former une milice. Sangoku refuse et Raditz enlève Sangohan. Sangoku va s'allier à Petitcœur pour éliminer Raditz mais va y perdre la vie. Un an plus tard, deux autres guerriers de l'espace arrivent sur Terre, afin de venger Raditz. Grâce aux boules de cristal, Sangoku revient à la vie, afin d'aider ses amis dans la lutte.

Episodes 37 à 107 | **Manga 21 à 28**

La saga Freezer

Le tyran Freezer a été mis au courant de l'existence des boules de cristal par l'intermédiaire des guerriers de l'espace. Il se rend sur Namec, berceau des boules, afin de trouver les Dragon Balls originaux. Sangoku et ses amis décident de partir à la poursuite de Végéta qui s'est enfui après la bataille. Ils arrivent sur Namec pour affronter Freezer.

Episodes 108 à 118 | **Inédit en manga**

Le retour de Garlic

Garlic, un être venu d'une autre dimension, revient sur Terre pour se venger du Tout Puissant et Sangoku qui l'avait enfermé dans le premier film. Il va utiliser une étrange fiole pour posséder tous les habitants de la Terre et les réduire en esclavage. En l'absence de Sangoku, Crillin et les autres vont lutter contre lui.

Episodes 119 à 140 | **Manga 28 à 30**

L'attaque des cyborgs

Freezer, accompagné de son père, arrive sur Terre pour se venger de Sangoku. Mais il fera face à un nouveau Super Guerrier du nom de Trunks. À l'arrivée de Sangoku, peu de temps après, Trunks va leur expliquer qu'il vient du futur pour prévenir Sangoku et ses amis de l'attaque imminente de Cyborgs C17 et C18, envoyés par le docteur Gélot, un ancien de l'armée du Ruban Rouge. Mais l'intervention de Trunks dans le passé a changé la donne et ce sont les cyborgs C19 et C20 qui font leur apparition.

Episodes 141 à 200 | **Manga 30 à 35**

La saga Cell

Cell est la créature parfaite de Gélot créée à partir de l'ADN de Sangoku et ses amis. Il est programmé pour les éliminer, mais à son réveil les cyborgs ont déjà éliminés tou monde. Il va récupére machine à remonter le ter de Trunks pour se ren dans le passé. Il va absor les cyborgs C17 et C18, afin se mettre au niveau de Sango et ses amis. Devenu plus f Cell va organiser le C Game, un tournoi qui permett d'affront les êtres le plus forts d la Terre.

Episodes 191 à 199 | **Inédit en mang**

Le tournoi des morts

Sangoku a perdu la vie durant le combat contre Cell. Il se retrouve en compagnie du seigneur Kaïo au royaume des morts. Ensemble, ils vont se rendre au centre, au palais du doyen des Kaïo, afin de participer à un tournoi qui réunit les meilleurs guerriers du royaume des morts.

DRAGON BALL GT

Episodes 200 à 232 **Manga 36 à 39**

Le 25e Tournoi des arts martiaux

Sept ans ont passé depuis la bataille contre Cell. Sangohan est à l'université et se fait passer pour un super héros sous l'identité du guerrier intergalactique, pendant que Sangoten son frère s'entraîne pour ressembler à son père Sangoku. Ce dernier revient sur Terre pour participer au tournoi et se retrouve face à Yam et Sporovitch, envoyés pour voler l'énergie dégagée par l'un des Super Guerriers.

Episodes 233 à 294 **Manga 40 à 42**

La saga Magin Bou

Babidi un sorcier tente de redonner vie au démon Magin Bou (Boubou) créé par son père pour dominer l'univers. Il a envoyé Yam et Sporovitch au tournoi pour récupérer l'énergie nécessaire au réveil de son monstre. Bou revient mais avec l'intelligence d'un enfant et une puissance infinie. Nos amis n'auront pas le temps de l'arrêter avant qu'il ne devienne la créature puissante et maléfique créée par le sorcier Bibidi.

Episodes 1 à 15

La quête des boules de cristal

Le roi Pilaf a réussi à grimper jusqu'au palais du Tout Puissant. Après un vœu malheureux, il demande que Sangoku redevienne enfant. Aussitôt dit, aussitôt fait. Sangoku, sa petite-fille Pan et Trunks partent en voyage à travers l'espace, afin de trouver les sept boules du Dragon pour retrouver sa taille originale.

Episodes 16 à 40 **La saga Baby**

L'étrange petit robot Giru, trouvé par Pan conduit nos amis sur M2 sa planète. Là-bas, ils font la connaissance du professeur Myu qui déteste les humains et préfère les machines. Il a construit un corps spécial pour Baby, le dernier Tsufull. Il s'agit d'une race née sur la planète Plant qui a été massacrée par le père de Végéta et ses guerriers de l'espace. Baby réussira à s'enfuir et va se rendre sur Terre, afin de trouver les guerriers de l'espace.

Episodes 41 à 48

Super C17

Le docteur Gélot et le Docteur Myu se retrouvent en enfer. Ils vont ensemble créer un cyborg identique à C17, afin de créer une résonance entre les deux pour ouvrir un portail entre la Terre et les enfers. Toutes les créatures les plus maléfiques, Cell et Freezer compris, arrivent sur Terre et tentent de semer la zizanie. Sangoku aura fort à faire quand les deux versions de C17 vont se retrouver et fusionner pour devenir Super C17.

Episodes 49 à 64

Les Dragons noirs

Les sept boules de cristal ayant accumulé avec le temps une énergie négative très forte, elles libèrent chacune un dragon noir très puissant. Sangoku et Pan vont les affronter un à un, afin de permettre aux choses de rentrer dans l'ordre. Mais ils auront fort à faire avec Li Shenron, le dragon le plus puissant.

NARUTO

Découvrez les aventures de Naruto, un jeune orphelin ninja bien décidé à devenir le plus grand guerrier de son village. Chaque élève fait partie d'un groupe, avec un maître qui les entraîne. Découvrez dans le texte qui suit ces différents groupes.

Groupe 1

PAYS DU FEU
VILLAGE DE KONOHA

Maître
Kakashi et Iruka Umino

Elèves
Naruto
Sasuké
Sakura

Groupe 2

PAYS DU FEU
VILLAGE DE KONOHA

Maître
Asuma Salutobi

Elèves
Choji Akimichi
Ino Yamanaka
Shikamaru Nora

Maîtres, élèv

Groupe 3

PAYS DU VENT
VILLAGE DE SUNA

Maître
Baki

Elèves
Gaara
Kankuro
Temari

Groupe 4

PAYS DU FEU
VILLAGE DE KONOHA

Maître
Gai
Maito

Elèves
Neiji Hyuuga
Rock Lee
Ten ten

Groupe 5

PAYS DU FEU
VILLAGE
DE KONOHA

Maître
Yuuchi

Elèves
Shino Aburame
Kaiba Inuzaku
Hinata Hyuuga

es et groupes

Groupe 6
PAYS DU FEU
VILLAGE DE KONOHA

Maître
Sadaime Salutobi

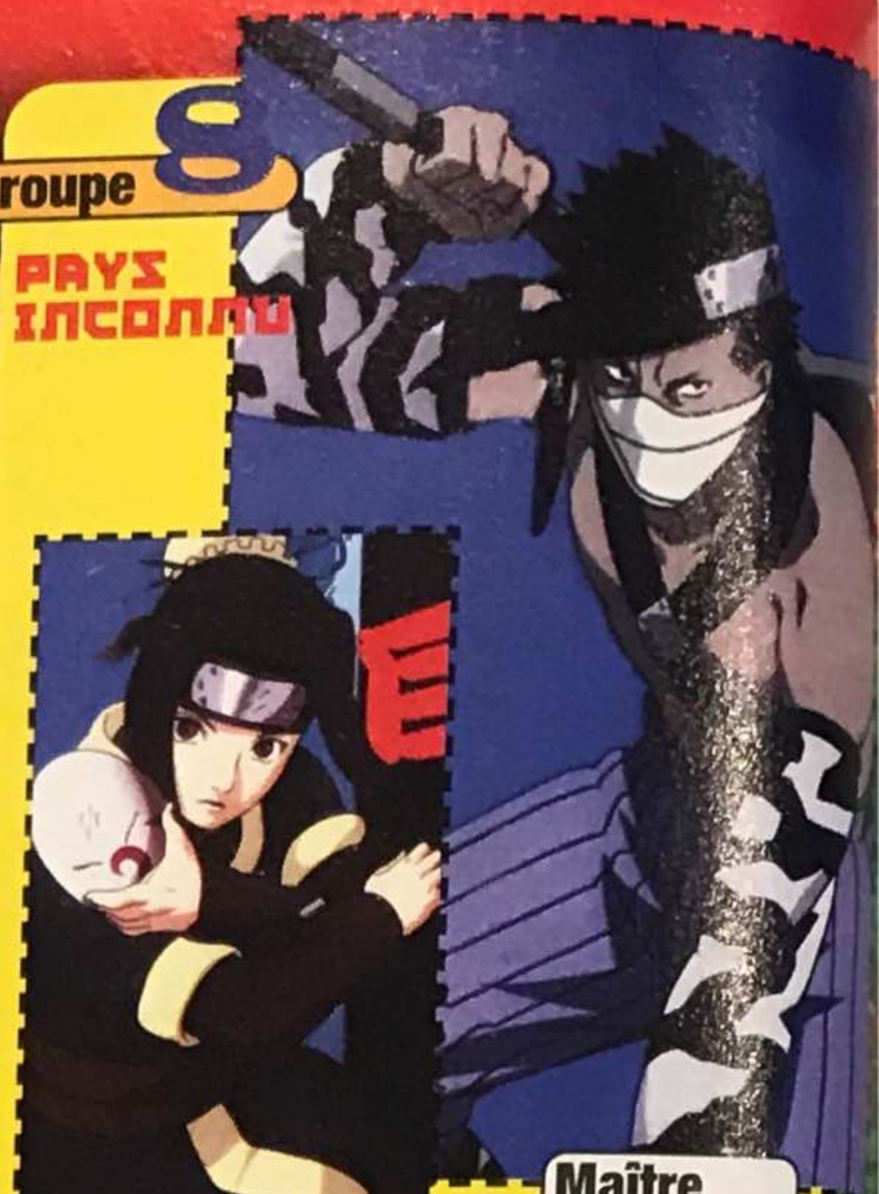
Elèves
Jiraiya
Tsunade
Oroshimaru

Groupe 7
PAYS DU FEU
VILLAGE DE KONOHA

Maître
Jiraiya

Elèves :
Yodamine
Kakashi Hatake
Obito Uchiha

Groupe 8
PAYS
INCONNU



Maître
Zabuza
Momori

Elèves
Haku

Groupe 9
PAYS DU SON
VILLAGE D'OTO

Maître
Oroshimaru

Disciples 1
Dosu Kinuta
Zabu Abumi
Kin Tsuchi

Disciples 2
Kabuto Yakushi
Yoroi Akadou
Misumi Tsurugi

Disciples 3
Kidomaru
Sakon
Tsuyaya
Tayuya

TOP RADIOS

A contre sens JEREMY AMELIN	14115
A dios le pido JUANES	55777
Advertising space	88908
Aimer jusqu'à l'impossible	12127
Allo papy BEBE LILLY	62135
Allo, allo ILONA MITRECEY	79117
Another brick LAURENT WOLF	63989
Autodestruction SINIK	80509
Baila morena ZUCCHERO	14671
Be without you MARY J BLIGE	20993
Because of you K. CLARKSON	13036
Bons moments L'SKADRILLE	63330
Check on it BEYONCE	46702
Come on eileen	23671
Dani california RED HOT CHILI PEPPERS	67908
De retour M. POKORA	29087
Donne MYRIAM ABEL	39866
Don't bother SHAKIRA	17580
Enfants de la lune	73235
Et dans 150 ans RAPHAËL	85020
First day of my life MELANIE C	22804
Gabriel NAJOUA BELYZEL	86559
Hou! La menteuse DOROTHEE	27412
If you were mine	69366
In my mind - I want you	87407
It's alright RICKY MARTIN	11273
Je ne suis qu'une chanson	70315
Je pense à toi SAYA	66677
J'voulais AMINE	50233
Keep on moving STARSTYLERS	02701
La boulette DIAM'S	05961
Le papa pingouin PIGLOO	15333
Le roi soleil : La vie passe	52673
Le temps passe	2726
Les frères existent... JC CHAD	12528
Les marchands de rêves	41477
Living on video TRACEY	16738
Marginale musique	69698
Mon coeur fait boom boom	32839
My humps BLACK EYED PEAS	12957
Never gonna be the same SEAN PAUL	12053
Na na na PETEY AND JADEE	93697
No bravery JAMES BLUNT	63648
Nolwenn ohwo! NOLWENN LEROY	08609
Oh no LORD KOSSITY	49457
Ola Y-ZIT	11024
Oss 117 - Bambino	45496
Pour être libre LAAM	05403
Pump it THE BLACK EYED PEAS	13656
Push the button SUGABABES	21810
Quel jeu elle joue J.CLERC	02426
Run it! CHRIS BROWN	27248
So sick NE-YO	36035
Song to say goodbye PLACEBO	11140
Sorry MADONNA	18576
SOS RIHANNA	11130
SOS LORIE	11332
Stickwitu THE PUSSYCAT DOLLS	80770
Stupid girls PINK	38995
Sweet dreams EURYTHMICS	86288
Temperature SEAN PAUL	12060
Tous ces mots NADIYA	54770
Tous les secrets CELINE DION	59774
Un ange frappe à ma porte	16282
Un jour de paix 113	05597
Welcome to... SIMPLE PLAN	31849
World, hold on BOB SINCLAR	57675

SONNERIES

4400	59809
24h Chrono	83672
Alias	57021
Buffy	79738
Buffy - Already over you	60443
Charmed - how soon is now	00053
Desperate housewives	16997
Friends - I'll be there for you	70728
Les experts manhattan	64110
Les experts Miami	26592
Les experts - who are you	70292
Les simpsons	55678
NCIS	74082
Nip/Tuck - A perfect lie	92929
Plus belle la vie	52977
Sex and the city	34007
Sous le soleil	97515
Upa Dance	83737

FILMS

Baila morena	87389
Body gard	82611
Brice de Nice	98766
Bridget Jones 2	07039
Chartie et la chocolaterie	13284
La marche de l'empereur	98063
La Boum	03381
La marche de l'empereur	27942
Les Bronzés Dirla Dirladada	80212
Les bronzés font du ski	54256
Le seigneur des Anneaux	82616
Mr & Mrs Smiths	75029
Moulin rouge	03361
Matrix reloaded	64287
Mission impossible	54257
Oss 117 - Bambino	45496
Poupées Russes - Smile	95527
Pretty woman	12146
Sexe intentions	70724
Super mario	06737

DESSINS ANIMÉS

Tom Sawyer	33934
Narnia - Where	60409
Lilo et Stich	23726
Signé cat's eyes	61673
Scoubidou	56204
Jeanne et Serge	16485
Goldorak go	02617
Olive et Tom	82151
Les simpsons	55678
Capitaine flam	55676
Les cités d'or	55675

SPÉCIAL VACANCES

Aimer	79930
Aimer jusqu'à l'impossible	91282
Bouger bouger	23970
C'est les vacances	18602
Dis moi que tu m'aimes	11597
Donne-moi ton numéro	93005
Est-ce que tu viens pour...	67562
Les jolies colonies de vacances	91938
Tu m'oublieras	15870
Voilà l'été	54016

MANGAS + ta ref au 81617

1,50€/ envoi + prix d'un SMS
2 SMS maxi

Ex : pour télécharger le logo LADY LILA, envoie MANGAS 80805 au 81617

0899 700 793

Télécharge-moi Envoie MANGAS 87109 au 81617

un mobile fan de MANGAS

coup de

57620 05907 75456 60432

Délire !

VIENS TCHATTER AVEC DES FANS DE MANGAS

Envoi CPCHAT au 61617

08 92 70 25 35

DES DIZAINES DE SUDOKU électroniques à gagner !

envoie SUDOKU au 71007

0,50€/envoi + prix du sms – 4 sms maxi

Sudoku 64598

JEUX JAVAS le top des jeux sur ton mobile !

Master Blaster 26751 — Love Test 14183

08 99 700 793

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 92 et pour le 08 99 : services édités par INDEX MULTIMEDIA RCS 342177029- 08 99 : Tarif depuis un poste fixe : 1,35€/appel + 0,34€/min – 08 92 : 0,34€/min - 8 16 17 - service édité 3614 B 411 864 986 – 1,50€/envoi + prix du sms- 2 sms maxi .Chat : 0,35€/envoi + prix du sms – inscription 3 sms maxi – option wap activée pour recevoir les photos- Listes des compatibilités : 0826 88 33 66 (0,15€/min) – Réclamations : contactez hotline.mobile@indexmultimedia.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 IndexMultimedia – BP 1141 – 31100 Toulouse.-© Foto by Eva ; © Julien Tromeur ; © Pepita ; © Vert Orangé , © Vurore© Mobibase ; (c) ADAGP, Paris, 2006 ; © Corbis ; © Keith Kimberlin ; Peanuts (c) United Feature Syndicate; © "LE PIAF" Dan SALEL - (2006); © TBS, Inc; © Sandrine Gestin; © Vurore; © 64Telecom ; CHAKO © CharacterKorea Co., Ltd 1999-2004. All rights reserved ; (c) 3D4mobile ; © 313 BULLROT ; © 2Dayuk ; © François Guerin - jeu sudoku : Si tu es mineur, demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. 72007 – 0,50€/envoie + prix du sms – 4 sms maxi - RCS B 411 864 986 – Jeu gratuit sans obligation d'achat du 1/05 au 31/7/2006 - modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse. Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à Index Multimédia BP 1141 31100 Toulouse – Photos non contractuelles – Dotations : 5 Sudoku électroniques à écran tactile d'une valeur unitaire de 27€; 30 Sudoku Design d'une valeur unitaire de 19 €

SMS+ Répondre STOP pour ne plus recevoir de SMS du service.

Tout sur le

MOBILE SUIT GUNDAM SEED シード

Dans la série Gundam diffusée sur MCM, le véritable héros est le robot Gundam GAT Strike X105 que possède Kira Yamato. Il possède des qualités incroyables qui font de lui à la fois un instrument de guerre et de paix. Découvrez en détail ce héros hors du commun.

Création du Gundam

Après le début de la guerre entre ZAFT (les coordinateurs) et l'Alliance terrienne, tout était bon pour prendre le dessus. Seule la communauté d'Orbe restait neutre et refusait de rentrer dans le conflit. Pour éviter d'être enrôlés de force, ils ont

mis au point une technologie très évoluée qui a permis de créer les robots Strike Mobile Suite. La Terre a alors installé une base secrète sur Heliopolis, une colonie d'Orbe. Utilisant la technologie de l'Alliance, combinée à celle d'Orbe, ils ont mis au point cinq MS : Mobil Suit Aegis Gundam GAT-X 303, Mobil Suit Duel Gundam GAT-X 102, Mobil Suit Buster Gundam GAT-X 103, Mobil Suit Blitz Gundam GAT-X 207 et enfin, le Mobil Suit Strike Arme G Gundam ou GAT-X105 Strike Gundam.

Zaft, qui avait eu vent de la situation, a alors envoyé un petit groupe pour voler les engins. Durant les hostilités, le commandant Murrue Ramius s'est mis à protéger le MS 105 jusqu'à l'arrivée du jeune Kira Yamato. Pour éviter qu'il ne soit dérobé, elle lui a confié l'engin. Grâce à une reprogrammation rapide, Kira a pu finaliser l'Operating System du Gundam et, par la suite, le perfectionner.

Que signifie Gundam ?

Quand un pilote de Mobile Suit met en marche son engin, l'ordinateur se met en fonction et écrit les notes suivantes :

Génération
Unsusdued
Nuclear
Drive
Assaut
Module

Robot Gundam de Kira

Fiche technique

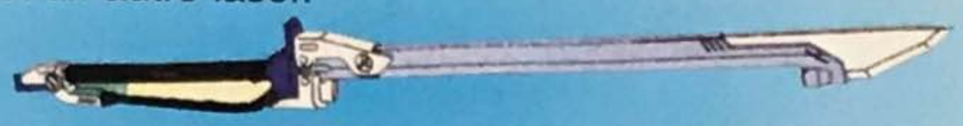
Mobile Suit Strike Arme G Gundam GAT-X105 Strike Gundam
Taille : 17,72 mètres
Poids : 64,8 tonnes
Alimentation : Batterie
Concepteur : Créé par Orb et l'alliance terrestre.
Chef de projet : Murrue Ramius.
Première utilisation : Janvier CE 71.
Type : Mobile Suit multi-usages (armure de combat mobile).
Pilote : Kira Yamato.
Poste de pilotage : Dans le torse.

