

DANGANIGAS



DRAGON BALL Z

Une lutte interminable



Tout sur la nouvelle console **DS Lite**



SAINT SEIYA

Les Chevaliers du Zodiaque

Hades la suite



+ 2 Posters géants



Le Shakra de Naruto



FMA

Les secrets de l'alchimie

ONE PIECE La ville céleste



Sommaire

MAGAZINE

- 4 Fullmetal Alchemist
- 6 Saint Seiya
- 10 Détective Conan
- 12 One Piece
- 14 Naruto
- 16 Gundam Seed
- 18 Dragon Ball Z
- 40 La console DS Lite
- 50 Shopping
- 54 Actu Manga
- 56 Dragon Ball Z
épisodes de 89 à 92
- 64 Le club des fans

BANDE DESSINÉE

- 22 The King of Fighters Z

LES JEUX

pages 39 et 53

JEUX VIDEO

- 42 La Wii
- 43 Super Mario Bros
- 44 Flatout 2
- 45 King of Fighters
- 46 Dynasty Warriors
Empires
Capcom Classics
Collection
- 47 Pirates of Caribbean
- 48 Monkey Ball
Adventure
Grand Theft Auto
- 49 Micro Machines V4

POSTER

pages 31 à 38
Chevaliers du Zodiaque

D.MANGAS N°539 - AOÛT 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 Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. Andy Seto/NEOSUN/Playmore. DÉPÔT LÉGAL : AOÛT 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, qual 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

Découvrez
Final Fantasy

Version **XIII**

Version **XII**

Le Top des nanas
Les 10 plus belles filles Mangas

MANGAS

Les mystères de **Gantz**



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 secrets de l'alchimie

La méthode de conception de l'eau rouge

Le cinquième laboratoire s'occupe des recherches en vue de fabriquer la pierre philosophale à partir de l'eau rouge. Pour cela, il n'y a pas d'autres moyens que d'utiliser des âmes humaines. En réalité, le cinquième laboratoire est une couverture en vue de cacher les véritables expérimentations. Il vise à comprendre combien d'âmes sont nécessaires pour créer une pierre philosophale.

Sous la ville de Central, il y a une autre ville. Cette ville est cachée de la surface de la Terre, afin que jamais personne ne sache ce qui y est arrivé. C'est là qu'a eu lieu la première expérimentation en vue de créer la pierre philosophale. C'est aussi le lieu que Lyra a choisi pour se cacher avec les homunculus. Seuls les plus anciens alchimistes sont au courant de l'existence de cette cité. Lyra la connaît, car en réalité, elle est Dante. C'est elle et Hoenheim qui ont détruit les habitants de cette ville pour créer la pierre. Depuis, elle change régulièrement d'enveloppe charnelle pour survivre. Lyra est son dixième corps en 400 ans et elle espère ensuite prendre celui de Rose.

Afin qu'aucun humain ne s'empare de la pierre ou ne s'en approche, Dante fait courir certaines légendes depuis des siècles et tue tous ceux qui en sont proches. Elle craint, en effet, que les humains n'en fassent un mauvais usage.

Dante n'avait aucun remords à tuer des



gens pour rester vivante et conserver la pierre. Mais Hoenheim avait des scrupules, alors il l'a quittée pour parcourir le monde. Malheureusement, Dante n'était pas en mesure d'obtenir la pierre philosophale par ses propres moyens et elle avait besoin de Hoenheim. C'est à cause de ça qu'elle a infiltré l'armée et s'est mise à surveiller les frères Elric, dans l'espoir qu'un jour, ils trouvent Hoenheim leur père.

Ce mois-ci, le dernier DVD de la série sort à la vente. Dans le même temps, vous pouvez suivre la série sur la chaîne MCM. Les frères Elric sont à la recherche de la pierre philosophale, seule chose capable de réaliser leurs vœux. Dans ce numéro, découvrez les secrets de la pierre et surtout de l'échange équivalent.



Le vrai monde

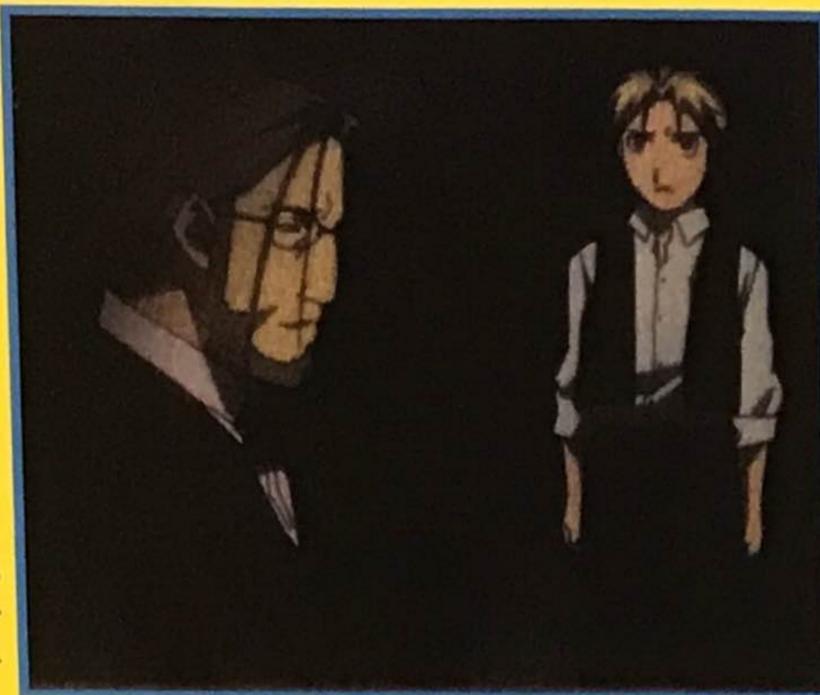
Peu après avoir trouvé le repaire de Dante, Edwards s'est fait éliminer par cette dernière. Il s'est ensuite retrouvé devant la grande porte de l'alchimie pour finalement se réveiller dans un autre corps ressemblant au sien, en Allemagne début 1900.

Edward y retrouve son père Hoenheim le lumineux, qui lui explique qu'il est dans un autre monde. Ici l'alchimie n'existe pas, même en imagination. Dans ce monde, une science basée sur la mécanique a pris la place de celle basée sur l'alchimie. C'est pour cela que l'on y trouve des machines que l'on ne pourrait même pas imaginer dans le monde de l'alchimie. C'est le cas des avions par exemple.

Dans ce monde, on est de l'autre côté

de la porte. La mort est partout. Tous ceux qui entrent dans la porte voient le passé, le présent et le futur de cet autre monde. Les morts de ce monde sont la source de l'alchimie. Chaque alchimiste possède ainsi en lui une petite porte que le lie à ce monde. Quand il utilise l'alchimie, il se connecte à ce monde-ci pour y puiser les âmes et donc l'énergie nécessaire à la transmutation. Toutes les vies.

En gros, les vies qui s'arrêtent dans ce monde se transforment en énergie et deviennent la base même de l'alchimie.



Dans le monde réel, l'alchimie n'existe pas, mais chaque personne possède un double dans le monde de l'alchimie.

L'échange équivalent

Pour obtenir une chose, on doit en donner une équivalente, c'est la loi de base de l'alchimie, telle qu'elle est présentée dans le premier épisode. Dans la vie, tout se paie et on n'a rien sans rien. Pourtant, malgré les efforts de tout un chacun, peu de gens obtiennent ce qu'ils veulent. Pour passer l'examen d'alchimiste d'État, les candidats doivent beaucoup étudier, car le niveau est très élevé. Pourtant, malgré les efforts de tous, peu sont élus. Tous les êtres, toutes les vies n'ont pas la même valeur. Le principe de l'échange équivalent est un leurre conçu pour rassurer les foules et leur faire croire que le bonheur se mérite, faisant ainsi en sorte qu'ils fournissent les efforts qu'il faut. Pour réparer une radio cassée par exemple, on a besoin d'une source de matière équivalente, mais on a besoin aussi de l'énergie nécessaire à cette réparation. Si on oublie cela, ce n'est plus un échange



équivalent. L'énergie en question est en réalité la vie ou les vies de personnes mortes dans le monde réel de l'autre côté de la porte.

En traversant la porte, Hoenheim et Ed ont découvert que l'échange équivalent n'existe pas. Pour obtenir ce que l'on veut, on n'est pas contraint de sacrifier quelque chose de cher ou d'équivalent.



Hadès

La suite des Chevaliers du Zodiaque

Épis. 1 Début d'une nouvelle guerre

Le sceau d'Athéna qui retenait les 108 spectres d'Hadès s'est brisé. Peu de temps après Aphrodite, le Cancer et le Poissons version spectre pénètrent en douce dans la maison du Bélier.



Épis. 2 Les trois lamentations

Mu réussit à mettre les trois chevaliers noirs hors combat, mais pendant ce temps trois autres (Saga, Shura, Camus) pénètrent de leur côté dans la maison du Taureau.



Épis. 3 L'ombre des rampants

Shion, ancien chevalier du Bélier, arrive au sanctuaire. Le Taureau se fait éliminer par les chevaliers. Mu va les poursuivre pendant que le chevalier Balance affronte Shion.



Épis. 4 La rédemption du demi-dieu

Pendant que Mu affronte Saga, Shura et Camus, des spectres d'Hadès interviennent et leur permettent de s'enfuir. Ils arrivent tous les trois dans la maison du Gémeaux qui tente de les arrêter.



Épis. 5 Retrouvailles éphémères

Après avoir battu son frère dans la maison des Gémeaux, Saga se rend dans la maison du Cancer avec ses acolytes. Shaka tente de les arrêter en manipulant des illusions.



Épis. 6 Les guerriers des temps anciens

Dokko transformé en chevalier de la Balance affronte Shion dans la maison du Bélier. Seiyar, Shiryu, Hyoga et Shun sont arrivés au sanctuaire et tentent de rejoindre le Bélier.

Épis. 7 Les hommes en noir

Seiyar, Shiryu, Hyoga et Shun arrivent dans la maison du Taureau et découvrent que Mu a été fait prisonnier par Giant du Cyclope et quelques spectres d'Hadès.



Épis. 8 Moment d'hésitation

Giant et les spectres se sont enfuis, poursuivis par les quatre chevaliers de Bronze. Pendant ce temps, le Bélier affronte Myu du Papillon.



Épis. 9 La fierté a ses limites

Le Gémeaux, le Verseau et le Capricorne arrivent à la maison de la Vierge. Shaka qui les attend les conduit dans son jardin pour un combat à mort.

Épis. 10 Le violent choc d'or

Le Gémeaux, le Verseau et le Capricorne qui ont vu leurs cinq sens supprimés par la Vierge n'ont d'autre alternative pour le vaincre que d'utiliser l'Athéna Exclamation, la plus puissante attaque.



Épis. 11 Le sanctuaire tremble

Le Bélier, le Lion et le Scorpion qui ont rejoint le Gémeaux, le Verseau et le Capricorne utilisent eux aussi l'Athéna Exclamation contre eux.



Épis. 12 L'armure d'Athéna

Athéna demande à Saga de la tuer. Seiyar et les autres arrivent trop tard, mais Shion qui les a rejoints répare leur armure et leur remet une petite statuette contenant l'armure d'Athéna.



Épis. 13 Le matin final

Les quatre chevaliers arrivent au château de Pandora, en Allemagne. Ils vont affronter Radamanthe dans un combat épique, puis se rendent devant le puits qui mène aux enfers. Seiyar est le premier à plonger.

INFERNO

Seiya, Hyoga, Shiryu et Shun sont devant le grand puits qui emmène vers l'enfer. Seiya est le premier à sauter avec à la main la statuette contenant l'armure d'Athéna. Shion la lui a confiée, afin qu'il aille en enfer pour la rapporter à Athéna. Hyoga, Shiryu et Shun sont devant le puits et attendent pour sauter à leur tour. Au moment où ils s'apprêtent à le faire, une voix les retient : c'est celle du vieux maître transformé et devenu le

Au Japon, la suite d'Hadès commence sous le nom de "Inferno".

La traversée du fleuve Achéron



Ailleurs, dans le palais d'Hadès, Pandora discute avec ce dernier. "Il semblerait que les chevaliers d'Athéna aient pénétré dans mon royaume. Ils sont au nombre de huit, majesté Hadès."

Seiya et Shun sont devant le fleuve Achéron, appeler le Styx dans la mythologie grecque. Ce fleuve accueille les âmes torturées et sa traversée est impossible, car ces âmes risquent de vous entraîner



chevalier de la Balance. Il se présente comme étant Dokko le maître de Shiryu, chevalier d'Or de la Balance. Il leur explique que grâce à l'influence d'Hadès, les spectres peuvent voyager entre le monde des morts et celui des vivants. Celui qui pénètre dans le royaume d'Hadès perd la vie aussitôt. En théorie, Seiya devrait donc être mort, sauf s'il s'est éveillé à l'Arayashiki.

Shiryu reprend l'Arayashiki et parle des derniers mots que Shaka a écrits de son sang sur des pétales, et qu'il a dédiés à Athéna.

Dokko : "Ce n'était pas ses derniers mots. Il demandait juste à Athéna de prendre sa décision. Pour vaincre Hadès, il faut se rendre vivant dans le monde des morts. Mais pour cela, il faut s'être éveillé à l'Arayashiki. En d'autres

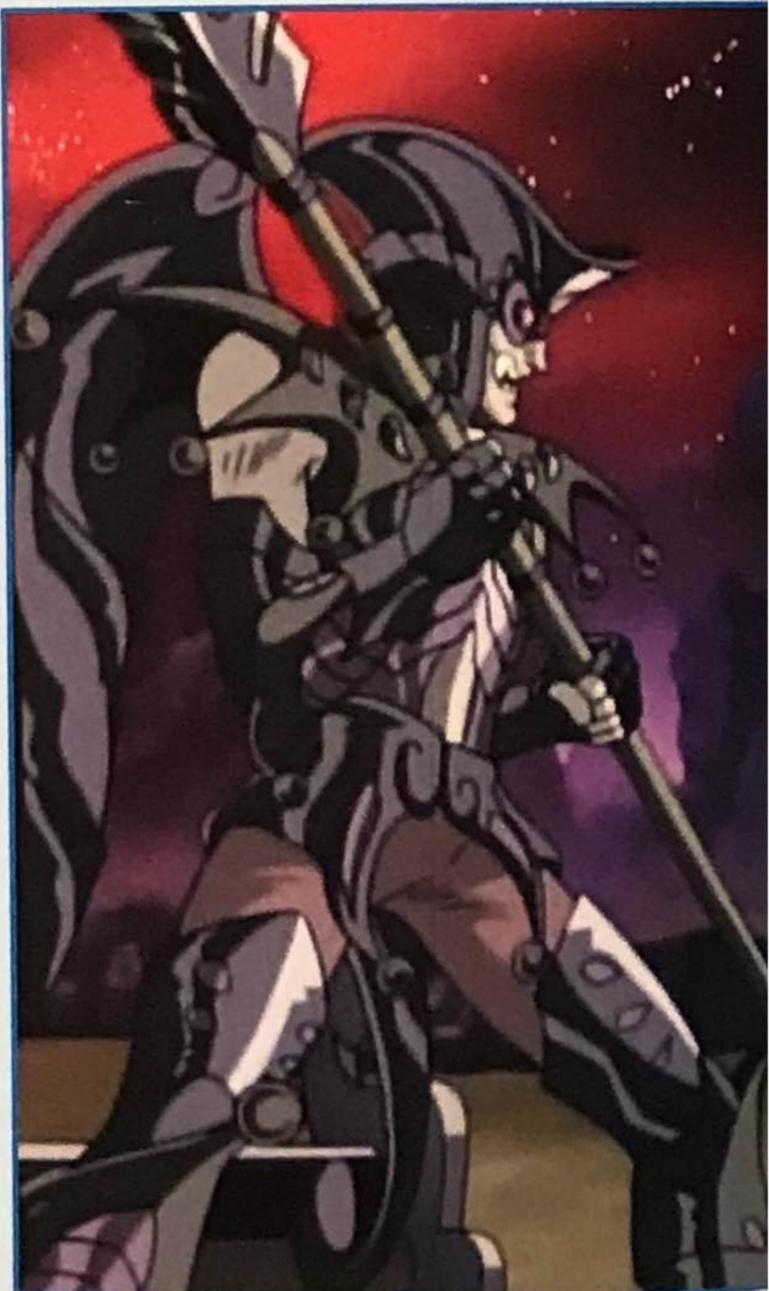


termes, c'est la huitième conscience. Athéna et Shaka n'ont pas abandonné le combat, ils se sont poussés à la frontière de la mort pour s'éveiller au huitième sens. Tout cela, dans l'unique but de se rendre dans le monde des ténèbres."

Après ce discours, tous les quatre se jettent dans le puits des enfers. Seiya se réveille dans un monde étrange au ciel rouge. Il découvre Shun inconscient à quelques mètres de lui. Il se dirige vers lui et tente de le réveiller. Shun lui révèle

alors que les autres aussi sont arrivés, mais qu'ils ont tous été séparés lors de la chute. Tous deux commencent donc à courir et traversent diverses parois rocailleuses pour arriver devant une arche. Une immense inscription taillée dans la pierre les interpelle : "Porte des enfers, vous qui venez ici perdez tout espoir d'en revenir un jour."

dans le fond. Les deux chevaliers se rendent alors compte qu'ils ne sont pas seuls : autour d'eux, il y a des gens en larmes. Seiya explique à Shun qu'il s'agit des gens qui ont vécu sans volonté. Et une voix sortie du brouillard du Styx leur explique que c'est pour cela que même après leur mort, ils ne peuvent entrer ni au paradis, ni en enfer. Ils continueront à se lamenter sur les berges du fleuve Achéron entre les deux mondes pour toujours.



"Qui es tu ?" demande Seiyar. "Je suis le passeur de l'enfer, Charon d'Achéron, l'étoile céleste de la tranquillité et spectre d'Hadès."

Il s'arrête devant la berge, étonné de voir que nos amis sont vivants. Il leur révèle également que, s'ils sont des chevaliers d'Athéna, sa mission est de les arrêter. Seiyar l'attaque aussitôt. Après un bref combat, ils sont interrompus par Shun qui leur dit qu'il est juste là pour traverser le fleuve. Charon leur dit que s'ils insistent, il est d'accord pour les conduire en bateau. Mais pour cela, il va falloir payer.

Shun sort alors un collier d'or et d'argent qui se trouvait autour de son cou. Charon accepte mais dit que cela ne suffit pas pour Seiyar. Malgré tout, il accepte des les laisser monter à bord. Au milieu du Styx, Charon se lève et pousse Seiyar hors du bateau. Des âmes torturées l'attrapent et tentent de le pousser vers le fond. Shun lance alors sa chaîne



d'Andromède et l'aide à sortir malgré les coups que lui donne Charon. En réponse, Seiyar - qui a réussi à sortir de l'eau - lance ses météores, ce qui pousse Charon hors du bateau. C'est désormais à lui d'être attiré par les morts mais, malgré sa méchanceté,

sur la terre ferme. Seiyar lance ses météores et grâce à son bâton - qu'il tourne très vite - Charon réussit à arrêter les attaques de son adversaire. Mais



Seiyar intensifie ses coups et réussit à lancer tant de météores que Charon finit par céder. Son armure tombe en miettes et lui se jette dans son bateau pour repartir sur les eaux.

Puis Seiyar et Shun continuent leur route, finissant par arriver devant une immense maison de style grec. Sur la pierre, une inscription : "Première prison, la demeure du jugement".



Shun accepte de le laisser remonter à bord. Pendant ce temps, Shyriu et Hyoga se sont réveillés et courent à travers les montagnes qui jonchent le sol des enfers.

Seiyar, Shun et Charon sont presque arrivés de l'autre côté quand ce dernier leur explique comment fonctionnent les enfers. Ils vont arriver sur la rive de la première prison. En partant de la rive, il y a huit prisons, trois vallées, dix Bolges et quatre Sphères. Tout cela représente le monde des enfers. À peine arrivé sur la berge, Charon provoque Seiyar et lui dit qu'il est temps pour eux de continuer leur combat. Les deux hommes se battent



CONAN

Meurtre sur un

Shinichi était un grand détective qui s'est retrouvé un jour face à deux hommes en noir qui l'ont obligé à avaler un produit qui l'a rajeuni et lui a donné le corps d'un enfant de 10 ans. Aujourd'hui, il vit de nouvelles aventures. Vous pouvez suivre les enquêtes de Conan sur France 3, en DVD, ou encore en manga chez Kana.

L'ENQUÊTE

Le détective Mouri a été choisi comme conseiller sur le tournage d'un film policier dans lequel Yoko, une célèbre actrice, tourne. C'est surtout parce qu'il l'apprécie, qu'il a accepté. C'est un film policier et la scène du meurtre qui se joue aujourd'hui a lieu dans le temple du grand-père de Taïko, qui est assistante de plateau. Conan, qui s'ennuie sur le plateau de tournage, s'amuse avec un puzzle fait d'allumettes qu'il a trouvé sur l'une des caisses. Nachi, qui vient de tourner la scène du meurtre dans le film, vient voir Conan pour lui dire d'arrêter de s'amuser avec ces allumettes. Ran intervient alors et s'excuse pour Conan. Nachi, qui est un séducteur, en profite alors pour tenter de séduire Ran. Mais cette dernière refuse ses avances et Taïko les rejoint, remettant à Nachi une serviette. Ce dernier la prend, invitant Taïko à dîner. Malheureusement, le réalisateur lui dit que Taïko est déjà prise et se marie dans un mois avec Shimazaki. Ran leur souhaite donc d'être heureux et c'est ce moment que

choisit Morio le caméraman pour leur expliquer que ce mariage est en fait une prison qui énerve Shimazaki. Peu après, le grand-père de Taïko - un bonze - vient la voir pour lui demander de bien tout remettre en place et tout nettoyer après le tournage. Conan en profite pour dire à Ran de ne pas oublier de demander à Shingo l'autographe que Sonoko, une de ses amies, lui a commandé. Conan et Ran partent donc à sa recherche. Ils le trouvent caché dans la forêt en compagnie de Morio le caméraman, qui lui montre des photos. Il lui fait un chantage et menace de les dévoi-

ler si Shingo ne lui donne pas de l'argent en échange. La nuit tombée, l'équipe propose à Mouri, Ran et Conan de dîner avec eux. Nachi refuse de manger dans un restaurant aussi minable et se rend à son hôtel. Durant le repas, c'est au tour de Morio de se défilier, prétextant devoir nettoyer ses caméras. Finalement, Taïko part à son tour, annonçant qu'elle va ranger les affaires de son grand-père, qu'elle a dérangées durant le tournage. Conan est de son côté à l'étage, en compagnie de Yoko et Ran, qui discutent maquillage. Conan est étonné en voyant

Shimazaki partir à son tour. Le réalisateur lui demande même de lui prendre des cigarettes. De son côté, Yoko propose à Ran de sortir avec elle.

Une fois déguisée pour ne pas être reconnue, elle sort de l'hôtel-restaurant, accompagnée de Ran et Conan. Elle découvre Taïko effrayée devant l'entrée. Elle l'interpelle, mais Taïko leur dit que tout va bien et file dans l'hôtel. De retour des courses, Conan, Ran et Yoko aperçoivent une ombre qui s'enfuit. Ils se dirigent vers le lieu où elle se trouvait dans le temple et découvrent que Morio Anzai a été assassiné. Conan se met aussitôt en quête d'indices pendant que Ran part chercher la police.



Il découvre que le couteau qui a servi au meurtre est le même que celui qui était utilisé pendant le tournage. Plus près de la victime, il y a également une inscription : "Chien de garde". Il n'y a pas d'empreintes sur l'arme, car le criminel les a soigneusement effacées.

plateau

LES ALIBIS

Le crime a eu lieu à 22 heures. Il a été trouvé par Ran, Conan et Yoko



à 22 heures 30 et la victime est sortie de l'hôtel à 21h30. Mouri conclut que c'est Taïko la meurtrière, car elle a quitté le groupe pendant une heure pour, selon elle, aller ranger les affaires de son grand-père qui vit derrière le temple. Mais cela ne tient pas, car elle est revenue à l'hôtel à 21h30 au moment où Morio quittait l'hôtel et elle est restée dans le hall d'entrée.



Shumazaki a, de son côté, quitté l'hôtel à 21h45 et est revenu à 22h15. Shigo Nachi était quant à lui à l'hôtel Taitan. Il était au bar de l'hôtel jusqu'à 22 heures, puis il s'est rendu dans sa chambre.

Nachi est le principal suspect, car il n'a aucun alibi pour l'heure du crime. De plus, la police a trouvé dans la chambre de Morio des photos de Nachi et

de Ritsuko Akiyama sortant d'un hôtel, alors qu'il s'agit d'une actrice célèbre et d'une femme mariée.

LES SUSPECTS

SHINGO NACHI

23 ans

Acteur principal qui joue aux côtés de Yoko. Son passe-temps est de faire des puzzles avec des allumettes. C'est un acteur très populaire qui plaît beaucoup aux filles.



YOKO 21 ans

Actrice très populaire du moment.



TAÏKO MAMEGAKI

24 ans

Elle est assistante de plateau et se marie dans un mois avec Shumazaki. Elle a passé son enfance dans le temple dans lequel est tourné le film.



LE REALISATEUR

57 ans

C'est lui qui a tenu à ce que Mouri soit conseiller. Il espère ainsi que son film soit un grand film policier.



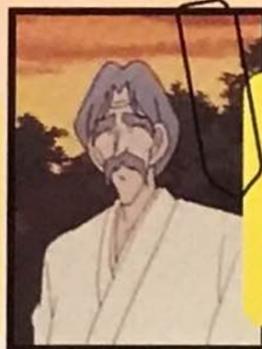
SHUMAZAKI 26 ans

C'est le fiancé de Taïko. Il est timide et ne réalise pas vraiment qu'il va se marier dans un mois avec elle.



