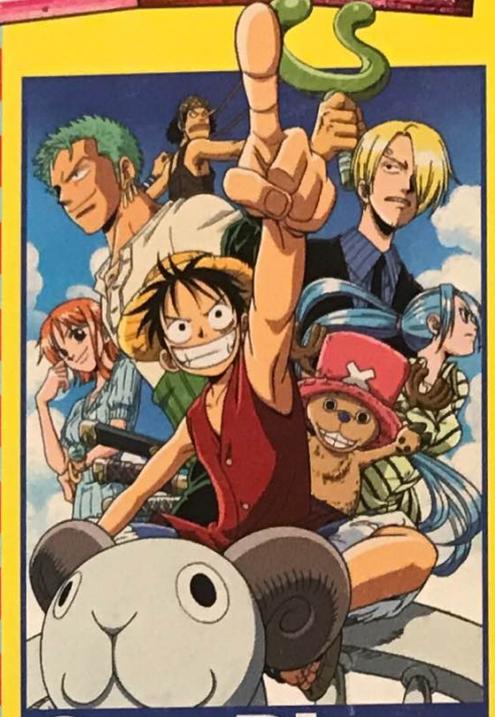


DMANGAS

8 pages de jeux d'été



La carte des voyages de Dragon Ball



One Piece Luffy et son équipage

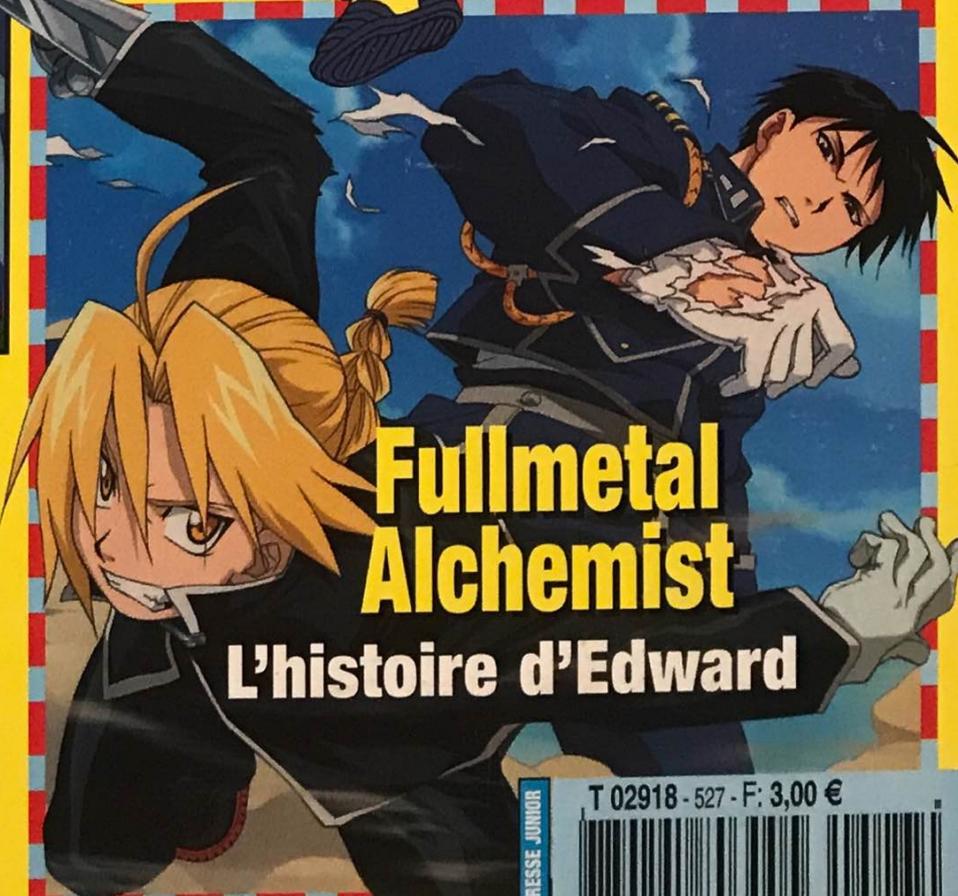


YU-GI-OH!

Tout sur Yami Bakura



DéTECTIVE Conan Qui est Ran Mouri ?



Fullmetal Alchemist L'histoire d'Edward

PRESSE JUNIOR

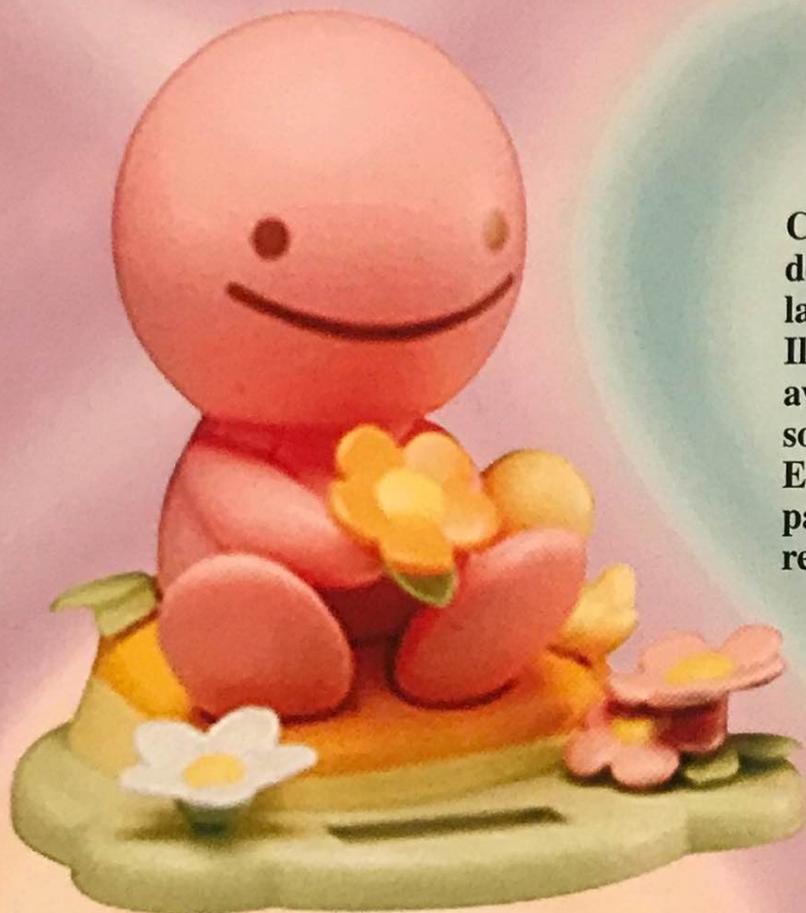
T 02918 - 527 - F: 3,00 €



Cote d'amour au Japon, voici les...

Nohohon *

*** Hidamari no Tami**
le petit peuple du soleil



Ces sages, hauts comme deux pommes, dodelinent de la tête, ronde comme la lune, pour vous donner leur sourire zen. Ils dodelinent doucement, lentement, avec un sourire qui va d'un œil à l'autre, soulignant qu'ils en ont vu d'autres. Et que vous en verrez d'autres. Ce n'est pas si grave, tout ça : l'important c'est de rester zen. Comme eux. Relax...

Ces sages-là sont des Nohohon

Ils arrivent du Japon, dans les bagages de Tomy, en jouets de grands, et même de grandes personnes. Ils sont hauts comme deux pommes (10 cm), dont l'une serait leur tête de bonze, et l'autre leur ventre de bouddha. Assis sur les fesses, chacun sur son socle, avec un bébé épanoui sous sa protection rapprochée, les pieds allongés devant, de chaque côté du capteur de lumière qui lui transmet son énergie - non-stop tant que le bouton caché sous le socle est sur "on".



Prix moyen conseillé : 10 €

Disponibles en magasins spécialisés : jouets, cadeaux, décoration

TOMY
Dream Energy

Sommaire

MAGAZINE

- 4 One Piece
- 8 Naruto
- 8 Détective Conan
- 10 Dragon Ball Z
épisodes de 41 à 44
- 18 Tsubasa Chronicle
- 20 Détective Conan
- 40 Sailor Moon
- 48 Multimedia
- 50 Fullmetal Alchemist
- 54 Yu-Gi-Oh !
- 56 Pleins feux
La Coccinelle revient, H2G2,
Sharkboy et Lavagirl
- 58 Dragon Ball Z
- 62 Hello Kitty
- 64 Le club des fans

BANDES DESSINÉES

- 22 The King of Fighters Z

LES JEUX

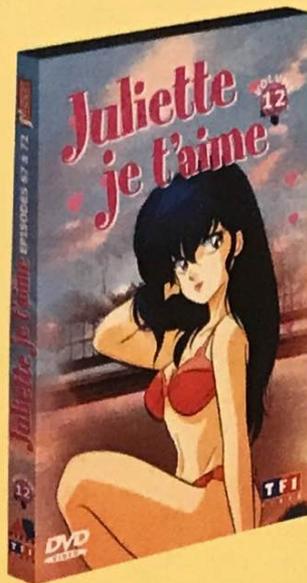
pages 31 à 38

JEUX VIDEO

- 42 Saint Seiya :
Le sanctuaire
- 44 Batman Begins
- 45 Mashed :
Fully Loaded
- 46 Another Code :
Two Memories
- 47 Dragon Ball :
Advanced Adventure

Juliette je t'aime

GRAND JEU



À GAGNER 15 DVD

Juliette je t'aime

Alors que la vie s'écoule paisiblement à la Pension des Mimosas, l'arrivée de la belle Juliette va changer bien des choses. En charge de ce petit établissement, la jeune femme va découvrir des pensionnaires plutôt excentriques. Elle s'attire leur sympathie et conquiert malgré elle, le cœur du jeune étudiant Hugo. Amoureux maladroit, il ne sait vraiment pas comment le lui avouer.

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

Les 15 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question : Le titre japonais est la maison.....

Envoyez ce bon à : D.Mangas "Juliette je t'aime"
132 av. du Pdt Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

BULLETIN-RÉPONSE

Réponse : La maison se nomme

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

D.MANGAS N°527 - AOÛT 2005. N° de commission paritaire : 0509 K 85212. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Denis Bortot. RÉDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Karol Alhaire. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. TEXTES : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. JEUX : Audrey Morant. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Akioyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. Andy Seto/NEOSUN/Playmore. DÉPÔT LÉGAL : AOÛT 2005. COMITE DE DIRECTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andrea Bureau. PUBLICATION MENSUELLE ÉDITÉE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. ABONNEMENTS : 01 44 84 85 44. D.MANGAS, DIP, 18/28, quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. TRANSPORTS PRESSE.