Il possède trois types d'équipements utilisables selon les missions.

Le module Sword Strike

Ce module est fait pour ressembler au GAT-X207 Blitz Gundam.

Un sabre Schwert Gewehr de 15,78 mètres de long, placé dans le dos, sur l'épaule droite. Il possède un côté métallique et un autre laser.



Un boomerang Midas Messer laser qui se place sur le dos, côté gauche, et revient automatiquement après chaque utilisation.

Un grappin Eisen, placé sur l'avant-bras gauche. Grâce à une très longue corde, le grappin peut saisir des adversaires très éloignés.

Le système Elsse

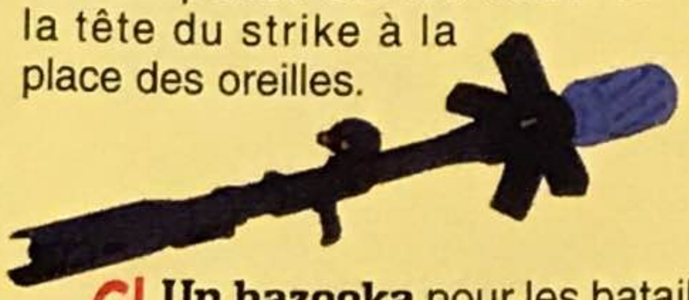
(Équipement de base du strike)

Bouclier anti-tir laser très puissant capable de résister à la chaleur, aux rayons-lasers et aux lames de fer. Une visière permet de voir son adversaire.

Une paire de couteaux de combat intégrés placés de chaque côté de sa taille. Les lames sont rétractables pour une question d'encombrement.

Un fusil d'assaut 57 mm, arme de base du strike.

Deux canons amovibles de 75 mm placés sur les côtés de la tête du strike à la place des oreilles.



Un bazooka pour les batailles de terrain et les cibles mobiles.

Avec cet équipement, vous pourrez voler dans les airs. Il possède en plus deux sabres laser et un blaster de type Igelstern.

Le module Launcher Strike

Un canon lourd de 320 mm, ainsi qu'un canon anti-croiseur de 120 mm (120 mm Anti-ship Vulcan Gun) et **un lance-missiles** de 350 mm (350 mm Gun Launcher). Il se place sur l'épaule droite du Gundam. En combat, le canon lourd se dresse sous le bras, afin de tirer plus rapidement. En cas d'épuisement des munitions, le module s'éjecte automatiquement.

Ce module est fait pour ressembler au GAT-X103 Buster Gundam. Il est spécialisé dans les combats éloignés.

One Piece

La légen

Voici le voyage de nos amis à Skypéa, l'une de leurs meilleures aventures que vous pourrez découvrir en manga aux éditions Glénat ou sur la chaîne MCM, où la série est diffusée en ce moment.

Une des grandes aventures de One Piece est celle du royaume de Skypéa, qui se trouve dans les nuages. Mais avant de rentrer dans cette aventure, vous devez connaître la légende qui a poussé nos amis à vouloir partir à la recherche de la Cité d'or et du pays de Jaya.

Tout cela s'est passé il y a 400 ans sur l'île de Jaya, sur la Route de tous les périls. L'Amiral Monblan Norland, explorateur du royaume de Luvneel, naviguait sur les océans quand il fut attiré par le doux bruit d'une cloche. Le 21e jour du 5e mois de l'an naval 1122, l'amiral et son équipage firent escale sur une des plages de l'île de Jaya. Cette île était habitée par un peuple d'Indiens (comme les Indiens d'Amérique), les Shandora, qui portaient de petites îles sur le dos. Malheureusement, le refuge souffrait de violents tremblements de terre et une épidémie décimait les habitants. En pleine démence sur son lit de mort, le chef du village demanda à ses hommes de sacrifier la plus belle fille du village. Mais, au moment où le serpent géant Kashi allait la dévorer, Norland s'est attaqué à lui et l'a éliminé.

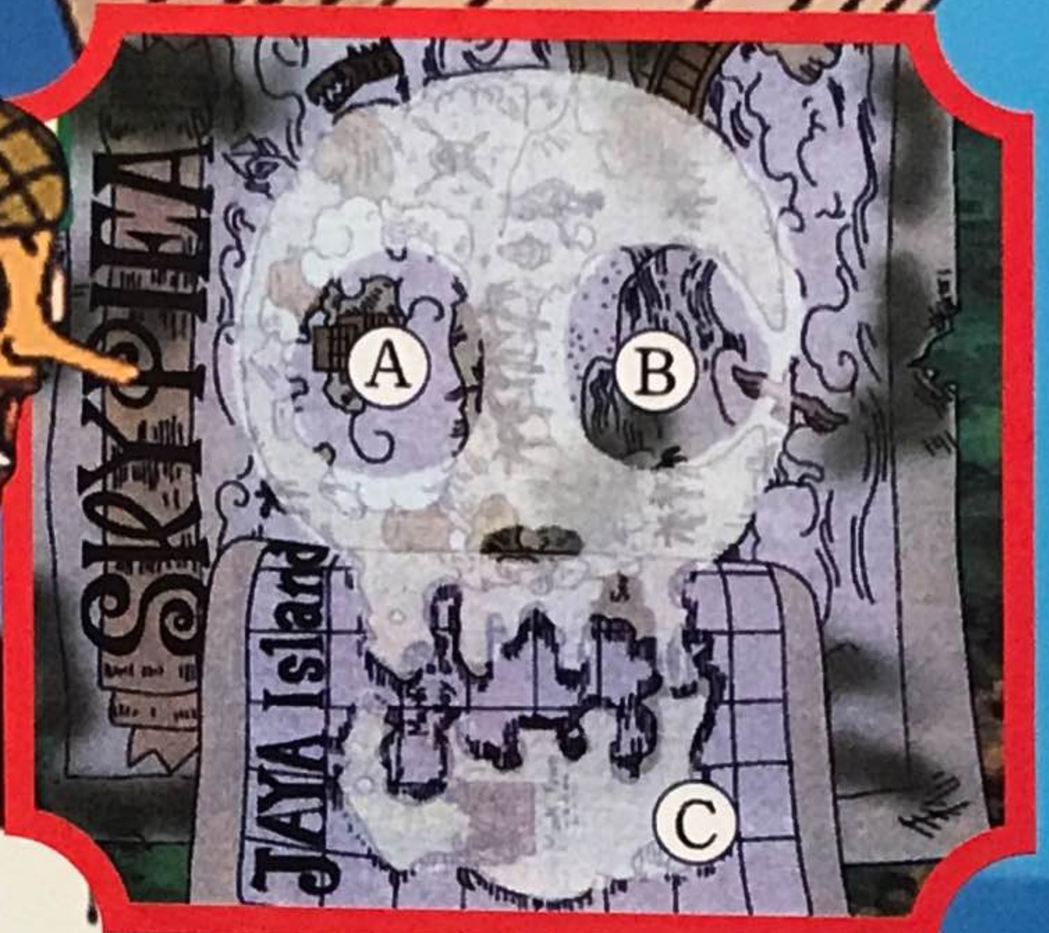
Furieux, Galgara le plus grand guerrier Shandora et père de la jeune fille, s'attaqua à Norland. Après un long combat, il réussit à le convaincre que l'épidémie pouvait être guérie. Tous les hommes de Norland ont alors été emprisonnés, en attendant que leur capitaine revienne avec les éléments utiles à cette guérison.

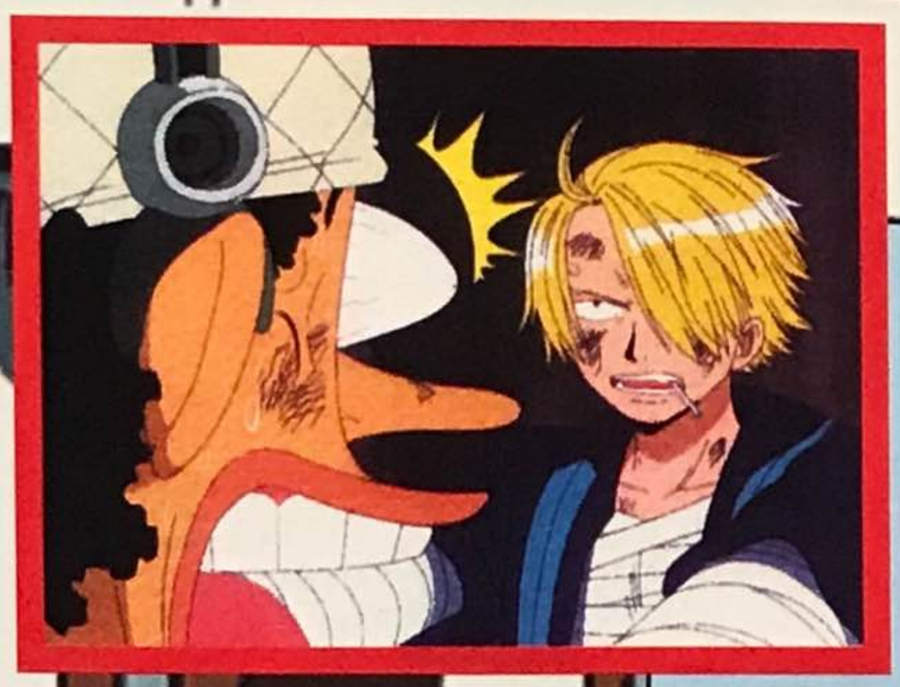
Après avoir soigné tout le village, Norland et ses amis ont été accueillis comme des rois. Ils sont restés assez longtemps parmi les Shandora, ce qui fait que Norland et Galgara sont devenus des amis inséparables, avec un bébé serpent Kashi qui ne cessait de les suivre. Galgara emmena donc Norland visiter la Cité d'or des Shandora dans laquelle se trouvait la fameuse cloche d'or.

Mais le temps passa et Norland et les siens durent rentrer chez eux. Après de longs adieux, Norland retourna à Luvneel dans son royaume et présenta son rapport au roi. Cinq ans plus tard, une expédition fut organisée par le roi, pressé de s'emparer de la Cité d'or.

Le seizième jour du onzième mois de l'an naval 1127, l'expédition arriva sur l'île de Jaya. Mais la moitié de l'île avait disparu. La Cité d'or et les

de de Monblan Norland





Shandora s'étaient volatilisés. Furieux, le roi retourna à Luvneel et condamna à mort Norland et son équipage pour mensonges envers le roi.
Un livre fut publié et raconta toute cette histoire. Norland et sa famille furent considérés comme des menteurs à travers les années. Mais aucun membre de la famille de Norland n'accepta cette fatalité. Et chacun d'entre eux chercha à prouver l'innocence de Norland.

Un an plus tôt sur l'île de Jaya, un violent tremblement de terre sépara l'île en deux. La partie où se trouvaient Galgara, la Cité d'or et les Shandora furent expédiées dans les cieux par un immense geyser. Arrivée là-haut, Jaya se retrouva coincée dans une autre île géante se trouvant dans les nuages et portant le nom de Skypéa.
Face à cette intrusion, le seigneur et maître de ce royaume demanda à son armée d'attaquer les Shandora, afin d'annexer ce nouveau territoire. Une grande guerre commença alors, avec à sa tête Galgara, qui sombra petit à petit dans une folie meurtrière en pensant que son ami Norland ne pourrait jamais le retrouver.

Quatre cents ans plus tard, Luffy et ses amis sont décidés à aider Cricket Monblan, le descendant de Norland. Ils partent donc à la recherche de l'île de Jaya. Sauf que, grâce à une carte du pays imaginaire de Skypéa, nos amis ont découvert que selon une légende, le monde de Skypéa existait au ciel. Cricket explique donc qu'au Sud, de puissants geysers peuvent les conduire au ciel dans le pays de Skypéa. Luffy et ses amis vont alors récupérer un oiseau appelé le South Bird, qui a pour particularité de montrer toujours le Sud. Grâce à lui, nos amis vont se rendre au pays de Skypéa. Mais ça, c'est une autre histoire...

TECHNIQUE SECRETE

大蛇薙

OROCHINAGI

裏百八式

URA 108 SHIKI

THE KING OF FIGHTERS Z

COUP FATAL

無

RAIKOU
KEN

BOM

BAM

LE CHOC DES DEUX ATTAQUES FUT TERRIBLE. LE FEUX ET L'ÉLECTRICITÉ FUSAIENT EN TOUS SENS... MÊME AOI, QUI AVAIT GARDÉ SES DISTANCES, RESSENTIT L'ONDE DE CHOC !

BRAOUM

BRR

SOJI ...

COUSIN SOJI... TU VOIS QUE MES ÉQUIPIERS SONT PAS FACILES !

QUEL BEAU COMBAT !

C'EST LA VOIX ...

KYO APPARU SOUDAIN AU MILIEU DE LA FUMÉE QUI SE DISSIPAIT ...

KYO, TU PEUX M'EXPLIQUER ...

UN PEU À CAUSE DE MON CASQUE ! ÇA VA ÊTRE DUR DE TROUVER LE MÊME... HA HA HA

JE T'AI TOUJOURSDIT DE NE PAS TE MESURER À EUX ! TU REGRETTES, HEIN ?

BENIMARU, TOUTES MES EXCUSES POUR MON IMPOLITESSE ! COMME LE DIT KYO, VOUS ÊTES TRÈS FORTS ET J'EN SUIS MAINTENANT CONVAINCU ...

DÉSOLÉ ! BENIMARU, SHINGO... JE VOUS PRÉSENTE MON PARTENAIRE ET ADVERSAIRE DEPUIS L'ENFANCE, MON COUSIN SOJI KUSANAGI ! IL EST VENU TESTER VOS CAPACITÉS À ME PROTÉGER

EUH... PARDON POUR LE CASQUE ! COMME ÇA NOUS SOMMES À ÉGALITÉ ...

ON A FAIT TOUT CE RAFFUT POUR... UN TEST !?

LORSQUE ONCLE SAISHU M'A PARLÉ, J'ÉTAIS VRAIMENT INQUIET... MAISJE CONSTATE QUE TU ES BIEN ENTOURÉ ET JE SUIS RASSURÉ !

KYO... TES DISCIPLES SONT SPÉCIAUX !

C'EST PAS MES DISCIPLES ...

ENCHANTÉ ! TU ES LE COUSIN DE KYO... MOI, JE SUIS SON PREMIER DISCIPLE ET JE M'APPELLE SHINGO YABUKI HA HA HA...

...

KYO, N'EN PARLONS PLUS, TU VEUX BIEN ?

AU FAIT ! J'AI TOUJOURS VOULU SAVOIR POURQUOI TU AS LAISSÉ TOMBER... IL Y A QUELQUES ANNÉES ?

IL NE FAUT PAS VOUS EN FAIRE POUR MOI ! JE N'AI PLUS DE FORCE MAIS CE N'EST PAS UN DRAME ! ET PUIS... YUKI EST CONTENTE AINSI !

EH ! S'IL N'A PLUS AUCUNE FORCE, IL NE PEUT PLUS ÊTRE LE CHEF DE NOTRE FAMILLE... IL DOIT CÉDER SA PLACE !!

TRES BIEN ! JE NE M'OCCUPE PLUS DE RIEN !

POURQUOI C'EST TOUJOURS MOI ?

BAM

PÉ!

TAIS-TOI !

...

MAIS C'EST À TOI D'ÊTRE...

JE SAIS ...

KYO, NE LUI EN VEUX PAS...

C'EST DÉJÀ LE 4E ANNIVERSAIRE KOF 96... LE VAINQUEUR DE LA DERNIÈRE ÉDITION, KYO KUSANAGI, VA COMBATTRE...

CHERS AUDITEURS, LA TENSION MONTE ...

SUPER !

IL FAIT DÉJÀ NUIT... ON RESTE ENSEMBLE CE SOIR ! ÇA FAIT TROP LONGTEMPS QU'ON NE S'EST PAS VUS ET ON VA SE FAIRE BARBECUE GÉANT !

OUI

KYO, C'EST MOI, SHINGO ! JE PEUX ENTRER ?

QUELLE FORCE ! D'UN SEUL COUP IL MET SON ADVERSAIRE À TERRE...

DÉSOLÉ, IL EST TARD... J'AIMERAIS TE MONTRER DES NOUVEAUX COUPS QUE J'AI MIS AU POINT !

VA T'EN !

SBAM

PAS POUR LE MOMENT ...

ÇA NE PRENDRA QU'UN INSTANT, REGARDE !

C'EST BIEN TOI QUI DISAIS QU'EN TANT QUE COMBATTANT IL NE FAUT JAMAIS ESQUIVER LE DÉFI ?

LAISSE-MOI ET PARS !

KYO... JE NE SAIS PAS CE QUI S'EST PASSÉ LORS DE TA DISPARITION, MAIS JE T'EN CONJURE, RETROUVE TA CONFIANCE D'AUTREFOIS !

...

CE SOIR, CELUI QUE J'AI EN FACE DE MOI EST EN TRAIN D'ESQUIVER ! RIEN À VOIR AVEC LE KYO QUE J'ADMIRE ET QUI EST TOUJOURS VAINQUEUR ! JE T'EN PRIE...

A SUIVRE

JEUX

MINI FLÉCHÉS

Relève les lettres se trouvant dans les cases numérotées et remets-les dans l'ordre ci-dessous. Indice : c'est une attaque !

1	2	3	4	5	6	7	8
					A	G	

Son nom
Pas mou
Dieu du soleil
5
Nom de la série
Onomatopée nasale
3
Note
1
Abbréviation d'observatoire
Mèche rebelle
Interjection de la cité
Partiriez
En anglais
2
Dans l'œil
Organe
4
Extra-terrestre
Pronom démonstratif
Pif
8
Conjonction de coordination

solution

Abordage

K-RÉIMANQUANT

Parmi les vignettes ci-dessous, une correspond au point d'interrogation, une ne fait pas partie de l'image ci-dessus et deux sont identiques. Lesquelles ?

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

solution

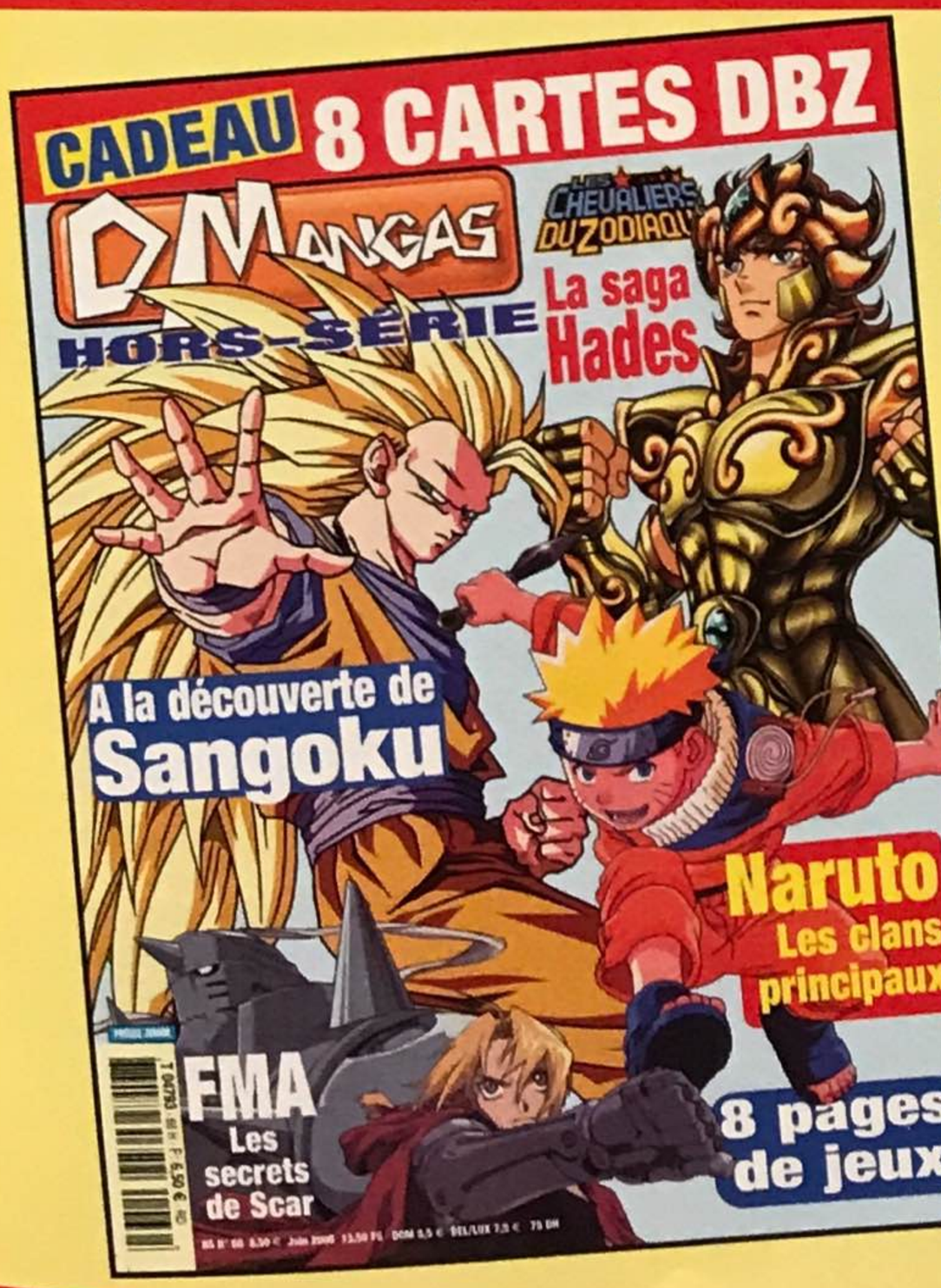
01 = 08
10
intrus = 7 = 13

Pour les vacances, deux numéros Hors-Série de D.Mangas avec plein de surprises

2 SUPER CADEAUX

2 Posters géants de 1 mètre

UN LANCE-BILLES



2 MEGA CADEAUX

8 Cartes Dragon Ball Z

9 Tatoos

En vente chez votre marchand de journaux

Tsubasa Reservoir Chronicle
Le film

Cette nouvelle série n'est pas une suite, mais une autre histoire reprenant les mêmes personnages. Elle est tirée d'un manga très populaire édité en France, chez Pika. La série fonctionne en parallèle avec un autre manga du nom de XXX Holic qui raconte les aventures de la sorcière.