MORIO ANZAI 25 ans

Caméraman, il déteste l'idée du mariage et pense qu'il s'agit d'une prison. Il est sarcastique et aime bien taquiner Shumazaki. Il va souvent aux USA. Il fait un chantage à Shingo pour lui extorquer de l'argent.



LE BONZE

75 ans

Il s'agit du grand-père de Taïko. Il possède le temple où le film est tourné.

LE COUPABLE

Conan découvre que le terme "Chien de garde" est en réalité une fausse piste. La victime avait écrit "Grande star". Shigo, qui avait rendez-vous avec lui à 22h30, a trouvé le corps. Il a pris peur et a modifié ce qui était écrit. C'est lui que Ran et Conan ont vu s'enfuir.

Le crime a été commis avant 22 heures. Le bras gauche de la victime est maculé de sang et pourtant, il n'y en a pas sur sa montre, ce qui signifie qu'elle a été enlevée par le tueur. Ce dernier voulait ainsi faire croire que Morio était mort plus tard. Il a pris sa montre, est retourné à l'hôtel, l'a fait sonner, puis il est parti de la chambre pour que Conan, Ran et Yoko le voient sortir à une heure plus tardive. C'est l'assassin qui a écrit le terme "Grande star". En fait, il s'agissait

de Shumazaki qui tentait de créer un alibi pour le véritable assassin qui est Taïko.

En effet, Morio la faisait chanter. Ses parents avaient été tués quand elle était au collège et elle traînait avec une bande, dans laquelle il y avait Morio. Taïko leur avait parlé d'objets de valeur se trouvant dans le temple de son



grand-père et la bande était venue les voler. Au moment où elle a voulu tout avouer à son grand-père, monsieur Sugiyama - l'homme à tout faire du temple - s'est suicidé, rongé par la culpabilité. Taïko s'est alors sentie si responsable, qu'elle ne l'a pas dit. Les années ont passé et Morio est revenu à la charge, la faisant même chanter. Elle a été le voir le soir pour parler avec lui, mais Morio n'a pas voulu l'écouter et l'a agressée. Elle s'est défendue en lui plantant le couteau de tournage dans le ventre. Inquiet, son fiancé Shumazaki l'avait suivie. À son arrivée, il a découvert le drame. Il a effacé les empreintes sur le couteau, a écrit "Grande star" et ensuite, il est revenu à l'hôtel. Puis il est sorti en se faisant passer pour Morio, afin de créer un alibi à sa bien-aimée.

OPALE

il ne restait plus que 100 hommes. Malheureusement, l'île et la Cité d'Or avaient disparu et le roi, fou de rage, condamna Norland à mort pour avoir menti.

À ce moment, Cricket intervient et leur explique que selon lui, l'île de Jaya était bien plus grande, et qu'une partie a été propulsée dans les airs à la suite d'un séisme suivi d'un puissant geyser. Pour se rendre sur l'île céleste, le seul moyen



Gant Fort

est donc d'être propulsé dans les airs avec le Knock Up Stream. Ce phénomène se produit dans un lieu précis au Sud de l'île et le seul moyen de le trouver est de prendre un oiseau du nom de South Bird qui indique le Sud. Grâce à lui, nos amis vont réussir à se propulser dans les airs.

Ils arrivent sur une mer blanche de nuages, se trouvant à plus de 7000 mètres d'altitude. Après avoir été attaqués par un étrange guerrier fou, ils vont être aidés par Gant Fort, un vieux chevalier du ciel barbu. Il va leur expliquer que la cité céleste se trouve 10 000 mètres plus loin sur la mer d'Opale. Nos amis finissent par arriver à la Heavens Gate qui mène à la mer d'Opale. Malheureusement, elle est gardée par l'Amazonie, qui leur demande un droit



BELLAMÉ

Il déteste Cricket et va tenter de le dépouiller de tous les trésors qu'il a trouvés sous l'eau durant sa recherche de la cloche d'or.

d'entrée d'un milliard d'extols. Mais, comme ils n'ont pas d'argent pour s'acquitter de ce droit de passage, elle les laisse prendre la route et ils finissent par se retrouver à

L'histoire se déroule il y a plus de quatre siècles. Norland aimait raconter aux villageois ses aventures maritimes mais personne ne savait s'il disait la vérité ou s'il mentait. Un jour, après un long voyage, il annonça au roi qu'il avait rencontré des gens merveilleux sur une île où se trouvait une cité d'or dotée d'une magnifique cloche en or. Voulant voir cela de ses yeux, le roi prit la mer avec lui et plus de mille hommes. La traversée de la Route de tous les périls fut si difficile qu'arrivé sur l'île,

ÉMER

Le nouveau dieu de Skypea. Il peut contrôler la foudre et sa folie meurtrière va le pousser à vouloir détruire son pays et ses habitants. Il se croit invulnérable, car nul ne peut résister à son pouvoir.

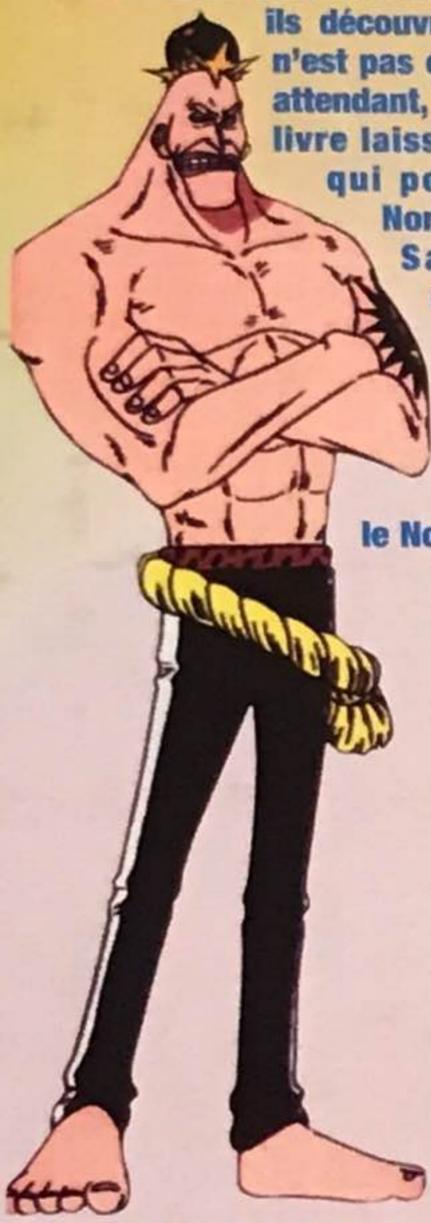


Après le départ du pays d'Alabasta, alors qu'ils sont sur l'océan, le Long Pose se met à indiquer le ciel. Nico Robin leur explique que selon la légende, juste au-dessus, se trouve une île céleste. Le Long Pose est attiré par le magnétisme de cette île. Toujours prêt à se lancer dans de nouvelles aventures, Luffy décide de trouver le moyen de se rendre sur cette île céleste. Son envie grandit quand, dans le brouillard, l'équipage aperçoit des gants ailés qui marchent dans l'océan.

Afin de glaner des informations, nos amis s'arrêtent sur l'île de Jaya et décident de visiter la ville de Mook Town. Ils découvrent que le seul à pouvoir les renseigner sur l'île céleste est un dénommé Monblanc Cricket qui habite de l'autre côté de l'île. Arrivés là-bas,

ils découvrent que Cricket n'est pas encore arrivé. En attendant, ils consultent un livre laissé sur une table qui porte le nom de Norland le menteur.

Sandy explique qu'elle connaît ce livre et le lisait quand elle était petite. C'est un livre publié et très célèbre dans le North Blue.

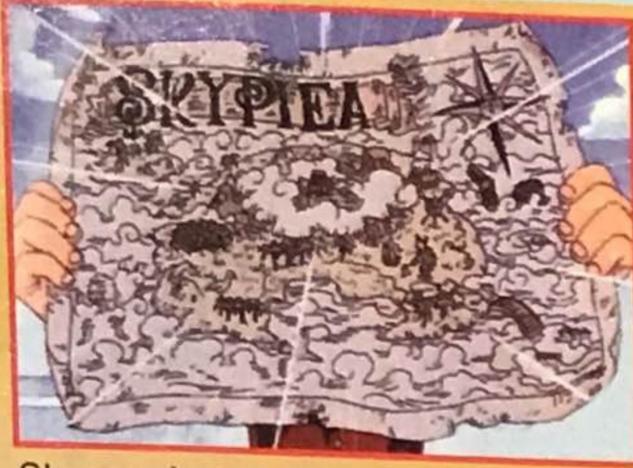


MONBLANC CRICKET

Il est commandant en chef de la Ligue des Primates Unis. C'est le descendant de Monblanc Norland et, comme tous ses aïeux, il cherche la Cité d'Or, afin de prouver que son ancêtre n'était pas un menteur.



la ville céleste



Skypea, le terre divine. Ils vont être accueillis par Conis et son père, sur Angel Beach. Mais cette rencontre va être de courte durée.

Le Capitaine McKinley se lance, en effet, à leur poursuite et, pour ne pas s'être acquittés de leur droit d'entrée, ils vont être considérés hors-la-loi. Nami, Robin, Chopper et Zoro vont finalement être arrêtés et conduits à l'autel du sacrifice.

Bien évidemment, Luffy, Sandy et Pipo décident de partir à leur rescousse. Ils vont alors découvrir Upper Yard, le morceau de l'île de Jaya qui avait été propulsé dans les cieux. C'est sur cette île que Norland

s'était arrêté. Luffy, Sandy et Pipo vont devoir affronter Satori dans la forêt qui, grâce à

des boules piégées, va leur donner du fil à retordre.

Pendant ce temps Nami, Robin, Chopper et Zoro - qui sont piégés dans le Vogue Merry sur l'autel du sacrifice - sont attaqués par Shura, le chevalier céleste. Une fois de plus, Gant Fort viendra à leur rescousse.

C'est dans ces circonstances que nos amis découvrent qu'ils se retrouvent malgré eux dans une guerre opposant Shandia à Ener. Shandia est le chef du peuple qui vit sur Upper Yard. C'est ce peuple que Norland avait rencontré quatre cents ans plus tôt. Ener est le nouveau dieu de Skypea. Avant lui, c'était Gant Fort qui faisait office de dieu. Mais depuis qu'il a été battu, Ener a pris la place. Le pire est que, grâce à son pouvoir qui lui permet de contrôler l'électricité, il est tout puissant et intouchable. Qui plus est, il est protégé par quatre puissants chevaliers, Satori, Shura, Gedatsu et Ohmu. Cette guerre cache cependant



Ohmu

un terrible secret. En réalité, tout cela fait partie d'un plan mis au point par Ener. Il a décidé de détruire Skypea et tous ses habitants. Il espère ensuite grâce à cela rejoindre un lieu inaccessible du nom de Fairy Vearth. Personne ne peut l'arrêter, car son pouvoir de contrôler l'électricité et la foudre le rend intouchable. Mais une personne est capable de résister à son pouvoir. C'est son adversaire parfait, il s'agit de Luffy. En effet, avec un corps en caoutchouc, l'électricité n'a aucun effet sur lui.



Shura



NARUTO

Dans la série Naruto, tous les pouvoirs des personnages sont basés sur le Shakra. Mais peu comprennent de quoi il s'agit et en quoi cela consiste. Découvrez donc les secrets du Shakra. La série Naruto est visible sur la chaîne Game One ou en DVD chez Kana Vidéo. Le quatrième coffret sortira dans les jours qui viennent.

Le Shakra

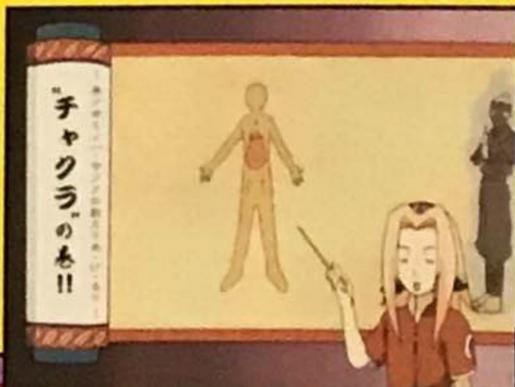


Le Shakra de Naruto

Naruto a un Shakra de couleur rouge très puissant. Ce n'est pas le sien en réalité, mais celui de Kyubi le renard à sept queues, enfermé au fond de lui. Quand Naruto est en difficulté, Kyubi lui donne un peu de son énergie qui est immense.

LE CONCEPT DU SHAKRA : LA BASE DES CAPACITÉS D'UN NINJA

1 Le Shakra est essentiellement l'énergie nécessaire pour réaliser une technique ninja. Il est le plus souvent utilisé pour lancer des attaques de type Genjutsu ou Ninjutsu.



3 L'énergie spirituelle est largement intensifiée grâce à l'entraînement, la pratique et l'expérience. Il s'agit de la capacité cérébrale, comme par exemple la concentration, la réflexion...



2 Il y a l'énergie physique accumulée à partir de chacune des cellules du corps humain. C'est celle déployée lors d'exercices physiques, comme la course à pied, le sport...

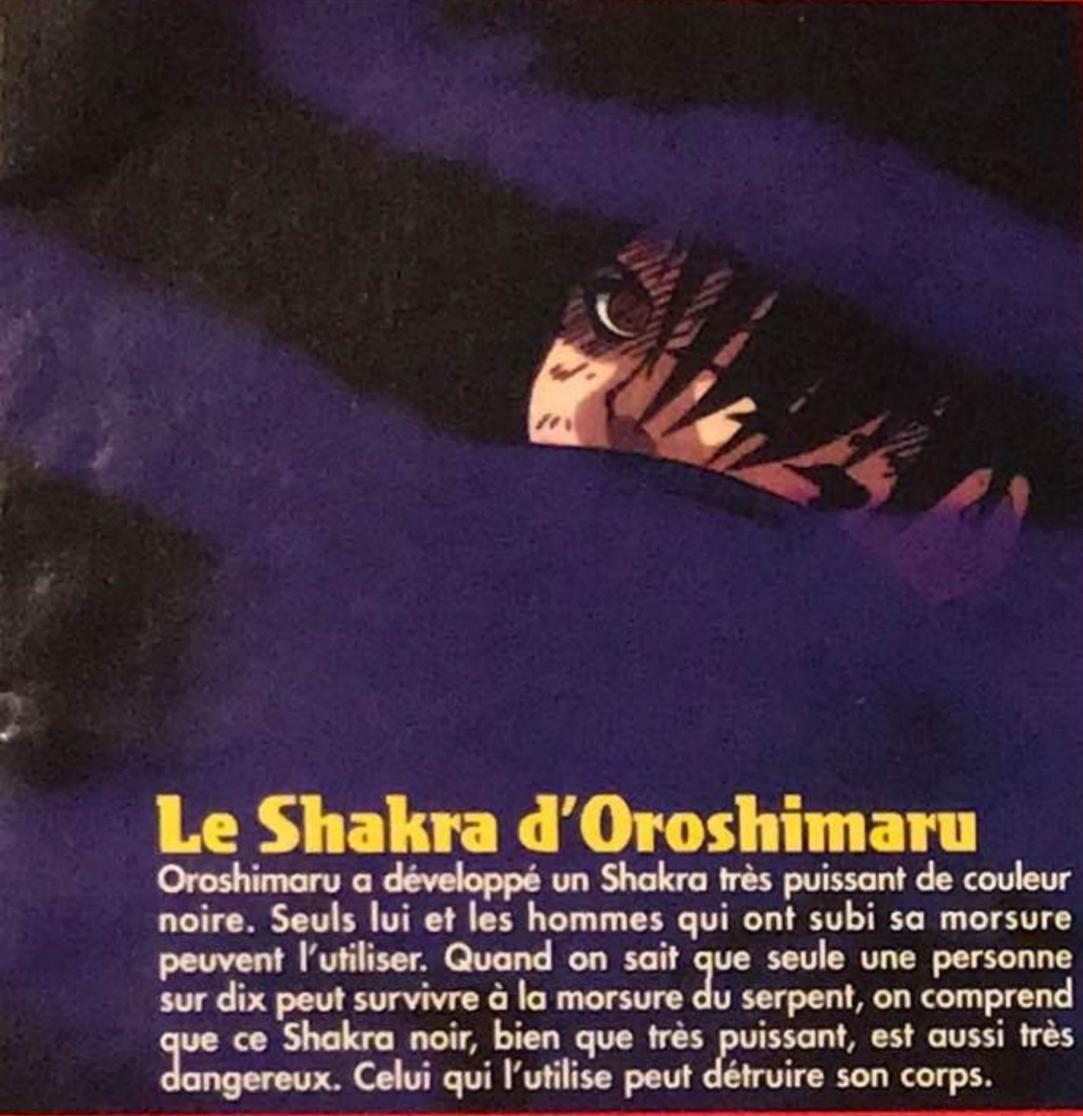


4 Ces deux énergies combinées forment le Shakra. Ce qui signifie que deux types d'énergie sont extraits du corps, simultanément.



Le Shakra normal

Il est reconnaissable à sa couleur bleue. C'est sous la forme d'une sorte de fumée bleue qu'il apparaît. Étant donné que le Shakra utilise l'énergie spirituelle, il faut contrôler ses émotions en toute circonstance. Pour garder la bonne quantité de Shakra, il faut faire le vide dans son esprit et être totalement détendu. De plus, les ninjas utilisent leurs Shakra lors des combats, ce qui rend les choses plus difficiles, puisqu'une partie du Shakra vient de ses réserves de force physique. Selon ses capacités, le ninja peut faire tout ce que son imagination est capable de créer, allant du clonage à l'emprise sur son environnement. Celui qui épuise tout son Shakra perd la vie.



Le Shakra d'Orochimaru

Orochimaru a développé un Shakra très puissant de couleur noire. Seuls lui et les hommes qui ont subi sa morsure peuvent l'utiliser. Quand on sait que seule une personne sur dix peut survivre à la morsure du serpent, on comprend que ce Shakra noir, bien que très puissant, est aussi très dangereux. Celui qui l'utilise peut détruire son corps.



Le Shakra de la vie

Seuls ceux qui ont appris la médecine peuvent utiliser de tels Shakra. C'est le cas entre autres de Tsunade. Le Shakra vert est un Shakra médical. Il permet de guérir les malades et soigner certaines blessures. C'est l'un des plus difficiles à maîtriser et c'est pour cela, qu'il y a peu de médecins.

Le Shakra peut être invoqué, grâce à certaines positions des mains. Quand on a appris à gérer son Shakra, on peut le modeler à volonté. Modeler les Shakra consiste à combiner l'énergie corporelle et l'énergie spirituelle pour les mélanger dans le corps. Une fois qu'elles sont bien malaxées, le ninja peut créer aussi bien une attaque de feu et de glace qu'un vent d'illusion ou un tremblement de terre.



La quantité des deux énergies nécessaire dépend de la technique que l'on veut utiliser. Ce qui signifie qu'il faut en permanence les équilibrer et les contrôler. Un jeune aspirant ninja va être capable d'invoquer un grand Shakra pour exécuter une puissante attaque. Mais s'il ne peut équilibrer ou contrôler son énergie, sa technique ne sera pas très efficace.

Si on utilise trop vite son Shakra, on est très rapidement fatigué et on en devient vulnérable. Si on l'épuise, on perd la vie. L'entraînement de base qui permet de le contrôler, consiste à grimper sur un arbre ou sur un mur en marchant et sans utiliser ses mains. Le but de cet entraînement est d'être capable d'utiliser la bonne dose de Shakra au bon endroit. Même les ninjas confirmés trouvent cet exercice difficile. Le Shakra nécessaire à cet exercice demande un équilibre très précis. Concentrer son Shakra dans ses pieds est l'exercice le plus difficile. Celui qui maîtrise cette technique peut, en théorie, maîtriser presque toutes les techniques ninja. L'exercice suivant consiste à marcher sur l'eau. Seul celui qui a réussi le premier exercice qui consiste à marcher sur l'arbre peut effectuer ce second, qui est beaucoup plus difficile.



MOBILE SUIT GUNDAM SEED

Qu'est-ce

En septembre, sortira le premier DVD de la seconde série nommée Gundam Seed Destiny. Elle sera certainement diffusée sur MCM tout comme la série Gundam Seed. Découvrez dans le texte qui suit, les soldats envoyés par l'alliance terrienne pour détruire nos héros ainsi que leurs Gundam de combat.

Le Blue Cosmos

Le Blue Cosmos est l'organisation secrète qui gère l'Alliance Terrestre. Puissamment armée, elle a un poids politique assez important pour contraindre une nation à se ranger de son côté. Les rares pays neutres ont dû céder à leur demande. Orb est le seul à avoir refusé. Le Blue Cosmos a alors envoyé son armée pour obtenir leur reddition.

Shani Andras

Originaire de la Terre, c'est le pilote du Gundam Forbidden et le plus étrange des trois membres du groupe. Il est, en effet, très heureux de son sort. Grâce aux améliorations que les drogues lui ont apporté, il se prend pour l'être le plus fort du monde. Il est totalement incontrôlable, refuse d'obéir et se dispute tout le temps avec Crot. À cause de lui, plusieurs missions ont échoué. Il va même jusqu'à combattre ses coéquipiers. Il va être tué par Yzak Jule pendant la destruction de son Gundam Forbidden.

Crot Buer

Originaire de la Terre, c'est le pilote du Gundam Raider. Crot est très fort et puise sa puissance dans son instabilité. Les drogues qui l'ont amélioré pour le rendre aussi fort que les coordinateurs le rendent totalement instable voire complètement fou, quand il pique une crise de nerfs. Il se dispute très souvent avec Shani et fait la plupart du temps échouer les missions. C'est un grand fan de jeux vidéo qui passe son temps libre sur ses diverses consoles. Il perdra la vie à la fin de la série.

que le Blue Cosmos ?

Forbidden GUNDAM GAT-X252

Il est piloté par Shani Andras et peut combattre sous l'eau. Son blindage est bien plus résistant que tous les autres. D'ailleurs, il peut dévier les tirs lasers par un champ magnétique généré par son bouclier sur le dos. Cette capacité lui permet non seulement de dévier les lasers mais aussi de les rediriger vers ses ennemis. Ce puissant champ de force consomme cependant beaucoup d'énergie, ce qui le contraint à des attaques rapides. Il fait partie de la série des GAT-X200 et son arme principale est une grande faux qui peut tout découper.

Fiche technique

Taille : 17,47 m - **Poids :** 85,33 tonnes
Armement : Igelstellung 75 mm multi-barrel CIWS x 2, mitrailleuse Armfeuer 115 mm x 2, canon à plasma Hresvelgr x 1, Eckzahn 88 mm railgun x 2, Faux Nidhoggr x 1, Geschmeidig Panzer energy deflection armor x 1.

Orga Sabnak

Originaire de la Terre, c'est le pilote du Gundam Calamity. Amélioré par Blue Cosmos avec différentes drogues, il combat à la fois l'équipage de l'Archangel, les habitants d'Orb et les coordinateurs. Grâce à ses drogues, il est plus fort que les coordinateurs. Le problème, c'est que ces drogues créent non seulement une dépendance, mais en plus une instabilité proche de la folie. Dans ses moments de répit, c'est un homme calme qui aime la lecture. Au sein de l'équipe, il tente de garder une cohésion en se plaçant comme chef. Mais il a beaucoup de mal à contrôler la folie meurtrière de ses hommes. Il va perdre la vie en faisant exploser son robot le Calamity contre le Gundam Justice de Athrun Zala.

Calamity GUNDAM GATX-131

Alimenté par un réacteur nucléaire, il a une autonomie assez courte. Il fait partie de la génération GATX-100, dont les capacités principales proviennent de sa puissance de feu. Créé pour les combats terrestres éloignés, il peut, grâce à son puissant canon, éliminer des ennemis à distance. Il peut à peine voler et est incapable d'aller sous l'eau.

Fiche technique

Piloté par Orga Sabnak, il appartient à l'Alliance Terrestre. Taille : 18,26 m
Poids : 81,48 tonnes
Armement : "Schlag" 125 mm x 2, "Scylla" 580 mm x 1, "Kaefer Zwei" 115 mm x 1, "Todesblock" 337 mm bazooka plasma.



Azrael Muruta

C'est le chef du Blue Cosmos et sa véritable mission est d'éliminer par tous les moyens les coordinateurs. C'est lui qui a fait concevoir les trois MS Gundam GAT (le Calamity, le Forbidden et le Raider) pour créer sa propre armée de super combattants. C'est aussi lui qui a créé la drogue spéciale qui a permis à Shani, Orga et Crot de devenir aussi forts. Lors du combat contre Orb, il a pu réellement tester les capacités de ses super soldats. Il va ensuite diriger la bataille contre les Plant (la base des coordinateurs), depuis le vaisseau Dominion commandé par Nathalé. C'est un homme totalement fourbe qui n'est motivé que par la gloire et la puissance.

Raider GUNDAM GAT-X370

Fiche technique

Piloté par CROT BUER
Armement : Mitrailleuse 80 mm, 2 mitrailleuses 76 mm, canon énergétique Ahura Mazda 100 mm, marteau Mjolnir.
Taille : 17,94 m - **Poids :** 84,9 tonnes.

C'est la plus rapide des trois machines. Elle est capable de modifier sa structure pour s'adapter aux diverses phases d'un combat. Conçue pour les combats aériens, elle est aussi, des trois Gundam, celle qui dispose de la plus grande autonomie. Son arme principale est une énorme boule accrochée à une chaîne.

DRAGON BALL Z Transformations

L'un des éléments clef de la série Dragon Ball Z est bien sûr ses multiples fusions qui permettent aux différents protagonistes, comme Sangoku, d'évoluer pour devenir encore plus fort. Nous allons vous faire explorer les différentes fusions pratiquées par les méchants, tout au long de la série.

Petitcœur

Premier méchant de la série à pratiquer une fusion, c'est aussi un personnage complexe, car il est issu d'une séparation et ses différentes fusions ne font que pour lui permettre de se reconstituer. En fait, seuls deux noms ont été utilisés pour définir le personnage de Petitcœur. Aussi, pour des questions de compréhension, nous allons utiliser les noms japonais.