ABONNEZ-VOUS A



une
économie de 8 €
3 numéros
gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

Chèque bancaire Chèque postal

Mandat lettre

à l'ordre de "ABNET.COM"

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

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(obligatoire pour les mineurs)



ONE PIECE

One Piece, dont le dessin animé est actuellement diffusé sur les chaînes NT1 et Mangas, est au départ l'un des mangas les plus populaires du moment. Au cours des 27 tomes déjà parus, nous suivons les aventures de Luffy D. Monkey, un adolescent qui rêve d'être le seigneur des pirates et de retrouver un fabuleux trésor appelé le One Piece. Mais bien évidemment, il n'est pas le seul à convoiter ces richesses et il devra affronter de nombreuses bandes de pirates au cours de son périple. D.Mangas vous fait donc découvrir ce mois-ci les principaux personnages qui naviguent dans le monde de One Piece.



Luffy D. Monkey et son équipage

Luffy et sa joyeuse bande ne forment pas ce que l'on pourrait appeler un groupe de pirates ordinaire. Tout d'abord, leur navire, le Vogue-Merry a pour proue une tête de gentil bélier. Ensuite, on ne peut pas dire que leur équipage soit très important, puisqu'ils ne sont que six à bord. Enfin, leur drapeau pirate représente bien le traditionnel crâne humain orné de deux os qui s'entrecroisent sur fond noir, sauf que la tête de mort porte un chapeau de paille, tout comme Luffy. Il n'en reste pas moins que notre héros et sa troupe sont bien décidés à devenir

les plus puissants pirates et à trouver le fameux trésor de Gold Roger, le One Piece. Toujours affublé de son chapeau de paille, qui lui a été donné par Shanks Le Roux, son héros, Luffy n'a qu'un seul but dans la vie : devenir le seigneur des pirates. Le fait de ne pas avoir de bateau ni d'équipage pour l'accompagner, ni même son incapacité à nager (Luffy a mangé un des fruits du démon

quand il était enfant, ce qui a fait de lui un homme élastique) ne l'a pas découragé le moins du monde à se lancer dans la carrière de pirate. Mais il a fini par obtenir un bateau et par se constituer un équipage fidèle, dont il est le leader malgré son jeune âge. Trois choses lui tiennent particulièrement à cœur : manger, surtout s'il s'agit de viande, être loyal envers ses amis, pouvoir un jour rendre son chapeau de paille à Shanks quand il sera devenu un grand pirate.

Les cinq personnes que Luffy a réunies dans le but de trouver le One Piece ont toutes des raisons différentes de se joindre à l'aventure. L'équipage est ainsi composé de Zorro Roronoa, un garçon de 19 ans, expert dans le maniement des sabres. Son objectif est d'ailleurs de devenir le meilleur dans ce domaine : il s'entraîne chaque jour et combat avec trois sabres en même temps, un dans chaque main et un dans la bouche. Avant de rencontrer Luffy, Zorro était chasseur de pirates. Ensuite vient Nami, une jeune et jolie fille qui passait son temps à détrousser les pirates avant d'accompagner Luffy dans sa quête. Très douée pour la navigation, c'est elle qui tient la barre. Elle est très intéressée par les trésors et les richesses qu'elle peut accumuler. Le troisième membre est Pipo, c'est le fils de Yasopp, qui était sous les ordres de Shanks. Ce pirate au



long nez est aussi habile pour tirer avec son lance-pierre que pour raconter des mensonges ou fuir à toutes jambes devant l'ennemi. Malgré tout, son désir de devenir un grand pirate le conduit à rester avec Luffy. Puis arrive l'un des personnages les plus importants de l'équipage, sans qui Luffy ne pourrait satisfaire son appétit gargantuesque : Sandy, le chef cuisinier. C'est un garçon qui a beaucoup de style mais dont le point faible est son cœur d'artichaut : il s'est d'ailleurs particulièrement entiché de Nami. Cependant, il connaît d'incroyables techniques de coups de pieds, qui sont sa spécialité. Enfin, le sixième pirate qui a rejoint Luffy n'est autre qu'un renne à la truffe bleue, Tony Tony Chopper. Il a, en effet, mangé un fruit du démon qui lui a donné des capacités humaines comme la possibilité de parler ou de marcher sur ses deux pattes arrière. Rejeté par son troupeau, il a été recueilli par un médecin qui a fait naître sa propre vocation de soigner toutes les maladies.



L'équipage du Chat Noir

Cette bande de pirates compte également parmi les plus terribles et les plus redoutables. Ils n'hésitent pas à massacrer ceux qui croisent leur route, même s'il s'agit de navires de la marine. Le capitaine, Crow, est un homme froid, cruel et calculateur, qui serait prêt à sacrifier son propre équipage pour parvenir à ses fins. Dans ses manches sont cachées de longues lames effilées qu'il fixe sur chacune de ses mains comme les griffes d'un chat. Il peut aussi se déplacer à une vitesse vertigineuse lorsqu'il attaque, mais il ne contrôle alors plus vraiment ses mouvements. Le bras droit de Crow s'appelle Jango l'hypnotiseur. Ce dernier hypnotise parfois les membres de son propre équipage pour leur donner confiance en eux et les rendre plus forts. Les deux gardiens du bateau sont eux aussi très dangereux : il s'agit des frères siamois Tigre et Siam, qui utilisent des lames acérées et forment un tandem des plus efficaces.

Arbyda et son équipage

Mieux vaut vous éloigner si jamais vous apercevez le pavillon de pirate orné d'un cœur d'Arbyda et de son équipage. Ils ne sont peut-être pas les pirates les plus dangereux à sillonner la mer, mais ce sont certainement les plus laids ! En tous cas avant qu'Arbyda ne mange le fruit "glisse-glisse". Car ce qui obsède le plus Arbyda c'est que sa beauté soit reconnue, bien qu'elle soit énorme et ridicule dans sa tenue de cowgirl. Tout le monde a peur d'elle à cause de son caractère et de sa massue, qu'elle n'hésite pas à utiliser pour chasser ses ennemis. Son équipage est constitué de brutes épaisses sans pitié, et sans réel talent. La seule exception est Bobby, un garçon peureux aux cheveux violets, qui a été fait prisonnier alors qu'il voulait s'enrôler dans la Marine.

Maintenant qu'il est à la solde d'Arbyda, il passe son temps à pleurer.



Baggy Le Clown et son équipage

Malgré son nom, il y a de fortes chances que vous ne souriez pas en croisant le navire de Baggy, reconnaissable aux chapiteaux de cirque dressés sur son pont. En effet, il s'agit de l'un des plus terribles équipages de pirates ! Ils sont connus pour leurs techniques de combat bizarres mais mortelles. De plus, ils utilisent leurs canons destructeurs pour assiéger des villages et exiger des rançons. Le destin a joué un tour cruel à Baggy en le dotant d'un gros nez rouge qui lui a valu son surnom. Mais il compense son apparence comique par son barbarisme et sa capacité à séparer tous les membres de son corps à volonté, depuis qu'il a mangé un fruit du démon. Il peut ainsi éviter presque toutes les attaques. Ses compagnons ne sont pas moins terrifiants : Carnage l'acrobate est un pro du sabre et du monocycle, tandis que Morge est un impitoyable dresseur de fauves, à qui l'énorme lion Richy obéit au doigt et à l'œil.



NARUTO Les ri

SASUKE
SAKURA

Dans l'épisode précédent, donné naissance à Naruto. de Naruto à l'académie des série soit diffusée sur une vous en dirons donc plus



Il y a environ une douzaine d'années, un renard à neuf queues terrorisait la région du village de Konoha. Un groupe d'hommes réussit à l'arrêter en scellant son esprit dans le corps d'un nouveau-né du nom de Naruto Uzumaki. Les habitants de Konoha se mirent à détester ce jeune garçon. Devenu adolescent, Naruto s'est découvert un passe-temps favori : faire les pires bêtises dans le but d'être remarqué, ce qui n'a pas arrangé son cas.

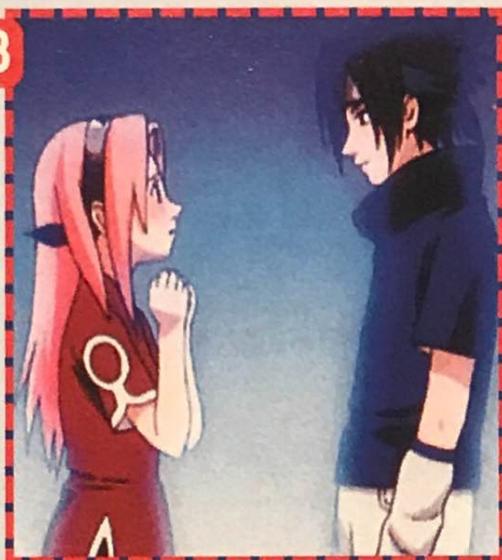
À son entrée à l'académie de ninja, il comptait parmi les plus mauvais élèves. La seule technique qu'il maîtrisait lui permettait de se transformer en une jolie fille, afin d'obtenir tout ce qu'il désirait. Un ninja confirmé, voulant s'emparer d'un manuscrit secret conservé dans la bibliothèque du maître Hokage, réussit à manipuler Naruto pour le pousser à voler ce rouleau contenant des techniques interdites. À la suite de cet incident, Naruto parvint à prendre confiance en lui et à comprendre que si certains avaient peur de lui, d'autres l'appréciaient. En récompense de cette nouvelle maturité, le professeur Iruka décida d'accorder à Naruto son examen d'entrée pour être ninja.



voux : Sasuke et Sakura

vous avez pu découvrir la légende qui a Aujourd'hui, venez suivre les aventures apprentis ninjas. Il est prévu que cette chaîne française en septembre. Nous dans le prochain numéro.

Épisode 3



Nous sommes le 15 du mois, Naruto vient de se réveiller. Après avoir petit-déjeuné, il se prépare et place sur son front son bandeau de ninja récemment acquis. Il quitte sa maison et rencontre sur sa route Konoha-Maru, le petit-fils du 3^e Hokage, qui le provoque en duel. Naruto lui explique qu'à compter de ce jour, il est un ninja et qu'il part à l'académie pour assister à une réunion d'information à l'occasion de la rentrée.