La sorcière des dimensions a décidé d'intervenir pour sauver Sakura. Sa mémoire s'est morcelée et ses souvenirs se sont éparpillés dans différents mondes. Pour cela, Shaolan doit payer un prix. Il lui en coûtera le lien qui les unit. Ainsi, tout ce qui le concerne sera effacé de la mémoire de Sakura. Deux autres guerriers, Kurogane et Fay, venus d'une autre dimension vont alors l'aider dans son voyage. En parallèle, Mokona une étrange peluche traduit leurs paroles et les accompagne d'une dimension à l'autre.

Dans cette nouvelle escale, Shaolan et Sakura se réveillent dans une étrange forêt. Pendant que Sakura dort encore, Shaolan entend un étrange bruit. Il grimpe le long d'un arbre de cette forêt souterraine et se retrouve à la surface, devant un étrange petit garçon. Ce dernier tente de l'agresser en le menaçant et en lui demandant de ne pas toucher à sa princesse. Finalement, ils tombent tous deux dans le trou et se retrouvent face à Sakura qui vient de se lever.
Le jeune garçon les conduit alors à son village (le village de l'ouest, qui vit encore à une époque moyenâgeuse) et leur présente sa princesse, qui s'appelle Tomoyo. Elle leur tient la main et communique avec Sakura et Shaolan par télépathie. Ainsi, Tomoyo leur explique que dans ce monde tout le monde possède un oiseau. Le sien lui a été volé par son oncle qui est à la tête du royaume. À l'aide d'une petite cloche, elle appelait l'oiseau à elle, mais il est maintenant enfermé. Le roi tente, en effet, de récupérer Sakura, afin d'utiliser ses pouvoirs.
Depuis un certain temps d'ailleurs, le roi possède un étrange pouvoir qui lui permet de tout contrôler. Depuis ce jour, Tomoyo a perdu sa voie. Elle ne peut communiquer que par la télépathie, grâce à une bague.

Ailleurs dans la forêt, dans une étrange piscine, Kurokane et Fay se retrouvent face à une armée qui les prend pour des hommes suspects. Ils cherchent à savoir comment ils ont fait pour passer le dôme de lumière (la cage aux oiseaux) se trouvant au-dessus de leur royaume. Quand Fay explique qu'ils sont tombés du ciel, les hommes les traitent de

À l'occasion de la sortie en France en DVD de la série télé Tsubasa Chronicle qui reprend les personnages de Sakura, chasseuse de cartes, découvrez ce film très sympa et très réussi.

menteurs en disant que seul le roi des oiseaux peut voler dans le ciel.
Grâce à l'agilité de Fay et à la dextérité au sabre de Kurogane, ils arrivent en quelques secondes à bout de la patrouille militaire.
Finalement, sans qu'ils sachent vraiment pourquoi, Fay et Kurogane se retrouvent enfermés dans des grandes cages à oiseau. Fay explique que le dôme ne sert pas à protéger les habitants, mais à les maintenir enfermés.

De son côté, le roi tente de récupérer une clef et demande à ses gardes de se rendre dans le village de l'ouest, afin d'y trouver Tomoyo. De plus, il envoie d'étranges soldats qui sont des villageois contrôlés par le roi. Durant la bagarre, Shaolan est assommé et n'a pu empêcher l'enlèvement de Tomoyo. Mais la princesse a encore une chance, car avant son enlèvement, elle a confié sa bague à Sakura. Malgré tout, Tomoyo se retrouve enfermée avec Kurogane et Fay.
Pour lui venir en aide, Sakura et Shaolan se font enfermer dans un tonneau et jeter dans le circuit d'alimentation d'eau de la ville, pour pénétrer dans le palais.

Malheureusement, le roi s'enfuit avec Tomoyo sur un oiseau géant. Mokona apprend à Fay et Kurogané que la plume qui lui donne tant de pouvoir se trouve dans l'oiseau. Grâce à cette info, ils réussissent à s'enfuir de leur cage. Fort heureusement d'ailleurs, car le roi cherche à exécuter le rituel de la sainte clef, afin d'amener les ténèbres sur le pays. Au moment où le rituel commence, Lifane, l'oiseau de la jeune fille apparaît au loin. Shaolan monte sur son dos et ensemble, ils combattent le roi pour libérer Tomoyo.

SUPER DBZ EST À L'ORIGINE UN JEU D'ARCADE QUI AVAIT FAIT FUREUR L'ANNÉE DERNIÈRE AU JAPON. BANDAÏ A DÉCIDÉ UN PEU TARD D'ADAPTER LE JEU SUR PS2. LES FANS DE DBZ SONT TOUS ACCRO À LA SÉRIE DES BUDOKAÏ TENKAÏCHI, IL VA DONC ÊTRE TRÈS DIFFICILE POUR SUPER DBZ DE S'IMPOSER DANS LE MILIEU DES JEUX DE BASTON.

Éditeur : Bandaï
Genre : Combat
Participant : 1 à 7 joueurs.
Difficulté : Moyenne.
Machine : PlayStation 2.

PRINCIPE DU JEU

Il ressemble beaucoup à celui de Budokaï Tenkaïchi, c'est en fait un simple jeu de baston, conçu par Bandaï. Dans cette version, les techniques de combat sont moins nombreuses que dans celles des autres adaptations de la série. Le game play est beaucoup plus simple, plus proche d'une jouabilité type arcade.

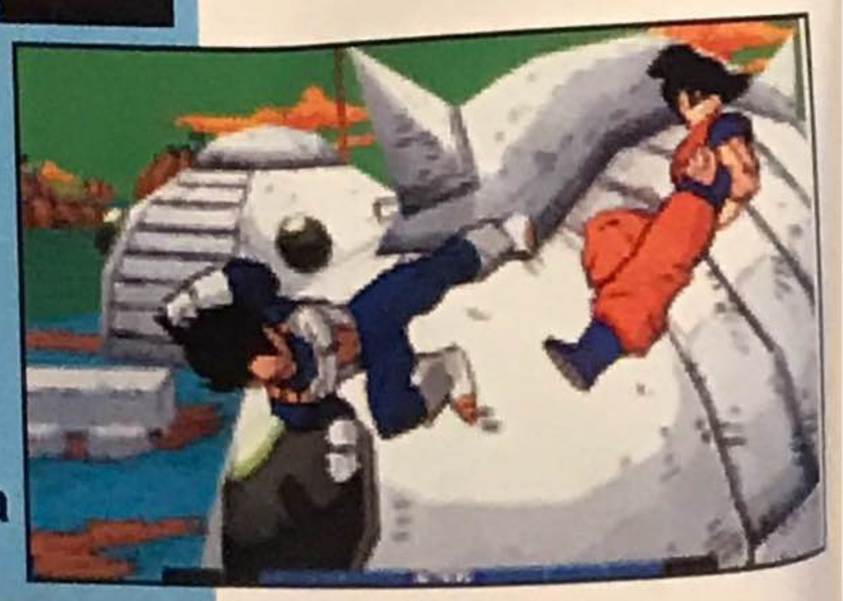
MODE DE JEU

D'habitude le mode de jeu le plus intéressant, c'est celui qui vous fait revivre l'histoire du dessin animé, dans Super DBZ c'est celui qui vous soûlera le plus vite. Concentrez-vous d'abord sur le mode entraînement pour connaître tous les secrets de votre personnage pour ensuite vous défouler dans le mode versus. Donc rien d'extraordinaire du côté des différents modes, ils auraient pu se donner un peu plus de mal chez Bandaï.

Les Dragons Finish donnent droit à de magnifiques scènes.

PEU DE PERSONNAGES

Seulement une vingtaine de personnages sont disponibles dans le jeu :
- Sangoku
- Végéta,
- Sangohan jeune ou adulte
- Majin Végéta
- Piccolo Daimaô,
- Crillin,
- Freezer
- Cell
- Trunks,
- C-16
- C-17
- C-18
- Chi-Chi,
- Majin Boo
- Videl
- Mecha Freeza
- Satan Petitcœur.



COMBAT

Un jeu sur DBZ ne serait pas réussi sans des grosses boules de feu et des khaméhas dans tous les sens. Super DBZ n'échappe pas à la règle, Bandaï a quasiment réuni toutes les techniques de combat utilisées par les personnages dans la série. Petit plus, pour se différencier des autres, lorsque que votre adversaire n'a presque plus d'énergie, vous pouvez le finir avec un coup spectaculaire, cette option s'appelle un Dragon Finish.

SUPER DBZ VS BUDOKAÏ TENKAÏCHI

Le combat qui oppose les deux jeux tirés de l'univers de DBZ n'est pas vraiment passionnant. Très vite on constate que Super DBZ manque de pas mal de choses. À commencer par le nombre de personnages jouables, 18 c'est peu face au 60 de Budokaï Tenkaïchi. Pareil pour les techniques de combat, pas assez d'attaques disponibles. Le grand gagnant est donc Budokaï Tenkaïchi haut la main.

GRAPHISME

Super DBZ est entièrement en Cell Shading, c'est une technique de plus en plus utilisée de nos jours dans les jeux vidéo, cet effet donne l'impression que les concepteurs ont découpé l'image d'une bande dessinée, et qu'ils l'ont collée dans leurs jeux. Bon ! Mon explication est peut-être un peu tirée par les cheveux. En tout cas, cela rend pas mal dans le jeu.

Notes

- **MANIABILITÉ** → 18/20
  Les coups sont extrêmement faciles.
- **DURÉE DE VIE** → 16/20
  Seul un fan ne se lassera pas vite.
- **SON** → 18/20
  Musiques et bruitages sont ceux de la série, donc c'est super !
- **GRAPHISME** → 16/20
  Pas de quoi sauter au plafond.
- **INTÉRÊT** → 17/20
  Super DBZ arrive un peu tard. Certes, c'est un très bon jeu de baston, mais il n'arrive pas à la cheville de Budokaï Tenkaïchi 3.

Leur avis

Nicolas
Personnellement, je préfère de loin jouer à Budokaï Tenkaïchi, même si, Super DBZ est un bon jeu.

Pascal
Je trouve le jeu excellent grâce à sa maniabilité type arcade, on se prend moins la tête pour sortir des coups.

MULTI MEDIA

Ultimate Ghosts'n Goblins

Le jeu qui a fait rêver les premiers utilisateurs de consoles. Un principe simple, vous êtes Sir Arthur et vous devez vous rendre au château du mal, afin de libérer une princesse chère à votre cœur. Le jeu avait déjà été repris en 3D, sous le nom de Maximo. Cette fois, c'est la version années 80 qui est remaniée et remise au goût du jour. ***Pour PSP.***

Nos Voisins, les hommes

Nos voisins les hommes est avant tout un film de Dreamworks qui sort en ce moment en salles. Il met en scène un groupe d'animaux dans leur découverte du monde des humains. Le jeu quant à lui est un jeu dans lequel, vous devez utiliser tour à tour les différents animaux qui composent votre équipe pour avancer dans le jeu.
Pour PS2, X-Box, GameCube, DS, GBA, PC.

Metal Gear Solid Portable Ops

Dans ce nouveau volet qui se passe en Amérique du Sud, vous devez former votre propre équipe. Vous allez explorer avec ce volet quelques secrets de l'histoire et des origines des personnages. Bien sûr, un mode multi-joueurs sera au rendez-vous, puisque le principe même du jeu est de jouer en équipe.
Pour PSP.

Super Princess Peach

Éditeur : Nintendo Genre : Plate-forme
Participant : 1 joueur
Difficulté : Facile
Machine : Nintendo DS

DANS CETTE NOUVELLE AVENTURE, LES RÔLES SONT CHANGÉS, C'EST MARIO QUI SE FAIT CAPTURER ET C'EST À LA PRINCESSE PEACH DE LUI VENIR EN AIDE. CE N'EST PAS LA PREMIÈRE FOIS QU'IL FAUT VENIR EN AIDE À MARIO, RAPPELEZ-VOUS DE LUIGI'S MANSION. JOUER AVEC LA PRINCESSE PEUT SEMBLER UNE IDÉE ASSEZ BIZARRE AU DÉBUT, MAIS TRÈS VITE GRÂCE AUX POUVOIRS DE SON PARAPLUIE MAGIQUE QUI L'ACCOMPAGNE, PEACH DEVIENT UN PERSONNAGE TRÈS ATTACHANT.

HISTOIRE

L'histoire commence lorsque l'affamé Bowser s'est emparé du Sceptre des Emotions. Grâce aux pouvoirs du sceptre, il réussit à capturer ses ennemis jurés, Mario et Luigi. C'est la panique au Royaume des Champignons, tout particulièrement au château. La princesse Peach revient d'une balade, lorsqu'elle apprend la nouvelle. Mario a toujours volé à son secours, aujourd'hui c'est à son tour de le sauver. Accompagnée de Perry, un parapluie magique, la Princesse part sur l'île des Emotions dans le but de venir en aide à ses compagnons.

Petit détail, le jeu ne s'adresse pas uniquement aux filles. Bon, c'est vrai, il ne vaut mieux pas être trop macho, pour jouer avec une fille en robe rose.

CHANGER D'ÉMOTION

Pour utiliser les différents pouvoirs de la Princesse Peach, vous devrez toucher l'un des quatre cours qui se trouvent sur l'écran tactile. Peach changera alors d'humeur, joie, rage, tristesse et tranquillité. Suivant l'émotion que vous choisirez, vous serez doté de pouvoirs spéciaux, par exemple, si vous choisissez la rage, Peach sera entourée de flammes qui vous serviront à brûler différentes choses. Vous pouvez changer indéfiniment, mais une jauge se vide lorsque vous utilisez un pouvoir. Pour la remplir, trouvez des cristaux ou absorbez des ennemis à l'aide de votre parapluie.

Notes

● **MANIABILITÉ** →17/20
Rien ne vous semblera impossible à réaliser.

● **DURÉE DE VIE** →16/20
48 niveaux, si vous voulez tous les trouver, ça va être long.

● **SON** →16/20
Une ambiance sonore familière des jeux Nintendo.

● **GRAPHISME** →17/20
Les niveaux sont très colorés, c'est très agréable visuellement.

● **INTÉRÊT** →17/20
L'aventure de la Princesse Peach est aussi amusante que celle d'un Mario, les moustaches en moins.

Leur avis

Nicolas
Je préfère jouer avec Mario, mais ce n'est pas pour autant que je reste indifférent aux bonnes idées du jeu.

Pascal
Jouer à un jeu vidéo où l'on contrôle une fille, si ce n'est pas Lara Croft ou Samus ça ne m'intéresse pas.

PERRY LE PARAPLUIE

Perry est un parapluie qui parle aux pouvoirs étranges et qui sera avec vous tout le long de votre quête. Vous pourrez vous servir de Perry, comme d'une arme pour frapper vos ennemis, mais elle peut aussi vous permettre de planer dans les airs en l'ouvrant comme un parachute. Plusieurs d'autres de ses fonctions sont à acheter dans une boutique. Des blocs à son effigie sont dispersés dans les niveaux, tapez dessus pour que Perry vous donne des informations.

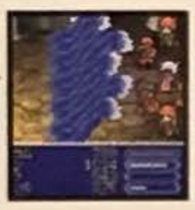
FINAL FANTASY. IV

Éditeur : Square Enix
Genre : RPG
Participants : 1 joueur
Difficulté : Moyenne
Machine : GBA

TOUS LES GAMERS QUI ONT FINI TOUS LES FINAL FANTASY SONT D'ACCORD SUR UNE CHOSE, LE QUATRIÈME VOLET EST L'UN DES MEILLEURS SORTI A L'ÉPOQUE SUR SUPER NINTENDO, LE JEU DÉBARQUE SUR GBA, AVEC POUR LA PREMIÈRE FOIS DES TEXTES ENTIÈREMENT TRADUITS EN FRANÇAIS, ET ÇA SE FÊTE.

COMBAT

Les combats se jouent comme n'importe quel RPG. Pour jouer, vous devez attendre votre tour. Lorsque c'est à vous, vous avez le choix entre attaquer au corps à corps ou utiliser une magie. Si vous utilisez un objet, cela vous coûte un tour.



UN DES MEILLEURS

À l'époque, les concepteurs ne misaient pas tout sur les graphismes, ce qui donnait envie de jouer à un RPG, c'était son scénario. Square Soft avait aussi beaucoup travaillé sur l'aspect des personnages, tous les genres étaient représentés, du vagabond au prince en passant par les ninjas et les magiciens.

PERSONNAGES

Cécil, le chevalier noir est le comandant de la flotte royale, il a juré fidélité au roi.
Kaïn, le chevalier du dragon est l'ami rival de Cécil et le chef des chevaliers dragons.
Rosa est un mage blanc, elle possède de grands pouvoirs et est sous le charme de Cécil.
Rydia, magicienne invocateur de créatures, utilise aussi bien la magie blanche que la magie noire.
Edward, prince de Damcyan, il refuse d'être un jour couronné roi, il parcourt le monde en se faisant passer pour un barde.
Tellah, un sage très puissant, respecté par tous les grands mages, malgré son grand âge.
Palom & Porom sont des jumeaux apprentis magiciens, l'un apprend la magie noire, l'autre la magie blanche.
Adge, prince du royaume d'Edblana est un ninja très fort, toujours prêt pour un combat au corps à corps.

Notes

● **MANIABILITÉ** →17/20
Pas très compliquée, une fois que vous avez compris le principe.

● **DURÉE DE VIE** →18/20
50 heures de jeu.

● **SON** →16/20
Vous reconnaîtrez certains thèmes dans le FF d'aujourd'hui.

● **GRAPHISME** →16/20
À l'époque, c'était le top, maintenant, c'est moyen.

● **INTÉRÊT** →18/20
Là où d'autres ne verront qu'un vieux jeu recyclé, d'autres se prosterneront devant l'un des meilleurs RPG de tous les temps.

Leur avis

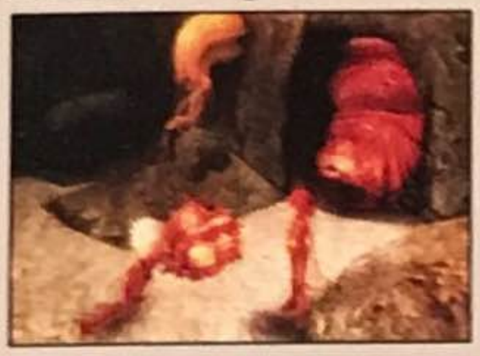
Nicolas
Revivre une telle aventure en français, je trouve ça génial !

Pascal
Les RGP, c'est déjà pas mon genre, surtout ceux qui ont plus de 15 ans.