Piccolo Daimahou MA Superior

(Satan Petitcœur)

Après avoir été libéré de sa prison sous-marine par le roi Pilaf, Piccolo a décidé de conquérir le monde. Sa première mission a été de récupérer les boules de cristal, afin de rajeunir pour récupérer la force qu'il avait dans sa prime jeunesse. Après plusieurs tentatives pour dominer le monde, il s'est fait éliminer par Sangoku.



Piccolo (Petitcœur)

Après être revenu du royaume des morts, il s'est retrouvé sur la planète Namec. Il a alors fusionné avec un guerrier Namec du nom de Nail. Grâce à cela, il a pu aider Sangoku à vaincre Freezer. À l'arrivée des cyborgs, Petitcœur s'est rendu au palais de Kami Sama (le Tout Puissant) pour fusionner avec lui. Bien que Sangoku le surnommait Kamicolosama (fusion de Kami Sama et Piccolo), il a tenu à ce qu'on l'appelle juste Piccolo (Petitcœur).

Piccolo Daimahou MA

(Satan Petitcœur)

Piccolo vient de la planète Namec. Il était encore enfant quand il a atterri sur Terre. Étant donné que ceux de son espèce sont sensibles aux émotions des autres, il a un jour décidé de se séparer en deux entités bien distinctes, le bien et le mal. Le premier portait le nom de Kami Sama (Tout Puissant) et le second Piccolo Daimahou appelé aussi MA (Satan Petitcœur). Après une tentative infructueuse pour dominer le monde, il a été enfermé par le maître de Tortue Géniale.



Kami Sama

(Le Tout Puissant)

Vêtu de la grande robe blanche, il veille sur le monde, comme un dieu. C'est lui qui offrira à Sangoku son entraînement final. Lors du combat contre les cyborgs, le Tout Puissant a fusionné avec Piccolo, afin de lui proposer de fusionner avec lui et de redevenir le puissant guerrier qu'il était avant leur séparation.

ions et Fusions des méchants



MA Junior (Petitcœur)

Juste avant de mourir, MA a craché Petitcœur contenant une grande partie de sa personnalité. Il a grandi seul dans la forêt, jusqu'à ce qu'il soit en mesure de lutter et de se venger de Sangoku. Il a alors participé au tournoi des arts martiaux, mais a été vaincu. Ne pouvant se venger, il a attendu une heure jusqu'à l'arrivée des guerriers de l'espace, bien plus forts que lui. Avec le temps, il a changé peu à peu, éliminant ses mauvaises notions qui le contrôlaient et faisant de lui un monstre. Il a alors changé de nom pour s'appeler Piccolo (Petitcœur).



Freezer

Premier méchant de la série à être capable de se transformer, Freezer est issu d'une famille où tous les membres sont capables de se transformer. C'est le cas de Cooler, son frère qui apparaît dans le cinquième film.



Freezer

Première transformation

Dans son état normal, autrement dit en première transformation, Freezer a 320 000 points de puissance. Dans cet état, il est aussi fort que Végéta et est capable en concentrant toute son énergie de détruire une planète entière.



Freezer

Troisième transformation

Pour vaincre Petitcœur, Freezer utilisera cette transformation mais malgré sa grande puissance, il ne réussira pas à le vaincre. Il va alors se transformer une fois de plus, afin d'utiliser sa puissance au maximum.

Freezer

Seconde transformation

Dans l'épisode 79, Freezer utilise cette seconde transformation, afin de combattre Crillin, Sangohan et Végéta. Il réussira à les battre sans problème, mais sera vaincu par Petitcœur. Dans cet état, il est à 50 % de sa puissance soit 60 000 000. Petitcœur, qui est au même niveau, va l'obliger à se transformer une seconde fois.



Mecha Freezer

Après le combat contre Sangoku, Freezer a été presque détruit. Récupéré par son père, le général Zorg, il va être reconstitué et remonté avec des éléments mécaniques. Il viendra sous cette forme sur Terre, afin de se venger de Sangoku.



Perfect Freezer

Transformation finale

Sous cette forme, Freezer peut contrôler toute sa puissance, soit 120 000 000. Il peut en un simple rayon d'énergie faire exploser une planète. Sa puissance est telle, qu'il peut même contrôler ses membres découpés. Il est d'une puissance telle, que Sangoku a dû se transformer en super guerrier pour le vaincre.



Cell

Cell est une sorte de monstre créé à partir de diverses cellules prélevées sur diverses personnes, comme Sangoku. Il a été créé dans le seul but de s'améliorer et vaincre Sangoku et ses amis. Il est également conçu pour se transformer et fusionner à la fois.



Cell Cocon

Cell est plus proche de l'insecte que de l'humain. Il a besoin d'une longue période de mutation pour avoir sa forme adulte finale. Enfermé dans une carapace, il reste endormi à la manière des chenilles dans un cocon.



Cell première transformation

Une fois sorti de son cocon, il va, à l'aide de sa queue, qui ressemble à une seringue, absorber l'énergie des humains des villes aux alentours, afin de devenir assez puissant pour vaincre Petitcœur.

Cell seconde transformation

Cell a été conçu pour absorber les cyborgs et fusionner avec eux. Sous cette forme, il a absorbé le cyborg C17. Le mélange des deux puissances le rend supérieur à Sangoku et Végéta en Super guerriers de premier niveau. Quand Végéta se sera entraîné pour atteindre le niveau 2 du Super guerrier, il trouvera Cell trop faible et le laissera trouver C18.

C17

Il a entre autres la capacité de créer des champs de force et sa puissance est équivalente à celle des Super guerriers.



Perfect Cell

Quand Végéta l'a laissé partir, il est allé chercher C18, afin d'atteindre son niveau final. Grâce à cela, il va atteindre son maximum de puissance. Sous cette forme, il est presque invulnérable et peut même se reconstituer. Il peut aussi créer de petites créatures qui l'aident à combattre.

C18

Il est d'une puissance aussi grande que C17 et le mélange des deux donne à Cell un pouvoir presque illimité.



BOU (Bou Bou)

Le mélange de l'esprit du démon Bou et de Dai Kaïo Shin va donner un être au cerveau d'enfant. Malgré tout, il est d'une grande puissance et peut transformer ses adversaires en biscuit pour les manger. Il n'y a rien de méchant en lui, ce qui va lui permettre de devenir ami avec Hercule.



Majin Bou 1

(Bou Bou)

En voyant son petit chien se faire tirer dessus, il va avoir un sentiment de rage confus qui va libérer la force démoniaque qui était enfouie au fond de lui.



Majin Bou 3

Après avoir été attaqué par Gotrunks - la fusion de Trunks et Sangohan - il va le poursuivre pour l'absorber et obtenir sa grande puissance.

Gotrunks

Il est non seulement capable de se transformer en Super guerrier, mais en plus, il peut créer des versions fantomatiques de lui.

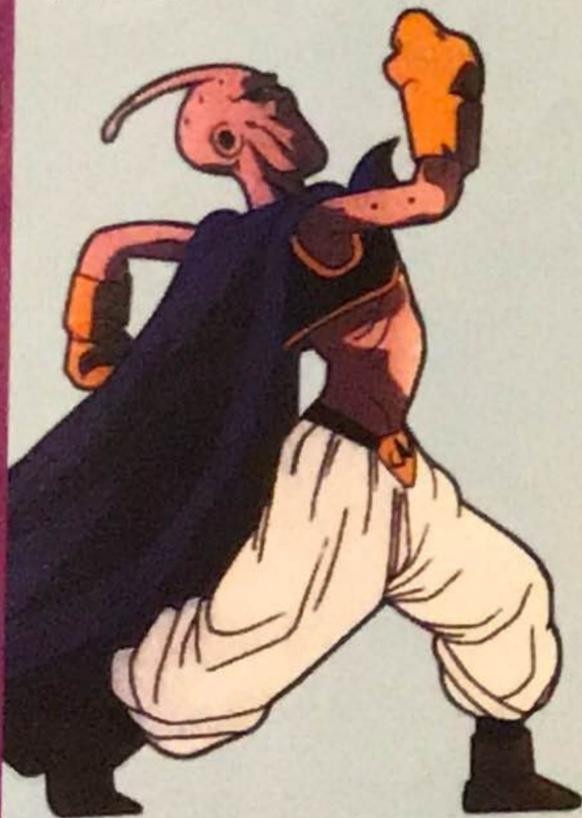


Majin Bou 5

Après avoir reçu un entraînement poussé de Dai Kaïo, Sangohan est revenu sur Terre pour mettre fin aux agissements de Bou.

Sangohan

Malgré sa grande puissance, il va être absorbé et Bou va obtenir son physique en plus de ses pouvoirs.



Majin Bou 2

Après avoir transformé des milliers de personnes en gâteaux et les avoir absorbés avec sa corne énergétique, il va tenter de conquérir le monde, pour finir sa course au palais du Tout Puissant.



Majin Bou 4

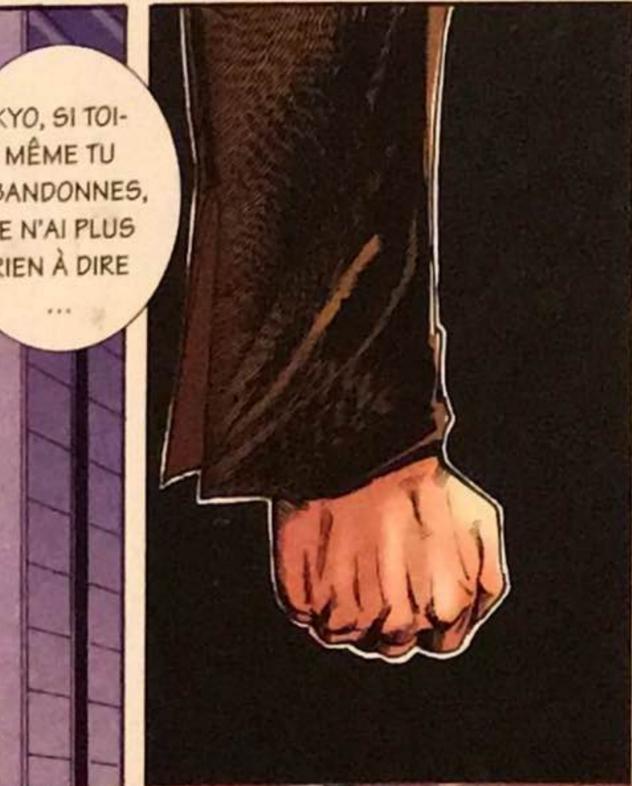
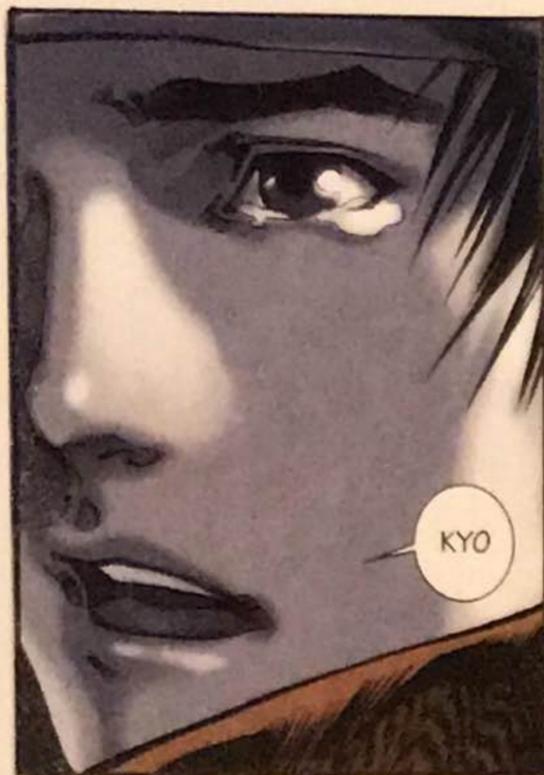
Bou va absorber Petit-cœur, ce qui va lui donner ses pouvoirs. Il va du coup avoir le physique de Petit-cœur.



Super Majin Bou

C'est la forme originale de Bou, tel qu'il a été créé. Mais à cause de sa fusion, il a connu de multiples transformations. Après avoir récupéré sa puissance maximum, il a aussi repris sa forme de guerrier monstre parfait. A la fin de la saga, après avoir absorbé Sangohan, Sangoten, Trunks, Petit-cœur et bien d'autres, il se retrouve avec son physique de départ.

THE KING OF FIGHTERS



KYO, SI TOI-MÊME TU ABANDONNES, JE N'AI PLUS RIEN À DIRE ...

QUEL GENRE DE COMBATTANT JE SERAI ?

JE SERAI
PATIENT
...



J'ATTENDRAI
LE TEMPS QU'IL
FAUDRA... CAR JE
SAIS QU'UN JOUR
TU RETROUVERAS
TOUTES TES
FORCES !

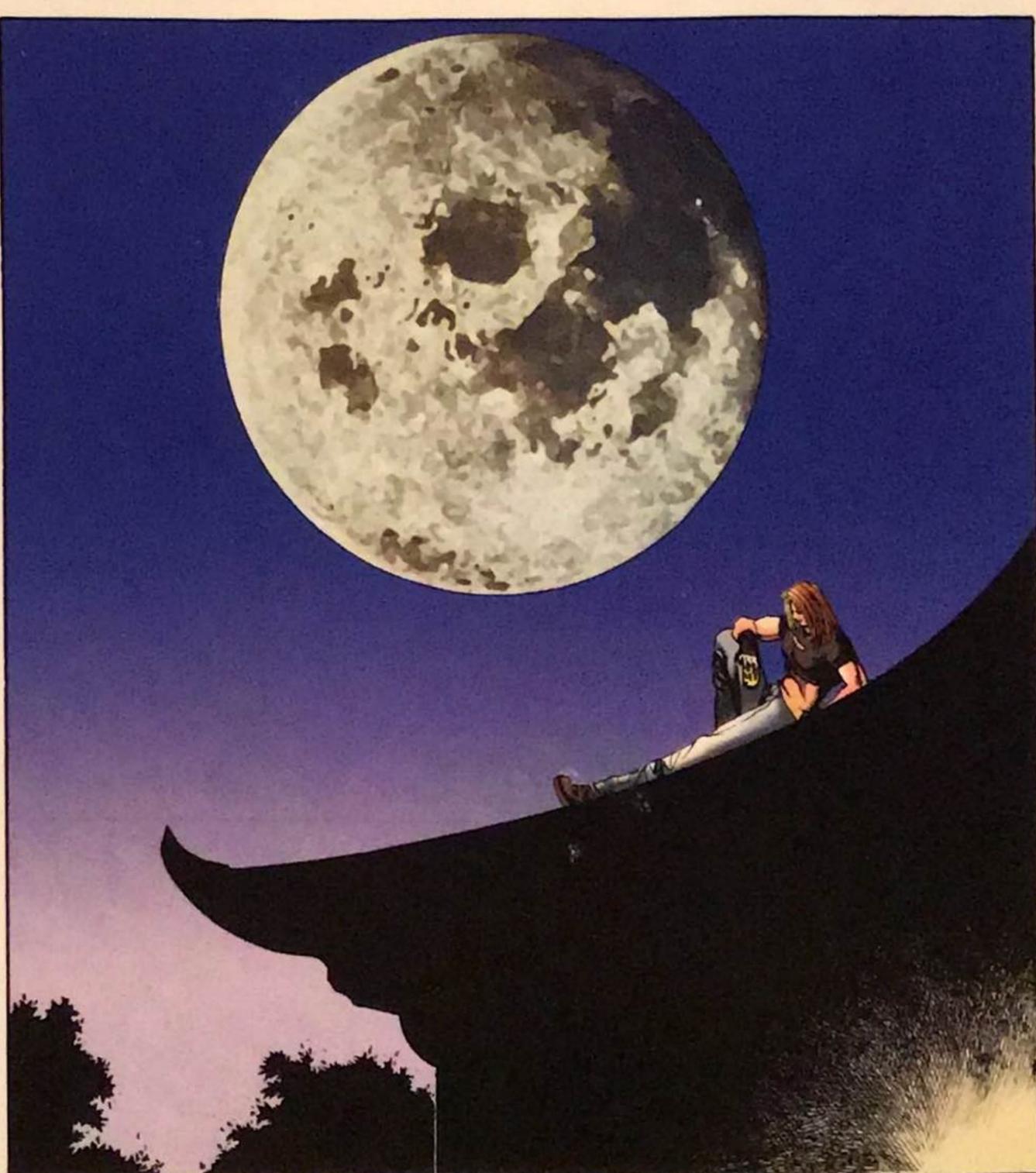


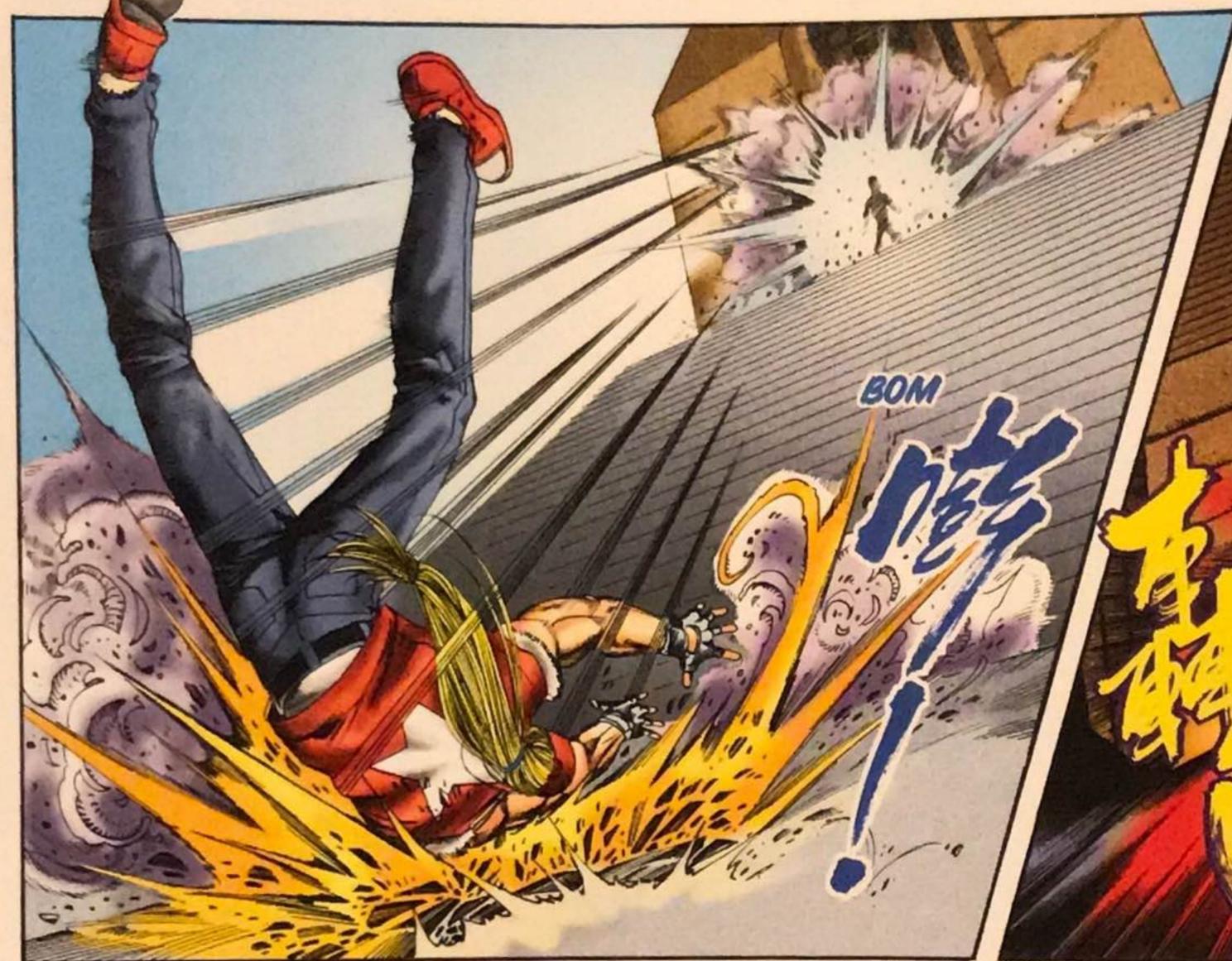
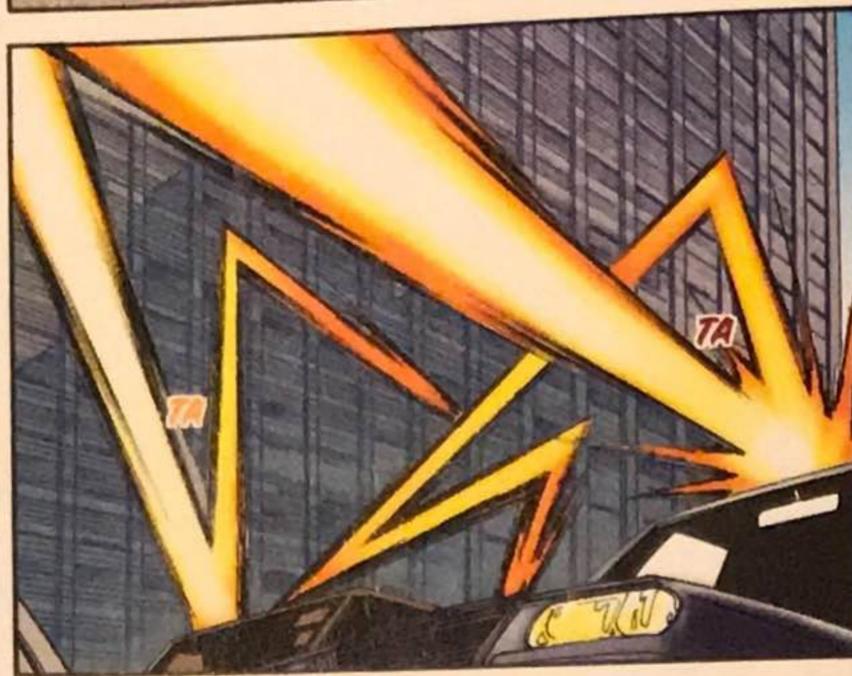
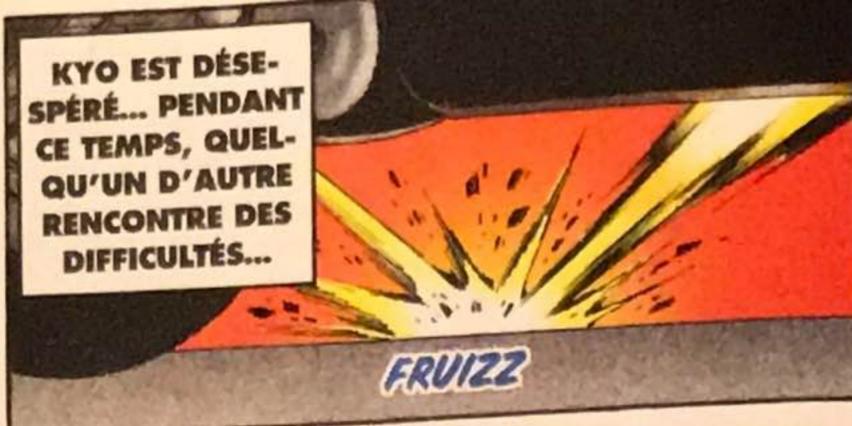
**ÉTÉ 96
C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE
J'ÉCRIS DANS CE JOURNAL, CAR
C'EST AUJOURD'HUI LE JOUR
QUI MÉRITE LE PLUS D'ÊTRE
GRAVÉ DANS MA MÉMOIRE. J'AI
RENCONTRE DANS LA RUE CELUI
QUE J'ADMIRE LE PLUS, KYO
KUSANAGI... JE JURE DE LUI
DEMANDER DE M'ENSEIGNER...**



GLOU
GLOU

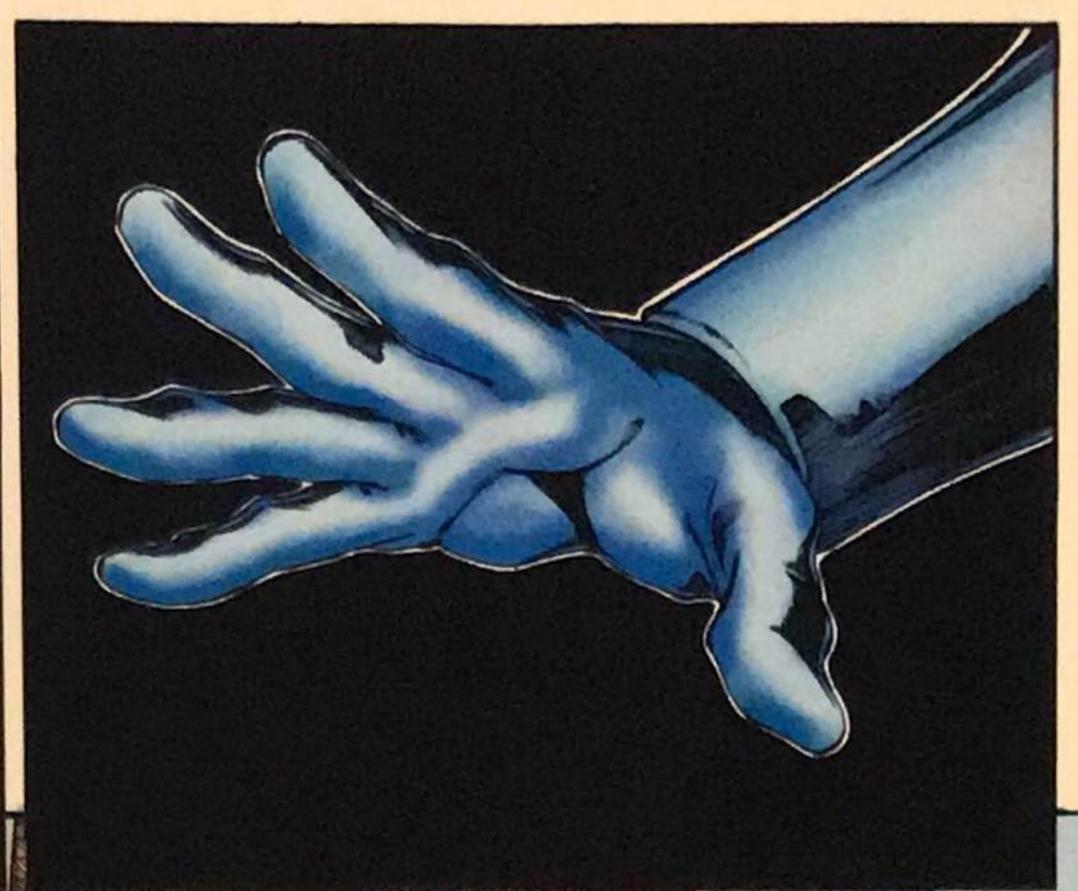
DEUX
IMBÉCILES
!