Au même moment, Sakura Haruno, qui a elle aussi passé avec succès l'examen pour devenir ninja, se rend à la réunion. En chemin, elle rencontre Ino Yamanaka, sa rivale. Elles font la route ensemble mais le trajet devient vite une compétition pour savoir qui est la plus rapide. Arrivée à l'école, Sakura regarde en direction de Naruto, qui l'aime en secret. Elle se dirige vers lui et le dégage d'un coup de

bras afin d'aller voir Sasuke, qui était juste à côté de lui. Sakura est amoureuse de Sasuke, qui est plutôt du genre beau ténébreux solitaire. C'est le meilleur élève de la classe. Il est le dernier survivant du clan Uchiwa. Sakura n'est pas la seule à vouloir s'asseoir près de lui, plusieurs autres filles seraient prêtes à se battre pour cela. Naruto, jaloux de l'attention que Sakura porte à Sasuke, se met accroupi sur le bureau de celui-ci et le regarde dans les yeux en signe de défi. Mais c'est alors qu'un garçon placé à la table de devant se lève et pousse Naruto, qui embrasse Sasuke malgré lui. Toutes les filles deviennent folles de rage contre Naruto.

Heureusement pour le héros, le professeur Iruka intervient et explique à la classe que s'ils sont désormais des ninjas, ils restent néanmoins pour l'instant des genins, c'est-à-dire des aspirants-ninjas. Ils vont être répartis en équipes de trois sous les ordres d'un jounin, un ninja de niveau supérieur. Naruto se retrouve dans l'équipe composée de Sakura et Sasuke. Hinata Hyûga est un peu déçue, car elle est amoureuse de Naruto et regrette de ne pas être dans son équipe. Naruto est furieux de devoir côtoyer Sasuke, qu'il déteste. On lui explique alors que c'est un moyen pour équilibrer les forces : Naruto a eu les plus faibles notes, tandis que Sasuke a eu les meilleures. Après la réunion, Naruto, loin de s'avouer vaincu, se rend chez Sasuke sous les yeux des autres élèves, afin de lui donner une raclée. Mais c'est lui qui se

fait rosser et c'est Sasuke qui ressort. Ce dernier part ensuite pour le parc, afin de rejoindre Sakura, à qui il déclare : "Tu as un joli front. J'aimerais t'embrasser."

Sakura est aux anges, car elle a toujours voulu que Sasuke lui dise ce genre de choses. Il rajoute : "C'est en tout cas ce qu'aurait dit Naruto." Il s'assoit alors près d'elle et lui demande ce qu'elle pense de Naruto. Elle explique que c'est un empêchement de tourner en rond qui ne cesse de s'immiscer dans ses histoires de cœur. Elle lui avoue son amour, puis lui confie qu'elle aimerait l'embrasser. Au même instant, Sasuke reprend ses esprits dans sa maison : ce dernier avait en réalité été vaincu par Naruto, grâce à une technique de clonage. Naruto a ensuite pris l'apparence de Sasuke pour séduire Sakura. Furieux, Sasuke décide de retrouver Naruto pour se venger.

Dans le parc, Naruto, toujours déguisé en Sasuke, s'apprête à embrasser Sakura, quand il est soudain pris d'une violente diarrhée qui l'oblige à partir aux toilettes. Le vrai Sasuke arrive dans le parc et rencontre Sakura, qui tente de continuer là où ils se sont arrêtés. Ignorant de quoi il retourne, Sasuke l'envoie balader et s'en va. Naruto sort des toilettes pour rejoindre Sakura. Mais il tombe nez à nez avec Sasuke. Notre héros utilise de nouveau sa technique de

clonage pour battre Sasuke. Malheureusement, sa diarrhée recommence, et Naruto étant du coup incapable de les maîtriser, ses clones se mettent à se battre entre eux ou à se précipiter aux toilettes. Dans la maison de Naruto, le grand maître Hokage explique au ninja Kakashi qu'il va être le professeur de Sasuke, Sakura et Naruto. Il saisit une bouteille de lait qui traînait sur la table et constate que celle-ci est périmée. Naruto l'a bue sans même le remarquer, décidément, ça promet vraiment pour la suite !



Épisode 41

Des amis très attentionnés

Bulma demande à Sangohan et à Crillin de s'asseoir et d'attacher leur ceinture pour se



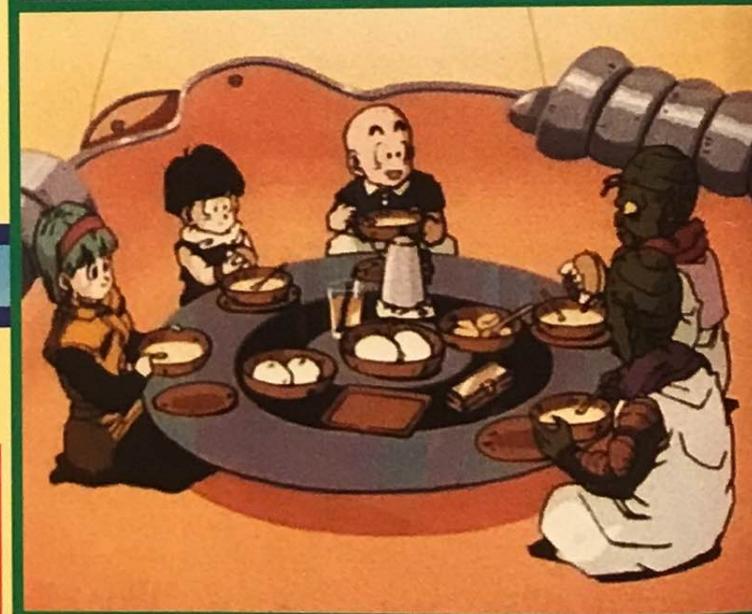
préparer à l'atterrissage. Une fois que tout le monde est prêt, elle ordonne au vaisseau de se poser sur la planète. L'atterrissage ne se fait pas en douceur : le vaisseau s'est posé de façon instable au bord d'une falaise. Tous les occupants du vaisseau regardent par le hublot



pour voir à quoi ressemble la planète Namec quand tout à coup la falaise s'effondre. Dans leur chute, nos trois héros perdent connaissance. Bulma est la première à reprendre ses esprits, allongée dans une salle qu'elle ne connaît pas. Près d'elle se trouvent Crillin et Sangohan, toujours évanouis. En regardant autour d'elle, Bulma remarque



la présence d'étranges hommes verts qui semblent être de la même race que Piccolo.



Les deux extraterrestres apprennent à Bulma qu'ils sont médecins, et expliquent que cela fait trois cent ans qu'ils se connaissent. Bulma remercie les deux docteurs de les avoir secourus, puis réveille Crillin et Sangohan à qui elle présente aussitôt leurs sauveurs. Tout le monde se réunit autour d'un repas pour faire plus ample connaissance. Bulma en profite pour s'assurer qu'ils se trouvent bien sur Namec. Les médecins savent que Sangohan et les autres



sont venus chercher les boules de cristal. Il semble, en effet, que les habitants de Namec aient de grands pouvoirs. Ils leur font ainsi

une petite démonstration de l'étendue de leur puissance en déplaçant des objets. Ils arrivent même à lire les pensées des autres. Ils rassurent d'ailleurs Bulma sur la condition de son vaisseau, alors qu'elle était justement en train de se demander dans quel état il se trouvait.

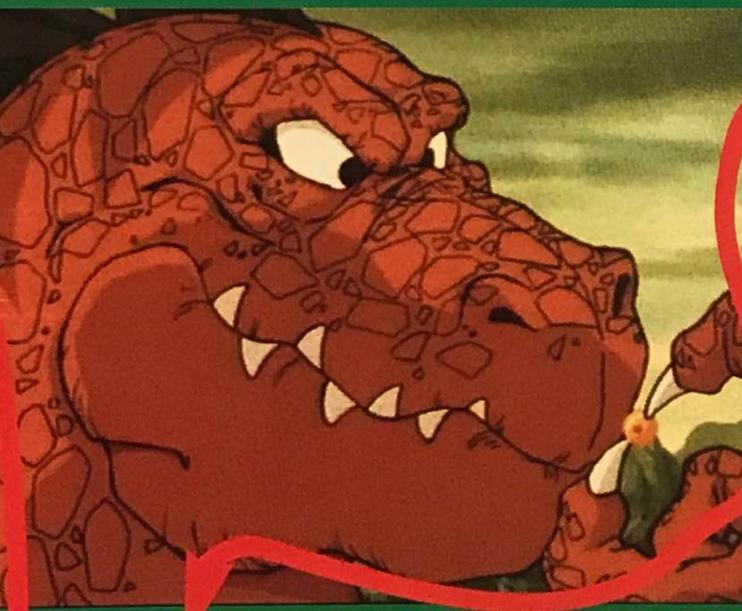
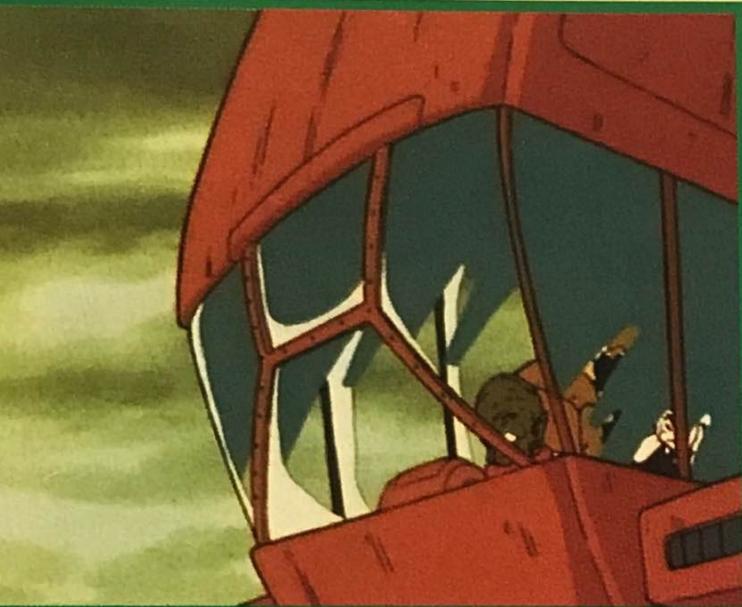
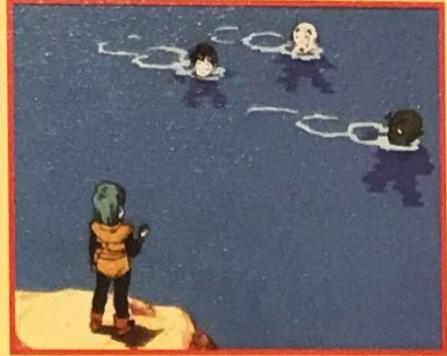


Après qu'une relation de confiance se soit établie avec les habitants de Namec, qui sont des gens très gentils et serviables, Bulma décide de sortir son détecteur de boules de cristal.