MULTI MEDIA

Arthur et les Minimoys

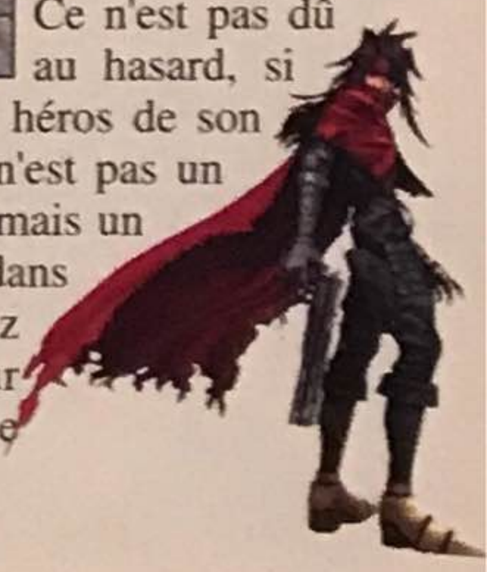
Ce jeu est directement adapté du film qui lui-même est adapté du livre de Luc Besson. Prévue en novembre, cette histoire est une quadrilogie, elle met en scène Arthur, Sélenia et Bétamèche dans leur quête pour sauver leur village. Ce jeu d'aventure est un peu fait comme un Harry Potter avec les énigmes et autres enquêtes à mener.



Pour PS2, PC, Game Boy Advance, PlayStation Portable, Nintendo DS.

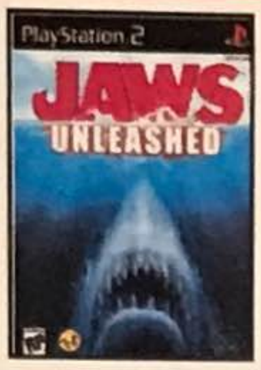
Dirge of Cerberus : Final Fantasy VII

Vincent Valentine hormis le fait qu'il soit un vampire et le meilleur personnage de Final Fantasy VII. Ce n'est pas dû au hasard, si aujourd'hui, il est le héros de son propre jeu. Ce titre n'est pas un RPG, comme Final, mais un jeu de baston pur dans lequel vous devrez avancer en tirant sur tout ce qui tente de vous barrer la route.



Pour PS2.

JAWS UNLEASHED



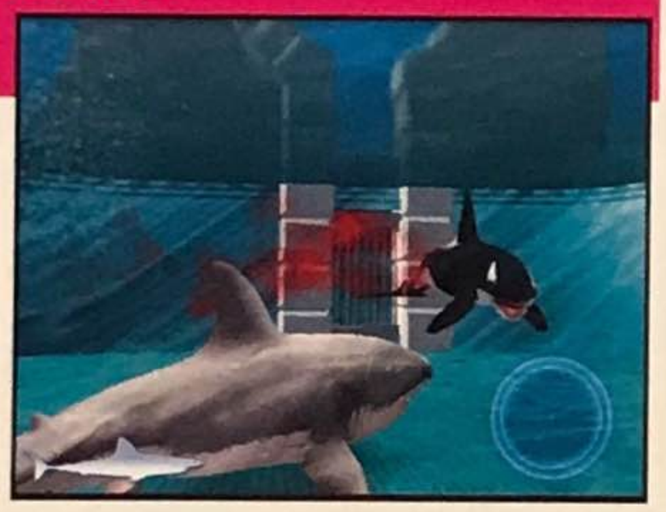
Éditeur : Majesco Sales
Genre : Action
Participant : 1 joueur
Difficulté : Facile
Machine : PS2

SI VOUS ALLEZ À LA PLAGE, NE LISEZ SURTOUT PAS CE TEST, VOUS RISQUERIEZ DE NE PAS VOUS BAIGNER, DE PEUR QU'UN GRAND MÉCHANT REQUIN BLANC VIENNE VOUS ATTAQUER. LE JEU DES DENTS DE LA MER EST TIRÉ DU FILM QUI A FAIT LE MALHEUR DES AGENCES DE VOYAGE, DANS LES ANNÉES 70 ET 80.

LE GRAND REQUIN BLANC

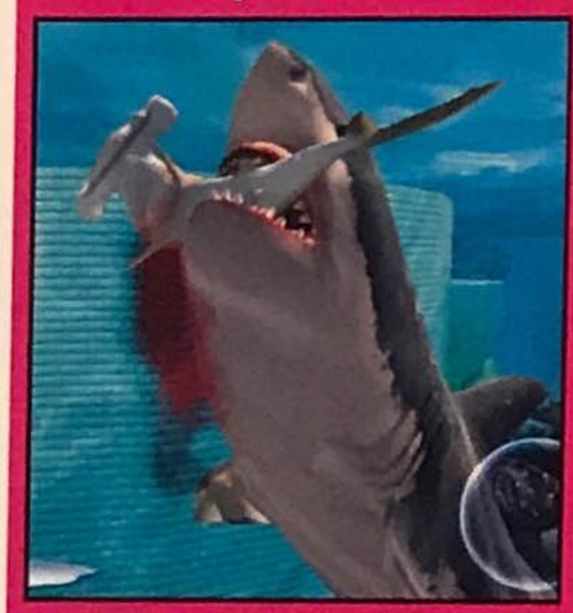
Dans le jeu, contrairement à ce que l'on aurait pu croire, vous dirigerez le grand requin blanc. C'est donc au travers de ses puissantes mâchoires que vous retracez l'histoire des films.

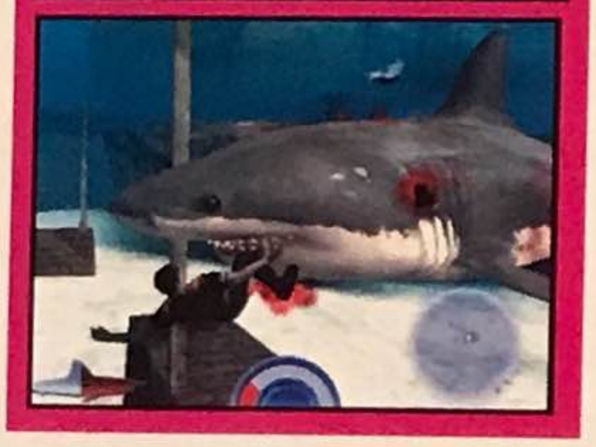
Vous devrez nourrir la bête qui a une préférence pour les méchants surfeurs.



UNE VIE DE REQUIN

Votre mission consiste à semer la terreur tout en évitant de vous faire pêcher. Pour cela, c'est simple, mangez tout ce qui se trouve devant vous, que ce soit les autres animaux de l'océan ou les surfeurs, vos mâchoires ne feront pas la différence.





Notes

● **MANIABILITÉ** →16/20
Le requin se dirige avec simplicité.

● **DURÉE DE VIE** →24/20
Le jeu manque cruellement de niveaux différents.

● **SON** →17/20
L'ambiance musicale est proche du celle du film.

● **GRAPHISME** →15/20
Le jeu n'est pas super beau, mais ça passe.

● **INTÉRÊT** →17/20
L'idée d'inverser les rôles est originale, dommage que le game play manque de profondeur.

Leur avis

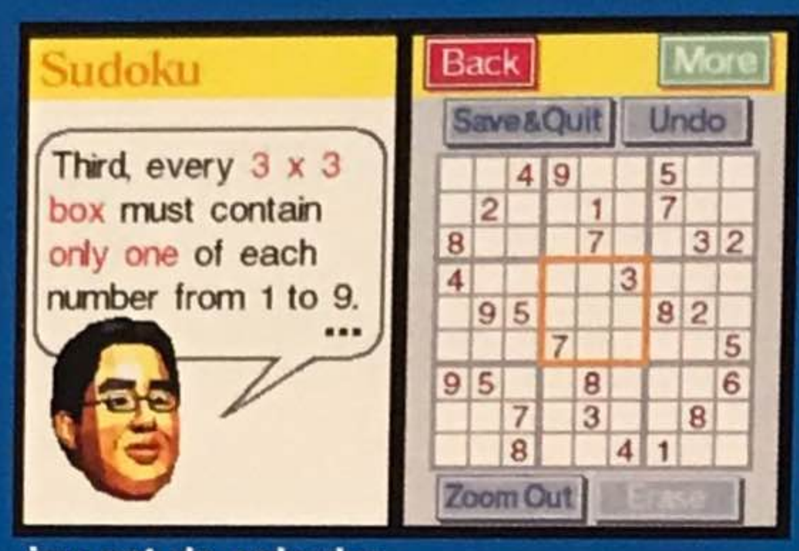
Nicolas
J'aime bien le jeu, mais on finit vite par tourner en rond.

Pascal
J'ai une peur bleue des requins à cause de ce film, rien que l'idée du jeu me terrifie.

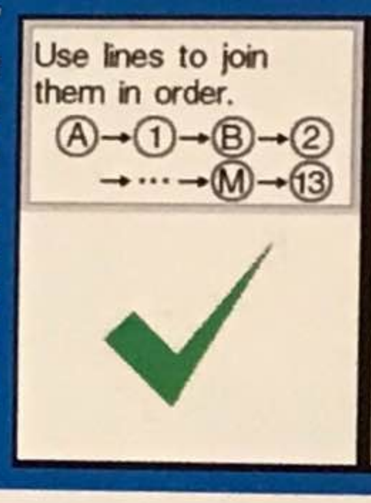
Éditeur : Capcom
Genre : Réflexion
Participant : 1 joueur
Difficulté : Facile
Machine : Nintendo DS

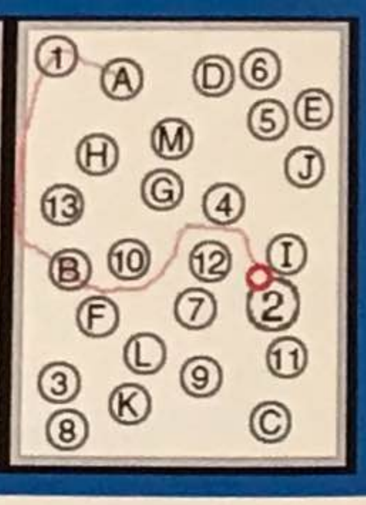
LORSQUE L'ON VOIT LE NOM DU JEU POUR LA PREMIÈRE FOIS, ÇA FAIT PEUR. MAIS DÈS VOTRE PREMIÈRE PARTIE, VOUS NE POURREZ PLUS VOUS ARRÊTER DE JOUER SANS VOUS RENDRE COMPTE QUE VOUS FAITES DES RÉVISIONS EN VACANCES TOUT EN VOUS AMUSANT, LE JEU RÊVÉ POUR LES GROSSES TÊTES ET LES PARENTS.

PRINCIPE DE JEU

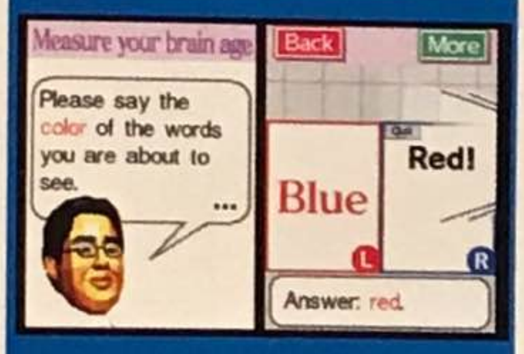


Tout d'abord pour jouer, il faut tourner la console sur le côté pour la tenir comme un livre. Vous ferez ensuite quelques tests de réglage. L'objectif du jeu est de calculer les dégâts de votre cerveau causés par le temps. Pour cela, vous allez faire une série de tests qui vous fera utiliser de la matière grise.

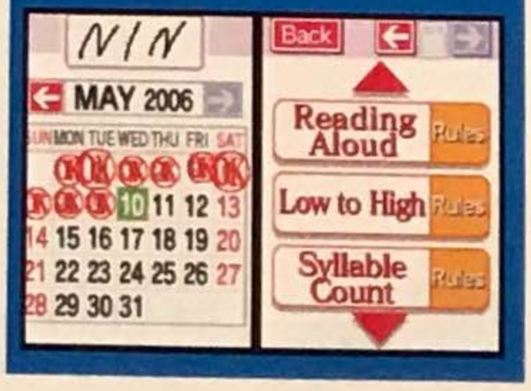




DOCTEUR RYUTA KAWASHIMA



Neurophysiologiste, le docteur et là pour calculer l'âge de votre cerveau. C'est lui qui vous dira ce que vous devrez faire, n'espérez pas blaguer avec lui, il est un peu coincé.



Notes

● **MANIABILITÉ** →16/20
Rien de très compliqué.

● **DURÉE DE VIE** →13/20
Toujours l'envie d'en savoir plus.

● **SON** →14/20
Une musique d'ambiance plutôt electro.

● **GRAPHISME** →08/20
Des graphismes pas vraiment importants, mais quand même.

● **INTÉRÊT** →14/20
Le jeu s'adresse aux intellos qui cherchent un peu d'exercice mental pour les vacances.

Leur avis

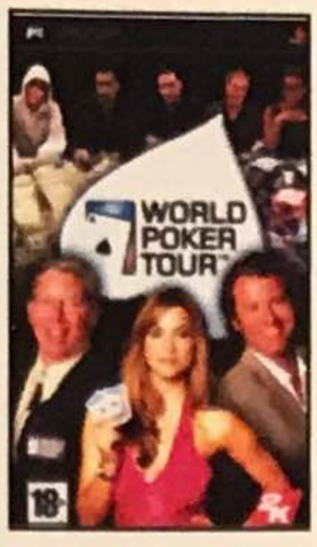
Nicolas
L'idée de départ m'a plu, mais ce n'est pas le genre de jeu auquel je vais jouer des heures. En plus, je ne me sens pas plus intelligent qu'avant, après y avoir joué.

Pascal
Je joue pour me détendre, alors un jeu qui me donne l'impression de faire mes devoirs, ce n'est pas une idée qui me plaît.

WORLD POKER TOUR

LE JEU PRÉFÉRÉ DES COW-BOYS, LE POKER EST LE PLUS CÉLÈBRE JEU DE CARTES. POUR CE GENRE DE JEU, GRÂCE À LA SORTIE DU JEU SUR PSP, VOUS ALLEZ POUVOIR MISER DE GROSSES SOMMES D'ARGENT SANS DANGER.

Éditeur : Take 2 Interactive
Genre : Réflexion
Participant : 1 joueur
Difficulté : Progressif
Machine : PSP



PRINCIPE DE JEU

Grâce à la sortie du jeu sur PSP, vous allez pouvoir miser de grosses sommes d'argent sans danger. Pour gagner, il vous faut deux choses, la première c'est de la chance, la deuxième, c'est du sang-froid. Si vous avez les deux, il ne vous reste plus qu'à tirer les bonnes cartes. Apprenez par cœur les différentes combinaisons et misez le maximum, lorsque vous avez une bonne main. Dans cette version, il y a un joueur qui représente la banque, c'est lui qui donne les cartes et qui contribue au bon déroulement.

Observer les mimiques des joueurs, pour avoir des informations sur les cartes qu'ils ont entre leurs mains.

CARACTÈRE DE VOTRE PERSONNAGE

Vous pouvez définir les caractères de votre personnage, pour lui donner une personnalité, les réglages lui donneront des réactions qui se verront sur son visage. Lorsque vous avez un bon jeu, votre personnage a une petite mimique, si vos adversaires s'en rendent compte, vous ne pourrez pas bluffer.

LE PUBLIC

Avec toutes ces techniques et les différentes combinaisons, le poker n'est pas un jeu pour un jeune public. Au départ, vous n'allez rien comprendre, alors pour une fois, vous allez gentiment sortir la notice de sa boîte, et vous allez la lire en entier.

Notes

- **MANIABILITÉ** →17/20
  Une prise en main très simple.
- **DURÉE DE VIE** →18/20
  Des heures et des heures de jeu.
- **SON** →08/20
  Une musique presque inaudible, des commentaires en anglais.
- **GRAPHISME** →13/20
  Même s'ils ne sont pas importants, les graphismes auraient pu être mieux.
- **INTÉRÊT** →16/20
  Très bon jeu de poker, encore faut-il être fan de réflexion.

Leur avis

Nicolas
Normalement, je n'aime pas trop les jeux d'argent, mais là il n'y a aucun risque d'être ruiné.

Pascal
Je n'aime pas le poker, je préfère les jeux de casino.

MULTI MÉDIA

Dragon Ball Z Budokaï Tenkaïchi 2

Le premier volet était déjà extraordinaire, celui-ci dépasse toutes les attentes avec plus de 100 personnages jouables. Des environnements immenses et explorables, des montagnes et des décors qui peuvent être détruits. Un mode scénario qui va reprendre les grandes lignes de la série et des films.

Pour PS2

Kingdom Hearts II

Le jeu qui réunit les personnages de Square (Final Fantasy) et Disney revient dans un second opus. Deux mondes très différents se réunissent pour une grande partie. Le roi Mickey du monde Disney et Riku du monde Square ont disparu. Sora aidée du magicien Donald et du chevalier Dingo partent à leur recherche. Cette quête va les emmener à rencontrer pas mal de personnages du monde Disney, comme la Petite Sirène, L'étrange Noël de monsieur Jack, Pirates des Caraïbes...

Pour PS2.

LES MEILLEURS SITES @

Battle Stadium Dragon Ball, One Piece, Naruto

http://battlestadium.com

Je vous invite à vous rendre sur ce site, afin de découvrir les premières images du jeu du moment au Japon. Imaginez les trois plus gros succès du dessin animé réunis dans un seul jeu de baston aux possibilités hallucinantes. Vous en aurez plein les yeux en attendant une sortie française.

OVER G Fighters

Éditeur : Ubisoft
Genre : Action/Simulation
Participant : 1 joueur
Difficulté : Dur **Machine :** X-Box 360

ÉDITÉ PAR UBISOFT, OVER G FIGHTERS EST UN MÉLANGE EXPLOSIF ENTRE LA SIMULATION ET L'ACTION. VOUS POURREZ VOUS CROIRE UN VRAI PILOTE À L'INTÉRIEUR DE VOTRE AVION DE CHASSE. ON NE PEUT S'EMPÊCHER DE PENSER AU FILM TOP GUN, LORSQUE QUE L'ON JOUE, IL NE VOUS MANQUE PLUS QUE LES LUNETTES DE SOLEIL ET VOTRE BLOUSON D'AVIATEUR POUR VOUS PRENDRE POUR "MAVERICK" HÉROS DU FILM, JOUÉ PAR TOM CRUISE.

Une dizaine d'avions de chasse différents sont à votre entière disposition.

MISSION

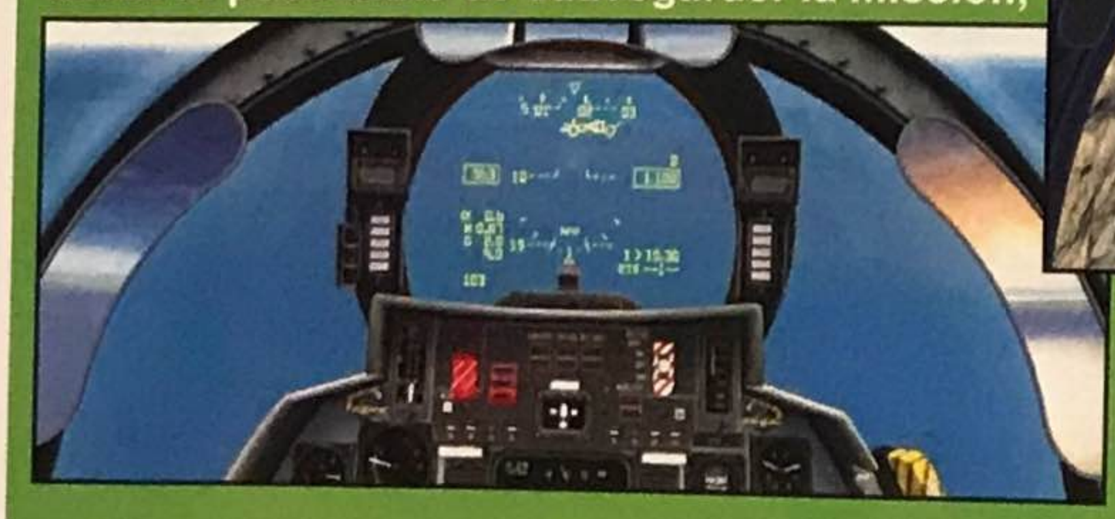
Toutes les nations de la Terre sont sur le point de se réunir en un seul état uni. Une grande menace plane au-dessus de ce projet, au point que l'armée décide d'intervenir. Tous les meilleurs pilotes sont réquisitionnés dans un groupe appelé Energy Air Force, ils vont devoir accomplir de terribles missions qui ont pour but, d'anéantir les terroristes qui s'opposent au projet. Pour cela, vous devrez détruire des bases stratégiques, qui créeront la panique dans le camp ennemi. Dans chaque mission, vous aurez toujours plusieurs sous-objectifs à remplir.