L'HORLOGE
AVANCE, MON
CŒUR BAT...
IL DISPARÂIT !
MAIS POURQUOI
SOURIT-IL ?



CE MONSTRE
S'EST CALMÉ
D'UN COUP. !
JE RÊVE OU JE
SUIS DÉJÀ
MORT...



ÇA VA ?

OUI !
JUSTE DES
ÉGRATIGNURES,
ET VOUS ?



IL FAUT EN PARLER À CHIZURU !

OROCHI ? C'EST LUI QUI AURAIT EMMENÉ GEESE ?

LE DESSIN SUR SA POITRINE ME RAPPELLE CE QUE DISAIT CHIZURU À PROPOS D'UNE FORCE NOMMÉE OROCHI !

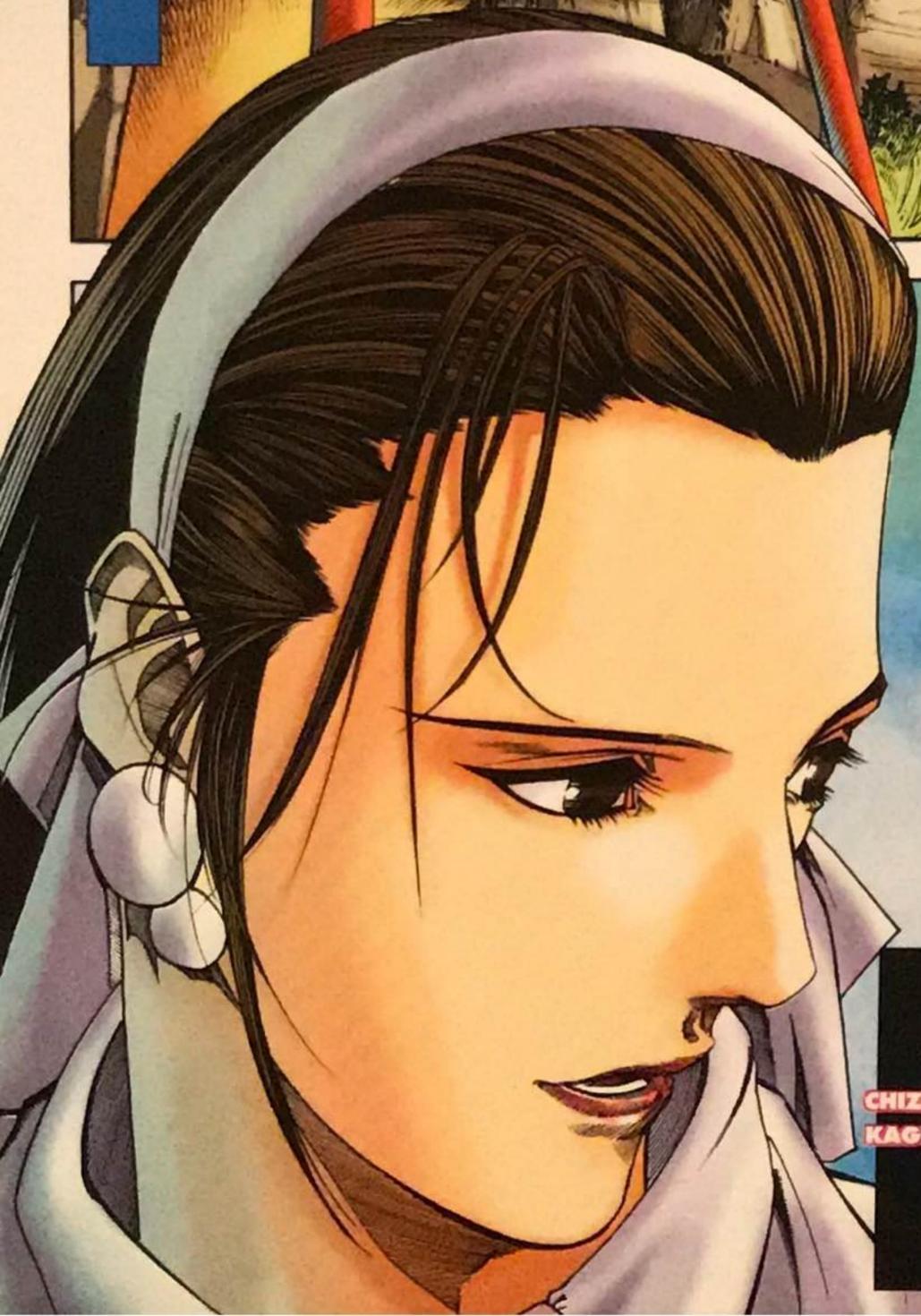


MAI... QUE DISAIS-TU TOUT À L'HEURE ?



UNE FOIS SUR PLACE...

JE DOIS TROUVER GEESE... PARTONS AU JAPON !



CHIZURU KAGURA



KING

DÉSOLÉE, TU NE PEUX PAS RENTRER... ATTENDS-MOI LÀ !

OK



KING PENSE
QU'OROCHI S'EST
RÉVEILLÉ ET QU'IL
EST MANIFESTÉ EN
DE NOMBREUX
ENDROITS... MÊME
NOUS CONFIRME QU'IL
A VU DES TRACES
DE CE RÉVEIL !



POURANT,
JE SENS
UN DANGER
...



SES LIENS
SONT TOUJOURS
LÀ... LE MIROIR
YATA AUSSI !
OROCHI N'A PAS
PU SE LIBÉRER...
KING SE
TROMPE !



TELECHARGE-MOI !
ENVOIE MANGAS 58502
AU 81617

LES MANGAS DEBARQUENT SUR TON MOBILE

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

1,50€/envoi + prix du sms
2 sms maxi

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

Par TEL : **08 99 700 793**
1,35€/appel + 0,34€/min

57620	60432	58359	57491	08755	49905	06408	09388
58359	96965	34993	14240	57620	86792	03030	
03057	07225	58693	05634	58562	28508	92897	03058
07438	+ DE MANGAS ENVOIE : JAPAN au 81617						
25547	14778	55721	11257	51965	75991	29798	25589
15441	+ DE DRAGONS ENVOIE : DRAGON au 81617						
25725	89769	05907	10314	75456	 REJOINS NOTRE TRIBU ! envoie CPCHAT au 61617* 0,35€/ENVOI + PRIX DU SMS aussi par tel 08 92 70 25 35 0,34€/MIN		
68979	31193	84552	31013	14108			

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

HIT	SERIES TV	79940	16997	58494	46424	85052	79953	33929	28454	46434	07392	92252	82143	70728	30286	88817	55675	80134	54260	54257	70806	74082	70807	21308	46080	68134	82142	91211	98766	98843	67468	79940	79953	63561	70729	07393	34338	46072	70734	70735	54254	55674	75147	54256	54256	80134	54257	70807	55673	70724	26652	06717	92362
Dragon ball Z	24h chrono - ring CTU 1	Chapeau melon et bottes...	Desperate housewives	Deux ans de vacances	Deux flics à Miami	Dolmen	Drôles de dames	Fort boyard	Nicky Larson	Goldorak	Gym Tonic	Gymtonic	Hawaï police d'état	I'll be there for you, Friends	La fête à la maison	Les brigades du tigre	Les cités d'or	Les mystères de l'ouest	Magnum	Mission impossible	Muppet show	NCIS	La panthère rose	Sex and the city	9 semaines et demie	Atomik circus - Ma pétroleuse	Austin powers	Banlieue 13	Brice de Nice	BO l'exorciste	Bullit	Chapeau melon et bottes de...	Drôles de dames	Etoile des neiges	Ghostbusters	Gladiator - Now we are free	Gladiator v1	Jeux interdits	La soupe aux choux	La valse d'Amélie Poulain	Le flic de Beverly Hills	Le Parrain - The godfather	Le professionnel	Les bronzés (far west mix)	Les bronzés font du ski	Les mystères de l'ouest	Mission impossible	La panthère rose	Pulp fiction	Sexe intentions - pub astra	Space Soap	Super mario	Vendredi 13

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 99 et le 08 92 : services édités par INDEXMULTIMEDIA 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) - Reclamations : contactez hotline.mobile@indexmultimedia.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 indexMultimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse. © Roland Di Costanzo ; © crash-base ; © pepita ; © 64 Telecom ; (c)2005-2006 MagicBerry Co., Ltd All rights reserved



NO DIFFERENCES



solution

Il manque : Une mèche de cheveux, une ombre du visage, une du pantalon, un morceau du bras gauche, un bout de lacet sur la chaussure gauche et un morceau du pantalon. Ont été rajoutés : des pierres et un nuage à droite de personnage. La couleur des yeux est différente et une des lignes de la main est plus petite.

JEUX

ALI DANTIK

solution
02

Retrouve la vraie réplique du personnage ci-contre, parmi les 4 propositions ci-dessous !



01

02

03

04

Magic box

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

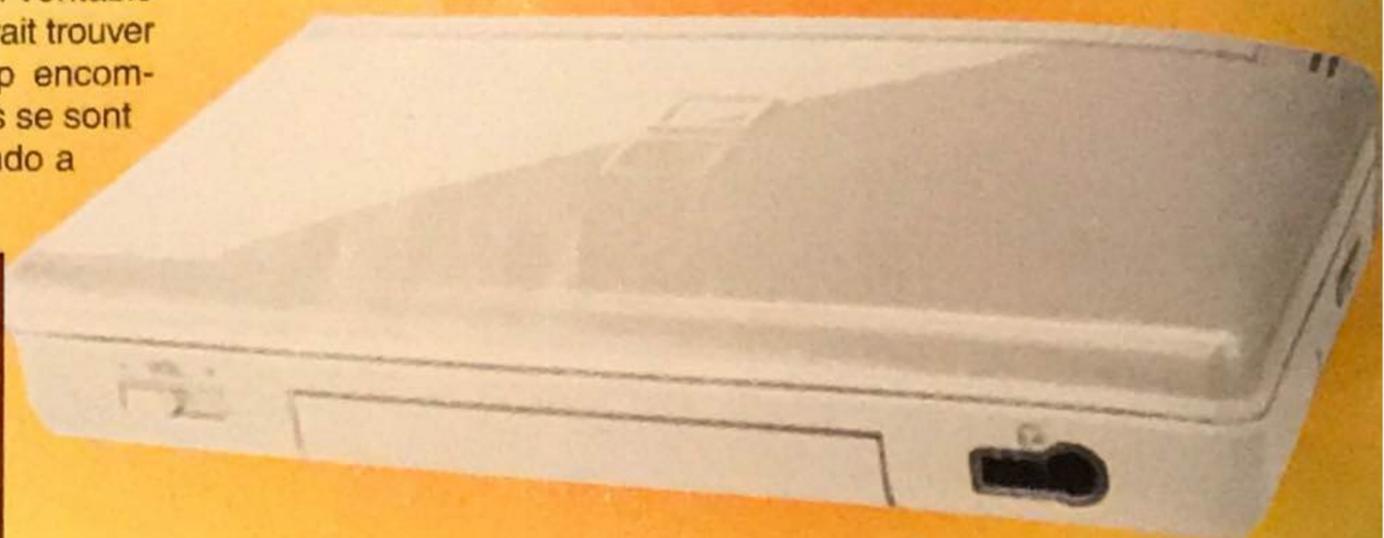
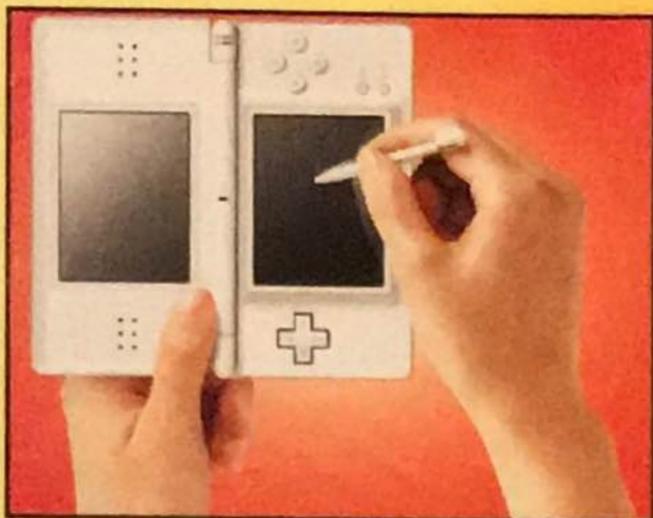


solution

Aldebaran

La petite dernière : la DS Lite

Le lancement de la DS Lite (déjà appelée la DSL par les gamers) pendant les vacances, s'est très bien passé. La console fait un véritable carton dans toute l'Europe. Nintendo devait trouver que la DS classique était un peu trop encombrante, il est vrai que beaucoup de gens se sont plaints de la taille de la console, Nintendo a donc décidé de la relooker complètement.



La console a véritablement fondu, maintenant elle est plus petite mais aussi beaucoup plus légère, il est donc plus facile de la transporter. Lorsque l'on compare l'ancienne DS avec la nouvelle, y n'a pas photo, on se demande même comment on a pu trouver belle une console portable aussi encombrante.

La DSL possède les mêmes caractéristiques que sa grande sœur, vous pouvez toujours jouer aux jeux de la GBA. Bien sûr, vous pourrez aussi toujours utiliser le Wi-fi pour jouer à plusieurs. Le design a également beaucoup changé, la DS a beaucoup plus de style qu'avant. Le relookage de la console est une totale réussite, seule une question reste sans réponse, pourquoi ne pas l'avoir sortie directement ? Ils ont tant besoin d'argent chez Nintendo ?



Encore mieux que bien

La Nintendo DS Lite sort en deux couleurs blanche et noire.

Prix :
149 €.

Elle dispose :

- ▶ D'un contraste réglable.
- ▶ D'un microphone au centre pour un plus grand confort d'utilisation.
- ▶ D'un stylet plus grand et plus pratique : il ne se place plus derrière, mais se glisse sous la console portable.
- ▶ La technologie ayant évolué depuis la sortie de la première DS, la DS Lite est une version luxueuse mais surtout plus agréable et plus technologique que la première.
- ▶ En largeur, elle est même plus petite que la DS.
- ▶ Ses dimensions sont de deux tiers inférieures à celles du modèle original.
- ▶ Plus fine et plus légère, elle pèse 60 g.
- ▶ Les cartouches de jeu se placent à l'avant.
- ▶ La luminosité et la définition de l'écran se sont accrues en même temps que l'autonomie de la console. Les deux consoles n'ont plus rien à voir quand on a la DS Lite en main. Avec cette dernière, on a vraiment l'impression d'avoir une nouvelle console.



The Legend of Zelda Phantom Hourglass

Reprenant le principe et le graphisme de Wind Waker, ce jeu entièrement jouable au stylet réserve bien des surprises. Même les combats se jouent au stylet avec un système où vous devez toucher votre ennemi. Lancer un objet ou en récupérer un se fera de la même façon. Le jeu est sensiblement le même que sur la GameCube et vous devez voyager d'île en île.



Star Fox Command

Star Fox fait partie de ces grosses machines qui sortent à chaque fois qu'il y a une nouvelle console Nintendo. Dans ce nouveau volet, vous pourrez piloter votre appareil de combat à l'aide de l'écran tactile. Vous pouvez même choisir le sens des commandes, si vous êtes droitier ou gaucher. Le jeu reprend un peu la vieille version sortie en France sous le nom de Starwings. Vous devez passer entre des immeubles avec votre avion de chasse pour éliminer vos ennemis.



Mario vs Donkey Kong 2 March Of The Minis

Le premier volet était l'un des meilleurs jeux parus sur la console. Donkey avait enlevé, d'une usine de jouets, tout plein de mini Mario. Votre but était de les récupérer le plus rapidement possible. Dans ce second volet, vous n'allez plus incarner Mario, mais les mini Mario. Vous allez les diriger à l'aide du stylet. C'est une sorte de Limmings et les mini Mario font demi-tour dès qu'ils se retrouvent bloqués par un obstacle. Vous pourrez même les faire exploser, si vous n'y arrivez pas. Il y a aussi un éditeur pour construire vos propres niveaux supplémentaires.



Megaman ZX

Mégaman est ce petit guerrier en armure avec un canon à la place du bras gauche. Cette version est une sorte de suite des jeux Z et X sortis précédemment.

Il se passe dans le futur et vous pourrez constituer une armure faite à partir de celle de Z et X. Le jeu garde

toujours le même principe, vous avancez à travers divers niveaux, comme la jungle, les montagnes enneigées, les fond marins... Vous devrez avancer et éliminer

les obstacles à l'aide de votre canon. Vous aurez aussi la possibilité de contrôler deux personnages jouables, Vent et Aile, qui pourront chacun adopter différentes transformations.



Pokémon Perle et Diamant

Avec ces cents nouveaux Pokémon, vous découvrirez un grand nombre d'évolutions de Pokémon connus. La grande nouveauté de ce jeu, c'est qu'il peut accueillir toutes les autres cartouches Pokémon déjà sorties. Etant donné que sur votre DS vous placez les jeux DS en haut et les jeux Game Boy en bas, vous pourrez du coup mettre deux cartouches Pokémon en même temps et mélanger les deux jeux, entre autres pour récupérer des Pokémon des cartouches précédentes. L'écran tactile vous sera fort utile lors des duels, mais la grande nouveauté est la possibilité de jouer en multijoueur, jusqu'à 16 dans un grand tournoi.



Mario Hoops 3 on 3

Après le base-ball le tennis et le foot, découvrez Mario et le basket. Vous jouez avec deux équipes formées de trois joueurs provenant de la Team Mario. Bien sûr, le jeu est

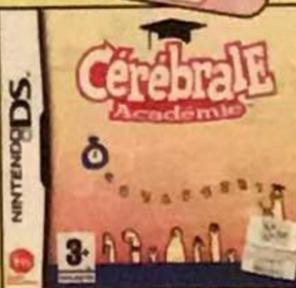
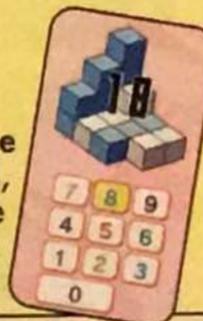


survolté, les effets sont multipliés par 100 avec des milliards de modes. Par exemple : la possibilité d'affronter sur le terrain un autre joueur à l'aide du wi-fi. L'écran tactile vous permet de dribbler et faire des passes.



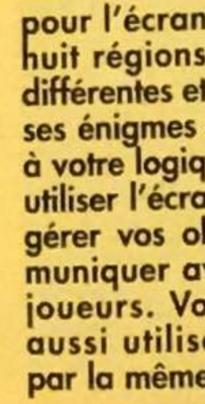
Cérébrale Académie

Après le programme d'entraînement cérébral, voici un autre jeu dans le même genre, mais avec de nouvelles épreuves moins dures et plus efficaces. Le jeu se joue par épreuve d'une minute à l'aide du stylet. Vous devez faire appel à votre mémoire, relier des images entre elles et faire des suites logiques, trouver des parcours dans des labyrinthes... Le jeu analyse votre logique.



Tomb Raider Legend

Après être passé sur PS2, X-Box, PSP, PC le dernier Tomb Raider arrive sur la console DS, dans une version spéciale, un peu remaniée pour l'écran tactile. Vous aurez droit à huit régions à visiter. Elles sont toutes différentes et cachent diverses énigmes qui font appel à votre logique. Vous allez utiliser l'écran tactile pour gérer vos objets et communiquer avec d'autres joueurs. Vous pourrez aussi utiliser le micro par la même occasion.



DK King of Swing DS

Ce jeu reprend le principe de Donkey Kong Country, mais avec Diddy Kong en héros. Vous vous balancez dans les airs et tentez de récupérer un maximum de bananes. Différents pièges seront placés sur votre route, en plus des ennemis. Vous devrez



avancer en équilibre sur des poutres ou encore nager sous l'eau, passer à travers des cavités souterraines. Vous allez même pouvoir débloquent plein de mini jeux. Le jeu est prévu pour un mode multijoueur.



LA WII ENFIN DEVOILEE

Test de la Wii

Tout d'abord, histoire de rassurer tout le monde, oui la nouvelle manette de la future console de Nintendo est une vraie révolution qui marche à merveille. Je vous vois déjà dire "Bouger les bras dans le vide pour jouer c'est nul, on a l'air bête !" Eh bien, détrompez-vous, la Wiimote et le Nunchaku allient parfaitement plaisir et précision. Certes, il y a un temps d'adaptation. Au départ, on a un peu de mal à bien contrôler son personnage, mais après la première minute on est vite plus à l'aise. Histoire de vous faire rêver un peu, en attendant la sortie de la Wii (qui veut, en fait, dire "nous" en français). Voici la liste et les premières images des futurs hits de la nouvelle console de Nintendo.

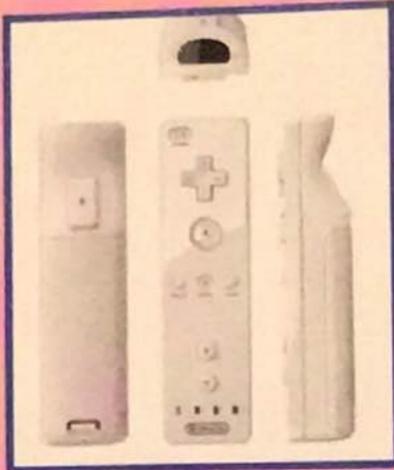


La Wii est sans aucun doute la plus belle console nouvelle génération, elle ressemble un peu à un graveur de CD externe d'ordinateur qui se tient droite, grâce à un socle. La console est pour l'instant de couleur noire, mais connaissant Nintendo, il y aura des consoles de plusieurs couleurs qui sortiront un peu plus tard. La Wii est très discrète, elle est

vraiment toute petite à côté de consoles dernière génération. La manette est en deux parties, la première ressemble à une télécommande avec une gâchette en dessous, la deuxième fait penser à une poignée de pistolet, avec au-dessus un stick analogique. Les deux manettes sont reliées par un fil. On sait déjà qu'il sera possible, en la branchant sur le Net, de télécharger d'anciens jeux sortis sur les autres consoles de Nintendo. Il paraîtrait même, qu'il serait possible de télécharger les jeux des consoles de Sega et même des consoles NEC.



Lors du test de la console, seulement quelques petits jeux étaient présentés, rien d'extraordinaire, mais ils servaient surtout à se familiariser avec cette toute nouvelle façon de jouer. Grâce à un capteur infrarouge que vous devez mettre au-dessus de votre télé, la console détectera tous vos faits et gestes, si vous bouger la manette cela fera bouger votre personnage. Ce système très ingénieux est très au point, le temps d'adaptation est un peu rude au début, mais après quelques minutes de jeu, vous vous sentirez très à l'aise. Nintendo mise gros sur cette nouvelle console, lors du test, les gens semblaient vraiment s'amuser, il ne reste plus qu'à attendre sa sortie, aucune date n'est communiquée pour le moment, une seule chose est sûre, elle sera disponible pour la fin de l'année. Maintenant, je suis sûr que vous savez déjà ce que vous allez demander à Noël.



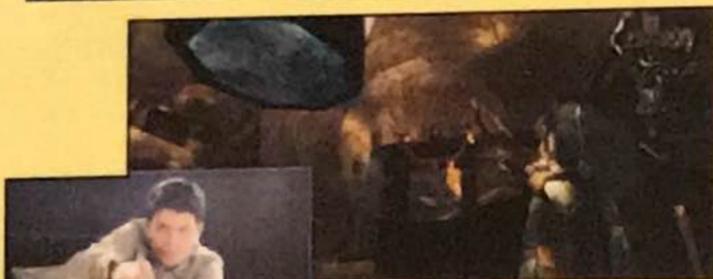
Super Smash Bros. Brawl



Red Steel



Metroid Prime 3 : Corruption : Twilight Princess



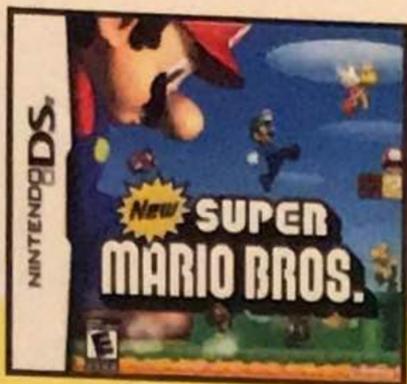
The Legend of Zelda

On a testé Super Mario Galaxy

Au départ, le principe de jeu fait penser à celui de Mario 64, vous devrez comme dans l'ancien opus, récolter un maximum d'étoiles. Mais cette fois-ci, votre progression s'effectuera dans l'espace. Vous devrez sauter d'astre en astre, pour arriver sur une sorte de toute petite planète de quelques mètres cube. Pour progresser dans les niveaux, vous devrez réussir plusieurs petits challenges, une fois que vous aurez réussi, une étoile vous propulsera sur une autre planète, et vous devrez à nouveau résoudre un challenge et ainsi de suite, jusqu'à la fin du niveau. Lorsque vous êtes sur une de ces petites planètes, vous devez bien en faire le tour, pour ne rien oublier. On peut déjà voir, grâce au graphisme du jeu, surtout lorsqu'un boss apparaît à l'écran, que la Wii est une console très puissante.



NEW SUPER MARIO BROS.