À sa grande surprise, celui-ci fonctionne très bien, même s'ils ne sont pas sur Terre. Le radar indique un lieu où



se trouvent trois boules de cristal. Bulma utilise une capsule Corp pour faire apparaître un moyen de transport et commencer les recherches. L'un des deux habitants de Namec la prévient que de nombreux monstres vivent sur Namec, et qu'il est donc très dangereux de se promener dans une voiture volante peu solide. Un des médecins leur prête donc un vaisseau et les accompagne pendant que son collaborateur répare le vaisseau spatial de Bulma en prévision de leur retour sur Terre. Une des boules de cristal se trouve au fond d'un lac. À part Bulma, qui préfère donner des ordres, tout le monde se jette à l'eau pour la trouver. C'est l'habitant de Namec qui met la main dessus en soulevant une grosse pierre.



mettre à la poursuite du monstre, car la direction dans laquelle celui-ci est

parti est une zone de marécages faits d'un acide très puissant. Le monstre tombe dans le marécage et son corps est complètement dissous. Heureusement, grâce à une combinaison spéciale, Sangohan peut nager dans l'acide mais il ne dispose que de dix secondes avant que l'acide n'ait raison de lui. En n'écouter que son courage, Sangohan fonce et ramène la boule de cristal.

Nos héros en ont maintenant trois en leur possession. Si la suite de leurs recherches s'avère aussi fructueuse, leurs amis pourront être ressuscités très rapidement.

Sur une lointaine planète, Végéta commence à se remettre de ses blessures. Dans sa capsule de guérison, le guerrier de l'espace ne cesse de penser à son dernier combat et à son échec. Sur Namec, la deuxième boule de cristal a été localisée sous les

ruines d'un ancien village abandonné depuis des années. Bulma la retrouve dans la bouche d'un squelette qui était dans un sarcophage. Enfin, la troisième boule se trouve dans le corps d'un monstre à l'allure de dinosaure. L'habitant de Namec empêche nos trois héros de se



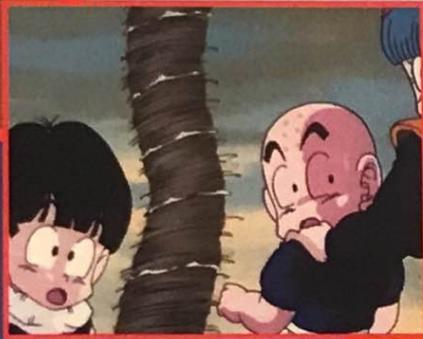
L'ennemi se réveille

Sangoku en a marre de l'hôpital, il profite donc que tout le monde



dorme pour aller faire un tour, mais surtout pour recommencer à s'entraîner. Cela fait maintenant deux jours que nos héros ont débarqué sur Namec. Aujourd'hui, c'est le second médecin qui les accompagne dans leur quête. Le radar les

guide jusqu'à un endroit qui ressemble beaucoup au désert. Bulma ne comprend pas vraiment ce que son radar lui



indique. Selon lui, la boule de cristal se dirigerait droit vers eux. C'est

alors qu'apparaît au loin une énorme tornade dans laquelle la boule se trouve prise. Sangohan se jette dans l'œil du cyclone bien que les vents soient très puissants. Il réussit à attraper la boule de cristal, mais pour se libérer, il est contraint de faire une boule d'énergie qui le propulse hors de la colonne d'air. De son côté, Sangoku essaye de faire quelques exercices pour se remettre sur pied mais il est encore trop faible pour y parvenir.



La quatrième boule de cristal se trouve dans une étrange forêt très sombre. Ne voyant rien dans l'obscurité, Crillin a l'idée d'arracher une branche pour en faire une torche. C'est alors que d'étranges cris retentissent.



Tandis que nos amis avancent doucement, le sol se met à bouger : ce qu'ils pensaient être une forêt était en réalité le dos d'une immense créature ressemblant beaucoup à un oiseau. La bête se dirige droit vers un immense château. L'oiseau géant s'aperçoit de la présence de Sangohan et de ses amis sur son dos et pour les

faire tomber, essaie de voler le plus vite possible. Nos héros s'accrochent tant bien que mal, mais bientôt d'autres monstres tentent de les attraper. Ils n'ont maintenant plus le choix : il leur faut sauter.





Sangoku est loin d'être rétabli, mais grâce à son courage, il réussit à reprendre l'entraînement au prix de gros efforts. Bulma et ses amis sont maintenant dans le château géant, où habite une énorme créature au moins cinquante fois plus grande qu'eux. Le monstre dort d'un profond sommeil. Bulma a réussi à trou-



ver la boule de cristal : il s'agit de la boucle d'oreille du monstre. Sangohan, aidé de Crillin et de l'habitant de Namec, parvient à récupérer la boule de cristal, mais le monstre est maintenant réveillé.



Tortue Géniale a fait le tour de l'hôpital pour trouver Sangoku mais en vain, Chichi est folle de rage. Pour échapper au monstre, Bulma a trouvé ce qui semble être un avion. Sangohan et Crillin attaquent le monstre pour détourner son attention pendant que Bulma cherche le moyen de faire démarrer l'appareil. Grâce à ses talents, elle finit par faire décoller l'avion permettant au groupe de s'enfuir. Sangoku commence à recouvrer ses forces, tout comme son ennemi Végéta, qui est finalement sorti de sa capsule de régénération. Le guerrier de l'espace est maintenant complètement



remis sur pied, il va pouvoir partir lui aussi à la recherche des boules de cristal.

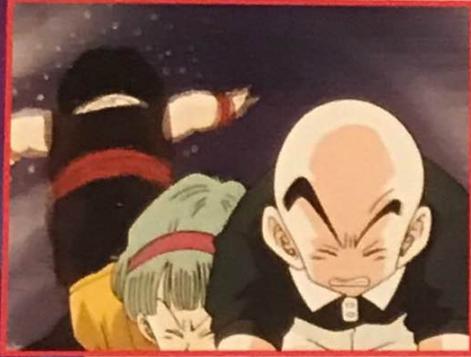


Le dernier piège

La cinquième boule de cristal se trouve emprisonnée dans un énorme glacier. Sangohan et Crillin utilisent leur



énergie pour faire fondre la glace mais ils doivent faire très attention, car s'ils dégagent trop de chaleur, tout le glacier risque de s'effondrer. Toutefois, après être parvenus à atteindre la boule de cristal, emportés par leur joie, nos trois héros se mettent à crier. C'est alors que tout commença à s'écrouler autour d'eux. Le sol s'ouvrit et nos trois amis firent une chute. Ils se retrouvent ainsi tous coincés sur un gros bloc de glace.



Et celui-ci glisse peu à peu dans les profondeurs. Crillin tente d'arrêter leur chute, mais rien à faire, ils ont déjà pris trop de vitesse. Tout à coup, une énorme boule de neige se met à rouler derrière eux.



Végéta s'est maintenant remis de toutes ses blessures, un guerrier de l'espace lui amène de nouvelles



affaires. Le soldat n'arrive pas à comprendre comment un grand guerrier comme Végéta a pu être battu par de simples humains. Végéta, dans sa nouvelle tenue, préfère ne pas prendre de détecteur d'énergie : son combat contre Sangoku lui aura en effet appris que la force d'un ennemi peut augmenter très rapidement. Le détecteur peut donc l'induire en erreur. Sangoku, quant à lui, est parti

dans le désert pour s'entraîner et, grâce à sa force, il réussit à déplacer une immense pyramide, mais son énergie reste insuffisante et il n'est pas encore en mesure de se battre.



Bulma et ses deux amis continuent de glisser sur leur bloc de glace, toujours poursuivis par la boule de neige. Pour essayer de la stopper,



Crillin et Sangohan font tomber des stalactites, mais la boule est trop grosse et rien ne semble pouvoir l'atteindre. Heureusement, ils arrivent bientôt à la sortie du tunnel. Sangohan et Crillin s'envolent alors dans les airs en tenant Bulma, qui est fort soulagée que ce calvaire soit enfin terminé. Leur radar indique désormais le chemin

à suivre pour retrouver la sixième boule de cristal. Cependant, quelque chose tourmente Crillin : il a remarqué des empreintes de pas qui sont semblables à celles du monstre qui avait avalé une boule de cristal. Nos amis sont très proches de la sixième boule, et tout semble se



passer pour le mieux quand soudain Sangohan se retrouve paralysé. Les deux habitants de Namec attrapent Bulma, qui ne comprend pas ce qui se passe. Sur Terre, Chichi et Tortue Géniale ont embarqué à bord d'un vaisseau pour rechercher Sangoku. Lorsqu'ils parviennent finalement à le retrouver,



il est à terre, complètement épuisé. Tortue Géniale en déduit que Sangoku est à bout de force parce que son entraînement a eu lieu beaucoup trop tôt, alors même qu'il n'était pas encore remis de ses blessures.



De son côté, Végéta décide de partir le lendemain matin pour Namec. Mais c'est alors qu'il rencontre un guerrier de l'espace qui commence par se moquer un peu



de lui. Le soldat fait allusion au combat que Végéta a perdu sur Terre, ensuite il lui apprend que Freezer n'est pas très content de lui, mais que cela n'est pas très grave, car il est maintenant au courant



de l'existence des boules de cristal. Végéta comprend alors que Freezer doit déjà être parti pour la planète Namec et que s'il ne fait rien pour récupérer les boules de cristal avant lui, il sera son esclave pour toujours. Végéta récupère un détecteur d'énergie et saute dans sa capsule spatiale, direction Namec.

Les deux médecins qui prétendaient être des habitants de Namec n'étaient en réalité que deux vilains monstres qui pouvaient prendre n'importe quelle forme. Après que les deux monstres aient repris leur apparence initiale, c'est au tour de la planète de retrouver sa vraie forme :

tout n'était qu'une illusion. L'intuition de Crillin était juste, mais il était loin de penser qu'il ne se trouvait pas sur la planète Namec. Des



monstres aux longs tentacules attrapent Sangohan et Crillin, alors que Bulma est à terre, évanouie. Sangoku est ramené à l'hôpital en toute urgence.



Un nouvel ennemi



jusqu'à ce qu'ils voient arriver Bulma et ses amis. Lorsqu'ils ont trouvé Bulma et les autres inconscients après leur crash, ils pensaient d'abord s'approprier leur vaisseau et partir. Cependant, il leur fallait attendre que les conditions atmosphériques leur permettent de décoller. Ils ont donc utilisé leur pouvoir pour lire dans les pensées de Bulma. Ils connaissaient tout de la Terre et des boules de cristal, et il ne leur restait ainsi plus qu'à prendre la



forme des habitants de Namec et d'inventer une histoire. Pour gagner du temps, ils ont fait croire à Sangohan et aux autres qu'ils étaient bien sûr Namec... Les boules de cristal n'étant en fait que des pierres, et les monstres que des illusions. Il est maintenant l'heure pour eux de partir, mais avant d'aller au vaisseau, le monstre s'empare du détecteur de boules de cristal que Bulma portait à sa ceinture.