GRAPHISME

Graphiquement, le jeu est à tomber par terre, tous les chasseurs sont de vrais avions modélisés dans le moindre détail. Les effets sont tout ce qu'il y a de plus réalistes, au point que vous aurez la sensation d'être dans un simulateur de l'armée. Les décors sont loin d'être vides, ce sont parfois des villes entières qui vous serviront de terrain de chasse.

PETIT PLUS

Grâce au X-Box Live, vous pourrez affronter jusqu'à huit joueurs du monde entier en mode coopération ou dans le mode duel. Si vous le souhaitez, vous aurez la possibilité de sauvegarder la mission,



cela vous permettra de mieux voir vos erreurs, c'est une option idéale pour vous perfectionner.

Notes

- **MANIABILITÉ** →17/20
  Excellente prise en main de votre appareil.
- **DURÉE DE VIE** →16/20
  Une dizaine d'heures de jeu, juste ce qu'il faut.
- **SON** →16/20
  L'ambiance musicale est très soutenue.
- **GRAPHISME** →18/20
  On se croyait dans un véritable avion.
- **INTÉRÊT** →18/20
  Over G Fighters est ce qui se fait de mieux dans sa catégorie.

Leur avis

Nicolas
Je suis toujours prêt lorsqu'il faut sauver le monde, surtout si je suis à bord d'un avion de chasse.

Pascal
Je n'ai trouvé aucun défaut au jeu, si ce n'est quelques missions assez difficiles.

MotoGP'06

Éditeur : THQ Genre : Course
Participants : 1 à 16 joueurs
Difficulté : Moyen Machine : X-Box 360

BONNE NOUVELLE, CEUX QUI SONT FANS DE VITESSE ET DE BOLIDES À DEUX ROUES, MOTO GP 06 (APRÈS AVOIR ÉTÉ REPOUSSÉ MAINTES FOIS) EST ENFIN SORTI SUR X-BOX 360. VOUS Y TROUVEREZ LA POSSIBILITÉ DE PILOTER TOUTES LES PLUS GRANDES MARQUES DE MOTO, SUR LES CIRCUITS DE TOUS LES GRANDS PRIX.

GRAPHISME

Vous allez en prendre plein les yeux, hormis quelques détails, visuellement, il n'y a rien à dire, si ce n'est bravo. L'animation est excellente, les décors avancent très rapidement autour de vous, ce qui donne une très bonne impression de vitesse. La modélisation des motos et des circuits est fidèle à la réalité.

DEUX MODES DE JEU

Dans le mode Grand Prix, vous devrez parcourir 17 circuits réels, qui se déroulent comme les tournois qui se passent à la télé. Dans le mode Extrême, vous devrez parcourir des courses conçues de toutes pièces par les concepteurs. Il vous est possible d'acheter de nouvelles motos avec l'argent que vous avez gagné. Le côté original du jeu, c'est vous qui créez votre propre pilote, avec la possibilité de choisir ce qui le caractérise, comme la couleur de sa tenue ou son casque.

LES GRANDS NOMS DE LA COURSE

Chaque grand nom de la moto est représenté, vous pourrez donc piloter les bécanes les plus rapides du monde. Pour ceux qui suivent un peu les grands prix à la télé, des pilotes tels que Rossi, Gibernau, Melandri, Hayden et même Capirossi seront vos adversaires, alors faites gaffe.

Notes

● **MANIABILITÉ** →16/20
La prise en main est loin d'être instantanée.

● **DURÉE DE VIE** →17/20
Vous ne vous lasserez pas facilement.

● **SON** 16/20
Musique un peu moyenne, mais bon bruitage.

● **GRAPHISME** →16/20
Trop limite pour une X-Box 360.

● **INTÉRÊT** →17/20
Le jeu est très complet, vous trouverez tout ce qu'il faut pour vous amuser.

Leur avis

Nicolas
J'ai beaucoup aimé le côté arcade du jeu, même si à la base, je ne suis pas fan de bécane.

Pascal
Le seul truc qui m'a gêné, c'est la manipulation qui demande un peu d'entraînement.

MULTI MÉDIA

Pro Evolution Soccer 6

Le meilleur jeu de foot du moment revient en octobre, dans un volet remis à jour avec des nouveautés. Par exemple : vous pouvez faire des passements de jambes même à l'arrêt. Les tacles ont été optimisés, afin que le joueur puisse contrôler la balle pendant sa chute. Vous pouvez faire des accélérations brutales dans n'importe quelle direction. Vous pourrez accélérer la vitesse de remise en jeu des balles, comme les coups francs. De nouvelles licences officielles Munich, les Pays-Bas, l'Argentine, la Suède, l'Espagne et l'Italie font leur entrée de PES. Les équipes ont été aussi mises à jour avec les nouvelles entrées en Coupe du Monde, comme le Ghana, l'Angola, le Togo et Trinidad.
Pour PS2, PC, X-Box 360, PSP, Nintendo DS.

Dynasty Warriors 2 PSP

Le premier volet PSP était assez médiocre, que ce soit au niveau du mode de jeu ou de la maniabilité. Cette fois, le jeu va ressembler un peu plus à son grand frère de la PS2 avec plus de 200 généraux à débloquer. La grande nouveauté est le système de jeu en réseau. En effet, vous pourrez jouer à quatre, grâce au mode sans fil intégré.
Pour PSP.

DRAGON BALL

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

Après l'offensive de Freezer et de ses sbires, lors de l'arrivée du jeu en France, Sangoku et ses amis auront fort à faire avec la seconde série. En effet, les Saiyans devront affronter le terrible Cell et toute une armée de cyborgs. Le passage en Super Saiyan 2 ne sera pas de trop pour faire face !

On prend les mêmes et on recommence !

Selon un schéma identique à la série un, la nouvelle fournée de cartes se présente sous une forme efficace : deux starters et des boosters pour obtenir les cartes supplémentaires. Le premier starter, l'éveil de Gohan, donne le ton. Exit les amis de Sangoku, place au Saiyan le plus puissant... Face à lui, le Ruban Rouge annonce lui aussi la couleur. Ce deck sera orienté autour des cyborgs C16, C17 et C18... bien entendu, dans le but de faire venir Cell et si possible, en forme parfaite ! Bien entendu, si les deux paquets de départ sont jouables tels quels, il faut acheter des boosters si vous entendez améliorer votre deck et en tirer le meilleur parti.

Se décider...

Le jeu DBZ est un jeu basé sur la meule. Autrement dit, la victoire s'acquiert quand l'adversaire défausse plus de cartes que vous. Le deck ne contient que 32 cartes, ce qui est peu et jouable Shenron signifie sacrifier 8 cartes (7 Dragon Ball et 1 Shenron). C'est pour toutes ces raisons que chacune des cartes que vous choisirez devra avoir été étudiée avec soin. Ici, pas de place pour les cartes qui peuvent "peut-être servir". On ne prend que des cartes dont on sait qu'elles serviront.

Limiter les stars...

Même s'il est grisant de se créer un deck avec tous ses personnages favoris, il faut faire des sacrifices. Sachant que les personnages puissants demandent des conditions pour être invoqués (Cartes actions particulières, personnage d'un niveau suffisant déjà en jeu...), on ne peut pas créer un deck avec 6 Sayans surpuissants. Un deck allié devrait s'appuyer sur 2 personnages au maximum (Goku / Gohan, Trunks / Goten, Trunks / Végéta...), tandis qu'un deck ennemi ne devrait en compter qu'un (Freezer, Cell) accompagné de nombreux sbires.

Agir selon sa nature...

Les personnages ont un coût et une nature. Tant qu'à faire, il vaut mieux se limiter à deux natures, pour être sûr de pouvoir sortir rapidement ses personnages. À vouloir trop se disperser, vous risquez de ne pas pouvoir invoquer vos personnages, et là c'est la défaite assurée. Bien évidemment, dans le choix des natures, les pouvoirs spéciaux des personnages et vos cartes d'action compteront autant que les prix d'appel de vos stars !

Une course à la puissance

Reprenant le principe même du manga, à savoir des combats de plus en plus titanesques face à des adversaires de plus en plus forts, les cartes de la série 2 comptent renforcer les créatures maîtresses de chaque deck. Ainsi, avec Gohan, vous pouvez sans aucun souci dépasser le cap des 13 000 points d'attaque pourvu que les conditions s'y prêtent. Et là encore, l'esprit du manga se retrouve dans les cartes. Ainsi, pour espérer permettre à Sangohan de se surpasser, vous devrez compter sur des cartes de colère et sur la mort d'un Sangoku, histoire de motiver le petit. Bien entendu, cela n'a pas forcément d'intérêt, puisque le but reste quand même de vider le deck adverse, mais face à un Cell surpuissant, l'effet est garanti.

...Ni les seconds couteaux !

Même si, on préfère attaquer avec Gohan en SSJ2 ou Perfect Cell, ne perdez pas de vue que ces personnages coûtent cher ! Le temps que vous arriviez à sortir votre personnage principal, votre adversaire pourrait bien vous en faire voir de toutes les couleurs avec Yamcha et Ten Shin Han. Et même avec un personnage au PA très élevé, si vous n'arrivez pas à faire défausser l'adversaire, parce qu'il y a trop de créatures en jeu, vous n'êtes pas prêts de remporter la partie. En plus, bien souvent les personnages secondaires vous permettent de faire jouer le point suivant !

Ne pas négliger les petites mains...

Impossible de créer un deck sans personnages de type Kame House. Sans eux, vous ne pourrez pas invoquer de personnages plus puissants. Et même si, ces personnages ne sont pas utiles en combat, ils pourront toujours porter des Dragon Balls, ce qui vous permettra en outre, d'augmenter votre capacité à payer le prix. Bref, 5 est un strict minimum et au-delà de 10, vous diminuez fortement l'efficacité d'un deck. Bien évidemment, cette règle n'est pas intransgressible... En particulier, si vous avez des personnages Kame House avec des pouvoirs spéciaux intéressants.

Jouer sur les alliances...

Comme on dit, l'union fait la force et c'est d'autant plus vrai dans ce jeu. De nombreux personnages se renforcent les uns les autres, comme Goku et Gohan ou Cell et les Cyborgs. Et comme souvent leurs natures sont compatibles, vous devez en profiter. De la même manière, si vous connaissez le deck que vous affrontez, remplacez certaines de vos cartes par d'autres, pour bénéficier de bonus, comme C16, si vous savez que votre adversaire utilise Goku.

Quelques manques malgré tout

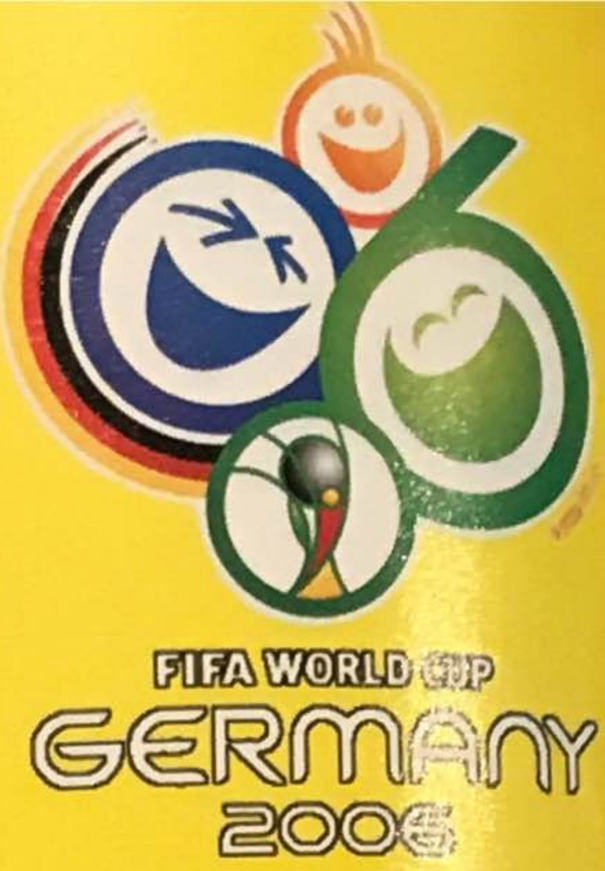
Outre le respect du manga, la qualité de la réalisation, le jeu de cartes Dragon Ball exerce une attraction non négligeable pour le fan de la série. Pourtant, le système de jeu n'est pas exempt de défauts. Ainsi, les parties se basent avant tout sur la puissance d'attaque pour l'instant, or les Saiyans sont pour l'instant imbattable à ce jeu. On aimerait donc voir se développer des effets propres aux JCC concurrents comme des contres, pour empêcher l'adversaire de jouer ou la possibilité de ramener des créatures à la vie. La variété des combats et le plaisir ressenti n'en serait que plus important. Mais d'ici là, on s'amuse malgré tout avec cette seconde série, tout en regardant déjà loin à l'avant, guettant l'arrivée de la troisième, et avec elle Bou !

Bien choisir ses cartes action...

Le jeu comporte de nombreuses cartes d'action qui semblent toutes plus géniales, les unes que les autres. Là encore, rappelez-vous le premier commandement : ne choisissez que des cartes dont l'efficacité est avérée et dont l'effet est en adéquation avec votre deck. N'oubliez pas non plus que les cartes action actuelles ne sont là que pour interagir avec les personnages. Ne comptez donc pas uniquement sur elles et sachez les doser dans votre deck. Sinon, vous risquez de trop souvent en piocher sans pouvoir les utiliser, parce que vous n'arrivez pas à sortir vos personnages.

© 1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

UN NUMERO SPÉCIAL COUPE DU MONDE 2006



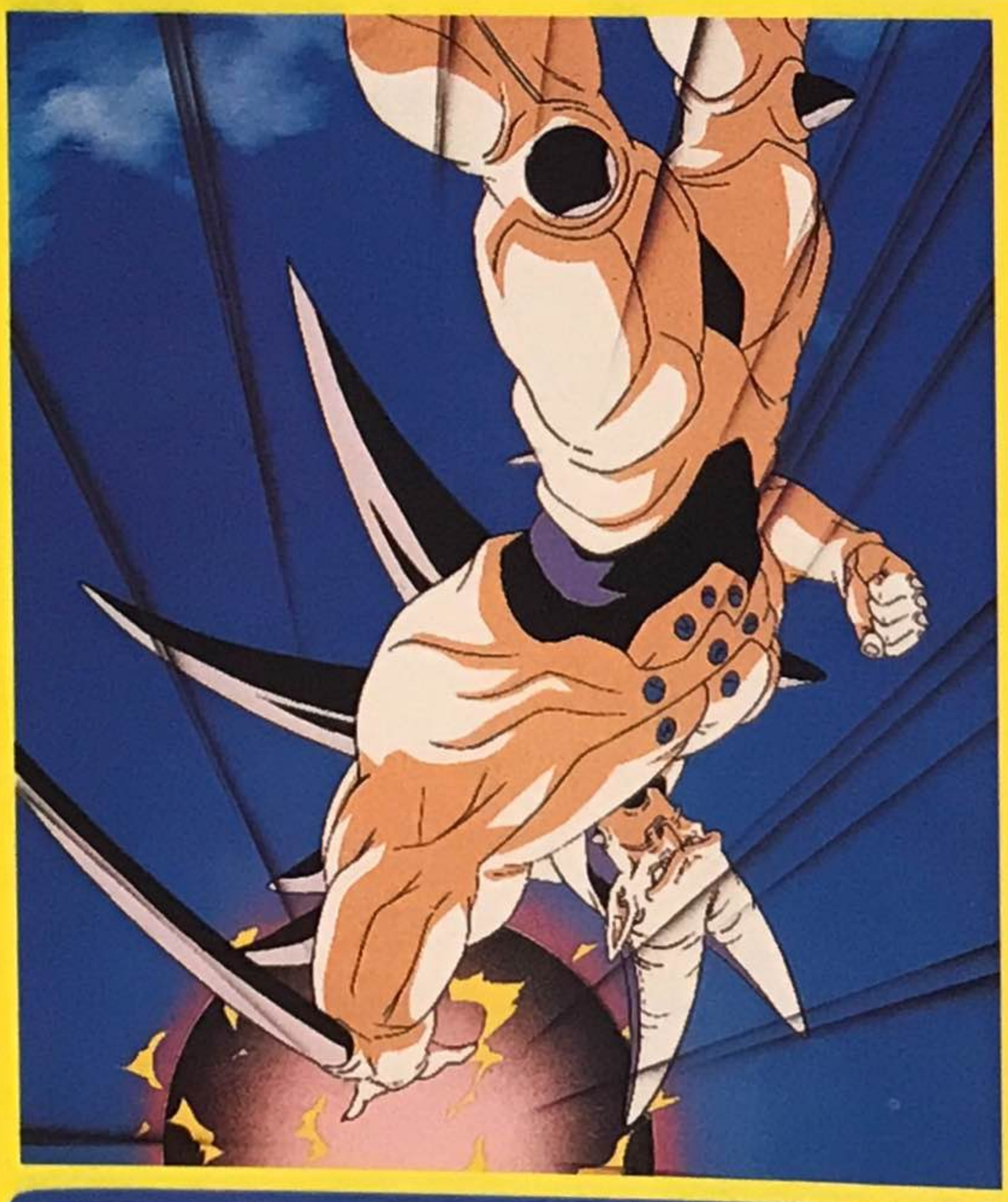
4 posters souvenir et tout sur l'équipe de France

EN CADEAU

2 bâtons de supporter gonflables

En vente chez votre marchand de journaux

10 DIFFÉRENCES



JEUX

BEL-ET POKÉBALL

Sur ces 6 reflets, un seul correspond en tous points au Pokémon ci-contre. A toi de trouver lequel !

01

02

03

04

05

06

solution
60

MAGIC BOX

Remets les lettres dans l'ordre et découvre qui se cache dans la Magic Box !

solution
Aphrodite

solution

Il manque : un reflet sur le genou gauche, un bout du nuage en bas à droite, une flammèche, l'oreille droite, une pointe sur l'index de la main droite et un doigt de la main gauche. Il y a un point bleu supplémentaire sur le ventre, la couleur des yeux est différente, une partie de la moustache est plus courte, ainsi que sa queue.

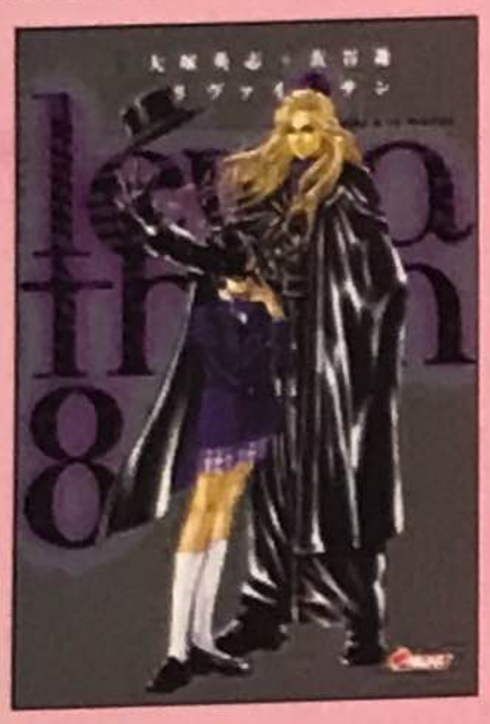
ACTU MANGAS

Pour tout savoir sur les nouveautés dans le milieu du manga.

EN FRANCE EN MANGA

Leviathan
Vol. 8

Le Jugement Dernier annonçant l'Apocalypse à la fin du siècle dernier n'a pas eu lieu. Mais les choses ne sont pas aussi simples, qu'elles y paraissent. Samizo Kôhei revient à la vie et doit s'acquitter d'une mission qui le ramènera dans son pays d'origine. Un titre fort dérangeant, destiné aux fans d'histoires morbides dans la lignée de Heads ou MPD Psycho.



Editions : Asuka.

Le manga du mois

Pretty Face
Vol. 1

Ce titre drôle et attendrissant met en scène un ado plutôt bagarreur qui va se retrouver dans le coma, brûlé au 3e degré, suite à un accident de son car scolaire. Un an plus tard, il se réveille avec le physique de la fille dont il était amoureux. Un savant l'a reconstitué à partir d'une photo trouvée dans sa poche, ignorant que ce n'était pas lui. Après avoir découvert que ses parents avaient quitté le pays après sa mort, il est contraint de se faire passer pour la sœur de sa bien-aimée, afin de survivre. A consommer sans modération.

Editions : Tonkam.

Saiyuki Reload **Vol. 1**

Saiyuki Reload, suite de Saiyuki, reprend le principe de la quête de Sangoku, le roi des singes. Avec un léger côté manga pour filles, ce titre met en scène Sanzo et son groupe qui tentent de se rendre à l'Ouest pour empêcher la résurrection du Démon Gyumao.

Editions : Generation Comics.