IL EST DE RETOUR, LE SEUL LE VRAI, L'UNIQUE HÉROS DU MONDE DU JEU VIDÉO... C'EST BIEN SÛR MARIO, QUI FAIT SON COME-BACK DANS UNE TOUTE NOUVELLE AVENTURE. SON RETOUR EST UNE TOTALE RÉUSSITE, NEW SUPER MARIO BROS EST LE MEILLEUR JEU DE LA DS, ET PEUT ÊTRE MÊME LA PLUS FANTASTIQUE AVENTURE DU PLOMBIER MOUSTACHU. UN HIT À NE PAS MANQUER !

Éditeur : Nintendo
Genre : Plates-formes
Participants : 1 à 4 joueurs. **Difficulté :** Facile **Machine :** DS

HISTOIRE

Mario et la princesse se promènent tranquillement, lorsque tout d'un coup, le château se fait attaquer. N'écouter que son courage, le plombier se lance à l'assaut pour protéger le royaume des champignons. Profitant que Mario soit occupé, Bowser capture une fois de plus la Princesse. Bien sûr le beau Mario va tout faire pour la sauver. Bon, le scénario est encore le même que toutes les autres aventures de Mario, on commence à avoir l'habitude, depuis tout ce temps où elle se fait enlever... ils pourraient lui trouver des gardes du corps à la Princesse Peach.



NEW MARIO

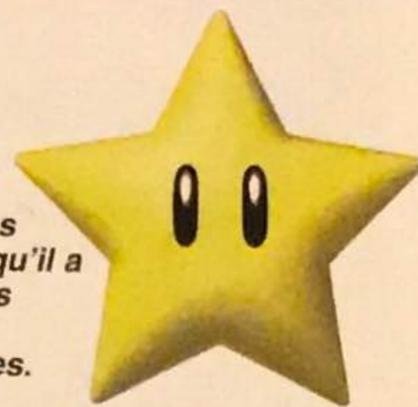
Dans cette nouvelle aventure, Mario peut réaliser beaucoup d'actions qu'il avait apprises dans les autres opus. Il peut donc sauter, courir, grimper aux murs, lancer des boules de feu, faire une attaque au sol...



Il y a aussi plusieurs nouvelles transformations, il peut devenir tout petit mais aussi immense, grâce à cela, il pourra mieux se défendre et atteindre des passages secrets. Lorsque Mario revêt une carapace bleue, il devient un Koopa, et peut faire tout ce que font ses ennemis.



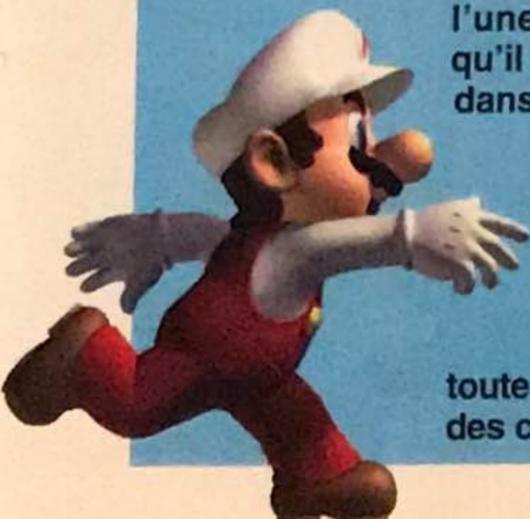
Mario est au mieux de sa forme, il accomplit plusieurs des techniques qu'il a déjà utilisées dans toutes ses aventures.



THE BEST



On peut déjà dire que cette nouvelle aventure de Mario est l'une voir la meilleure. Les concepteurs ont pris tout ce qu'il y avait de bien dans les anciens opus pour les réunir dans un jeu parfait. On retrouve avec plaisir les vieilles sensations que l'on avait éprouvées, lorsque que l'on jouait sur notre bonne vieille NES, et que les jeux vidéo commençaient à prendre une grande importance mondiale. Mario restera à jamais le plus grand héros de toute l'histoire du jeu vidéo, il le prouve encore une fois. Il y a des chances pour qu'il soit encore là très longtemps.



Notes

- **MANIABILITÉ** → 18/20
Mario se dirige avec une extrême facilité.
- **DURÉE DE VIE** → 19/20
Si vous réussissez par miracle à en avoir marre, il y a plusieurs mini-jeux tous excellents.
- **SON** → 19/20
Des nouvelles musiques, mélangées avec plusieurs anciennes.
- **GRAPHISME** → 19/20
Graphiquement, le jeu bénéficie du savoir de Nintendo. C'est du grand art !
- **INTÉRÊT** → 20/20
New Super Mario est une bombe atomique, du pur bonheur !

Leur avis

Nicolas

Pour moi, c'est l'un des meilleurs jeux auxquels j'ai joués de toute ma vie de Gamer !

Pascal

Un jeu tellement parfait, que je me demande à chaque fin de partie, si je n'ai pas rêvé.

FLATOUT 2

Éditeur : Empire Interactive
Genre : Course
Participant : 1 joueur
Difficulté : Dur **Machine :** X-Box 360



DEUX BONNES NOUVELLES ACCOMPAGNENT LA SORTIE DU JEU. LA PREMIÈRE, C'EST QUE LE TRÈS CÉLÈBRE JEU DE VOITURES FLATOUT EST DE RETOUR DANS UN SECOND VOLET ENCORE PLUS DESTRUCTEUR, LA DEUXIÈME BONNE NOUVELLE, LE PRIX DU JEU EST ANNONCÉ À 45 EUROS. SINON, LE PRINCIPE DE JEU RESTE LE MÊME QUE DANS LE PREMIER VOLET, AVEC QUAND MÊME QUELQUES NOUVEAUTÉS ICI ET LÀ. VOUS ALLEZ EN PRENDRE PLEIN LA TÊTE AVEC UNE BONNE DOSE D'ADRÉNALINE QUI VOUS DONNERA DES FRISONS.

DÉTAILS



Les concepteurs du jeu ont beaucoup travaillé sur les petits détails des accidents. Avec plus de 5000 objets à détruire sur tous les différents circuits et les 40 pièces qui peuvent être endommagées sur votre véhicule, vos accidents auront l'air encore plus réalistes. Lorsque vous ou vos adversaires aurez un grave accident, vous pourrez voir le pilote se faire catapulter à travers le pare-brise. Toutes ces petites nouveautés donnent encore plus d'intérêt au principe du jeu.

Les concepteurs du jeu ont beaucoup travaillé sur les petits détails des accidents. Avec plus de 5000 objets à détruire sur tous les différents circuits et les 40 pièces qui peuvent être endommagées sur votre véhicule, vos accidents auront l'air encore plus réalistes. Lorsque vous ou vos adversaires auront un grave accident, vous pourrez voir le pilote se faire catapulter à travers le pare-brise. Toutes ces petites nouveautés donnent encore plus d'intérêt au principe du jeu.



Vos accidents sont plus spectaculaires que dans l'ancien opus.



MODE DE JEU



Le mode championnat a été amélioré, chaque coupe représente un niveau de difficulté. Chaque course vous rapporte de l'argent. Les modes multi-joueurs vous permettront de jouer jusqu'à 4 joueurs en écran partagé. L'IA de vos adversaires a été améliorée, ils auront chacun leur propre caractère et leur propre façon de piloter. Il y a une douzaine de mini-jeux Avatar pour un côté encore plus fun.

Le mode championnat a été amélioré, chaque coupe représente un niveau de difficulté. Chaque course vous rapporte de l'argent. Les modes multi-joueurs vous permettront de jouer jusqu'à 4 joueurs en écran partagé. L'IA de vos adversaires a été améliorée, ils auront chacun leur propre caractère et leur propre façon de piloter. Il y a une douzaine de mini-jeux Avatar pour un côté encore plus fun.



PLEIN DE PETITS PLUS

Ce second volet est rempli de nouveautés, il y a maintenant trente-quatre véhicules jouables au lieu des seize dans l'ancien opus. Autre nouveauté, vous aurez un garage qui vous permettra de ranger vos véhicules.



Les voitures sont maintenant rangées par types, comme les muscles cars, les sportives, les pick-up et des berlines. Vos courses se passeront sur beaucoup d'environnements, comme la grande ville, les canaux de LA, la forêt des Rocheuses, les champs de maïs et le désert.



Notes

- **MANIABILITÉ** → 17/20
Excellente prise en main de votre véhicule.
- **DURÉE DE VIE** → 17/20
Le plaisir de jouer reste raisonnable, même après des semaines.
- **SON** → 15/20
Les bruitages sont funs, la musique est assez entraînante.
- **GRAPHISME** → 18/20
Beaucoup de progrès ont été faits comparé au premier volet.
- **INTÉRÊT** → 15/20
Flatout 2 est un excellent jeu de course, qui ne manque pas d'originalité. Sans doute à avoir pour s'amuser en vacances entre potes.

Leur avis

Nicolas

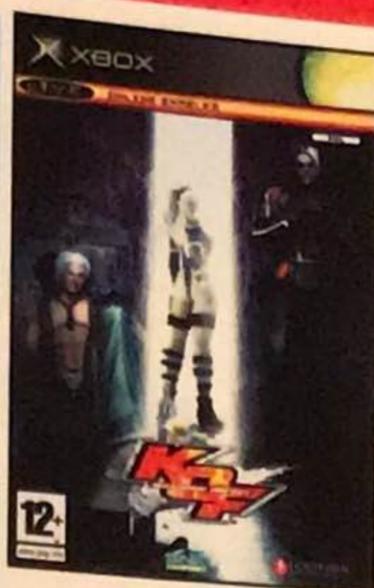
C'est pour moi des jeux comme Flatout 2 qui me donnent un plaisir de jouer éternel.

Pascal

Déjà j'avais adoré le premier opus mais les concepteurs ont réussi à faire encore mieux.



Éditeur : Nobilis
Genre : Combat
Participants : 1 à 2
Joueurs : + X-Box Live
Difficulté : Au choix
Machine : X-Box 360/PS2



DANS LA SÉRIE COMMENT FAIRE POUR DONNER UN COUP DE POUCE À UN JEU ET NE PAS PERDRE DE FANS, SNK A RELOOKÉ SON PLUS CÉLÈBRE JEU DE BASTON : THE KING OF FIGHTERS EN 3D. LORS DE TELS CHANGEMENTS, LE JEU PERD DE SON ORIGINALITÉ ET LES JOUEURS PRÉFÉRERONT LES ANCIENS OPUS, C'EST AUSSI LE CAS ICI.



PERSONNAGES

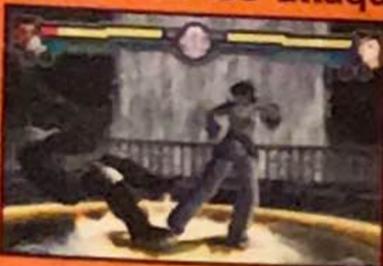
Beaucoup des héros présents dans les anciens opus de la saga sont jouables dans cette suite. Vous pourrez donc contrôler des personnages comme Terry Bogard et Ryo Sakazaki, les très belles Mai Shirunai et Yuri Sakazaki, Kyo Kusanagi et son ennemi juré Lori Yagami... etc. À noter la présence de trois nouveaux personnages, Alba et Soiree Meira, deux mecs plutôt bien lookés et Lien Neville, une femme aux formes généreuses qui vous fera baver sur son décolleté pour vous en mettre plein la tête.

FURY ET TECHNIQUE

On ne peut parler d'un King Of Fighters sans faire allusion aux différentes Fury du jeu. Malgré leur passage en 3D, toutes les attaques



et les supers techniques restent très impressionnantes. Par chance, la manip' n'a pas changé.



DE LA 2D À LA 3D

Tout d'abord, les personnages sont tous bien modélisés, l'animation est elle aussi impeccable. Le problème vient des décors, ils sont vides d'objets ou d'animations. Vous aurez l'impression de vous battre dans le vide ce qui risque de déplaire à pas mal de monde, surtout si vous êtes fan de la série depuis le premier opus.



Le passage en 3D se fait en douceur, les graphismes restent très appréciables.

Notes

- **MANIABILITÉ** → 18/20
La prise en main est la même que dans les anciens opus, c'est-à-dire impeccable..
- **DURÉE DE VIE** → 14/20
À cause de son passage en 3D, le jeu perd de son originalité.
- **SON** → 17/20
Les musiques et les bruitages sont excellents.
- **GRAPHISME** → 17/20
Même si on préfère la 2D, on ne peut pas dire que le jeu soit moche.
- **INTÉRÊT** → 14/20
Le passage en 3D ne se fait pas sans casse, le jeu a pas mal perdu de son côté fun.

Leur avis

Nicolas

Fan de jeu de baston depuis très longtemps, je reste un peu déçu par cette nouvelle version.

Pascal

Moi, les jeux de baston, c'est pas mon genre, mais j'aime beaucoup les personnages de King Of Fighters.



DK Bongo Blast



Ce jeu est pour les possesseurs des bongos et ses deux tambours sortis pour la GameCube. Ce jeu hyper original est une sorte

de course de voitures à la façon de Mario Kart. Mais cette fois, vous êtes plus proche de la course de Pod dans Star Wars 1. Grâce à des sortes d'engins volants que vous pilotez à l'aide des bongos, vous participez à une course pendant laquelle vous allez devoir récupérer des bananes, outils fort nécessaires à Donkey. Vous aurez même droit à des bonus du genre accélération rapide.

Pour GameCube.

Saint Seiya 2 Hades



À Japan Expo qui a eu lieu en juillet, on pouvait tester le jeu avec deux personnages jouables, dont Saga

des Gémeaux. Le jeu reprend le même principe que le premier, mais avec uniquement les personnages qui apparaissent dans la série Hades. Vous avez toujours le principe du cosmos à remonter pour faire revivre vos personnages. Le jeu a été fortement amélioré que ce soit au niveau de l'animation ou des personnages. Espérons que cette fois, les intro ne seront pas coupées dans la version française.

Pour PS2.

Devil May Cry 3 Édition spéciale

Cette édition spéciale reprend le jeu sorti il y a quelques mois avec quelques nouveautés qui changent tout. Par exemple,

vous pourrez jouer avec Virgil, le frère de Dante. De nouveaux personnages et boss



vont faire leur apparition. Il y aura même une option turbo qui vous permettra d'accélérer la vitesse du jeu.

Pour PS2.

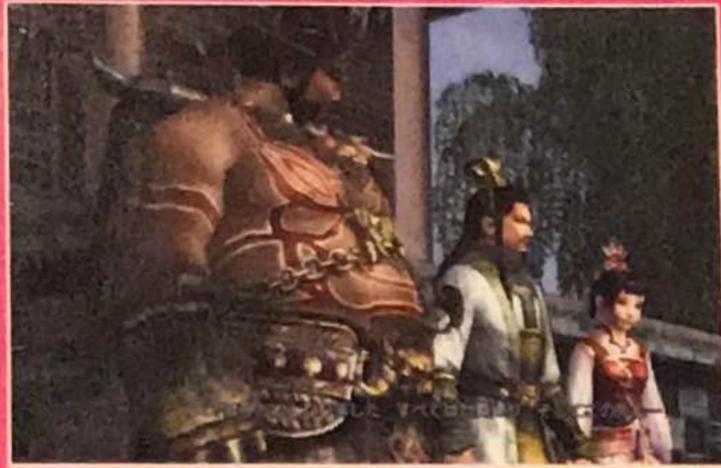
DYNASTY WARRIORS 5 Empires

C'EST GRÂCE À KOEI QUE LE BEAT'EM ALL CONTINUE À VIVRE DANS LA SÉRIE DES DYNASTY WARRIORS. CE CINQUIÈME OPUS ARRIVE AVEC QUELQUES PETITES NOUVEAUTÉS QUI RÉUSSISSENT À DONNER UN COUP DE FOUET À LA SAGA. CELA TOMBE À PIC, CAR LE GAMEPLAY COMMENÇAIT UN PEU À TOURNER EN ROND.



Éditeur : Koei
Genre : Action
Participants : 1 à 2 joueurs
Difficulté : Dur
Machine : X-Box 360

CONQUÉRIR DES TERRITOIRES



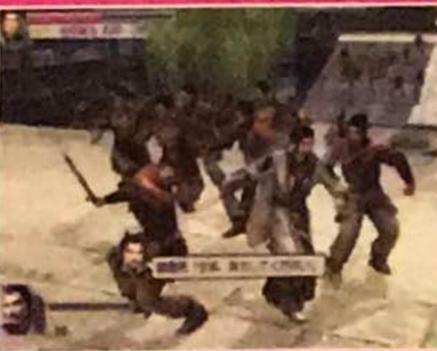
Première nouveauté dans le scénario du jeu, pour gagner vous devrez conquérir des territoires chinois les uns après les autres. Votre soif de pouvoir sera comblée dans un gameplay

plus dirigé sur la stratégie, tout en restant simple d'accès.

DONNER DES ORDRES



Lors des combats, vous pourrez donner des ordres aux généraux. Cela vous permettra de mieux diriger votre bataille et ainsi remporter plus facilement la victoire. Une option qui manquait cruellement aux anciens opus de la série.



Notes

- **MANIABILITÉ** → 18/20
La manip' reste accessible à tout le monde.
- **DURÉE DE VIE** → 17/20
Vous ne laisserez pas le temps à vos mains se reposer.
- **SON** → 17/20
Une musique qui colle à l'esprit du jeu.
- **GRAPHISME** → 16/20
Ce n'est pas encore top, pour une X-Box 360, mais on y arrive.
- **INTÉRÊT** → 17/20
Un cinquième opus très intéressant, grâce aux astucieuses nouveautés, qui vous plairont à coup sûr.

Leur avis

Nicolas

Je laisse la parole à Pascal, il est plus fan que moi de la série Dynasty Warriors.

Pascal

J'ai grave kiffé, c'est franchement et de loin le meilleur opus de la saga. Je ne décolle plus de ma console, depuis que j'ai le jeu.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

REMIKED
DEPUIS QUELQUES TEMPS, TOUS LES ÉDITEURS SE METTENT À SORTIR LEUR COMPILATION DE VIEUX JEUX.

CAPCOM LES CHAMPION DU VIEUX-NEUF SORTENT À LEUR TOUR UNE COMPILATION DE LEURS PREMIERS HITS.

Éditeur : Capcom
Genre : Compilation de vieux jeux.
Participant : 1 joueur
Difficulté : Dur
Machine : PSP



20 JEUX DE LÉGENDE



Dragons et Knights Of The Round... Bon, il faut du courage, parce que les jeux, ont plus que vieilli.

Cette compilation comprendra au total vingt jeux de l'éditeur Capcom. Vous pourrez ainsi découvrir ou redécouvrir des jeux, comme 1941, Captain Commando, Strider, Magic Swords, Eco Fighters, King Of

STREET FIGHTERS



Parmi les titres proposés, le premier Street Fighter sera de la partie. Vous pourrez donc jouer au premier opus de la longue série, vous vous rendrez compte qu'au départ, ce n'était pas gagné, et que Capcom a bien fait d'apporter quelques changements par la suite.



Notes

- **MANIABILITÉ** → 12/20
Comme à l'époque : simple.
- **DURÉE DE VIE** → 13/20
Le gameplay d'époque est trop pauvre pour être kiffé de nos jours.
- **SON** → 14/20
La musique reste toujours aussi mythique.
- **GRAPHISME** → 09/20
Ça a vraiment trop vieilli.
- **INTÉRÊT** → 10/20
L'intérêt du jeu, c'est de pouvoir rejouer à des vieux hits, ce n'est vraiment pas assez pour que vous dépensiez votre argent.

Leur avis

Nicolas

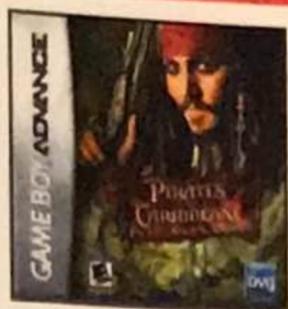
Aucun intérêt à rejouer à de vieux jeux, surtout s'ils ont plus de 15 ans.

Pascal

Au début, c'est sympa d'avoir un petit flash-back, mais très vite ça saoule.



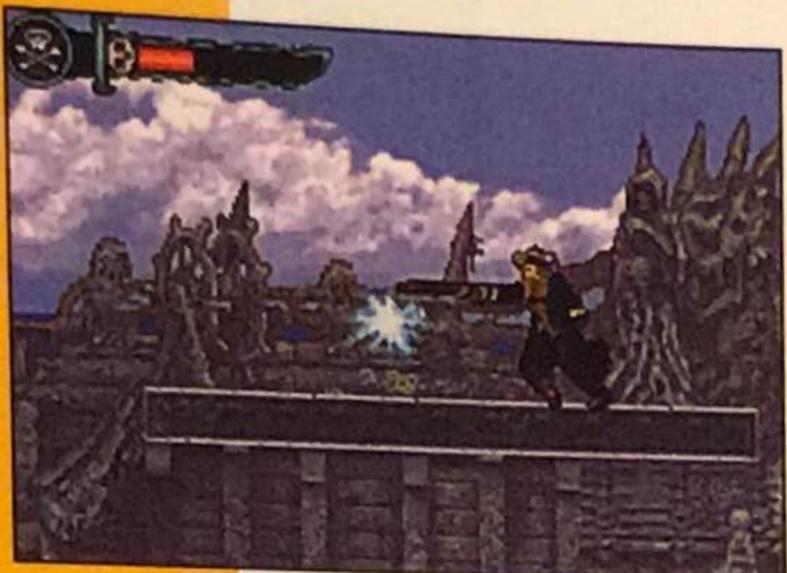
Éditeur : Take 2 Interactive
Genre : Réflexion
Participant : 1 joueur
Difficulté : Progressif
Machine : PSP



LE TRÈS CÉLÈBRE PIRATE JACK SPARROW EST DE RETOUR SUR GRAND ÉCRAN MAIS A ÉTÉ RÉCUPÉRÉ SUR CONSOLE. HISSEZ LA GRANDE VOILE ET ARMEZ LES CANONS, VOTRE NAVIRE VIENT RÉCLAMER UNE VIEILLE DETTE, QUE VOUS ALLEZ DEVOIR PAYER POUR SAUVER VOTRE VIE ET CELLE DE VOS AMIS.

PRINCIPE DE JEU

Comme presque tous les jeux GBA, votre progression, se fait en 2D. Vous dirigerez le pirate avec son sabre, il peut trapper, courir, sauter et bien sûr prendre tout l'or qu'il trouve sur son chemin. Certains niveaux de jeu se jouent avec votre navire, vous devrez à l'aide de vos canons endommager des bateaux ennemis, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus en mesure de se défendre. Une fois que c'est fait, il ne vous reste plus qu'à piller le trésor.



Les niveaux en bateau sont originaux, mais pas assez développés.

CARACTÈRE DE VOTRE PERSONNAGE

Lorsque vous tuez un autre pirate, parfois il laissera une arme à terre. Vous pourrez la récupérer et vous en servir, cependant toutes les armes sont à usage unique. Vous pouvez aussi ramasser de l'énergie ou de l'or caché dans des barils d'eau ou d'autres choses.



LE PUBLIC



Les rumeurs fondent très vite dans le milieu marin, plus vous battez d'ennemis, plus votre notoriété sera grande. Au fur et à mesure qu'elle va s'accroître, vous débloquentez des combos très utiles pour venir à bout de coriaces adversaires. Ne jouez donc pas les lâches et tuez le maximum d'ennemis !

Notes

- **MANIABILITÉ** → 14/20
Pas assez fluide.
- **DURÉE DE VIE** → 16/20
La difficulté est bien gérée.
- **SON** → 16/20
Ambiance tropicale.
- **GRAPHISME** → 15/20
Bien pour une GBA.
- **INTÉRÊT** → 15/20
Si vous avez aimé le film, peut-être trouverez-vous de l'intérêt à ce jeu d'action.

Leur avis

Nicolas
Le jeu est comme le film sympa, sans être un chef-d'œuvre.

Pascal
Un bon jeu sur GBA, qui est original juste ce qu'il faut.



Table Tennis



C'est assez rare pour le souligner, un jeu sympa, basé sur ce sport en perte de vitesse mais oh, combien sympathique. Seuls quatre boutons seront mis à profit dans ce jeu, mais le jeu reste d'une maniabilité rare, car vous pourrez lancer la balle là où vous le désirez. Vous pourrez non seulement débloquent de nouveaux joueurs, mais aussi des maillots. L'intérêt principal de ce jeu est le mode multijoueur via la X-Box Live. Vous pourrez ainsi, une fois bien entraîné participer à des tournois internationaux.
Pour X-Box 360.

Def Jam Fight for New York : The Takeover

Après un passage musclé sur PS2, ce jeu de combat hors norme, arrive sur la portable de Sony. Dans ce jeu de bastons de rue, tous types de combattants s'affrontent dans des matches où tous les coups sont permis. Le jeu est avant tout fait pour avoir un fort accent de jeu hip-hop ultra violent. Pas mal de coups sont à votre disposition, ce qui rend le jeu assez agréable, surtout que la version PSP est la même que celle sur PS2.



Heavenly Sword



Dans la lignée de Prince of Persia, voici un jeu de baston qui reprend toutes les arcanes du Prince de Perse, mais dans une arène. Vous incarnez une guerrière et devez l'aider à passer toutes les épreuves qui vont lui permettre de regagner sa liberté. Pas mal de coups et de combinaisons sont possibles, d'autant qu'il y a un système de combos et d'enchaînements préprogrammés dans la machine.
Pour PS3.

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

LES SINGES LES PLUS DEJANTÉS DE LA PLANÈTE SONT DE RETOUR. TOUJOURS ENFERMÉS DANS LEURS BULLES, NOS CHÈRES BÊTES SONT EN QUÊTE DE BANANES. DANS CE NOUVEL OPUS, UN MODE AVENTURE AVEC UN VRAI SCÉNARIO, VIENT AGRÉMENTER LE GAMEPLAY. ALLEZ VITE CHERCHER QUATRE MANETTES, VOUS N'ALLEZ PLUS DÉCOLLER DE LA TÉLÉ.