Bulma se réveille et, folle de rage, demande aux deux monstres des explications. L'un d'entre eux lui raconte qu'il y a fort longtemps, leur vaisseau s'est écrasé sur cette planète. À cause de leur atterrissage forcé, le vaisseau étant trop endommagé, il leur était impossible de repartir. Ils commencent à croire qu'ils finiront leur vie ici



Etant donné que Sangohan et Crillin sont captifs des tentacules des monstres du lac. Bulma est la seule à pouvoir tenter quelque chose pour les sauver.



Elle suit donc les monstres jusqu'au vaisseau. Celui qui a lu dans ses

pensées sait qu'il faut parler au vaisseau pour le faire fonctionner. Toutefois, il ignore qu'il faut utiliser la langue de Namec. Pendant ce temps, Sangohan réussit à se libérer des tentacules qui le maintenaient, puis il donne un coup de

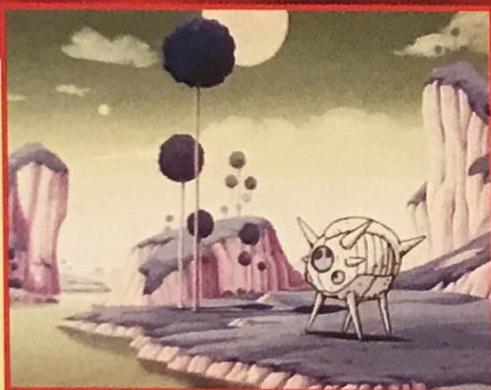


main à Crillin pour le délivrer. Mais les deux monstres attrapent

Bulma pour la forcer à ouvrir le vaisseau. Contrainte, elle obéit à leurs ordres, et les monstres manquent de repartir pour leur planète, mais Sangohan et Crillin arrivent juste à temps pour les en empêcher. Ils s'occupent des deux monstres qui n'étaient pas vraiment très forts. Il est désormais temps pour nos héros de repartir pour la véritable planète Namec.



Cela fait maintenant un mois que Sangohan et ses compagnons sont partis, ils sont



arrivés il y a peu sur la vraie planète Namec. L'atterrissage se fait sans problème, de plus, l'atmosphère de la planète est la même que sur Terre et ils peuvent donc respirer normalement. Le paysage ressemble lui aussi à celui de la Terre. Bulma met immédiatement le détecteur de boules de cristal en marche et apparemment quatre boules se trouvent au même endroit. Sangohan a senti une énorme puissance, Crillin la perçoit lui aussi. Cette énergie est maléfique. Bulma, au contraire, est certaine



qu'il n'y a aucun ennemi sur Namec. Mais nos trois héros remarquent qu'un vaisseau est en train de se poser non loin. Ils ne mettent pas beaucoup de temps à s'apercevoir

que c'est Végéta qui vient d'arriver. C'est la panique, Crillin propose à Bulma de retourner sur Terre pour ramener Sangoku, pendant qu'il cherche les boules

de cristal avec Sangohan. Végéta utilise son détecteur pour savoir où sont localisées les forces les plus puissantes de la planète. Freezer et son armée de guerriers de l'espace ont déjà retrouvé quatre boules de cristal, cela risque d'être difficile pour nos amis de les récupérer.



Tsubasa Reservoir Chronicle

Cette nouvelle série imaginée par les créatrices de **SAKURA CHASSEUSE DE CARTES** nous entraîne dans un voyage à travers les dimensions. Les deux héros en sont Sakura et Shaolan (Lionel), les personnages principaux de Sakura chasseuse de cartes, mais ceux-ci viennent d'une autre dimension. Même s'ils ressemblent aux héros que vous connaissez, ce ne sont pas les mêmes personnages. Mais comme les héros de Tsubasa Reservoir Chronicle voyagent d'une dimension à l'autre et traversent les différentes bandes dessinées des auteurs, il est plus que probable qu'ils soient amenés à rencontrer les véritables personnages de Sakura.

Tout cela a l'air compliqué mais si vous suivez la série vous comprendrez très vite cette intrigue. Pour l'instant, seul le manga a été publié en version française par les éditions Pika, mais le dessin animé ne devrait pas tarder à suivre.

Une autre information importante à connaître à propos du manga Tsubasa Reservoir Chronicle est que son histoire avance en parallèle avec un autre manga, intitulé XXX Holic, qui paraît aussi en France chez le même éditeur. Les

héros passent d'un manga à l'autre, ce qui est très original. Pour vous aider à vous y retrouver, voici un petit schéma des relations que les personnages entretiennent, accompagné d'un texte qui vous les explique en détail.



Maru Dashi et Moro Dashi

Ce sont deux jeunes filles qui répètent souvent les phrases qu'elles trouvent marrantes. Elles ne sont pas vraiment humaines, puisqu'elles n'ont pas d'âme. Elles ont été créées par Yuko, afin de lui tenir compagnie pour qu'elle se sente moins seule.

MARU DASHI

MORO DASHI



Toya et Yukito

Toya est le prince du royaume de Clow et veille avec beaucoup d'attention sur sa sœur Sakura.

Il est même trop protecteur avec elle.

Il passe tout son temps avec Yukito qui est un prêtre magique mais aussi son meilleur ami.

YUKITO

TOYA



Fei Wong et Xing Huo

Fei Wong a envoyé son armée attaquer Sakura dans les ruines du désert de Clow. Contré par Shaolan, Yukito et Toya, il n'a pas réussi à l'enlever, mais à cause de lui, la mémoire de Sakura a été transférée dans plusieurs plumes qui se sont éparpillées dans diverses dimensions. Xing Huo, qui est sous les ordres de Fei Wong, est chargé de surveiller Sakura et ses amis et de tendre des pièges sur leur passage pour les empêcher de réunir les plumes.

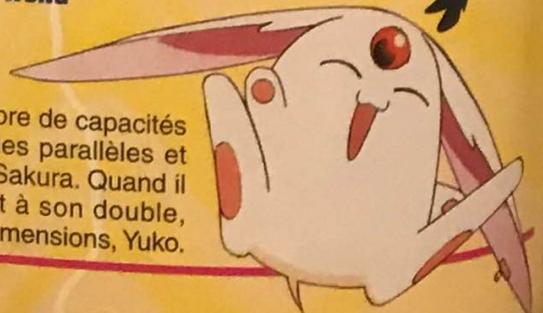
FEI WONG

XING HUO



Mokona

Créé par la sorcière et Clow, il possède un grand nombre de capacités dont celui d'imiter les voix. C'est un guide des mondes parallèles et il peut détecter une plume renfermant un souvenir de Sakura. Quand il trouve un objet intéressant, il l'avale et le transmet à son double, le Mokona noir, qui le remet ensuite à la sorcière des dimensions, Yuko.



Sakura et Shaolan (Lionel)

Sakura, princesse du pays de Clow et héritière du trône, et Shaolan, archéologue ami d'enfance de Sakura, sont amoureux. Mais un jour, Fei Wong attaqua Sakura afin de l'enlever. Cependant, Shaolan et ses amis vinrent à la rescousse de Sakura, et Fei Wong ne parvint qu'à voler ses ailes. Durant le combat, Sakura sombra dans l'inconscience et se réveilla amnésique.

Toutefois, suite à un incident mystérieux, Fei Wong n'a pu récupérer les ailes de Sakura et cherche maintenant à s'en emparer de nouveau. De leur côté, Shaolan et Sakura partent eux aussi à la recherche des ailes. En effet, il s'avère que celles-ci se sont dispersées plume par plume, dont chacune contient un souvenir de Sakura. Nos deux amoureux ont dû se réfugier chez la sorcière Yuko Ichihara, qui leur a confié Mokona, une bestiole qui leur permet de voyager d'une dimension à l'autre. Grâce à cela, Shaolan peut chercher des éléments de la mémoire de Sakura cachés dans chaque plume. Mais le prix à payer est bien lourd pour lui : Sakura ne pourra plus se souvenir de leur amour et ils sont condamnés à ne plus être que des amis.

Dans leur mission, Shaolan et Sakura sont secondés par Fye et Kurogane, qui viennent tous deux d'une autre dimension et doivent aider nos héros pour pouvoir retourner chez eux. Xing Huo, le bras droit de Fei Wong, est chargé de surveiller de loin l'évolution de leur quête et de les empêcher de progresser.



Tomoyo, Kurogane et Sôma

Tomoyo (Tiffany dans Sakura) est la princesse du pays de Nihon. C'est aussi la souveraine de Kurogane, un homme brutal qui ne pense qu'à se battre. Tomoyo l'a envoyé dans le monde de la sorcière des dimensions pour lui enseigner la sagesse. En échange du droit de revenir dans son monde, Kurogane a donné son sabre à Yuko. Durant l'absence de ce dernier, c'est Sôma, une autre guerrière du pays de Nihon, qui est chargée de protéger la princesse.



Kimihiro Watanuki



C'est le héros de la série XXX Holic. On ne sait pas pour l'instant dans quelle mesure il va intervenir dans la quête de Sakura et Shaolan. Il leur a pourtant remis le Mokona blanc. Kimihiro a gardé en sa possession une version noire du Mokona. Les deux bestioles sont, en effet, liées et cela lui permet d'envoyer des choses à Shaolan. Kimihiro est orphelin, mais il a hérité de ses ancêtres le don de voir des choses occultes. Yuko l'a aidé à maîtriser son pouvoir et en échange, il s'est mis à son service.

Yuko Ichihara

Il s'agit d'une grande sorcière qui aime beaucoup les vêtements et l'alcool. On ne sait pas quelles sont ses véritables motivations. Elle est très avide et échange toujours ses services contre quelque chose qu'elle cache ensuite dans sa réserve. On sait qu'elle a été amoureuse de Clow, le créateur des cartes que Sakura chassait. Ils ont créé ensemble les Mokona dans le but d'aider Sakura et Shaolan. Ils savaient que ceux-ci viendraient les voir à un moment ou un autre. Elle a sous ses ordres Maru et Moro, deux êtres à qui elle a donné vie. Bien que Watanuki travaille pour elle - il lui fait son ménage et ses repas, on ne sait pas si elle est amoureuse de lui.



Fye et Chii

Fye est le magicien du pays de Seles. Il vit avec Chii, qui lui tient compagnie et l'aide à veiller sur le sommeil du roi Ashura. Fye semble fuir quelque chose de très dangereux qui s'est réveillé dans son monde. Il s'est rendu de lui-même auprès de la sorcière Yuko, grâce aux grands pouvoirs que lui confère le tatouage placé sur son dos. Yuko l'aide à se cacher de son ennemi, mais en échange, elle s'est approprié son tatouage et ses pouvoirs.



Qui est Ran M

Découvrez en détail tout sur l'héroïne de la série *Détective Conan*. Ran est une jeune fille qui en veut et qui aide Conan dans ses enquêtes policières.