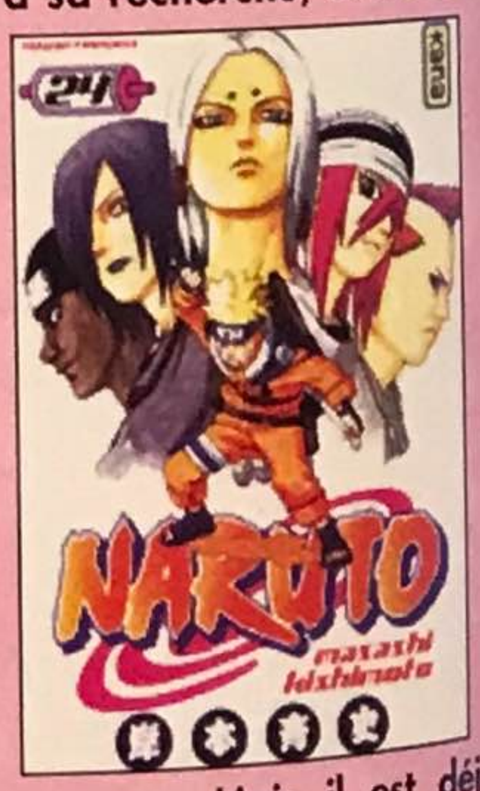
Ichigo 100% **Vol. 1**

Second manga du mois, Ichigo est ce que l'on appelle une histoire sentimentale pour homme. Pour référence, l'histoire est un peu comme celle de Vidéo Girl ou I's. L'humour et la sensualité sont mis plus en avant que les sentiments purs et durs. Manara rencontre sur le toit de l'école une jeune fille magnifique pour laquelle, il a le coup de foudre. Mais le soleil l'ayant empêché de la distinguer totalement, il n'a qu'un vague souvenir. Fort heureusement, un livre de scénario lui donne une piste. Malheureusement, il appartient à Aya la binoclarde meilleure élève du lycée. Grâce à cette rencontre, une nouvelle vie va commencer pour lui. Elle va l'aider dans sa quête du grand amour, même si pour cela, il doit se tromper et se retrouver avec la plus belle et la plus populaire des filles du lycée suite à un quiproquo.

Editions : Tonkam.

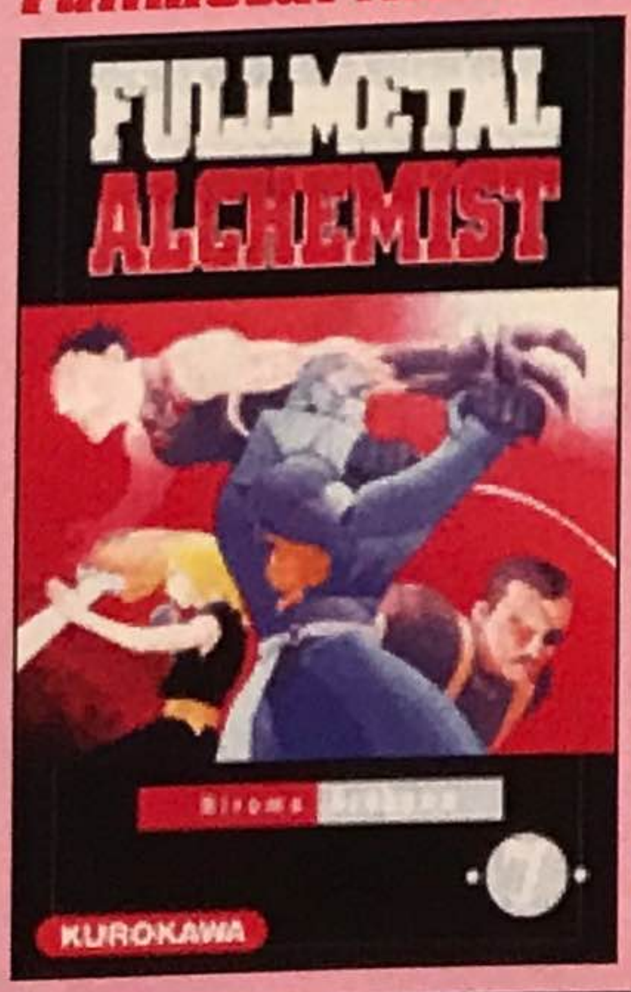
Naruto **Vol. 24**

Sasuke a décidé de changer de camp pour se ranger du côté d'Orochi. Tsunade, la nouvelle Hokage envoie Naruto et un groupe d'élève à sa recherche, afin de le ramener. Mais il est déjà trop tard, une nouvelle vie commence pour l'ancien compagnon d'armes de Naruto. La série est toujours menée tambour battant, même si le scénario tire en longueur et stagne un peu.



Editions : Kana

Fullmetal Alchemist **Vol. 7**



Ed et Al retrouvent leur ancien maître Izumi. Il se rappelle leur première rencontre, mais surtout le test qu'ils ont dû faire pour apprendre le principe de l'Alchimie. Ils sont restés sur une petite île pour apprendre le principe de l'échange équitable. Un étrange et mystérieux sauvage tente de les éloigner de l'île. La quête pour leur survie va leur apprendre que l'échange équitable existe dans la nature.

Editions : Kurokawa.

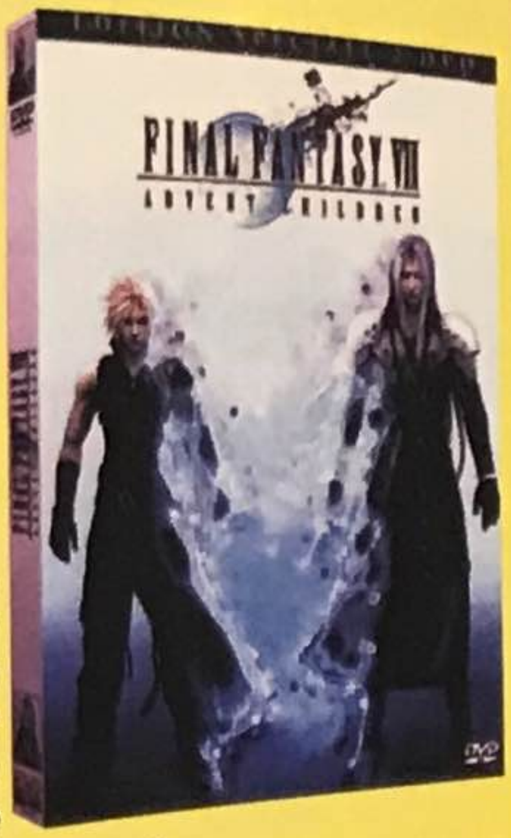
Hot Gimmick **Vol. 6**

Hatsumi a découvert que son frère n'était pas son frère naturel. Elle sait maintenant pourquoi il a choisi de quitter le domicile familial. Quant à sa relation avec Ryoki, elle a fini par prendre conscience qu'elle était amoureuse de lui. Mais comment peut-on aimer celui dont vous avez été le souffre-douleur. L'un des meilleurs shojo du moment.

Editions : Génération Comics.

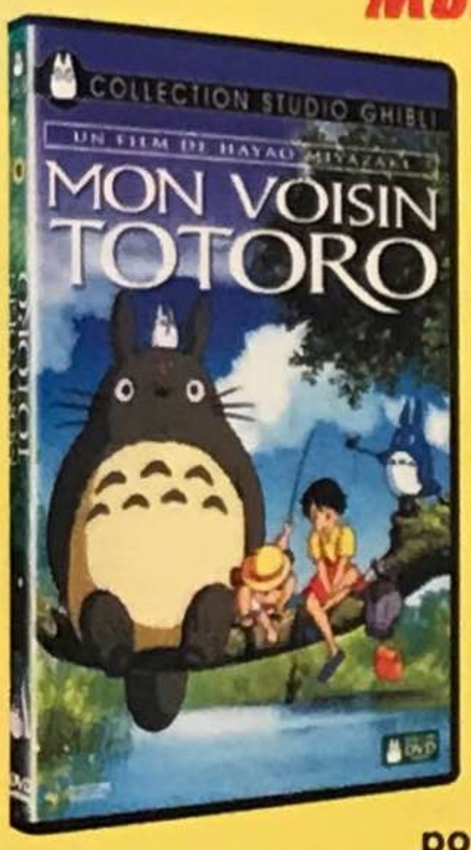
EN FRANCE EN DVD

Final Fantasy Advent Children



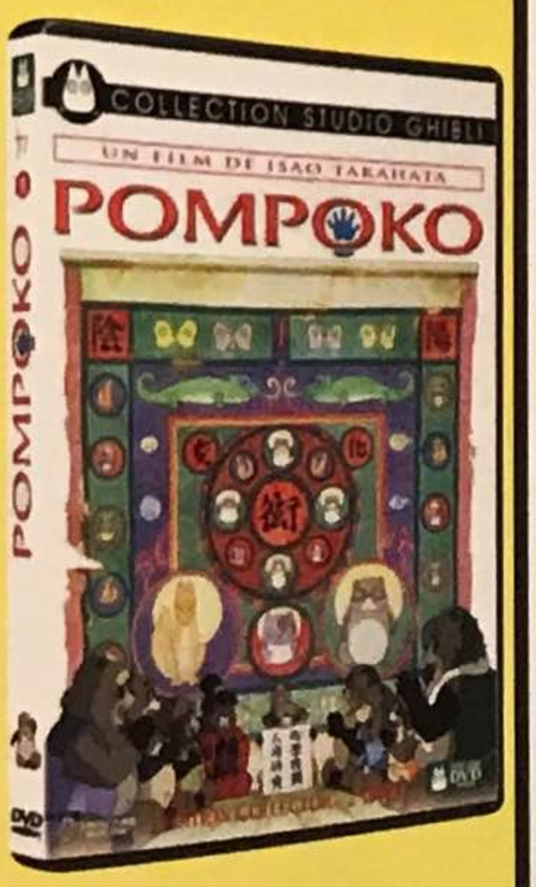
Il y a quelques années, Final Fantasy IV a suscité un grand engouement, puisque depuis il est considéré comme le meilleur jeu Final Fantasy. Pour satisfaire les nombreux fans, un long-métrage en animation fait par l'équipe du premier film sort en DVD et met en scène les héros du jeu dans une sorte de suite magnifique. Deux DVD sont disponibles, une version normale et une édition collector.

Mon Voisin Totoro



Ce film est l'un des meilleurs du studio Ghibli à qui l'on doit Le Voyage de Chihiro, Le Château ambulant et Princesse Mononoké. Il met en scène une famille contrainte d'aller vivre à la campagne, pour être proche de l'hôpital qui accueille leur mère malade. Par une journée d'été, la plus jeune va découvrir par hasard l'antre de Totoro, une créature mythique de la forêt.

Pompoko



Sortie en salles en début d'année, ce film met en scène une bande de Tanuki, sorte de raton laveur au pouvoir de transformation qui décide de lutter contre les hommes. Ce film à la fois drôle et très triste n'est pas sans rappeler l'œuvre phare du réalisateur, Le tombeau des lucioles.

EN FRANCE À LA TÉLÉ

Escaflowne

Sur la chaîne Mangas, découvrez cet été Escaflowne, une série culte des débuts de cette chaîne, qui revient pour ceux qui l'avaient loupée. Elle met en scène Hitomi, une adolescente qui se retrouve sur Gaia, une sorte de monde qui vit à une époque moyenâgeuse. Ce monde est en guerre et Hitomi, grâce à ses dons va changer l'avenir de ce monde. Une animation très réussie et une histoire qui va être très appréciée des fans d'Heroic Fantasy.

Sur Mangas.

Evangélion

La série phare de toute une génération. Evangélion a fait couler beaucoup d'encre à son époque. Elle met en scène un monde au bord de la fin de l'ère humaine. D'étranges créatures appelées les anges tentent d'éradiquer l'espèce humaine. L'humanité va créer la Nerv, une société privée qui développe des machines d'un nouveau genre pour lutter contre ces étranges créatures sans conscience. Cette série est avant tout une aventure psychologique qui explore l'âme de ses personnages.

GX

Dans un lointain avenir, sur une terre inaccessible au reste du monde, se trouve la première Duel Académie. Cet établissement forme une nouvelle génération de duellistes très prometteurs. Un jeune garçon, Jaden Yuki, a bien l'intention de passer avec succès l'examen d'entrée et de prouver au monde qu'il est le nouveau maître du jeu. À l'école, il croise un jeune homme qui lui offre une carte très rare. Cette rencontre avec Yu-Gi-Oh ! (qui lui cache son identité) va changer son destin à jamais.

Du lundi au vendredi à 9h sur Canal J.

DRAGON BALL Z

Les épisodes de 85 à 88

Épisode 85

Le retour de San

Végéta pensait avoir en lui la force de vaincre Freezer, mais il se rend compte au fur et à mesure qu'il est largement moins fort que lui.

Il commence à avoir la tremblote, un guerrier de l'espace tel que lui a du mal à admettre la défaite, il essaie donc plusieurs attaques contre son adversaire qui esquive tout avec une grande facilité. Crillin et Sangohan ont beaucoup de mal à suivre le combat. Freezer est trop rapide pour leurs yeux, même Piccolo reste sans voix. Freezer se vante d'être l'être le plus rapide de toute la galaxie, il joue avec les nerfs de Végéta en se moquant de la légendaire force des guerriers de l'espace, si son adversaire n'arrive pas à faire mieux que cela, c'est que cette légende est fausse. L'ego de Végéta en prend un

coup, il commence même à douter de ses origines. Peut-être que la race de Freezer est supérieure à la sienne.

Le guerrier de l'espace réunit toutes ses forces, il commence à attaquer Freezer en le bombardant de centaines de boules d'énergie. Piccolo sent que le combat

commence à devenir trop dangereux, il emmène Crillin et Sangohan sous ses bras, loin des attaques de Végéta, mais aussi loin de Freezer qui pourrait les attaquer sans prévenir. Satan se demande s'il ne devrait pas venir en aide à Végéta, étant donné qu'il n'aurait pas voulu qu'on le fasse pour lui, il ne préfère pas intervenir. Freezer, les bras croisés, évite toutes les boules d'énergie

de son adversaire, il se tient face à lui en remuant sa queue sous son nez, sûrement pour le narguer un peu plus. Le guerrier de l'espace s'envole et se concentre pour envoyer une terrible boule d'énergie. Freezer sent que cette attaque pourrait lui coûter la vie. Il met un simple coup de pied dedans, comme s'il frappait dans un ballon pour envoyer la boule d'énergie dans les airs. Freezer avait prévenu Végéta que ça ne servirait à rien de se battre. Sa force est bien supérieure aux siennes, l'issue du combat est facile à deviner. Pour l'instant, Freezer

s'était contenté d'éviter les attaques de son adversaire, maintenant, c'est à son tour d'agir.

goku

Kaïo suit le combat très attentivement, il sent que Végéta tremble devant un adversaire que rien ne semble atteindre, il pense que la défaite est proche. Végéta n'arrive pas à retenir ses larmes, il pleure à cause de la trop grande rage qui est en lui, mais s'il pleure, c'est surtout parce qu'il sait que ça mort est proche. Freezer s'envole vers son adversaire qui est paralysé de peur et de désespoir, il le frappe au ventre avec sa tête et l'envoie s'écraser dans un lac d'un coup de queue. Végéta coule au fond, Freezer déploie un peu de sa force pour faire dégager l'eau qui le gêne. Il attrape son ennemi par les cheveux et commence à donner des coups de poing dans le dos, il pourrait l'achever, mais il veut faire de lui un martyr pour avoir osé le trahir. Il prend beaucoup de plaisir à torturer son adversaire, incapable de se défendre. Il entoure alors sa queue autour de son cou et commence à l'étrangler tout en le soulevant du sol. Il agit sous les yeux de Piccolo et des autres qui ne bougent pas un doigt, tétanisés par la peur de subir le même sort.

Sangoku sent que Végéta est au bout de ses forces, c'est alors qu'un bip retentit de la machine où il était enfermé. Ce bip indique qu'il est remis de toute ses blessures. Sangoku ne perd pas une minute est sort de l'appareil, il espère être totalement remis sur pied. Maintenant tout repose sur lui, il est le seul à pouvoir vaincre Freezer, Sangoku prend quelques secondes pour analyser la situation. Il doit avoir confiance en lui, pour venir en aide à ses amis

Épisode 86

Une fin tragique pour Végéta

Toujours entouré à la gorge par la queue de Freezer, Végéta encaisse les coups comme un punching-ball. Sangohan ne peut pas supporter le spectacle et prend son élan pour lui venir en aide, mais Satan Petit-cœur le retient. Sangoku, lui, se tient debout sur le vaisseau de Freezer. Il est en pleine possession de ses pouvoirs et il est bien déterminé à les utiliser. Finalement, Freezer ne s'amuse plus à frapper sur un adversaire qui n'a plus la force de se défendre. En plus, Végéta est tellement mal en point qu'il semble ne plus rien sentir. Le guerrier de l'espace est donc projeté contre un rocher et Freezer, pensant être un homme bon, veut mettre fin à ses douleurs en lui donnant le coup de grâce. Il lève son bras, et lance un cri aigu. C'est alors que Sangoku fait son apparition, pile avant que Végéta ne se fasse tuer. Étant donné qu'il a été absent un bon moment, il demande à Piccolo, si c'est grâce aux boules de cristal qu'il a été ressuscité et qu'il est sur Namec. Ensuite, il félicite son fils pour avoir été aussi courageux, rassure ses amis et décide de continuer le combat. Pour Piccolo, c'est de la folie : Sangoku vient juste d'être remis sur pied et il veut se battre contre Freezer ? C'est presque du suicide..

Malgré les recommandations de ses amis, Sangoku concentre son énergie et avance vers Freezer. Ce dernier a l'impression de l'avoir déjà vu quelque part, son visage lui semble familier. Sangoku s'adresse à Végéta pour lui dire qu'à partir de maintenant, il prend les choses en main. Végéta semble heureux que Sangoku soit remis sur pied et Freezer constate que les deux hommes se connaissent. Il se dit donc que Sangoku doit lui aussi être un guerrier de l'espace. Quand tout d'un coup, la mémoire lui revient. Freezer se rappelle où il a déjà vu ce visage. Il ressemble trait pour trait à un homme qui s'était interposé, quand il avait voulu détruire la planète Végéta. Ce jour-là, il s'était débarrassé de lui, ainsi que de beaucoup de guerriers de l'espace et cela, en une seule attaque. Il pensait que Végéta était le dernier guerrier de l'espace, mais il y en a encore un autre. Pour Freezer, ça n'a aucune importance : il va exterminer la race aujourd'hui. Du moins, c'est ce qu'il pense. Sangoku, lui, trouve qu'il est bien trop sûr de lui. Végéta croit en Sangoku, mais Freezer est prêt à se battre contre quiconque ose se dresser contre lui.

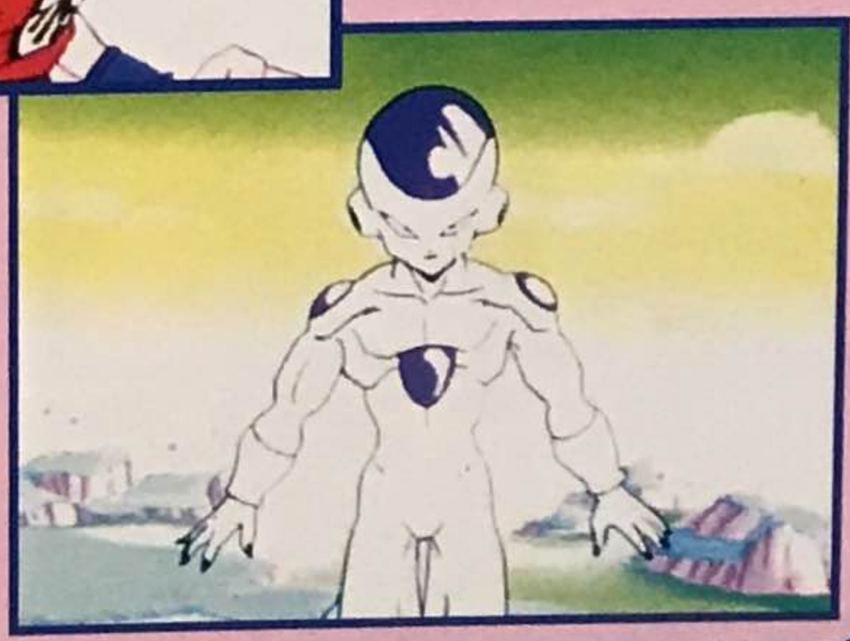
Le combat commence. Freezer fonce sur Sangoku qui réussit à éviter son attaque et en plus, lui donne un coup de pied au visage. Depuis qu'il s'est transformé pour la troisième fois, Freezer n'avait jamais reçu aucun coup et, grâce à ce coup de pied, Sangoku faire renaître l'espoir dans son groupe. Les deux adversaires sont tellement rapides que Piccolo n'a pas trop réussi à voir ce qui s'est passé.