Éditeur : Sega
Genre : Action/reflexion
Participants : 1 à 4 joueurs
Difficulté : Réglable
Machine : GameCube

MISSIONS ET MODE SOLO



Dans cette suite, ne comptez pas moins d'une cinquantaine de nouvelles missions. De plus, le mode solo possède maintenant une vraie histoire, cela donne beaucoup plus d'intérêt, lorsque vous jouez seul. On peut déjà dire que Super

Monkey Ball Adventure est l'égal d'un Bomberman ou d'un Mario Party.

SINGE ET BALLE



Chaque balle possède une habilité différente, il y en a dix en tout. Lorsque vous bloquez, trouvez la balle qui vous fera progresser. Vous avez la possibilité de choisir votre singe, chacun d'eux possède ses propres caractéristiques.



Notes

- **MANIABILITÉ** → 18/20
La manip' reste accessible à tout le monde.
- **DURÉE DE VIE** → 19/20
Vous ne verrez pas le temps passer.
- **SON** → 16/20
Les musiques et autres bruitages sont très délirants.
- **GRAPHISME** → 16/20
Rien d'extraordinaire, mais cela importe peu pour le gameplay.
- **INTÉRÊT** → 19/20
Sega est à l'origine d'un des jeux les plus délirants du moment. Super Monkey Ball Adventure est une tuerie seule ou à plusieurs.

Leur avis

Nicolas

C'est pour moi le jeu le plus fun du moment. En plus, j'ai battu Pascal, les doigts dans le nez.

Pascal

Je suis les aventures des petits singes depuis le début, et je n'ai jamais été déçu.

Grand Theft Auto

Liberty City Stories

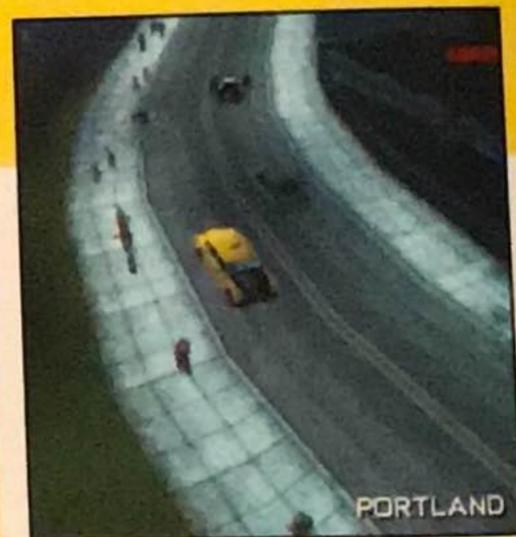
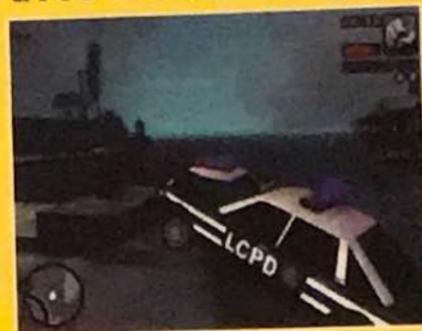
Éditeur : Take 2 Interactive
Genre : Action
Participant : 1 joueur
Difficulté : Dur
Machine : PS2



EN ATTENDANT LE QUATRIÈME VOLET DE GTA, PRÉVU POUR 2007 SUR PLAYSTATION 3, ROCKSTAR A EU LA BRILLANTE IDÉE (QUE N'IMPORTE QUEL CONCEPTEUR AMBITIEUX VOULANT FAIRE DE L'ARGENT AURAIT EUE), DE SORTIR L'ÉPISODE DE LA PSP SUR PS2. SUPER, POUR CEUX QUI ONT DE L'ARGENT À JETER EN L'AIR.

TROIS BIS

En fait le scénario du jeu se passe en même temps que celui du trois. C'est une sorte d'épisode parallèle qui se déroule dans la même ville, avec les mêmes personnages. Le scénario est exactement le même que celui qui est sur la PSP, il n'y a donc aucun intérêt pour ceux qui l'ont déjà fait de le refaire.



PAS UNE SUITE



D'après ce que disent les concepteurs, il ne s'agit pas d'un nouveau jeu à part entière, mais d'une adaptation d'un titre PSP. En gros, il faudra attendre 2007 pour avoir une vraie suite à GTA. Dommage pour les fans du hit qui commencent à être un peu déçus de la tournure que prend la saga.



Notes

- **MANIABILITÉ** → 18/20
Beaucoup mieux que sur PSP.
- **DURÉE DE VIE** → 15/20
L'épisode le plus court de la série.
- **SON** → 19/20
De vrais morceaux, qui ont été des hits dans le passé.
- **GRAPHISME** → 11/20
Les graphismes sont les mêmes que sur la PSP, ils auraient dû faire un effort.
- **INTÉRÊT** → 12/20
Le jeu ne doit être acheté que par les fans qui, de plus, n'ont pas joué à la version PSP. Seul avantage : jouer avec une manip' mille fois meilleure que sur PSP.

Leur avis

Nicolas

Je n'aime pas GTA, mon avis ne pourra pas beaucoup vous aider.

Pascal

Pour moi, cette version PS2, c'est se fou... de la gueule du monde!

Micro Machines V4

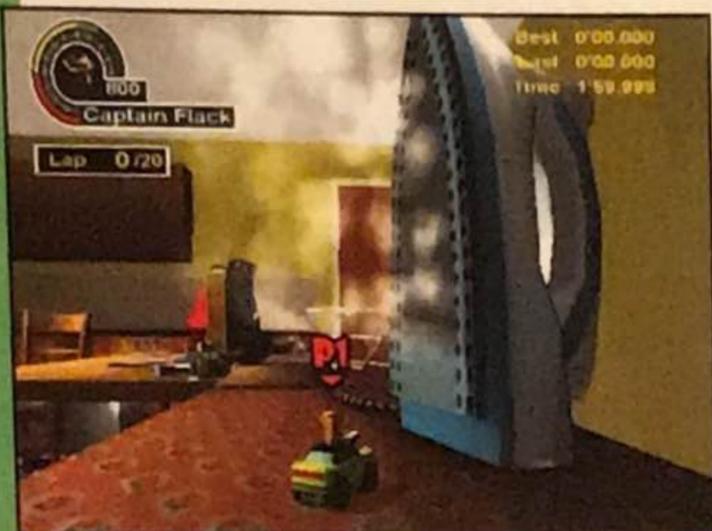
Éditeur : Codemasters
Genre : Course
Participants : 1 à 4 joueurs
Difficulté : Facile
Machine : PlayStation 2



DE LA FAIT DÉJÀ PLUS QU'EN QUINZE ANNÉES QUE LE PREMIER JEU MICRO MACHINES SUR LE JOUR SUR NES. LES PETITES VOITURES MINIATURES NE SONT PAS ENCORE FINI DE NOUS ÉTONNER. CE QUATRIÈME TITRE REDONNE DE LA VIGUEUR À LA SÉRIE, QUI DEPUIS TOUTES LES ANNÉES, AVAIT DU MAL À SE RENOUVELER.

PRINCIPE DE JEU

Les Micro Machines sont des véhicules miniatures, lorsque vous jouez avec, vous devez piloter un de ces engins minuscules dans différentes courses. Les terrains de course représentent tous un endroit où les enfants peuvent généralement jouer. Ne soyez donc pas surpris de faire la course sur la table à manger entre un bol de céréales, des assiettes et des couverts.



Les décors sont vraiment délirants, on a l'impression de jouer dans son jardin ou dans la cuisine !

DÉFIS

Pour pouvoir profiter à fond du jeu, vous devrez finir entièrement le mode solo pour débloquer toutes les courses. Cela vous prendra du temps de réussir les 76 défis, soyez donc patient avant de jouer au mode multijoueurs.



Notes

- **MANIABILITÉ** → 14/20
Utilisez la croix directionnelle.
- **DURÉE DE VIE** → 15/20
Tout l'intérêt du jeu réside dans le mode multijoueurs.
- **SON** → 12/20
Côté musique et bruitage, c'est très moyen.
- **GRAPHISME** → 15/20
Les graphismes ne sont pas très réalistes, mais c'est le genre du jeu qui veut ça.
- **INTÉRÊT** → 15/20
Micro Machines V4 est un jeu de course vraiment très sympa, mais aujourd'hui, il y a mieux dans le même genre.

Leur avis

Nicolas

Je trouve le jeu super fun, mais il manque un petit quelque chose.

Pascal

Enfin, un jeu de course qui ne manque pas d'originalité.

LES DÉCORS



Comme on l'a expliqué plus haut dans le test, les décors représentent des environnements de la maison. Il y en a 27 au total,

tous remplis de raccourcis et de pièges en tous genres. Il est possible de jouer jusqu'à quatre joueurs, c'est d'ailleurs là, que le jeu prend tout son sens.



Tekken Dark Resurrection

Le meilleur jeu de baston avec King of Fighter arrive dans une nouvelle mouture sur la PSP. Le jeu reprend



en grande partie Tekken 5. Seuls les personnages de Lili et Dragaunov sont inédits, mais vous pourrez malgré tout, jouer avec 33 personnages. Vous pourrez toutefois customiser vos personnages et jouer avec un autre propriétaire de PSP, grâce à la Wi-fi.
Pour PSP.

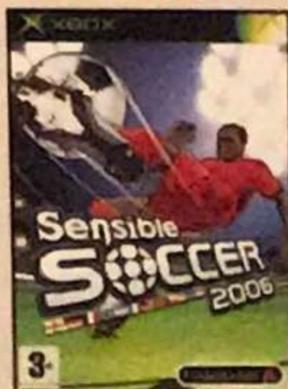
Sonic Rivals

La célèbre mascotte de Sega arrive sur la PSP. Le jeu reprend le même principe que les Sonic de Mégadrive. Vous devez terminer un niveau le plus rapidement possible en prenant au passage un maximum d'anneaux. Vous devrez terminer le jeu avec quatre personnages différents. La première aventure avec bien sûr Sonic, la deuxième avec Shadow, la troisième avec Knuckles et la dernière avec un nouveau personnage du nom de Silver.

Pour PSP.

Sensible Soccer 2006

Une nouvelle licence de foot fait son apparition. Elle reprend un peu le principe de ses jouets où les joueurs de foot ont des grosses têtes. Le jeu est fait pour être simple et ouvert à tous les joueurs, surtout ceux qui n'ont pas l'habitude des techniques hyper compliquées des jeux, comme Fifa ou Pro Evolution. Étant donné que ce jeu n'est pas attaché à une licence



officielle, vous devrez, grâce à son éditeur, créer vous-même les joueurs connus et leurs maillots officiels.

Pour PS2 et X-Box.

Pour les vacances



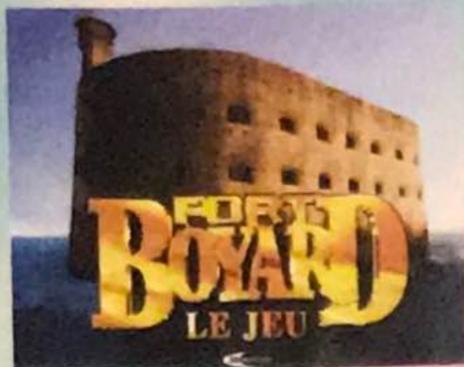
Souriez !

Oublie les chargeurs, ordinateurs et pixels... Pense simplicité avec les nouveaux FunShooter. POLAROID Prix : 19,30 € le pack de trois ou 7,80 € pièce.



La main de l'horreur

Piège tes amis ou tes proches en te cachant sous la table et saisis le mollet d'une personne. Panique assurée ! LANSAY Prix : 21,30 €.



Comme à la télé

Fort Boyard, le jeu : ce programme en 3D permet aux joueurs de retrouver l'ambiance du fort et de ses habitants plus vrais que nature, sur un CD-Rom PC. MINDSCAPE Prix : 34,99 €.



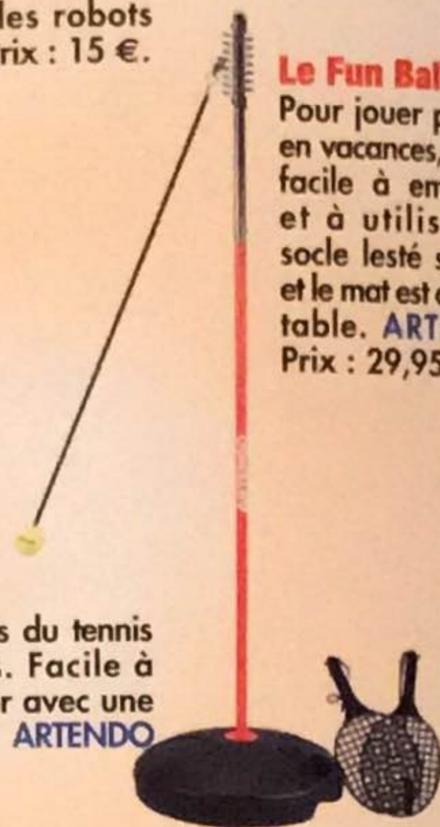
Expo-Force

Une courageuse équipe de jeunes héros déploie son intelligence et la puissance de ses armes contre leurs ennemis : des robots sans pitié. LEGO Prix : 15 €.



Le Fun Ball

Pour jouer partout en vacances, un jeu facile à emporter et à utiliser. Le socle lesté se vide et le mat est démontable. ARTENDO Prix : 29,95 €.



La Crad'machine

La Crad'machine émet des sons de rots ou de pets. Cache-la grâce à sa ventouse et appuie sur la télécommande pour la faire péter. LANSAY Prix : 22,50 €.



Le Ball's Back

Tu apprendras les gestes du tennis seul ou à plusieurs. Facile à emporter et à utiliser avec une raquette de tennis. ARTENDO Prix : 9,95 €.

Droit au but



Lance et marque...

Jouer au foot où bon te semble, grâce au set de 2 buts Pop Up : jardin, plage... DUARIG Prix 24 €.



Street Soccer...

Rendez-vous sur le bitume, avec le ballon Tarmak le freestyle ne sera plus un secret. KIPSTA Prix : 14 €.

Réveil musical...

Reveille-toi avec l'hymne des champions "We Are The Champions" SOHO Prix : 20 €.



Tout foot...

Une collection de magnets avec les T-Shirts de tes joueurs favoris JUST FOOT Prix : 1,50 € la pochette de 3 magnets.



Chausson foot...

Pour regarder un match à la télé, échange tes crampons contre ces chaussons SOHO Prix : 15 €.

Petite faim !

Pour grignoter à tout moment, cette boîte collector contenant 3 paquets de Petit Lu. 50 cents par boîte seront reversés au Secours Populaire Français pour offrir des vacances aux enfants défavorisés LU Prix : 5,58 €.



Petite soif !

Ces petites bouteilles oscillent entre soft et drink et en font voir de toutes les couleurs PERRIER Prix : 2,88 € le pack de 4.



Pour la rentrée

Reviser vos cours sur le portable !

À la maison, dans le train ou dans le bus à partir de tout ordinateur portable retrouve l'essentiel de votre programme de travail. Plus de 800 cours disponibles en ligne. Pour accéder à WAPEDUC : par SMS au 301.30 ou accès Internet Gallery par mot-clé (math, brevet) Prix : 1,99 € par mois



tionnel. Génius est un sac à dos intuitif. EASTPAK Prix : 65 €.

Rapido !

Plus besoin de dévidoir ni de ciseaux, l'amorce de Rapido est toujours disponible pour ne plus perdre le bout du rouleau. PRITT Prix : 2,10 €.



Génius !

Lycéens et étudiants trouveront en Génius un allié ultra fonctionnel.



Sac US

Il revient ! Au look très cool et personnalisable le sac US. QUOVADIS Prix : 37,45 €.

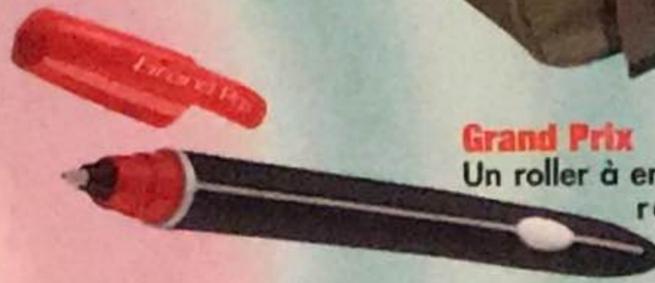
Coll'Impec !

Elle existe en 2 versions. Coll'Impec est idéale pour un collage définitif ou pour coller et recoller sans surprise. PRITT Prix : 2,95 €.



Grand Prix

Un roller à encre effaçable et rechargeable. L'encre bleue est effaçable avec un effaceur



Micro Rolly

Le plus petit des roller correcteur, avec son bec protégé, il offre une bande toujours impeccable. PRITT Prix : 3,50 € le lot de 2+1.



récrivieur. PELIKAN Prix : 3,96 €.

Roller Pen

Idéal pour les ados, il est transportable partout et se glisse très facilement dans la trousse. PRITT Prix : 2,95 €.



Spiderman

Un pack rentrée utile avec un bloc-notes assorti d'un outil qui sert de répertoire, de calculatrice, d'emploi du temps et de jeu nomade. LEXIBOOK Prix : 19,90 €.

Tous ces articles sont en vente dans les grandes surfaces ou magasins spécialisés.

25 TROUSSES

A gagner

Pour gagner cette trousse, répondez vite à la question ci-dessous.

Les 25 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question : Quelles sont les vacances les plus courtes de l'année scolaire ?

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

BULLETIN-RÉPONSE

Réponse :

Nom : Prénom :

Tél. : Âge :

Adresse :

CP : Ville :

Des trousse matelassées, remplies de 4 stylos Uni-Ball indispensables pour la rentrée : avec le RT 207, le Fantastic Gel, le Gelstick et le Jetstream Beauty, écriture violette ! Pour gagner une trousse, c'est très simple : il suffit de nous envoyer le bulletin-réponse ci-contre, en répondant à la question.

Valeur unitaire : 10 euros.

Pour les vacances, deux numéros hors-série de D.Mangas avec plein de surprises

2 SUPER CADEAUX

HORS-SÉRIE
D.MANGAS
2 Posters géants
 de 1m de haut
 Végéta et Naruto

CADEAU
 un lance billes

B-DAMAN
 Les exploits de Yamato

L'histoire de BOU
 Le méchant



2 Posters géants
 de 1 mètre



UN LANCE-BILLES

CADEAU 8 CARTES DBZ

D.MANGAS
HORS-SÉRIE

CHEVALIERS DU ZODIAQUE
 La saga Hades

A la découverte de Sangoku

Naruto
 Les clans principaux

8 pages de jeux

FMA
 Les secrets de Scar

2 MEGA CADEAUX



8 Cartes
Dragon Ball Z



9 Tatoos

En vente chez votre marchand de journaux

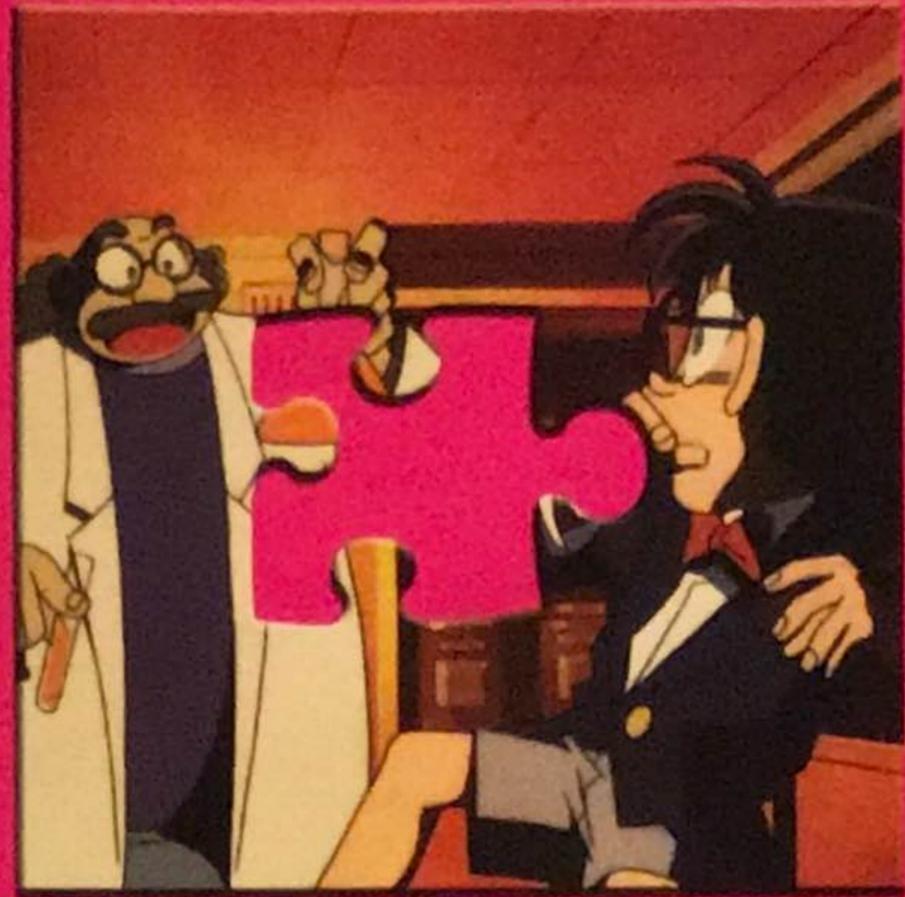
MINI FLÉCHÉS

élève les lettres se trouvant dans les cases numérotées et remets-les dans l'ordre ci-dessous. Indice : c'est un signe... ou des chevaliers !

Z 3 4 5 6 7 8

	Légume			Remise à zéro
	Vaste étendue d'eau			
Unions		Pronom personnel		
Nom de la suite de CDZ		Virevolter		8
Non commun				
Termine				
Champion			Direction	Mer anglaise
Pas toutes jeunes				
Anneau				
Composent le squelette				
		Adjectif possessif		5

JEU



PUZZLE

Retrouve la pièce manquante du puzzle ci-dessus, parmi les 6 proposées.



solution
04

solution Zodiaque

MACTU MANGAS

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

À LA TÉLÉ

Les enquêtes de Kindaichi

Le grand concurrent de Conan revient sur la chaîne Mangas. Kindaichi est là pour tout le mois d'août dans ses enquêtes en chambre close. Kindaichi est un adolescent au QI très élevé, sa passion dans la vie est d'aider la police à résoudre les enquêtes les plus difficiles. Cette série à succès est adaptée d'un manga disponible en version française. *Chaîne Mangas.*



EN MANGA

Cat Shit One Vol. 1



Une idée originale pour raconter et expliquer la guerre du Vietnam. Dans ce manga, tous les personnages sont des animaux et selon leur nationalité, ils sont d'une race différente. De cette façon, l'auteur arrive à mieux expliquer les différentes ethnies.

Editions Glénat.
Prix : 6,50 €

Tsubasa - Reservoir

Chronicle Vol. 11

Nos amis ont atterri dans un monde où la principale attraction est une course dans des engins volants contrôlés par le vent. Pour récupérer la plume de mémoire de Sakura, ils vont devoir participer à une de ces courses. En effet, la princesse Tomoyo offrira au gagnant cette plume considérée, comme une source d'énergie infinie.



Editions Pika.
Prix : 9,50 €



Hikaru no Go Vol. 23

Le meilleur Shonen des éditions Tonkam arrive à sa fin avec ce volume. Hikaru devenu adolescent et professionnel du Go, participe en tant que capitaine à un tournoi opposant le Japon, la Corée et la Chine. Ces deux derniers étant les champions du monde la discipline, personne ne voit comment le Japon pourrait gagner. Mais Hikaru et Toya font partie d'une nouvelle génération qui risque de changer les choses.

Editions Tonkam. 5,75 €

Les Vents de la colère



Ce manga de politique fiction, dans la lignée de Spirit Of The Sun, vous entraîne dans une grande machination opposant l'armée japonaise aux forces d'occupation américaine. Gen Rokkōji, fils d'un général à la retraite, découvre qu'une maladie étrange, avait touché un village retiré du nord du Japon, une trentaine

d'années plus tôt. Il va alors entreprendre de connaître la vérité au péril de sa vie.

Editions Delcourt. Prix : 8,50 €



L'Infirmier après les cours Vol. 2

L'un des meilleurs Shojo manga du moment avec une histoire ambiguë, mais passionnante. Mashiro découvre que l'infirmier semble bien être une porte qui ouvre sur un autre univers. Dans ce monde étrange, chacun apparaît selon sa véritable nature... Il va petit à petit découvrir qui se cache derrière certains personnages, lors des cours. Sa relation avec sa petite amie va prendre un bien curieux virage avec l'arrivée de So.

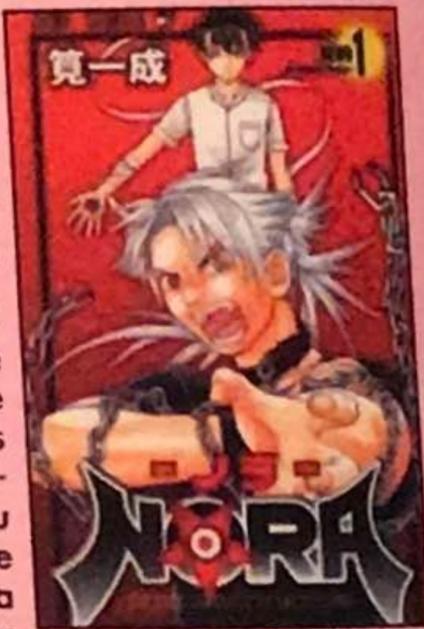
Editions Asuka. Prix : 6,50 €

Nora vol. 1

Nora est un démon très instable qui vit en enfer et sème la zizanie dès qu'il le peut, car il ne supporte pas l'autorité.

En guise de punition, il est envoyé sur terre dans le corps d'un adolescent du nom de Kazuma un humain sage qui va petit à petit changer son comportement.