Une super héroïne forte et douce



Fille unique de Kogoro Mouri et Eri Kisaki, elle est l'amie d'enfance de Shinichi Kudo et est en 2^e année au lycée Teitan tout comme lui. En ce moment, elle cohabite avec son père et Conan et s'occupe de toutes les tâches ménagères à la place de sa mère. Sa gentillesse la pousse à aider les gens dans l'embarras, alors que sa puissance en karaté lui permet de faire face aux plus dangereux criminels. C'est une forte tête, et elle ne peut s'empêcher de râler après Shinichi qui ne revient pas. Mais en réalité, c'est une fille comme les autres, qui est triste parce que celui qu'elle aime depuis toujours n'est pas à ses côtés.

La star du cabinet du détective Mouri



Contrairement à sa mère Eri, Ran est une bonne ménagère, douée en cuisine. La santé de Kogoro et de Conan sont entre de bonnes mains. (Film 1)



Elle presse Kogoro qui traîne à se changer, alors qu'il doit sortir. Serait-elle la "maman" de la famille ? (Film 2)



Elle a remporté le tournoi de karaté de Tokyo. (Film 4)

Avec sa meilleure amie Sonoko, pour fêter sa victoire. (Film 4)



Elle a oublié ses techniques de karaté lorsqu'elle a perdu la mémoire, mais dès qu'elle s'en est souvenu, elle a pu mettre KO le criminel. Les hommes armés ne lui font pas peur. (Film 4)

Mouri ?

Un âge où l'on rêve d'amour



Ceinture noire de karaté, son cœur est pourtant celui d'une jeune fille rêveuse. Apprenant les mots choisis par Kogoro pour demander Eri en mariage, son imagination déborde ! "Et si Shinichi me disait ça..." (Film 4)

Diffusé Sur France 3 tous les jours.



Effrayée par un cauchemar, elle appelle Eri qui vit séparément de sa famille. (Film 2)



Elle adore la divination. "La personne attendue viendra." S'agit-il de Shinichi ? (Film 3)



Lors de la séance d'autographes. Serait-elle intéressée par les stars ? (Film 2)



Le cauchemar se réalise. Elle accourt auprès de sa mère avant tout le monde. (Film 2)

Une fille qui se soucie de sa famille



Mais son bon cœur et son amour pour sa famille restent intacts, alors elle l'appelle "Papa". (Film 4)



Ayant perdu la mémoire à la suite d'un incident, Ran ne se souvient plus de son père, Kogoro Mouri. (Film 4)

La mode selon Ran

Ran est pleine de vie mais n'oublie pas pour autant sa féminité. Dans les films où il y a beaucoup de scènes de fête, elle se change souvent et nous fait découvrir divers éléments de sa garde-robe.

POUR LE MARIAGE DE LA SOEUR DU COMMISSAIRE

L'accent est mis sur les broches reliées par une chaîne. Un accessoire qui fait oublier qu'elle est lycéenne. (Film 4)



RESTAURANT «SOUVENIR» D'ERI ET KOGORO

Une veste-chemise légère et une robe. Le rose et le violet sont très clairs et discrets, de très bon goût. (Film 2)



SORTIE AVEC SHINICHI AU BEIKA CITY BUILDING

Une veste rouge, sa couleur porte-bonheur. Elle va de pair avec le polo rouge préparé pour Shinichi. (Film 1)

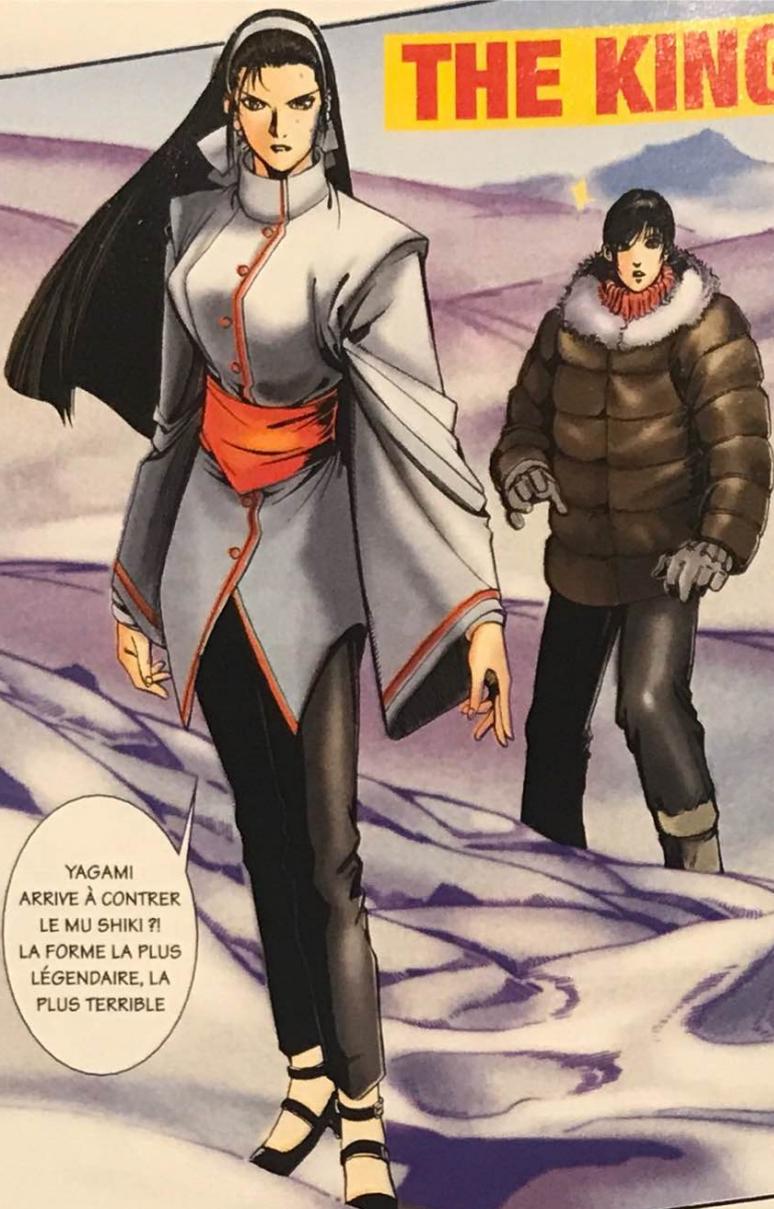


FÊTE DANS LE JARDIN DE TEIJI MORIYA

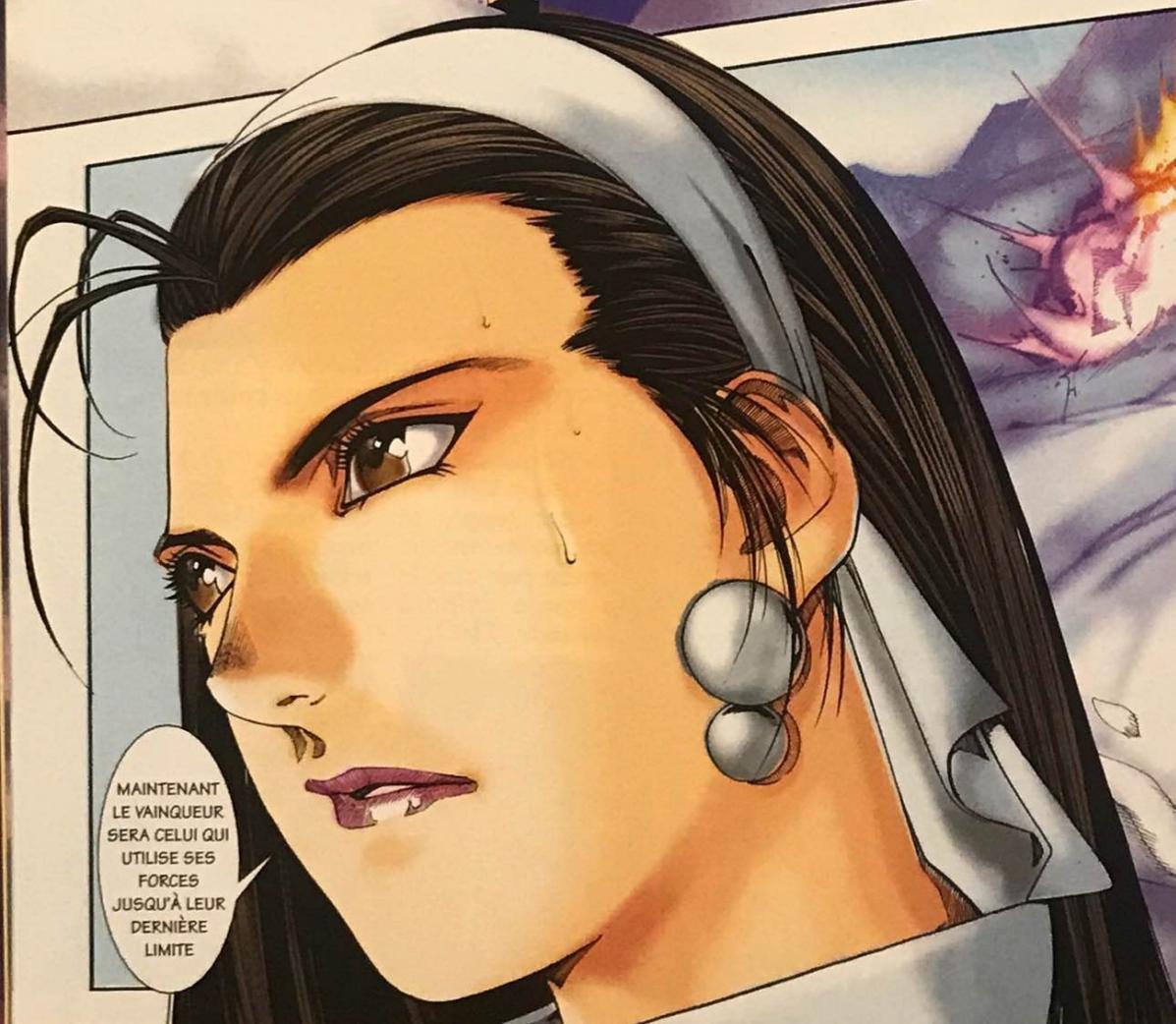
Une robe bleu clair de bon goût. La fermeture éclair à l'avant indique son côté actif. (Film 1)