Néanmoins, il pense avoir vu que Sangoku se débrouille très bien.
Freezer lève son bras vers son adversaire et un rayon-laser sort de son doigt. Mais d'un simple coup de poing, Sangoku dévie l'attaque. Freezer commence alors à lui envoyer plusieurs lasers en même temps, mais aucun ne réussit à toucher. Freezer n'en croit pas ses yeux : Sangoku a réussi à arrêter toutes ses attaques d'une seule main.

Végéta se met à rire et se redresse pour parler à Freezer des pouvoirs de son ennemi : Sangoku n'est pas un guerrier de l'espace ordinaire et, grâce à ce qu'il a appris sur Terre, sa force ne connaît aucune limite. Même s'il meurt aujourd'hui, Végéta est heureux de voir la fin de Freezer, car les guerriers de l'espace vont enfin être vengés. Ne pouvant en supporter davantage, Freezer lui lance un rayon d'énergie et lui transperce le cœur.

Dans son dernier souffle, Végéta demande à Sangoku d'être sans pitié, car il se rappelle son combat contre lui : au moment où il aurait pu être tué, Sangoku a préféré lui laisser la vie sauve mais, s'il fait pareil avec Freezer, ça risque de lui coûter la vie.

Pour être sûr que Sangoku achève Freezer, Végéta lui fait même quelques confidences sur Freezer : comment il a détruit leur planète d'origine, la mort de son père et du sien, qui a exterminé les guerriers de l'espace... Freezer est celui qui a tout manigancé et doit le payer de sa vie. Malheureusement, Sangoku n'a pas le temps de lui promettre qu'il achèvera son ennemi que Végéta meurt. Malgré tout ce qu'il a fait, sa mort fait de la peine à Sangoku qui, d'un simple regard, génère une explosion dans le sol pour y enterrer le guerrier. Sur la tombe de Végéta, Sangoku fait alors la promesse de venger tous ceux que Freezer a tués.



Épisode 87

Sangoku tiendra-t-il sa promesse ?

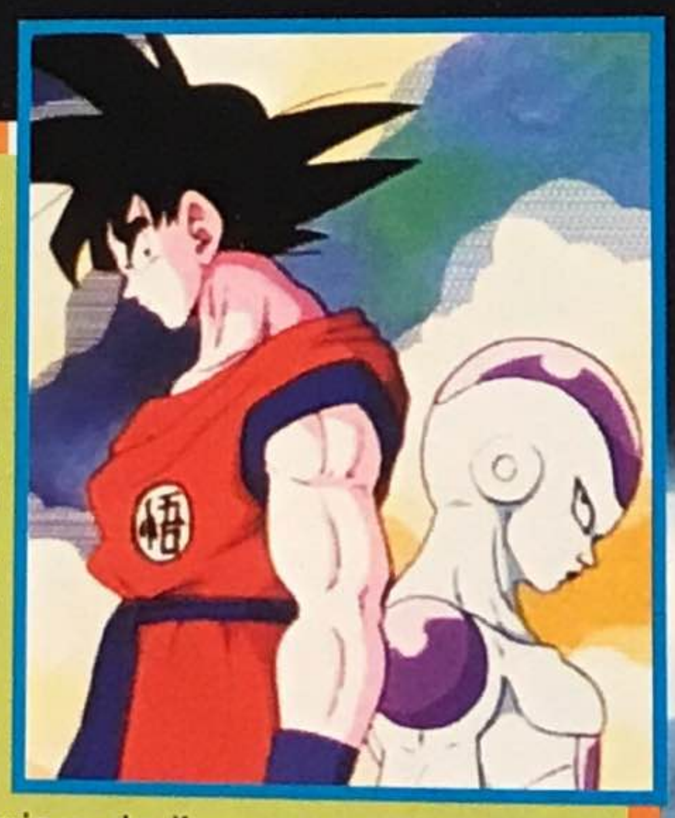
Sangoku a fait une promesse : il a juré de vaincre Freezer et c'est ce qu'il compte faire. Pourtant, son adversaire rit. Pour lui, il est le plus fort de l'univers et personne ne peut le battre.

Loin de là, Kaïo explique à Yamcha, Ten Chin Han et Chaoz ce qui vient de se passer. Tous sont sens dessus dessous lorsqu'ils apprennent la mort de Végéta. Pour eux, il était le seul à pouvoir vaincre Freezer, mais Kaïo croit que Sangoku peut réussir un tel exploit ! Sangoku et Freezer se regardent désormais dans le blanc des yeux. Piccolo et les autres préfèrent s'éloigner pour les laisser

seuls et Sangohan encourage son père avant de s'envoler avec ses compagnons. Le combat commence alors et, à chaque coup, on a l'impression d'entendre le tonnerre. Les deux ennemis semblent être pour l'instant de force égale, mais Freezer lance une véritable pluie de lasers qui sort de ses doigts mais aussi de ses yeux.

Bien qu'ils se soient éloignés, Crillin et les autres sentent les lasers fuser près d'eux. Sangohan manque de s'en prendre un, mais Piccolo le sauve in extremis. Freezer est obligé de déployer beaucoup plus de force que dans le combat précédent. Il pense même avoir vaincu Sangoku lorsque son adversaire disparaît

dans une terrible explosion causée par une boule d'énergie. Mais Goku réussit à s'en sortir et se dresse dos à son ennemi, qui ne l'avait pas senti venir. Freezer et Sangoku sont donc dos-à-dos en haut d'un immense rocher pointu. Freezer



n'avait jamais combattu un adversaire aussi fort. Il a pourtant l'habitude de se battre contre des guerriers de l'espace, mais aucun n'avait une telle force. Le combat continue donc de plus belle et c'est Freezer qui à son tour doit éviter une puissante boule d'énergie lancée par Sangoku. Kaïo est très surpris des progrès qu'a faits Sangoku. Depuis son entraînement, sa puissance a énormément augmenté et le maître est fier de l'avoir entraîné. Ses nouveaux disciples devraient prendre exemple sur lui.

Bulma, pour sa part, commence à penser qu'elle va rester seule à jamais sur Namec. Elle boit un peu d'eau d'un lac, quand d'horribles crapauds se mettent à sauter autour d'elle. Elle commence à en avoir marre d'être seule et voudrait bien qu'on vienne la chercher. Du côté du combat, Freezer envoie à son adversaire une boule d'énergie. Dans un premier temps, Sangoku réussit à arrêter l'attaque et à la dévier dans les airs. C'est alors que la terre se met à trembler et que de la lave jaillit du sol, comme si un volcan était entré en éruption. Freezer réussit à recouvrir Sangoku de lave et, pour s'en sortir, Sangoku doit créer un champ protecteur autour de lui. Puis, il s'envole pour éviter d'être brûlé. Freezer en profite alors pour lui donner un violent coup de queue dans le dos et Sangoku tombe inconscient dans une crevasse. Piccolo crie le nom de Sangoku pour le trouver et lui venir en aide, mais Freezer commence à se tourner vers lui pour lui proposer de continuer le combat. Dans sa crevasse, Sangoku réussit à s'accrocher à un bord et, avant de finir englouti dans la lave, une explosion l'éjecte en l'air. Pour se débarrasser de la lave une bonne fois, Sangoku envoie alors une boule d'énergie pour l'ensevelir sous des pierres. Étant de forces quasi égales, les adversaires vont devoir faire preuve de ruse, car il est clair que jouer les bourrins ne sert à rien.

Épisode 88

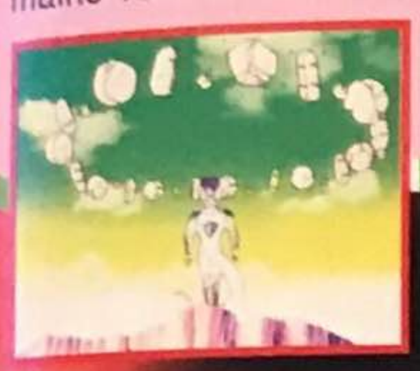
Promesse rompue

Sur Terre, dans la maison des parents de Bulma, Chichi prépare un sac d'armes pour aller sur Namec.

Cela fait trop longtemps qu'elle n'a plus de nouvelles de son fils et elle veut lui venir en aide. Tortue Géniale, aidé de Gyumao et de la mère de Bulma, essaye de la faire changer d'avis, mais c'est peine perdue. C'est alors que Yajirobé entre dans la pièce avec un message : il informe tout le monde que Satan Petitcœur a été ressuscité et qu'il se trouve sur Namec. Au lieu d'être rassurée, Chichi est encore plus inquiète car pour elle, Piccolo est un monstre qui va pervertir l'esprit de Sangohan. Elle est maintenant encore plus décidée à partir. Son sac sur le dos, elle commence à se diriger dans le laboratoire du père de Bulma. En route, elle se rappelle l'accident qu'elle avait eu avec le premier vaisseau et des scènes du crash lui reviennent à l'esprit. C'est alors que le père de Bulma apporte lui aussi une bonne nouvelle : il a fini de réparer le vaisseau. Ça lui a pris plus de temps que prévu, mais il a enfin terminé. Il ajoute que Chichi peut partir sur Namec sans problème. Alors qu'ils faisaient tout pour l'empêcher de partir, Tortue Géniale et les autres deviennent fous de rage face aux paroles prononcées par le docteur Brief, qui ne comprend pas ce qu'il a dit de mal. Tortue Géniale sait qu'il ne peut plus rien faire pour l'empêcher de partir, alors il décide que tout le monde doit monter dans le vaisseau. Entendant cela, Yajirobé essaye de prendre la fuite par une fenêtre, mais Tortue Géniale lui saute dessus pour l'empêcher de fuir une fois encore.

Sur Namec, Freezer avoue être très surpris par la force de Sangoku. Il est pourtant certain que ce n'est pas encore assez pour le vaincre. Le combat reprend donc dans les airs, où Sangoku, en déployant seulement sa force, réussit à envoyer Freezer vers le sol. Juste avant de s'écraser, Freezer disparaît et sort comme par magie d'un lac. Profitant de l'effet de surprise, il y envoie Sangoku, qui en profite également pour rester sous l'eau et réfléchir à sa prochaine attaque. Il a assez perdu de temps, il faut qu'il trouve le point faible de son ennemi. De leur côté, Crillin et Piccolo trouvent que ça fait longtemps que Sangoku est sous l'eau, mais Sangohan ne s'inquiète pas, car il sait que son père peut rester en apnée plusieurs minutes. Toujours au fond du lac, Sangoku semble avoir trouvé une idée. Il fait deux petites boules d'énergie qu'il envoie vers son adversaire. Freezer évite les boules d'énergie, mais ne voit pas que Sangoku est derrière lui et se prend en pleine tête les deux pieds de son ennemi. L'attaque est telle que Freezer se retrouve projeté sous terre. Sangoku pense en avoir fini avec lui mais une énorme explosion jaillit du sol et, une fois la fumée dissipée, Freezer apparaît un peu sali par la terre. Ils sont très heureux d'avoir la chance d'affronter un adversaire aussi fort, car ils sont de grands guerriers prêts à se surpasser. Freezer fait alors une confidence à Sangoku : c'est la seule personne à part dans sa famille, qui ait réussi à l'atteindre.

Freezer cherche à son tour une technique qui pourrait venir à bout de son adversaire. Il utilise donc ses pouvoirs physiques pour faire bouger d'énormes rochers qu'il fait voler autour de lui. Une fois qu'il a un grand nombre de rochers, il les envoie vers son ennemi. Sangoku commence par les éviter, puis utilise ses poings et ses pieds pour les détruire. Mais il y en a trop à détruire et Goku fait alors jaillir de ses mains des rayons d'énergie. Les rochers explosent donc au contact des rayons. En réaction, Freezer tend ses mains vers le sol, et la terre se met à trembler. Cette fois, c'est un rocher aussi gros qu'un immeuble qu'il envoie sur Sangoku. Impossible d'arrêter un tel rocher, Sangoku est obligé de le couper en deux, grâce à un laser, pour éviter d'être écrasé. Malheureusement, Freezer voulait juste détourner son attention pour s'approcher de lui et, une fois assez prêt, il crée un champ magnétique autour de son ennemi. Voilà Sangoku enfermé dans une énorme boule d'énergie ! Il ne peut plus bouger et Freezer en profite pour le frapper. Il tend même une main vers son adversaire paralysé et lui envoie une boule d'énergie. Sangoku est alors projeté et disparaît dans une terrible explosion. Tout ce qui se trouve autour est soit détruit soit projeté. Sangohan et Crillin s'inquiètent. Ils ne voient plus Goku, mais Piccolo les rassure : Goku fait exprès de se cacher quelques instants pour jouer avec les nerfs de son adversaire. Les adversaires se dressent l'un en face de l'autre. Ils en ont tous les deux marre de jouer, il est grand temps de passer aux choses sérieuses.



Le club des fans de Mangas

Les artistes en vacances

Allan (Redon)

Maxim (Brest)

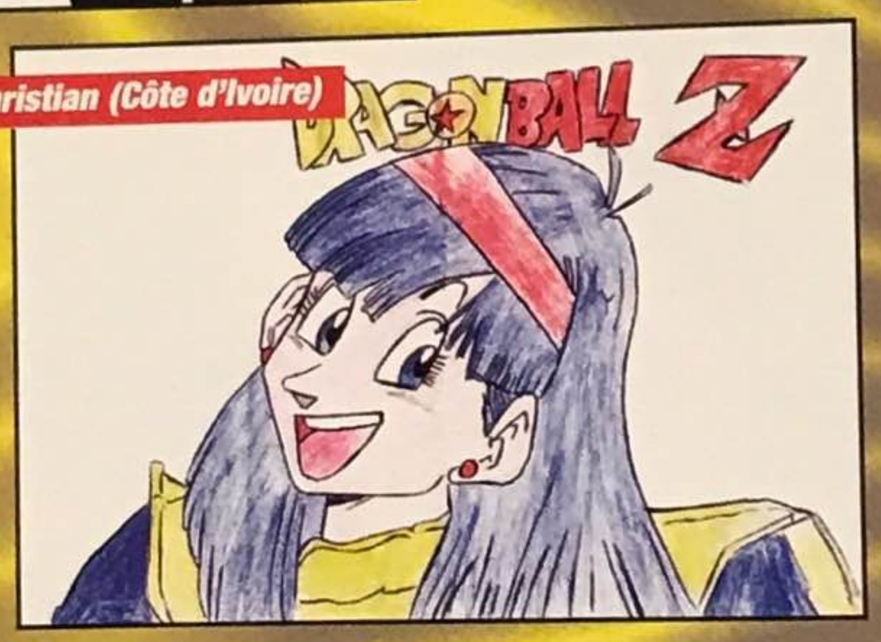
Mohamed (Vernouillet)

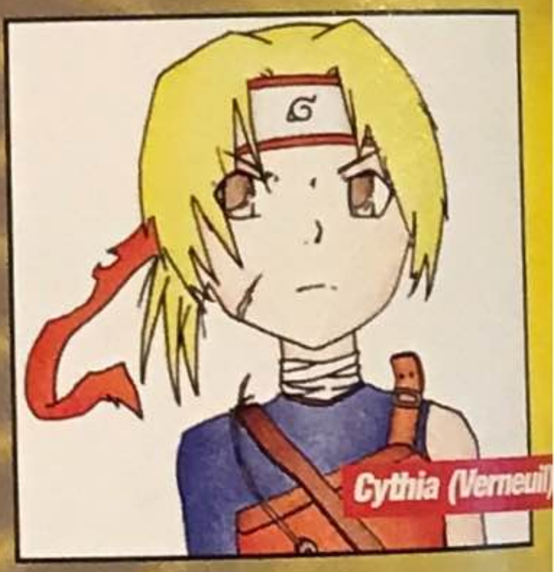
Sophia (Côte d'Ivoire)

Julien (Rennes)

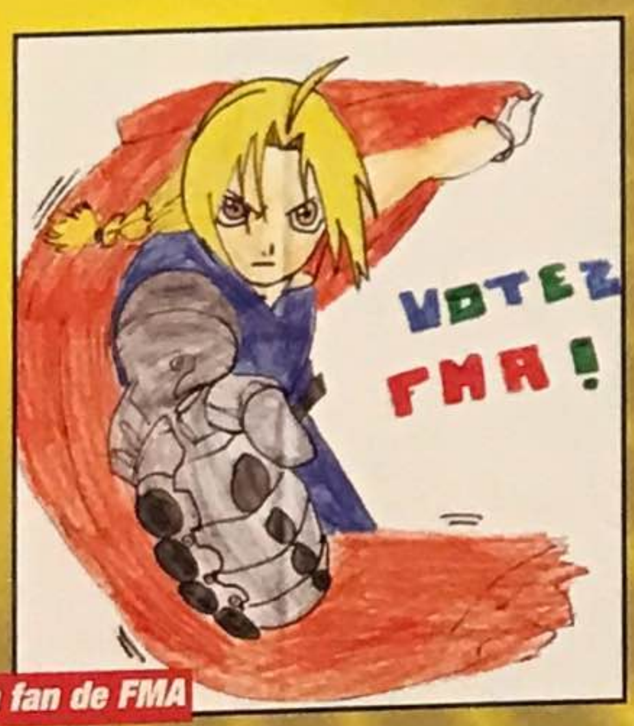
Anne (Roumagne)

Christian (Côte d'Ivoire)





Cythia (Verneuil)



Un fan de FMA

Mélanie (Broncourt)

Raphael (Limoges)

Lucille (Trappes)

Max (Marseille)

Sylvain (Beaumont)

Esteban (Port de Beauvoisin)

Alain (Bruxelles)

Anne (Cadillac)

Un fan de DBZ

FANS DE FMA... VOTEZ !

À tous les fans de Fullmetal Alchemist, ressaisissons-nous ! Nous ne méritons pas la 3e place du Top. Nous avions pourtant une fois réussi à dépasser DBZ. FMA est un des meilleurs mangas shônen, alors donnez-lui la place qu'il mérite. J'adore FMA, Naruto, GTO, Bleach et Samouraï, si vous avez les mêmes goûts que moi, on peut en parler sur MSN. Voici mon adresse :

ismaeltcho@hotmail.com

Ismaël, Thiais.

TOUS POUR NARUTO !

Je m'adresse à Rémi de Béziers et à Valentin de Saint-Jacques-de-la-Lande, je voudrais les remercier pour leurs sites sur Naruto. Ensuite, je m'adresse aux fans de Naruto, vous avez vu l'écart qui s'est creusé entre DBZ et Naruto. Alors surtout, continuez de voter pour rattraper DBZ

Aurélie, Menucourt.

DE BONS CONSEILS !

Je veux parler du top des mangas. Pour tous ceux qui aiment la baston, agrémentée d'une belle touche d'humour, je vous conseille Naruto (mais pas en version française, les voix sont nulles). Et pour ceux qui aiment le spirituel, je vous conseille Shaman King qui est super ou encore Bleach qui fait un carton et un petit manga peu connu et super tordant Demon King qui est pour moi le top du délire ! Au fait, je prévois une forte augmentation des voix pour CDZ, car il faut compter sur la saga Hades.

Nicolas, Saint-Nicolas-les-Arras.

CONAN T'ES LE MEILLEUR !

Je suis fan de Conan. Je trouve qu'il mérite largement la 4e place du classement. Je possède les 50 livres de Détective Conan. J'ai aussi les

Tchatche

6 DVD et de nombreuses cassettes enregistrées. Regardez un seul épisode, et comme moi vous serez conquis.

Mélanie, Brancourt-en-Laonnois.

ENCORE PLUS DE NARUTO !

Salut à tous les fans de Naruto et FMA. Essayons de les faire remonter dans le Top. Je voulais d'ailleurs donner des adresses de sites sur Naruto :

gokool.skyblog.com
bestsharigan.skyblog.com
naruto89.skyblog.com
naruto663.skyblog.com

Alexandre, Wasnes-au-Bac.

VIVE FMA !

J'aime beaucoup DBZ et Naruto, mais je voudrais plus de FMA, car je dessine beaucoup. Et depuis que j'ai vu la série à la télé, j'adore ! J'aimerais bien dans le magazine un peu plus de pages sur les jeux vidéo et des posters.

Anais (La Réunion)

Dylan, Bagnolet.

YU-GI-OH !, C'EST LE TOP !