Panini manga. Prix : 6,80 €



EN DVD

BIOMAN L'Intégrale

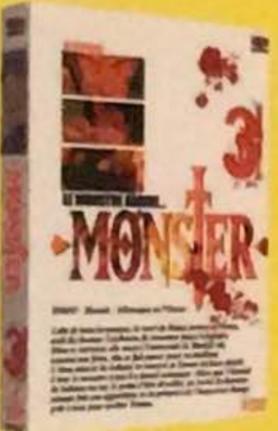
La célèbre série diffusée sur le canal Do arrive en version complète en DVD. Le docteur Mad est un savant fou qui a créé l'empire Gear, afin de conquérir le monde. Cinq cents ans plus tôt un étrange Robot au nom de Bioman est apparu sur terre. À cette époque un groupe d'humains l'avait trouvé et l'avait caché. Ils ont alors reçu en eux des Bio ports qui se sont transmises de génération en génération. Aujourd'hui, cinq d'entre eux ont été sélectionnés pour combattre le docteur Mad. Pour cela, ils possèdent le célèbre robot Bioman.



Monster

Coffret Vol. 3

Si vous avez loupé cette série policière très réussie, lors de sa diffusion sur Canal+, il est temps de vous rattraper avec ce troisième coffret DVD. Monster se passe en Allemagne et met scène Tenma, qui est un brillant neurochirurgien basé à l'hôpital Eisler de Düsseldorf. Une nuit deux enfants, Anna et Johann Liebert, dont les parents ont été découverts sauvagement assassinés, arrivent à l'hôpital. Dans le même temps, le maire de la ville est hospitalisé. Tenma reçoit l'ordre de laisser mourir les enfants pour soigner le maire. Mais il refuse et par ce choix va tout perdre.



Disponible chez Kaze Vidéo.

Escaflowne Le Film

Après une très longue attente, le film adapté de la célèbre série éponyme sort en DVD. Hitomi est une lycéenne qui se retrouve dans le monde de Gaia. Sur cette terre aux allures moyenâgeuses, elle fait la connaissance de Van en pleine guerre contre le clan des Dragons noirs. Ne vous attendez pas à retrouver le même scénario que dans la série télé. Même si les personnages sont les mêmes, le contexte et l'histoire ont été totalement remaniés.



Disponible chez Dibex.

Le DVD du mois

À l'occasion de la Coupe du Monde, deux DVD Olive et Tom sont sortis à la vente. Ils contiennent chacun deux films cinéma Olive et Tom, inédits en France.

Capitaine Tsubasa Le défi européen

Film 1 Match amical

La sélection japonaise menée par Olivier Aton (Ozora Tsubasa) se rend en France, afin d'affronter une sélection européenne en vue d'un match amical.

Film 2 La revanche

Dans cette seconde partie, c'est la sélection européenne qui se rend au Japon, afin d'affronter la sélection japonaise en vue du match retour.



Capitaine Tsubasa La Coupe du Monde

Film 3 La sélection

Tsubasa et la sélection japonaise s'entraînent pour la Coupe du Monde Junior. Durant cette phase préparatoire, il revoit les bons moments et surtout sa première rencontre avec chacun des joueurs qui forme la sélection japonaise.

Film 4 La Coupe du Monde

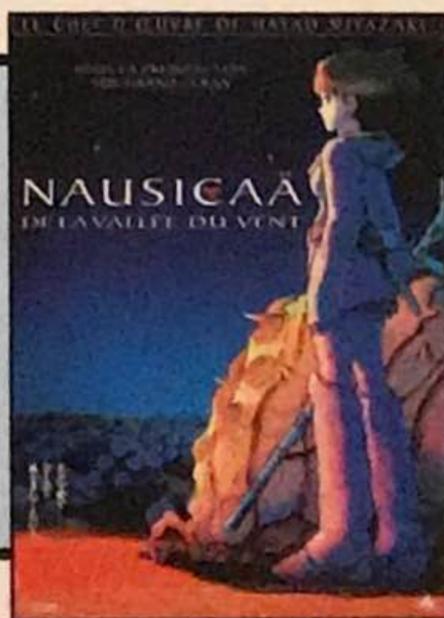
La sélection japonaise se rend aux USA où aura lieu la Coupe du Monde Junior. En réalité, il s'agit d'une coupe continentale qui opposera quatre équipes : la sélection japonaise, européenne, américaine et brésilienne.



AU CINÉMA

Nausicaä, la vallée du vent

Le 23 Août 2006 sortira dans les salles de cinéma le premier long-métrage de Hayao Miyazaki qui a réalisé Le voyage de Chihiro, Le château ambulant... Ce long-métrage très écolo, dans la lignée de Princesse Mononoké était encore inédit en salles. Nausicaä est un récit d'anticipation qui se passe dans un futur où la terre est devenue presque inhabitable à cause de la pollution. De nouveaux êtres issus des polluants ont vu le jour. Nausicaä est une adolescente qui vit dans l'une des rares vallées préservées par la pollution, grâce à de puissants vents. Malgré les conséquences de la folie des hommes, il continue à détruire la planète. Nausicaä va se retrouver malgré elle, au centre d'un immense complot.



Une lutte interminable

Freezer et Sangoku sont dans les airs. Ils se regardent sans bouger, semblant tous deux s'observer avec respect. Autour de Crillin, Sango-han et Piccolo, la terre tremble. Signe que les deux combattants concentrent leur énergie et que le combat va commencer.

Freezer laisse le choix à Sangoku pour le déroulement du combat et, comme Goku préfère se battre sur terre, les deux

adversaires cherchent un terrain propice. Une fois le terrain trouvé, Sangoku enlève son sweat orange et remercie son adversaire de lui avoir laissé le choix. Par ailleurs, Freezer est dans un bon jour : il ne se servira pas de ses deux

bras dans la suite du combat. Goku s'échauffe un peu et, alors qu'il est prêt à se battre, Freezer lui laisse alors l'honneur de commencer à attaquer.



Au même moment sur Terre, le Docteur Brief bricole sur le nouveau vaisseau spatial qu'il a conçu. Chichi, folle de rage d'attendre, n'aperçoit pas un tuyau d'arrosage qui traîne et se prend les pieds dedans, tombant lamentablement au sol.

Tortue Géniale observe le vaisseau lorsque Chichi se relève et attrape le Docteur Brief par le col. Elle secoue le malheureux dans tous les sens en lui demandant de se dépêcher car, s'il était arrivé, malheur à son fils, elle ne le lui pardonnerait jamais. Il est vrai que le père de Bulma aime prendre son temps, mais il doit agrandir le vaisseau pour qu'il puisse contenir plus de passagers et toutes ces modifications ne se font pas à la va-vite. Il a également un

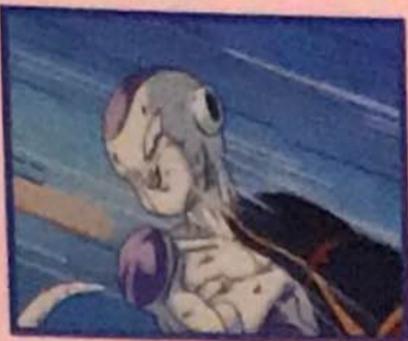
petit problème pour le stockage d'énergie, car il en faut pas mal pour pouvoir aller sur Namec et revenir. Oolong et les autres préparent finalement leur sac pour partir aider leurs amis et, comme souvent, le cochon râle : pourquoi irait-il risquer sa vie sur Namec



alors qu'il pourrait rester à l'abri sur Terre ? Plume quant à lui est impatient de partir, car il pense à Yamcha et veut le venger. Bien entendu, Yajirobé profite que personne ne le regarde pour essayer de se sauver, mais c'était sans compter sur l'œil de Oolong, qui l'attrape pour le retenir.



Le combat a repris entre les deux adversaires et comme promis, Freezer ne se sert pas de ses bras pour se défendre ou attaquer. Malgré son handicap, Freezer arrive à mettre Sangoku en danger, car il se sert de sa queue et de ses jambes pour se battre. Il inflige ainsi plusieurs coups violents au visage de son ennemi. Il a nettement l'avantage pour l'instant mais n'attaque presque pas, se contentant d'éviter les coups en en donnant de temps en temps. Sangoku commence à comprendre pourquoi Kaïo



lui avait interdit de se battre contre Freezer : il avait peur que ça finisse mal. Finalement, Goku enchaîne les attaques et réussit à attraper la queue de son ennemi. Son adversaire essaie de se dégager, mais Sangoku le tient par le bout de la queue et il lui est impossible de le faire lâcher prise. Goku le fait alors tourner autour de lui et l'envoie voler dans les airs. Mais Freezer réagit rapidement et fonce droit vers son ennemi. Sauf que Goku évite son attaque et l'attrape une fois encore par la queue.



Bulma se promène sur sa moto volante à la recherche de quelqu'un. Elle a trouvé une grenouille qui ne ressemble pas aux autres. La bête a l'air très intelligente et Bulma arrive même à se demander si elle

ne comprendrait pas ce qu'elle lui dit. Notre héroïne s'en fait donc une amie et la nourrit de chocolat. Contente d'avoir



enfin de la compagnie sur cette fichue planète, elle fabrique en quelques instants un collier muni d'un boîtier qui est capable de tra-



duire les paroles de la grenouille dans notre langue. La grenouille ne dit rien, lève les bras et une lumière sort de sa bouche,

allant tout droit dans celle de Bulma. La grenouille était en fait Ginue, qui s'était retrouvé dans le corps de la bête par erreur. Il se trouve maintenant dans le corps de Bulma, et Bulma dans le corps de la grenouille.



Le combat reprend de plus belle et Sangoku se défend mieux que Freezer ne l'aurait pensé. Freezer attrape donc Sangoku à la gorge

avec sa queue et commence à l'étrangler. Goku commence à avoir du mal à respirer et, pour se dégager, mord la queue de Freezer. Goku profite alors que son adversaire est concentré sur sa morsure pour l'attaquer et enchaîner les coups. À tel point d'ailleurs que Freezer est obligé de se servir de ses mains pour se dégager. Sangoku lui rappelle alors sa promesse de ne pas utiliser ses bras, mais le

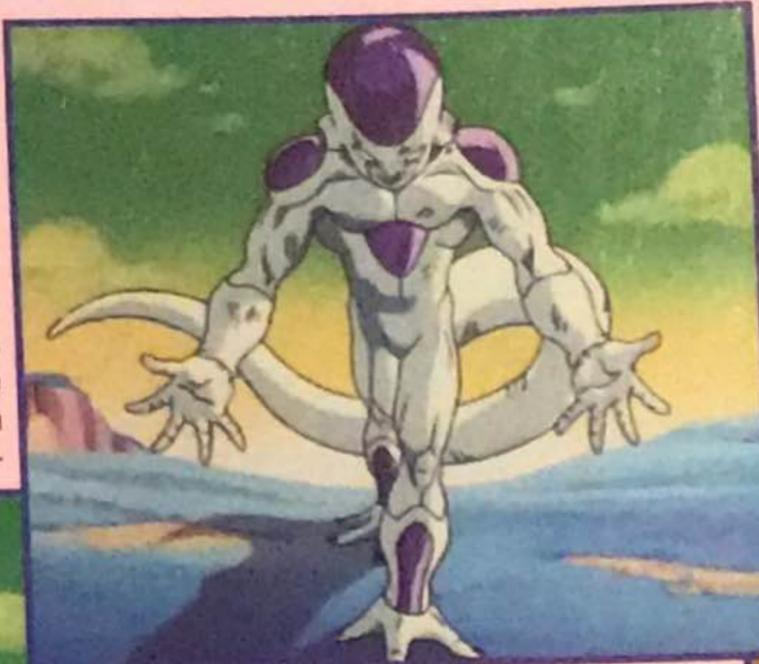


combat est trop important et Freezer a choisi de changer d'avis. Voilà donc les deux adversaires qui concentrent leurs énergies et se préparent à se battre.



Tentative d'intimidation

Freezer fait des compliments à Sangoku sur sa force, car jamais il n'avait rencontré un ennemi aussi fort. Il va même jusqu'à lui proposer de travailler pour lui mais Goku refuse. Son choix n'est pas une surprise, car tout le monde était sûr qu'il n'abandonnerait jamais la Terre. Les deux adversaires sont donc très sûrs d'eux, chacun pensant être le plus fort. Pour eux, il n'y a aucun doute, ils vont gagner. Freezer pré-



l'autre et ses bras le long du corps, les mains grandes ouvertes. Crillin et Sangohan regardent attentivement Freezer et Sangoku, et se demandent ce qu'ils font. Piccolo comprend que les deux adversaires se concentrent. Le combat ne va pas tarder à reprendre, mais il n'a aucune idée de qui va l'emporter. Leurs pouvoirs sont tellement grands que l'issue de la lutte est impossible à déterminer.



tend avoir un sixième sens qui lui permet d'évaluer la force de son adversaire et d'après lui, Sangoku peut multiplier sa puissance par cinq. Il ne lui reste donc plus qu'à faire la même chose pour gagner. Freezer se met donc dans une position plutôt étrange, un pied derrière



De son côté, Ginie - toujours dans le corps de Bulma - est en route sur la moto volante pour rejoindre son maître. Quant à Bulma, dans son corps de grenouille, elle essaie tant bien que mal de rester accrochée à la selle de la moto. Dans une ultime tentative, elle

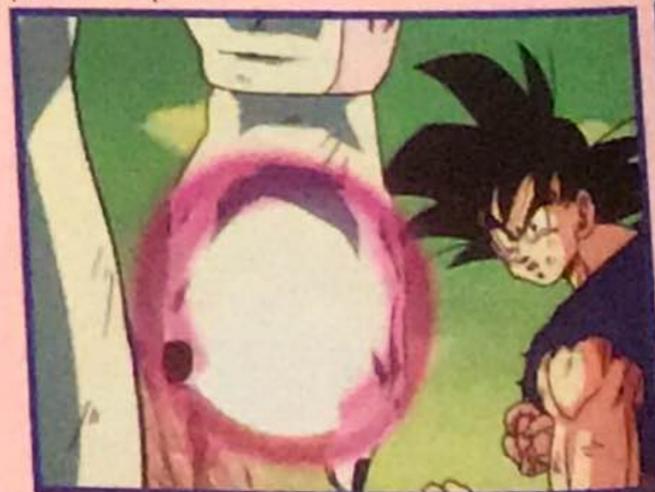
saute sur le visage de Ginie. Maintenant qu'il ne voit plus rien, il a beaucoup de mal à diriger l'engin et finit par foncer dans un lac. Non loin de là, Piccolo et ses compagnons assistent à la scène sans rien y comprendre. Tout d'un



sur Freezer mais ce dernier semble réussir à prendre l'énergie électrique du tonnerre en lui. Sangoku n'est pas rassuré, car il se demande ce que Freezer prépare. Il disparaît donc et réapparaît derrière lui, pour constater que Freezer prépare une boule d'énergie dans sa main. Même si le tyran tourne le dos à son adversaire, il est très sûr de lui et la boule d'énergie disparaît de sa main, comme s'il ne voulait pas attaquer !



coup, la moto ressurgit du lac et manque de les percuter avant de finir par s'écraser dans un trou. Une fois la fumée de l'explosion de la moto dissipée, Ginie saute dans les airs et fait des poses bizarres, comme il a l'habitude de faire lorsqu'il fait son entrée. Crillin, qui pense s'adresser à Bulma, lui demande si tout va bien mais Ginie ne lui répond pas : il regarde au loin et voit Sangoku et Freezer qui s'apprêtent à se battre. Bizarrement, un orage éclate autour des deux adversaires. Un éclair s'abat





Comme Ginue connaît toutes les techniques de son maître, il sait que, s'il n'attaque pas, c'est qu'il est en train de réunir ses forces. Ginue



se lâche donc et encourage Freezer. Crillin et les autres ont du mal à croire ce qu'ils viennent d'entendre et Sangohan sent quelque chose qui s'agrippe à sa jambe. Lorsqu'il regarde, il voit une grenouille qui se frotte à lui. L'animal essaye de lui dire quelque chose, mais au lieu de comprendre, Sangohan pense que la grenouille est Ginue toujours enfermé dans la bête. Sangoku, pour sa part, pense à ce que lui a dit Freezer et se demande s'il est vraiment capable de multiplier sa force par cinq. C'est alors que Freezer lui assène un terrible coup de coude. De toute façon le coup était tellement rapide que Goku se demande s'il aurait pu l'éviter. Freezer semble avoir pris l'avantage

du combat et frappe Sangoku à plusieurs reprises, alors que ce dernier n'a même pas réussi à anticiper les attaques. Toujours captivé par le combat, Ginue encourage Freezer à haute voix et va même jusqu'à dire qu'il est fier d'être à son service. Sangohan et Crillin ne comprennent rien et essaient de faire revenir Bulma à la raison. Mais Ginue frappe Crillin



au visage, en ajoutant que rien au monde ne pourra l'empêcher de regarder le combat. Malheureusement, aucun des deux ne fait le rapprochement entre Ginue et Bulma,



pensant juste que leur amie est devenue folle. Goku quant à lui essaye de reprendre ses esprits et attaque Freezer mais aucun de ses coups n'arrive à l'atteindre.

Sur Terre, Tortue Géniale, Yajirobé, Oolong, Plume et Chichi sont prêts à partir pour Namec. Le docteur Brief enlève le



tuyau qui servait au ravitaillement. Avec un vaisseau opérationnel, le départ est imminent. Le père de Chichi et les parents de Bulma souhaitent donc bonne chance aux voyageurs, espérant tous les revoir un jour et en entier. Tortue Géniale est aux commandes du vaisseau spatial et tout le monde est assis, prêt au

décollage. Le décompte avant la mise à feu des moteurs commence et, une fois arrivé à

zéro, Tortue Géniale appuie sur le bouton qui commande le moteur, mais le vaisseau ne s'envole pas. Le docteur Brief s'excuse, il doit encore y avoir un problème. Freezer est en train de défoncer Sangoku, il est un peu au-dessus de son adversaire. Il n'a multiplié sa force que par deux, mais il a nettement l'avantage. Finalement, Kaïo change d'avis sur l'issue du combat : à la grande déception de tout le monde, Freezer est pour l'instant celui qui a le plus de chance de gagner.



Ten Chin Han n'en est pas si sûr, car Goku est loin d'avoir utilisé toutes ses forces. De plus, il n'a pas encore utilisé la technique de Kaïo. Il reste donc encore un espoir. Mais Kaïo leur annonce une



mauvaise nouvelle : Sangoku est en train d'utiliser sa technique et malgré ça, il se fait quand même battre par Freezer. Ginue commet encore une erreur en encourageant Freezer et en clamant à haute voix que son maître est le plus fort. Piccolo commence à comprendre et demande qui est dans le corps de Bulma. C'est alors que Ginue se retourne et les regarde dans les yeux.



Nouvel échec pour Satan

Malgré toutes ses tentatives, Sangoku n'arrive pas à se défendre et commence à ne plus avoir de force.



dans celui de Bulma. Mais maintenant qu'il a été découvert, Ginue n'a plus le choix : il doit passer à l'attaque. Aussitôt, il fonce sur Crillin et le frappe. Dans le corps de Bulma, il manque forcément de forces et, malgré tous les coups qu'il porte à Crillin,

celui de la grenouille ! Bulma est très heureuse d'avoir enfin retrouvé son corps et ses amis, mais Crillin lui explique la situation :



Bulma en grenouille essaye encore de prévenir ses amis qu'elle a changé de corps. Crillin et Sangohan comprennent en même temps ce qui a dû se passer : Ginue a dû utiliser sa technique pour changer de corps et il est maintenant

celui-ci ne sent rien du tout. Ginue décide donc de changer de tactique. Il se tourne vers Piccolo et commence à utiliser sa technique pour changer de corps. Petitcœur semble paralysé et ne peut plus bouger. Heureusement, juste avant que le pire ne se produise, Sangohan envoie la grenouille juste devant Satan. Bulma est retournée dans son corps et Ginue dans



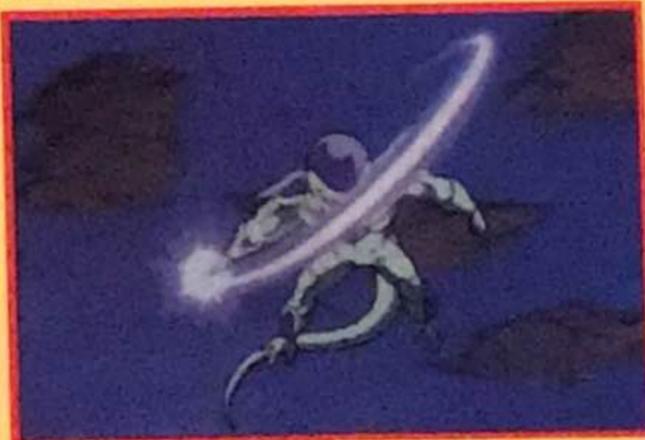
il faut se cacher, car rester près du combat est trop dangereux pour elle.



Sangoku est mal en point : il encaisse chaque coup que lui porte Freezer avec de grandes douleurs et ne semble plus en état de réagir. Freezer lui envoie son fameux laser qui sort de ses doigts, mais Goku réussit à éviter l'attaque.



Il tourne la tête et regarde les dégâts. Le laser de Freezer a ouvert le sol sur plusieurs kilomètres et Goku est certain que, s'il avait encaissé l'attaque, il aurait été coupé en deux. Freezer se vante, affirmant être capable de détruire n'importe quelle planète. Résultat : Sangoku ne se sent plus capable de vaincre un monstre aussi fort.



Finalement, Goku réunit ses dernières forces. Trop de gens comptent sur lui, il n'a pas le droit d'abandonner. Voulant jouer avec lui, Freezer le frappe pour s'amuser mais n'apprécie guère le manque de réaction de Sangoku. Il aime que son adversaire riposte un peu alors que, Sangoku, à bout de forces,

ne peut pas se défendre. Freezer le jette dans l'eau et, alors que Goku essaye d'en sortir, Freezer l'en empêche avec des boules d'énergie, et en le frappant



dès qu'il sort la tête de l'eau. Freezer lui attrape la tête avec son pied et le tient pour l'empêcher de sortir de l'eau. Bien évidemment, Sangoku commence à se noyer et c'est



à ce moment qu'il pense à tous ses amis. Il les entend l'encourager, il imagine la Terre détruite par Freezer. Voir tous ses amis mourir le rend fou de rage, surtout lorsqu'il pense à sa femme et son fils. En un clin d'œil, Goku récupère ses forces, sort de l'eau et utilise la technique de Kaïo. Des flammes semblent jaillir de son corps et il est maintenant rouge comme s'il était en feu. Il frappe Freezer

au visage d'un coup de poing, puis il lui envoie un puissant Kaméhaméha. Freezer arrive à arrêter l'attaque avec une seule main mais la puissance de Sangoku est trop forte et il doit faire exploser ce Kaméhaméha, sinon il va le tuer. Le monstre n'est pas mort, il



est juste un peu endommagé. Il faut vraiment tout reprendre depuis le début.



Crilin et les autres regardent eux aussi les dégâts causés par Freezer et il est clair que le combat prend une mauvaise tournure. Piccolo pense qu'il est indéniable que Freezer soit le plus fort et qu'aucun d'entre



eux ne peut le vaincre. Freezer rassure Sangoku : il ne va pas le tuer tout de suite, il veut d'abord s'amuser avec lui pour mieux savourer sa victoire. Du côté de chez Kaïo, tout le monde a perdu foi en l'issue du combat. L'ancien maître de Sangoku n'a plus aucun espoir, il pensait qu'il y avait une chance qu'un miracle se produise, mais il n'y croit plus.