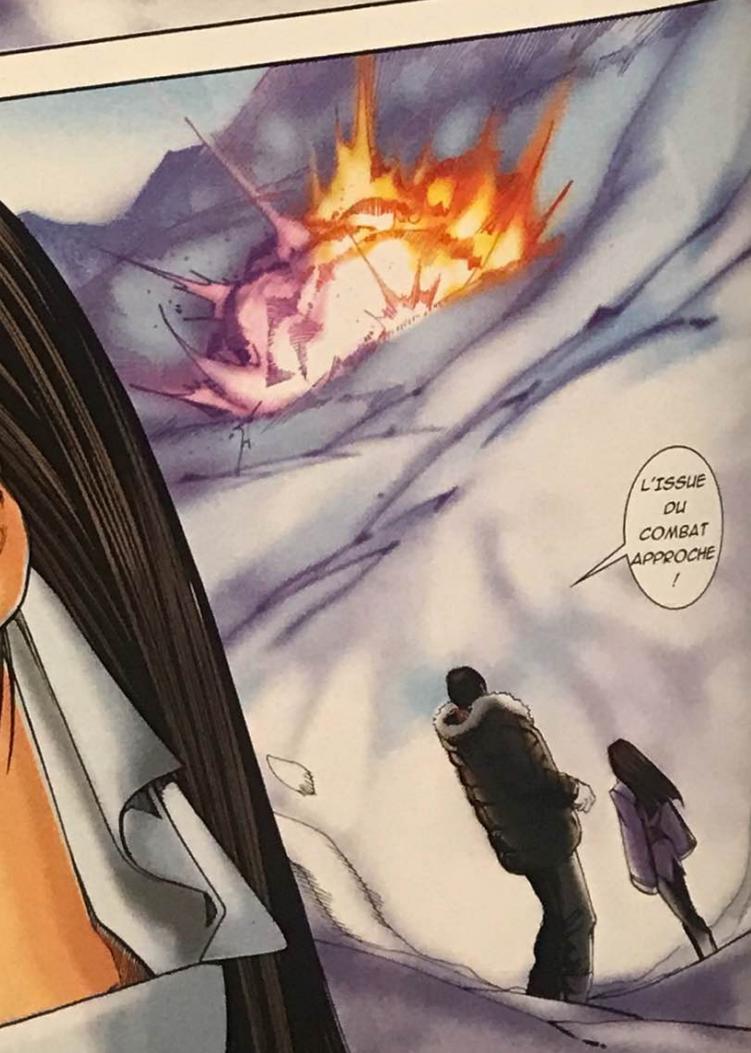
THE KING OF FIGHTERS 2



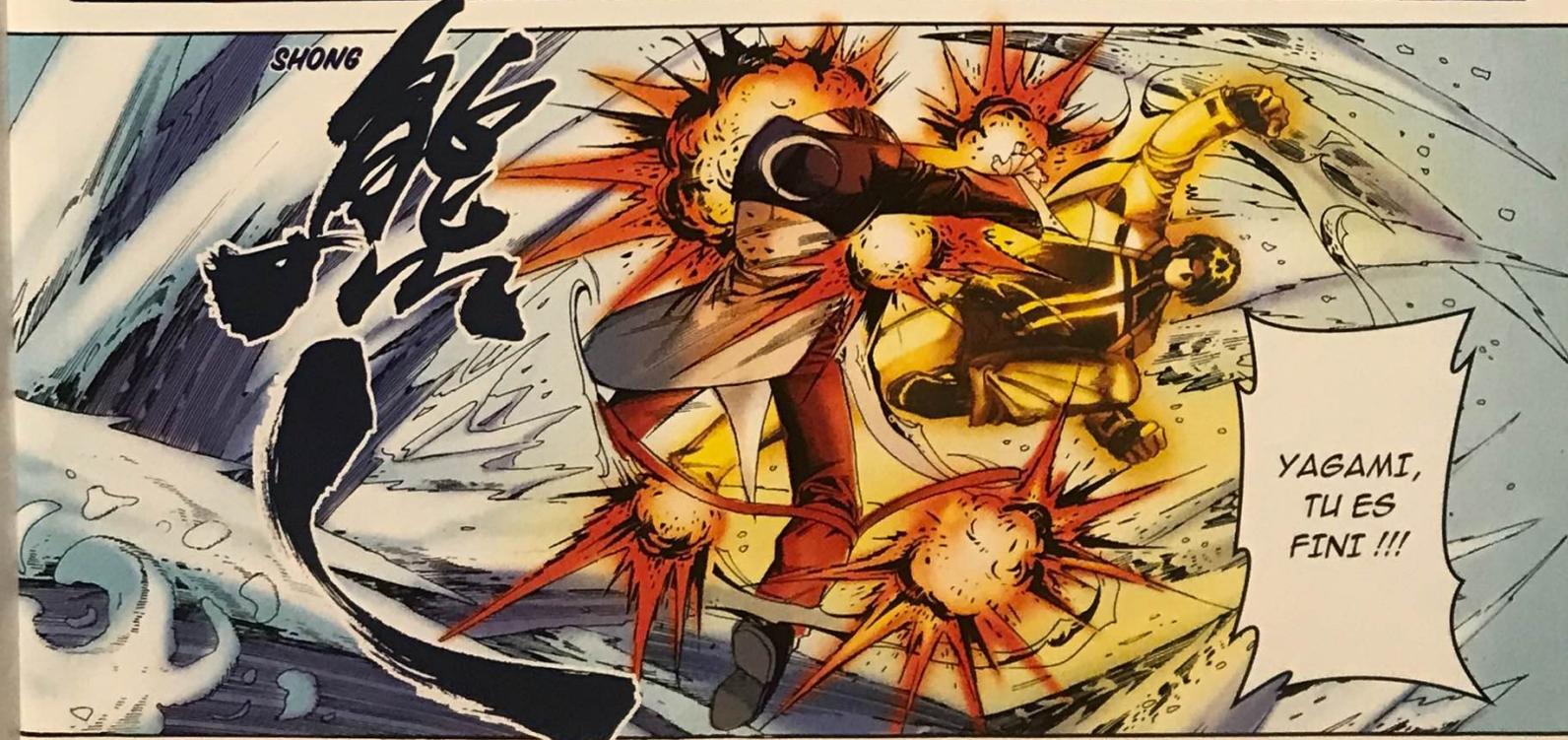
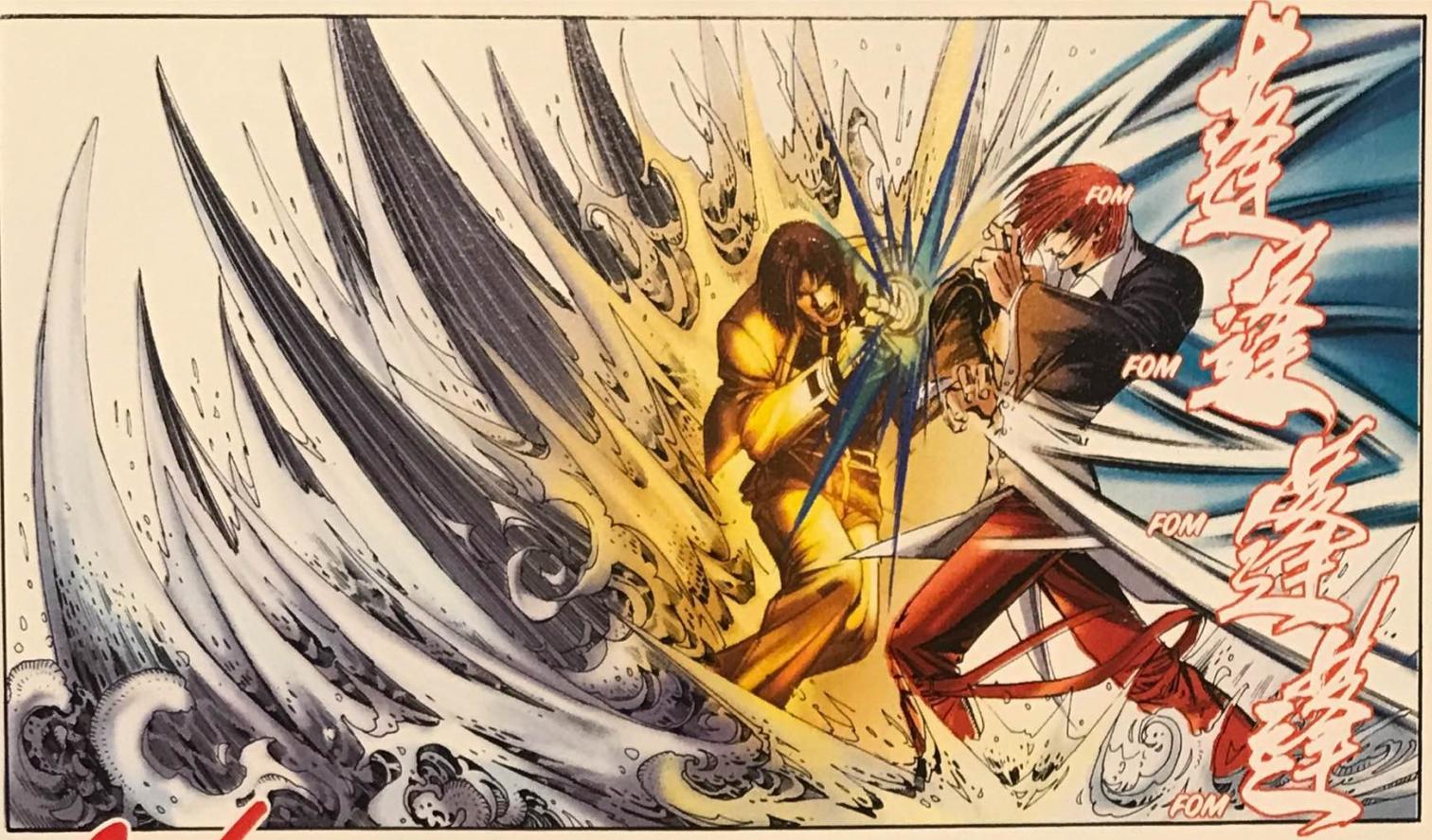
YAGAMI
ARRIVE À CONTRE
LE MU SHIKI ?!
LA FORME LA PLUS
LÉGENDAIRE, LA
PLUS TERRIBLE



MAINTENANT
LE VAINQUEUR
SERA CELUI QUI
UTILISE SES
FORCES
JUSQU'À LEUR
DERNIÈRE
LIMITE



L'ISSUE
DU
COMBAT
APPROCHE
!





**NON...
PAS
MAINTENANT !!**



**AH ! POURQUOI MES
FORCES ME QUITTENT ?
COMMENT EST-CE POSSIBLE...**



**AU MOMENT
OÙ IL DOIT
GAGNER, SES
FORCES SE
DÉROBENT !!
À L'INSTANT
CRUCIAL ...**



KRR



嗚

TCHA

嗚

SHA

NON !
KYO EST EN
DANGER !