Je suis une maxi fan de Yu-Gi-Oh !, mais c'est bientôt fini ! Mais Yu-Gi-Oh ! GX va le remplacer. Pourriez-vous faire un Spécial Yu-Gi-Oh ! avec plein d'infos et des posters. Il paraît qu'aux USA, il y a une nouvelle série de 12 épisodes qui vient de sortir et qui s'appelle Yu-Gi-Oh ! Capsule Monsters, on y retrouve Yugi, Joey, Téa et Tristan. Ça a cartonné aux USA, mais pour l'instant, il n'y a pas de programmation prévue en France... mais avec le succès, peut-être !

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Dragon Ball est toujours premier cela devient une habitude !, Naruto, en deuxième position, mais talonné par FMA qui est à quelques voix de lui. Les Chevaliers du Zodiaque se maintient. Pas de grands changements avec les quatre derniers : Yu-Gi-Oh ! a une légère avance et Olive et Tom pointe son nez (l'effet Coupe du Monde ?) C'est maintenant à vous de voter, si vous voulez que ce Top change !

LE TOP DU MOIS

DRAGON BALL	40%	YU-GI-OH !	5%
NARUTO	20%	ONE PIECE	3%
FULLMETAL ALCHEMIST	18%	OLIVE ET TOM	2%
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	10%	DETECTIVE CONAN	1%

BULLETIN-RÉPONSE

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

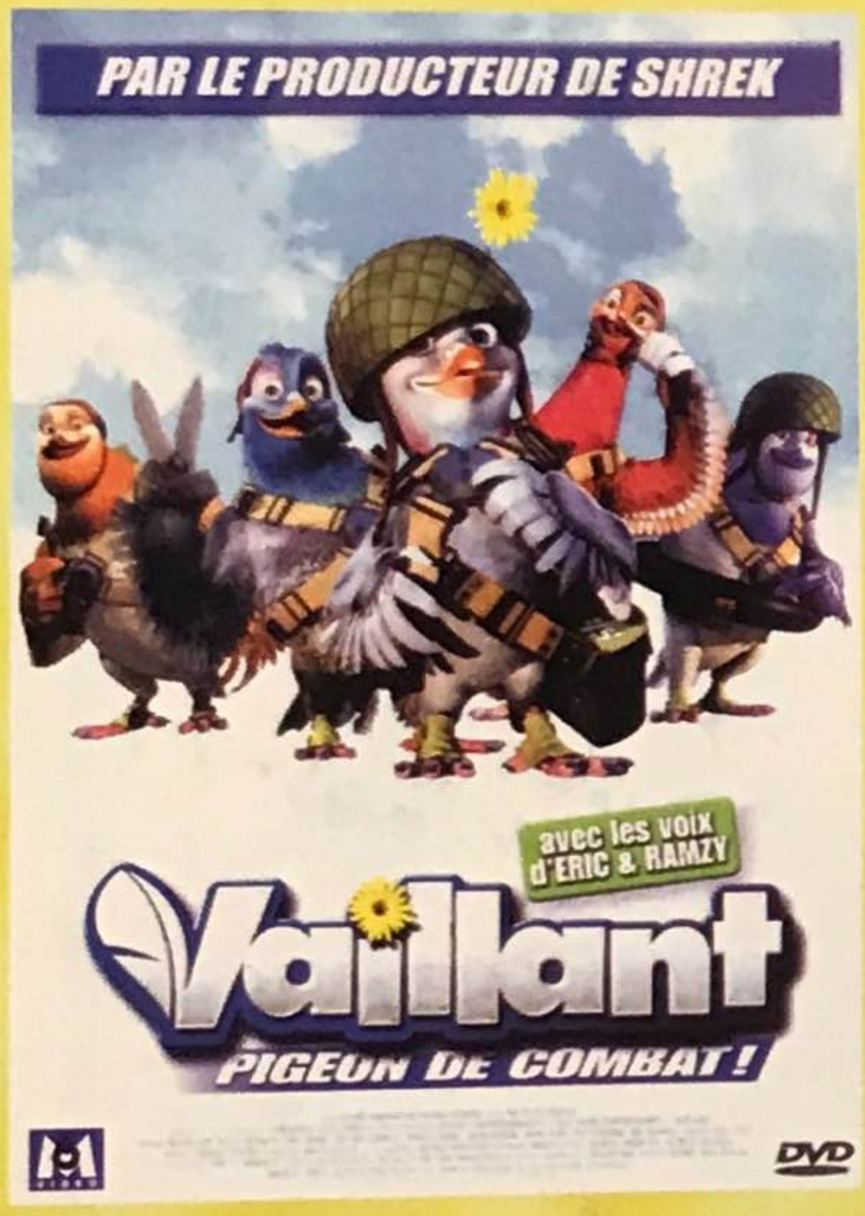
Nom de votre dessin animé favori : ....
.....
Nom : ..... Prénom : .....
..... Âge : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Ville : .....

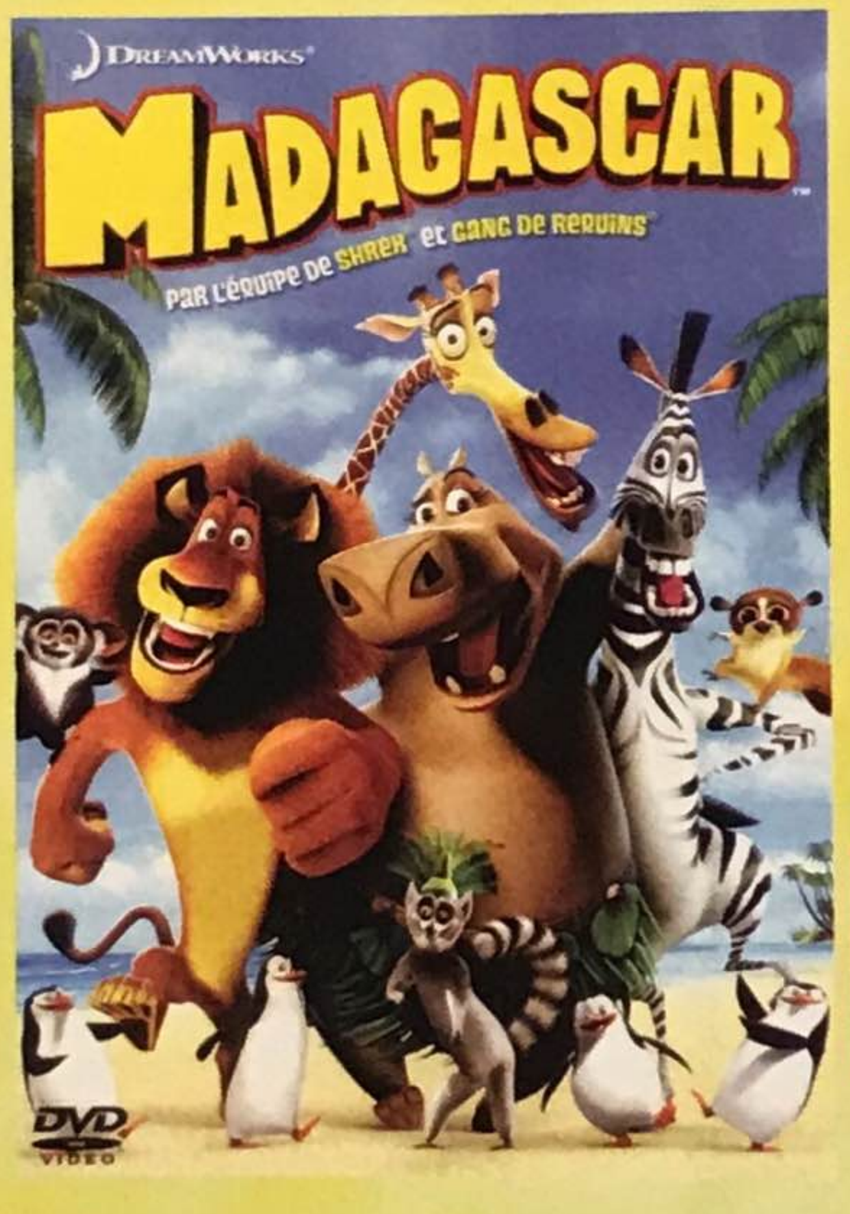
Pour jouer avec D. Mangas Mangas AB 1

Compose vite le

0 892 700 714

0,34 €/mn





À GAGNER

5 DVD Vaillant pigeon de combat

5 DVD Madagascar

(Valeur unitaire 20 €)

et 10 abonnements de 6 mois au magazine D. Mangas

AB 3

Pour la Belgique compose le 0903 41 657

1,12 €/mn

LES CHAÎNES AB GROUPE DISPONIBLES SUR TPS CANAL SATELLITE ABsat ET LE CÂBLE

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler - RCS 413 759 598 - Jeu gratuit sans obligation d'achat du 01/07/2006 au 31/07/2006 - Modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier de Justice à Toulouse, Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123 Multimedia BP 1141 31100 Toulouse – Photos non contractuelles.

ALLEZ LA FRANCE
HORS-SERIE

Cadeau

LE DVD DE LA NOUVELLE SÉRIE
OLIVE & TOM

14 jeux video à découvrir

- Mario Power Smash Football
- Tomb Raider la légende
- Viewtifull Joe Redhot Rumble
- Resident Evil, Deadly Silence
- Dragon Ball Z Super Warriors 2
- Mario et Luigi Partners in Time
- Mario Kart DS

et les autres

Olive & Tom de A à Z

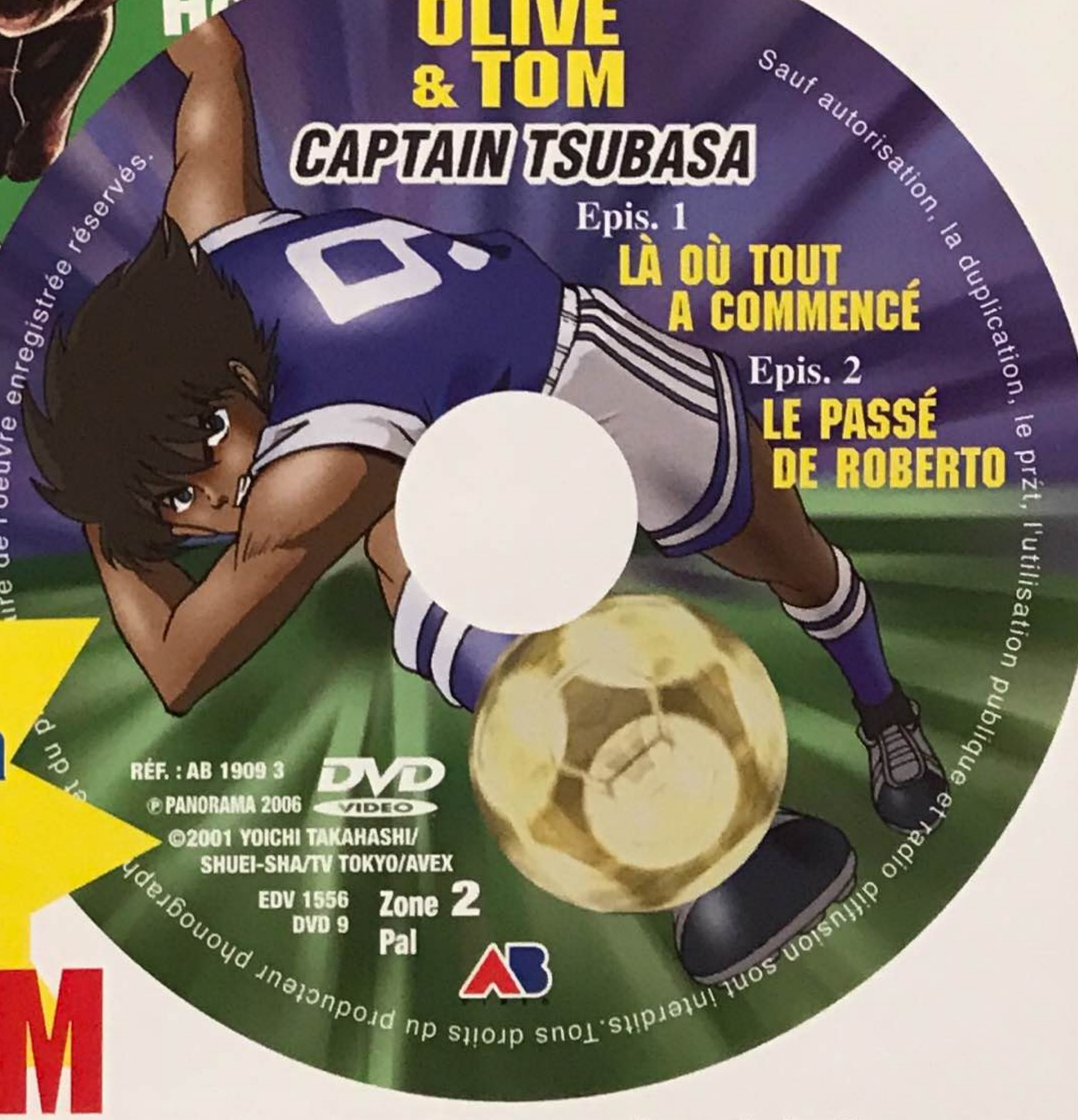
Le retour de Roberto

Tout sur Captain Tsubasa

Nouveau
Hungry
He

Tou
les

en CADEAU
Le DVD de la nouvelle série
CAPTAIN TSUBASA
OLIVE & TOM



Un numéro spécial JEUX VIDEO

Pour les fans de la série OLIVE & TOM tout sur la saga

En vente chez ton marchand de journaux

TONKAM BASTILLE

29 rue Keller 75011 Paris Tel 01 47 00 78 38 du mardi au samedi de 10h30 à 19h

Tous nos prix sont à l'unité et en euros. Les prix et références sont valables pendant le mois de parution du magazine, sous réserve d'erreurs typographiques et dans la limite du stock disponible. Illustrations non contractuelles. Les mangas version française sont au prix public éditeur, la loi ne nous permettant pas de publier le prix remisé de 5% hors du lieu de vente.

ÉDITIONS TONKAM

Ichigo 100% 5,75 € Unité
Pretty face 5,75 € Unité
Princes du thé 3 5,75 € Unité
Hellsing 7 5,75 € Unité
Hikaru no Go 22 5,75 € Unité
Trigun Max 9 7,50 € Unité
Descendants 2 5,75 € Unité
Gantz 15 9 € Unité
Gantz Manual 12 € Unité
Kindaichi 20 5,75 € Unité
God child 6 5,75 € Unité
Parmi eux 9 5,75 € Unité
Elle et lui 10 5,75 € Unité
Tough 37 7,50 € Unité
L'arbre au soleil 7 9 € Unité
Hikaru characters 7,50 € Unité
Kimengumi 9 vol. 9 € Unité
King of fighters 14 12,50 € Unité
Fushigi gembu 4 5,75 € Unité
Kindaichi 1 5,75 € Unité

www.tonkam.com

Découvrez notre nouveau site de vente en ligne

MANGAS ÉDITIONS FRANCAISES TOUS EDITEURS

Rough Vol. 9 6,50 € Unité
Bleach Vol. 16 6,50 € Unité
Young GTO 12 6,95 € Unité
Get Backers 16 6,95 € Unité
Prince du tennis 8 5,95 € Unité
Yakitate Ja-pan 5 5,75 € Unité
Saint Seiya G 8 8,95 € Unité
Inu yasha 20 vol 5,95 € Unité
Peacemaker 1 6,95 € Unité
Yaiba Vol. 5 5,95 € Unité
Touch Théo 6 vol 6,50 € Unité
Eye Shield 21 -8 6,50 € Unité
Shaman King 32 5,75 € Unité
Hunter X 22 5,95 € Unité
Mar Vol. 7 5,95 € Unité
XXX HOLIC 7 vol. 7,90 € Unité
Conan Vol. 51 5,95 € Unité
Tsubasa Vol. 10 6,95 € Unité
Negima 7 Vol. 6,95 € Unité
Katsu vol. 9 6,50 € Unité
Kyo 26 vol 5,95 € Unité
Buso renkin Vol. 2 6,50 € Unité
Fruits basket 18 5,75 € Unité
Rai Vol. 1 8,99 € Unité
Hot Gimmick 6 6,95 € Unité
Random walk 2 6,50 € Unité
Full moon 4 vol. 6,50 € Unité
Gundam S Vol. 3 6,50 € Unité
Galaxy Express11 5,95 € Unité
Yu Gi Oh R Vol. 1 5,95 € Unité
Yugioh 38 vol. 5,95 € Unité
Whistle 4 Vol. 5,80 € Unité
One piece 33 6,50 € Unité
Host club 3 vol. 6,80 € Unité
Bleach Vol. 17 6,50 € Unité
Samurail cham 2 6,95 € Unité
Nora Vol. 1 6,80 € Unité
W Juliet Vol. 2 6,95 € Unité
Lui ou rien Vol. 6 5,95 € Unité
Angyo Onshi 12 6,95 € Unité
Angel Heart 12 8,95 € Unité
Gunnm last 7 6,50 € Unité
Shin chan14 vol. 4,50 € Unité
Mirumo 11 vol. 5,75 € Unité
Sakura 12 vol 6,95 € Unité
Patlabor 13 vol. 6,95 € Unité
Ken First 14 vol 8,99 € Unité
Mew mew 5 Vol. 6,95 € Unité
City Hunter 4 Vol 9,95 € Unité
Box Dragon ball 9 15 € Unité
One Piece Blue 7,90 € Unité
One Piece Red 7,90 € Unité
Saint seiya 28 vol. 5,95 € Unité
Blackcat 19 vol. 6,50 € Unité
Fullmetal 7 vol. 6,50 € Unité
Naruto Vol. 24 5,95 € Unité

DVD VF

Films du studio GHIBLI

Château ambulant 19,99€ Unité
Château Collector 24,99€ Unité
Porco Rosso Coll 19,99€ Unité
Porco Rosso Simple 19,99€ Unité
Totoro Simple 19,99€ Unité
Pompoko simple 19,99€ Unité
XXX Holic 24,95€ Unité
Enfer & Paradis 6 24,95€ Unité
Appleseed 29,95€ Unité
Gundam Seed. 10 27,95€ Unité
Tsubasa Chron. 14,95€ Unité
Cat's Eye remast. 59,99€ Unité
Ranma 1/2 Vol. 5 39,90€ Unité
Creamy 39,95€ Unité
Sherlock Hoi col 39,90€ Unité
Evangelion Vol. 3 23,95€ Unité
Fullmetal 10 19,95€ Unité
My - HiME Vol. 1 24,95€ Unité
Ghost sac 2 vol 1 24,95€ Unité
Get Backers 2 49,95€ Unité
Sakura Wars TV 49,95€ Unité
DearS Vol. 1 39,95€ Unité
FF7 Advent Ch. 19,99€ Unité

La série TV Naruto en DVD VF
Vol. 1, 2 & 3 diponibles
13 épisodes par DVD
39,99 € Prix unitaire

ART BOOK Import

My Hime illust. 42,90 €
Salty dog 4 35 €
FMA 2 Arakawa illustrations 21,90 €
Fruit Basket illust. 24,50 €
FMA TV illust. 3 19 €
FMA Absolute 17,50 €
One piece color 3 21,20 €
Nana Caution 26,30 €

GOODS - PRODUITS DÉRIVÉES

Naruto sacoche B 9 € unit.

Tsubasa pochette A 12 €

Tsubasa pochette B 12 €

Mini figurines Kingdom heart taille 8 cm* Prix : 12 € Unité

LOT GANTS + BANDEAU NARUTO
3 MODÈLES 14 € unit.

Mini figurines Ranma 1/2 taille 8 cm* Prix : 10 € Unité

Sakura mini vert 12 € Unité
Tomoyo Mini 12 € Unité
One Piece Nami 2 55 € Unité

TRADING CARD - CARDDASS - BROMIDES - ECHINE CARD

Tsubasa Carddass Pack 6 5 €
Naruto Echine 2 Pack 5 6 €
Naruto Echine 1 Pack 5 6 €
Naruto Trading Pack 5 6 €
Kenshin Photo 8X13 Pack 6 6 €
Eyes shild 21 Tading 2 Pack 8 5 €
Bleach 1 Bromid 8X13 Pack 6 4 €
Bleach 3 Bromid 8X13 Pack 6 4 €

1 Notez les titres que vous souhaitez commander.

Articles	Prix unitaire	Quantité	Total

2 Calculez votre montant : Frais de port, rajoutez + 6,50€ 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 : Signature du porteur de la carte :

4 Inscrivez votre adresse de livraison lisiblement

NOM : ..... PRÉNOM : ..... ÂGE .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE POSTAL : ..... TÉL. : .....

ADRESSE MAIL : .....
obligatoire en cas de problème avec votre commande

5 Bon de commande à renvoyer à

Tonkam Service V.P.C. 29 rue keller 75011 Paris

TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.