Un atout pour la

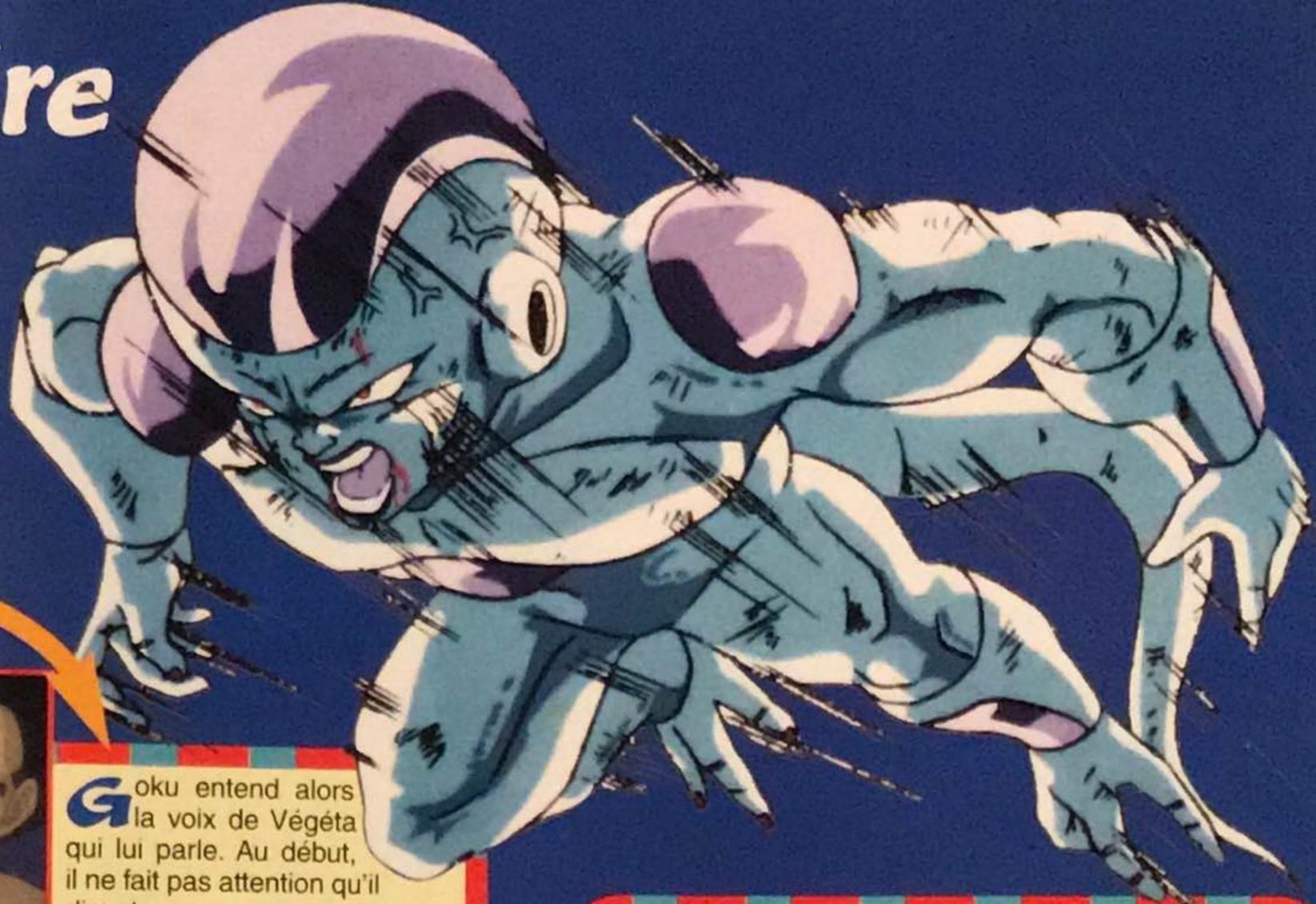
Sangoku est déçu. Il pensait que la technique de Kaïo et son Kaméhaméha seraient venus à bout de Freezer, mais son ennemi a juste l'air un peu essoufflé. Il ne s'est même pas servi de tous ses pouvoirs pour éviter son attaque. Bulma se réveille. Elle avait été projetée dans les airs suite à la puissante l'attaque de Sangoku. Peu à peu, elle se remet les idées en place et encourage son vieil ami. Ensuite, elle tombe



nez à nez avec Ginue en grenouille, l'attrape par la queue et le soulève. Crillin aperçoit Sangoku en train de reprendre son souffle. Il sent que sa force vitale diminue. La technique de Kaïo demande beaucoup

d'énergie et celui qui l'utilise sera affaibli pendant un certain temps. Piccolo pense que la défaite de Sangoku est inévitable, car jamais il n'aura le temps et la force de reprendre le combat. Freezer réfléchit. Il est obligé d'avouer qu'il a eu chaud car, s'il avait encaissé l'attaque, il serait mort. Jamais un guerrier de l'espace ne lui avait tenu tête, mais il n'est pas inquiet pour autant : il lui reste encore beaucoup de forces. Il commence donc à s'énerver, car il ne comprend pas ce qui motive Sangoku, alors que le combat est presque fini pour lui. Il le frappe donc de toutes ses forces. Cette fois, il ne rigole plus avec lui. Goku est à terre, il ne peut presque plus bouger et se laisse frapper sans réagir. Freezer lui donne des coups de pieds au ventre et lui dit qu'il est déçu. Le combat était intéressant au début, mais maintenant c'est comme s'il se battait seul. Sangoku s'avoue vaincu, ne trouvant pas de force en lui pour continuer le combat. Finalement, Freezer trouve que le courage des guerriers de l'espace n'a d'égal que leur stupidité.





Goku entend alors la voix de Végéta qui lui parle. Au début, il ne fait pas attention qu'il discute avec un mort. Végéta lui ordonne de se battre, rappelant

à Goku ses origines : il est un guerrier de l'espace et Freezer est leur pire ennemi. C'est à ce moment que Goku se rappelle que Végéta est mort. Serait-ce son esprit qui lui joue des tours ? Pourtant, il le voit debout devant lui. Il lui parle de ce que Freezer a fait à leur peuple, lui rappelle qu'il a tué leurs pères à tous les deux. Sangoku ne doit pas baisser les bras, il faut qu'il continue à se battre et qu'il tue son ennemi, il le lui a promis. Végéta lui parle aussi de la légende d'un guerrier de



l'espace qui aurait une force immense que personne ne pourrait battre. Peut-être que c'est lui le guerrier de légende ? En écoutant toutes ces paroles, Sangoku reprend forces et courage. Freezer se demande à quoi il pense

et, pour le réveiller, lance une attaque au sol. Goku reprend alors ses esprits et pense à sa planète d'origine - que Freezer a détruite. À cause de lui, il ne la verra jamais. Le combat reprend de plus belle et cette fois, Goku semble avoir repris du poil de la bête. Que Goku ait encore des forces inquiète Freezer et à l'avenir, il fera attention. Il tend alors son doigt et des lasers en sortent. Il vise Goku mais pas ses points vitaux, car il veut le garder en vie encore un peu. Sur la petite planète de Kaïo, un bruit étrange retentit de la maison. Le singe et Grégory en sortent avec une grosse bosse sur la tête. C'est sûr,



quelqu'un est dans la maison ! Ten Chin Han et les autres avancent doucement pour voir le visage de l'agresseur. C'est alors que quatre hommes sortent de la maison : les guerriers de la force spéciale, qui, maintenant qu'ils sont morts, sont

venus chez Kaïo !! Ils font leur show habituel et pensent avoir impressionné tout le monde, mais, en fait, ils ont l'air plus ridicules qu'autre chose.

Sangohan veut venir en aide à son père, mais Piccolo l'en empêche, car il sait très bien que s'il intervient, il risque de se faire tuer, ou de gêner Sangoku. Freezer demande à son adversaire s'il continue le

combat ou s'il préfère mourir tout de suite. S a n g o k u ne répond pas, levant les deux bras vers le ciel. Crillin se rappelle l'avoir déjà vu utiliser cette technique :



il va utiliser l'énergie qui se trouve dans tout ce qui vit autour de lui, pour faire une énorme boule d'énergie. Si Freezer se prend l'attaque, il y a des chances pour qu'il meure. Piccolo, lui, se demande pourquoi Kaïo ne lui a pas appris cette attaque. Malheureusement, Sangoku aura besoin de toute l'énergie qu'il y a sur Namec pour venir à bout du monstre Freezer. Après avoir compris qu'il y a trop peu de vie sur Namec, Goku décide donc de prendre de l'énergie sur toutes les planètes et les étoiles les plus proches. Des petites lumières sortent de toute vie aux alentours : l'énergie de la vie afflue jusqu'à Sangoku ! S'il arrivait à en réunir assez, il pourrait vaincre Freezer. Mais cette technique est très dangereuse, car il risque de mourir ou de détruire la planète. Crillin et les autres lèvent les yeux vers

le ciel, où une boule d'énergie commence à se former. La technique de Sangoku a l'air de marcher, mais va-t-elle réussir à se débarrasser de Freezer une fois pour toutes ?





Tchatche

ET LES FILLES ALORS !

Je suis une grande fan d'Olive et Tom et je me demande si tu pourrais faire un dossier sur



Ludovic (Guadeloupe)

les filles de la série, car on ne parle pas beaucoup d'elles et c'est dommage !
Agnès, Suisse.



Loïc (Toulouse)

FANS DE DBZ EN FORCE !

Je veux vous dire qu'il faut que tous les fans de DB, DBZ et DBGT continuent à voter pour ces mangas, parce qu'au mois de mai, on a presque été dépassés par Naruto. Fans de FMA aussi, il faut continuer à voter pour eux, car ils sont passés 3^e du classement.
Mickaël, Aureilhan.



Frantz (Nîmes)

TOUS A VOS TV

Je suis une très grande fan de GTO. La première fois que j'ai vu GTO, c'était trop bien ! Il y a surtout beaucoup d'humour. Pour ceux qui ne connaissent pas GTO, allumez votre TV sur la chaîne MCM, du lundi au vendredi à 16h15, vous ne serez pas déçus !
Barbara, Bruxelles (Belgique).

POURQUOI TANT DE HAINE ?

Je suis fan de DBZ et depuis que j'achète D.Mangas, je ne vois que des critiques envers DBZ. Je n'ai rien contre les autres mangas, mais je voudrais que DBZ soit respecté.
Manu, Buthiers.

DBZ K.O !

Je m'adresse à tous les fans de FMA, j'ai un plan pour détruire DBZ et le sortir du classement, écrivez-moi sur :
nfamaracamara@yahoo.fr
ou N'Famara Camara
- 4 rue Romy Schneider -
95190 Goussainville.
Au fait, FMA recommence sur MCM, du lundi au vendredi à 18h30 ou 18h45 et le samedi et dimanche à 11h02, il est suivi de One Piece.



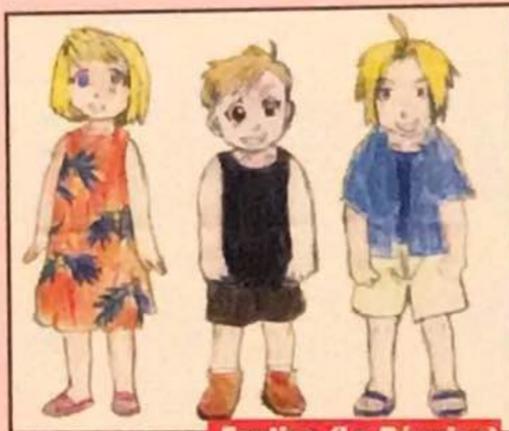
Marion (La Réunion)

VIVE LOVE HINA !

Ça serait vraiment bien de parler de Love Hina. C'est particulièrement drôle et il y a de s images un peu sexy. C'est un manga génial ! Je voulais aussi dire que je suis d'accord avec



Antoine (Touques)



Fantine (La Réunion)

Romano de Nice : Dragon Ball c'est bien, mais il y a d'autres mangas.
Romain, Charente-Maritime.



Alex (Blois)

SOS Pascal

FAN DE SAKURA ?

Je voudrais savoir où trouver le Livre de Clow avec les cartes.
Mathieu, Charente-Maritime.
Tu peux les trouver dans tous les magasins de Mangas. Si tu habites loin d'une grande ville, essaie de le commander sur le Net.

DBZ SUR QUELLE CHAÎNE ?

J'aimerais savoir pourquoi DBZ et DBGT ne passent plus sur MCM ? Seront-ils rediffusés sur une autre chaîne ?
Christophe, Clermont-Ferrand.
Pendant les vacances MCM arrête leur diffusion, mais tu peux retrouver tes séries préférées sur NT1.

OLIVE ET TOM EN DVD ?

Je voudrais savoir si la série Olive et Tom existe en DVD en France ? Si oui, où ?
Yohan, Privat-des-Vieux.
Tu trouveras les quatre films Olive et Tom dans tous les magasins spécialisés qui vendent des DVD.

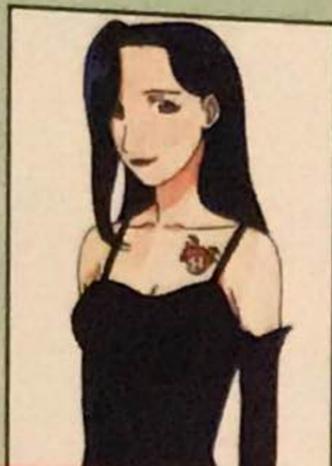
A MON SECOURS !

Pascal, je m'appelle Rachel Seel et j'ai 13 ans 1/2. Mon annonce est passée dans le D.Mangas de mai. J'ai eu beaucoup de correspondants, dont une fille de 13 ans 1/2 qui se prénomme Christelle et qui habite à l'île de la Réunion. Je voudrais correspondre avec elle, mais je n'ai ni adresse, ni nom de famille, ni téléphone dans la lettre qu'elle m'a envoyée.
Rachel Seel - 47 avenue Danton, apt 9 - 17000 La Rochelle.
Je ne peux rien faire d'autre que de remettre ton annonce en espérant que Christelle la lise et te réponde !

Les artistes en vacances



Lina (Trappes)



Samantha (Arcachon)



Camy (Trappes)



Diane (Plevin)



Joy (Dise)



Ikram (Ils)

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Vous êtes en vacances et nous avons moins de courrier, mais cela ne change pas grand-chose au Top. Toujours DBZ en premier, suivi de Naruto qui gagne des places. FMA, lui, en perd. CDZ et Detective Conan se maintiennent et deux nouveaux venus Gundam Seed et Hunter x Hunter. One Piece bon dernier ! Si vous avez envie que D.Mangas parle d'autres séries, votez pour elles. Alors n'hésitez pas, on attend vos courriers !

LE TOP DU MOIS

DRAGON BALL	31%	DETECTIVE CONAN	6%
NARUTO	27%	GUNDAM SEED	4%
FULLMETAL ALCHEMIST	12%	HUNTER X HUNTER	3%
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	10%	ONE PIECE	2%

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

À LA RECHERCHE...

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

- J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des personnes qui adorent Mew-Mew Power et FMA et échanger des choses.
Cassandra Marignan - 17 rue Auguste Narfez - 97160 Le Moule (Guadeloupe).
- J'ai 10 ans et je voudrais correspondre avec des fans de DB, DBZ et DBGT pour échanger des dessins, posters, cartes, figurines... Je recherche un collaborateur pour créer une BD concernant Dragon Ball (Z ou GT).
Matis Karpouzopoulos - 12 rue de Médeville - 54000 Nancy.
- J'ai 9 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons pour partager ma passion de DB, DBZ, DBGT, Détective Conan, CDZ et Yu-Gi-Oh ! J'aimerais découvrir des mangas comme Shaman King, Olive et Tom.
Corentin Aubert - 26 rue des Céillets - 84000 Avignon.
- J'ai 16 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de 12 ans et plus, pour parler mangas et faire des échanges.
Axel Lefebvre - 2 rue Villeneuve - 27190 Beaubray.
- J'ai 9 ans 1/2 et je cherche des filles ou des garçons qui veulent échanger des choses sur Naruto en autres.
Christophe Bellanger - 99 avenue de la 1^{re} DB - 68200 Mulhouse.
- J'ai 10 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons fans de DB, DBZ, DBGT et Naruto. Sinon, je recherche des personnes qui pourraient me donner des figurines, des posters de Naruto et DBZ.
Antonin Armingaud - 11 clos des Vaupulents - 45000 Orléans ou antoarmingaud@aol.com.
- J'ai 12 ans et je recherche des correspondants filles ou garçons. J'aime DBZ, GTO, Beck et serais ravi d'en connaître d'autres.
Quentin Correia - Le Buissonnet - 37270 Azay-sur-Cher.
- J'ai 10 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons fans de DB, DBZ, DBGT et Naruto. Sinon, je recherche des personnes qui pourraient me donner des figurines, des posters de Naruto et DBZ.
Jordan Haffner - 27 rue Vladimir Komarov - 69200 Vénissieux.
- J'ai 12 ans et je recherche des fans de DBZ, Naruto, FMA et CDZ pour correspondre.
Jordan Haffner - 27 rue Vladimir Komarov - 69200 Vénissieux.
- J'ai 18 ans et je recherche tout ce qui concerne Fruits Basket, Saiyuki, GTO en échange de posters FMA, DBZ, CDZ... et aussi des cartes CDZ.
Neffati Beya - 47 rue de l'Amiral Courbet - 59170 Croix.
- J'ai quelques cartes DBZ et je voudrais les échanger contre des objets Naruto. J'ai aussi une bague FMA à échanger contre des objets Naruto.
Corentin Delapierre - 1 rue des Cerisiers - 31280 Drémil-Lafage ou parmalos@laposte.net.
- J'ai 9 ans et je voudrais correspondre avec des filles ou des garçons fans de DBZ, Yu-Gi-Oh !, Détective Conan et échanger es cartes de Pokémon, Yu-Gi-Oh ! contre des cartes de Sangoku.
Jonathan Bourdon - 36 rue Robespierre Ste Thérèse-La-Possession (La Réunion).
- J'ai 13 ans 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment les mangas et qui sont âgés de 13 ou 14 ans.
Skyman_321@hotmail.com.
- J'ai 10 ans 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles ou des garçons du même âge. Je voudrais également échanger des cartes Yu-Gi-Oh ! et DBZ contre des figurines, des DVD ou des posters Naruto.
Keywan Ardebilian-Fard - 93 rue de Montreuil - 75011 Paris.

BULLETIN-RÉPONSE

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

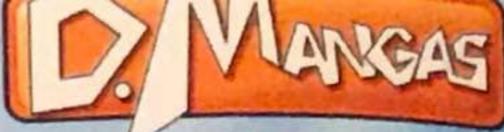
Nom de votre dessin animé favori :

Nom : Prénom :

Âge :

Adresse :

CP : Ville :

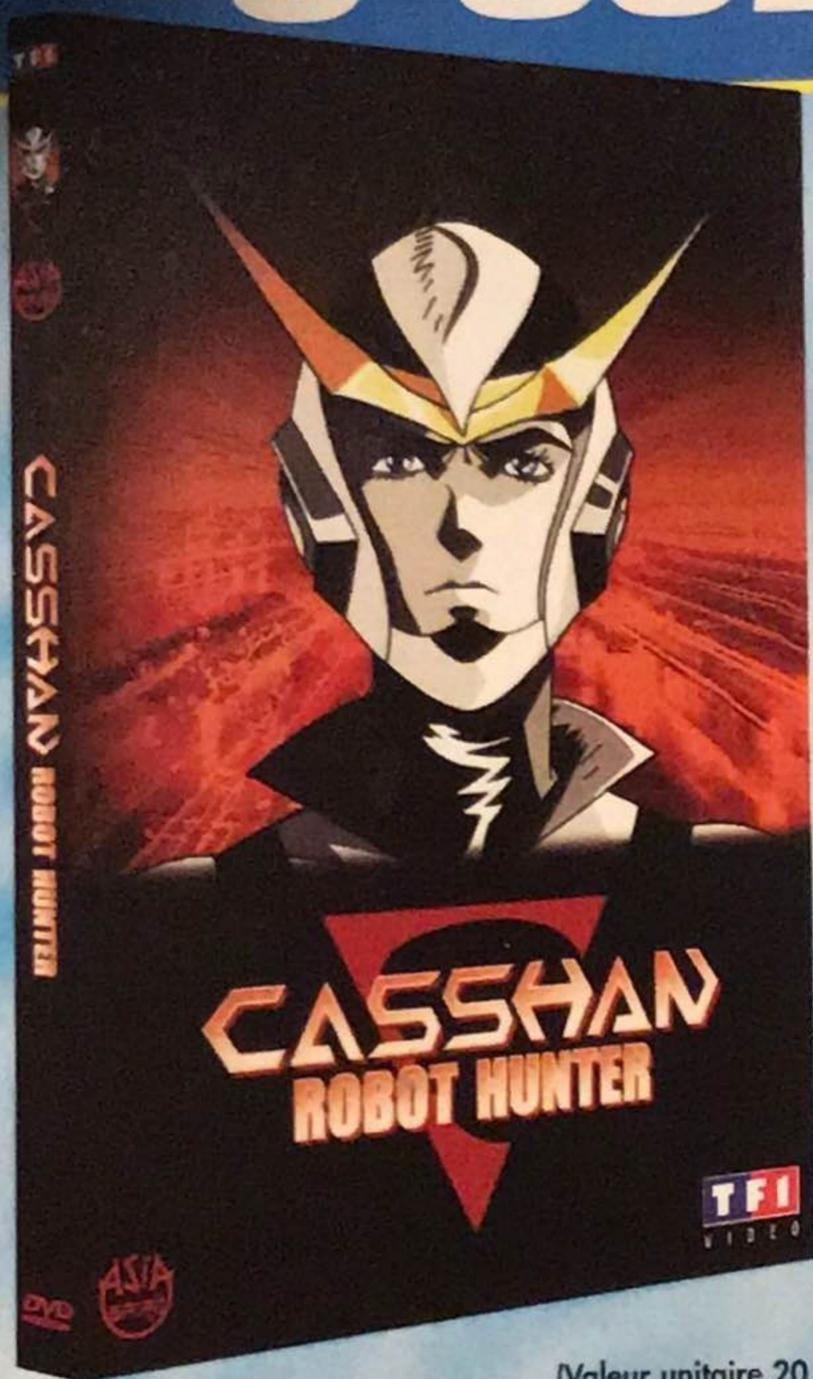
Pour jouer avec 

MANGAS

A B 1

Compose vite le
0 892 700 714

0,34 €/mn



(Valeur unitaire 20 €)

À GAGNER

10 DVD

CASSHAM

et 10 abonnements de 6 mois
au magazine 

A B 3

Pour la Belgique
compose le

0903 41 657

1,12 €/mn

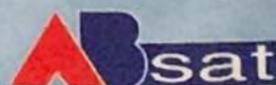
LES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR



CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler - RCS 413 759 598 - Jeu gratuit sans obligation d'achat du 01/08/2006 au 31/08/2006
Modalités du remboursement du timbre (pour obtenir le règlement) et de l'appel figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané, huissier
Justice à Toulouse, Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite à 123 Multimedia BP 1141 31100 Toulouse - Photos non contractuelles

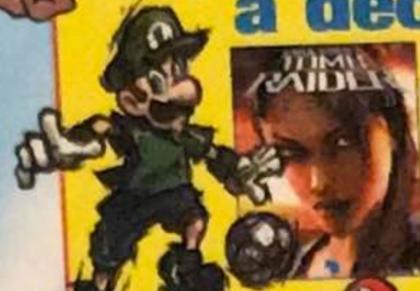
ALLEZ
LA
FRANCE
S-SERIE

Cadeau

LE DVD DE LA NOUVELLE SÉRIE
OLIVE & TOM

Un numéro
spécial
JEUX
VIDEO

14 jeux video
à découvrir



- Mario Power Smash Football
- Tomb Raider la légende
- Viewtiful 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

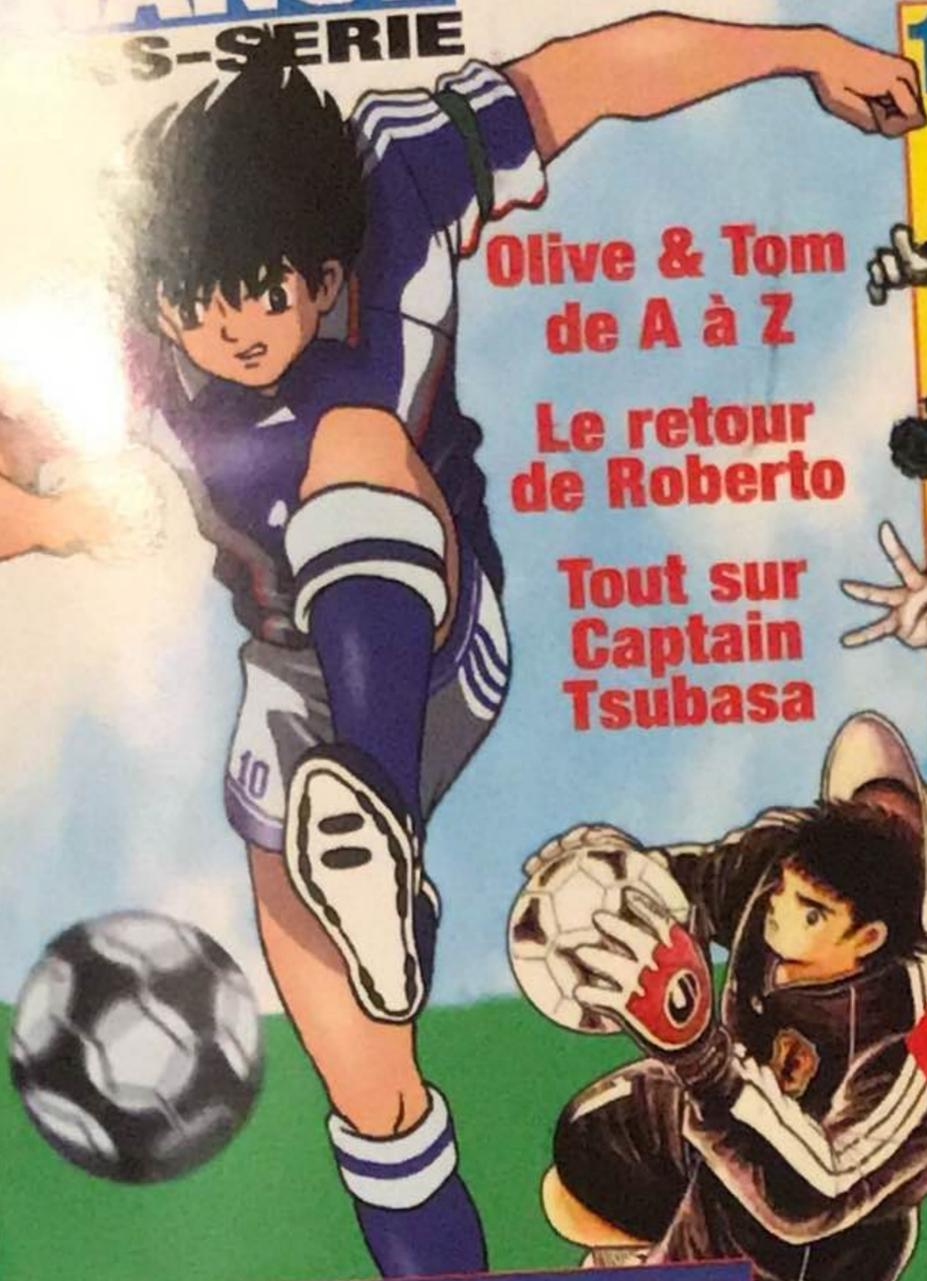
Olive & Tom de A à Z

Le retour de Roberto

Tout sur Captain Tsubasa

Nouveau

Hungry Ho



Tou
les

en CADEAU

Le DVD de la nouvelle série
CAPTAIN TSUBASA

OLIVE & TOM



OLIVE & TOM
CAPTAIN TSUBASA

Epis. 1
LÀ OÙ TOUT A COMMENCÉ

Epis. 2
LE PASSÉ DE ROBERTO

REF. : AB 1909 3
© PANORAMA 2006
©2001 YOICHI TAKAHASHI/
SHUEI-SHA/TV TOKYO/AVEX
EDV 1556 Zone 2
DVD 9 Pal



En vente chez ton marchand de journaux