BOOM

BOOM

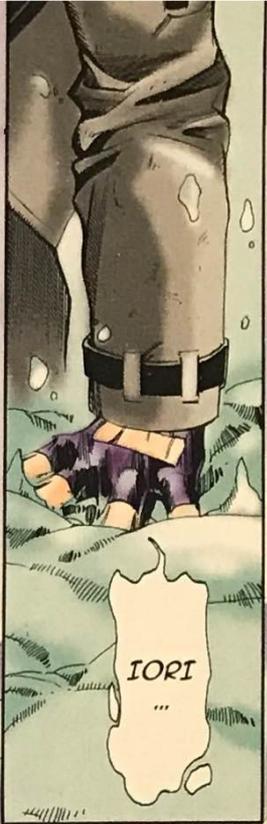
BOOM

BOOM
BOOM
BOOM
BOOM





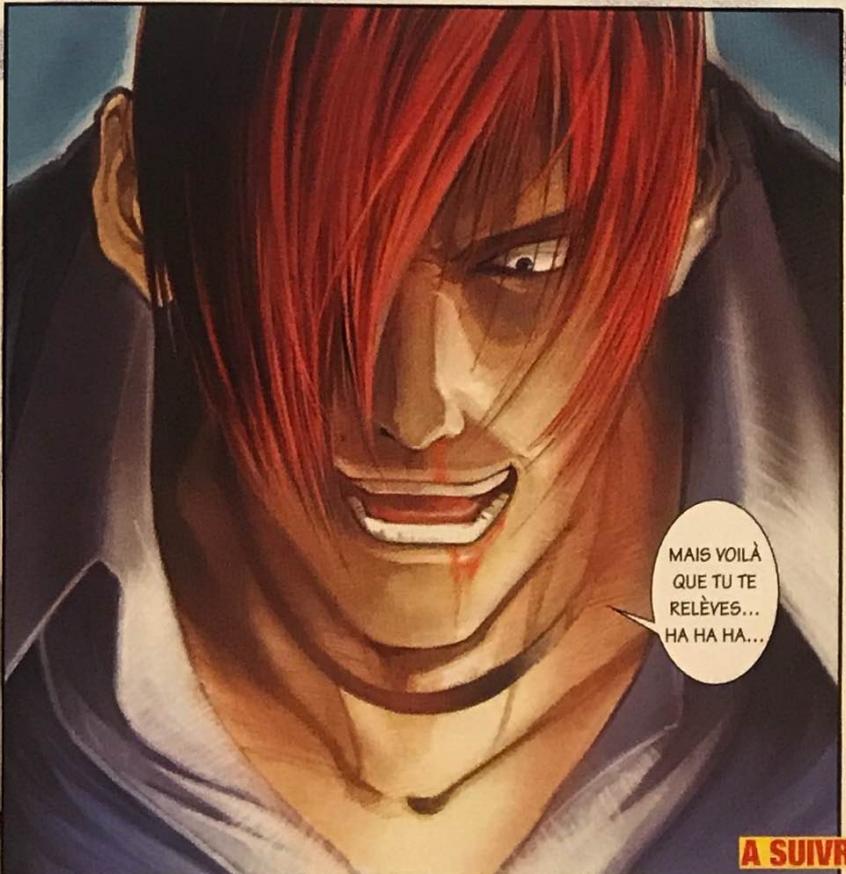
KYO ! J'AVAIS
PEUR QUE TU
SOIS DÉJÀ
MORT, CE
SERAIT DU
GÂCHIS...



IORI
...



KYO NE PEUT
MÊME PLUS
TENIR DEBOUT,
IL A PERDU !
TU AS GAGNÉ
YAGAMI, OK ?



MAIS VOILÀ
QUE TU TE
RELÈVES...
HA HA HA...

A SUIVRE

SPECIAL
8 PAGES

JEUX D'ÉTÉ

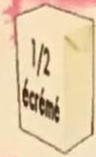
ONE PIECE

magic box

Pour savoir
qui se cache
dans la boîte,
remets les lettres
dans l'ordre !



REBUS



2



LES 10 DIFFÉRENCES



SAILOR MOON



LE MOT À TROUVER

Inscrit le nom des personnages dans les cases correspondantes et tu découvriras le nom d'une autre Sailor !

1						6
		3	4			
	2					
					5	
						7

ALI DANTIK

Seule une de ces 3 Sailors Mercure correspond parfaitement à celle ci-dessous !



SOLUTIONS
Le mot à trouver : A
Ali dantik : A
Sailor Mercury : SATURNE

Laisse-toi aller et colorie comme tu le sens !

A TES GRAYONS !

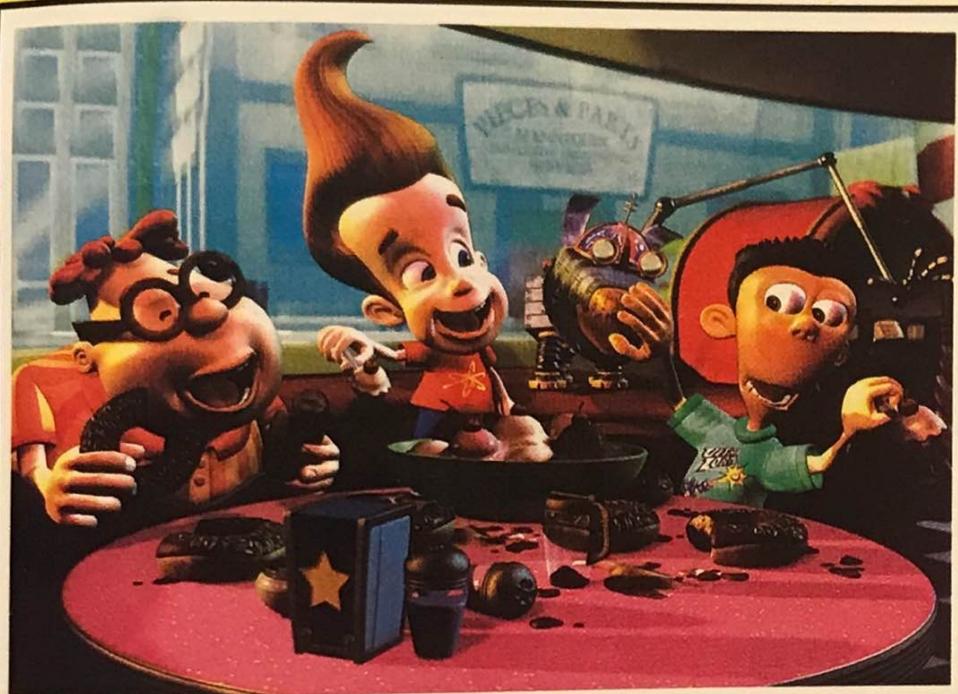


Ombre exacte

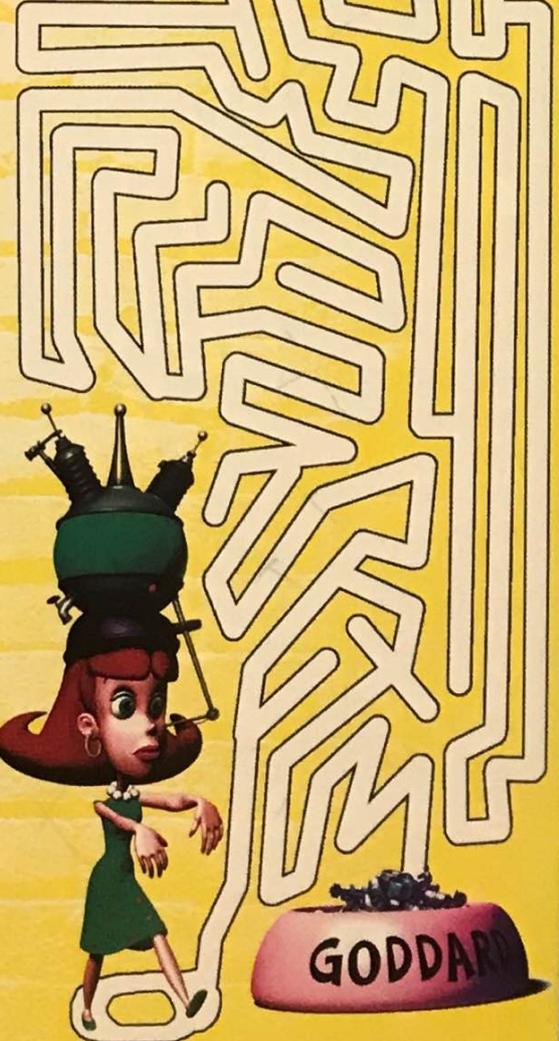
Une seule des ombres ci-dessous correspond à l'original...



Aide le père de Jimmy à retrouver sa femme et son chien, sa gamelle



LARY



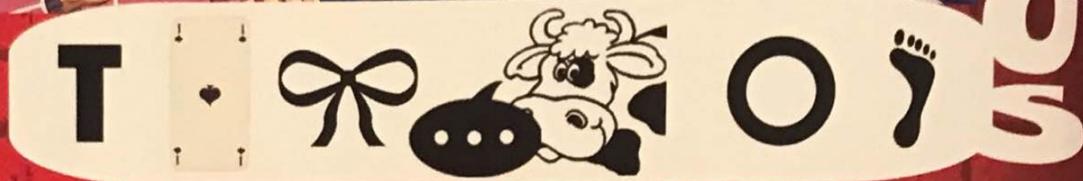
7 DIFFERENCES



SOLUTIONS : Il manque l'étoile sur la boîte, l'antenne du chien, l'anneau de la salière, une oreille, le dessin sur le T-Shirt de Jimmy, les écritures sur la pancarte de la vitrine : il y a plus de taches sur la table OMBRE EXACTE : C



Un seul de ces carrés correspond au point d'interrogation... lequel ?



REBUS

LABY

Yugi et Tristan sont tombés dans un piège ! Aide-les à sortir de ce mauvais pas en trouvant le chemin le plus court...



SOLUTIONS
 OMBRES : F
 changé, il y a un Y sur la boucle de sa ceinture.
 dans le mur derrière Yugi, la couleur de ses cheveux a
 2 chaînes, une fissure dans une marche, une pierre
 une bandelette aux zombes, la main droite de Yugi,
 DIFFÉRENCES : Il manque : un doigt et
Page de droite LE BON CHOIX : 2
 MAGIC BOX : COLLIER
 pas / Tes cartes ne m'auront pas !
 homme mort ! // T - carte - noud - meh - eau - rond -
 - nez - T - 1 - homme - mort / C'est terminé, t'es un
MANQUANT : D REBUS : C - terre - ml

magic box

Allie-toi à Yugi, afin de découvrir quel objet du Millénium se cache dans la boîte.

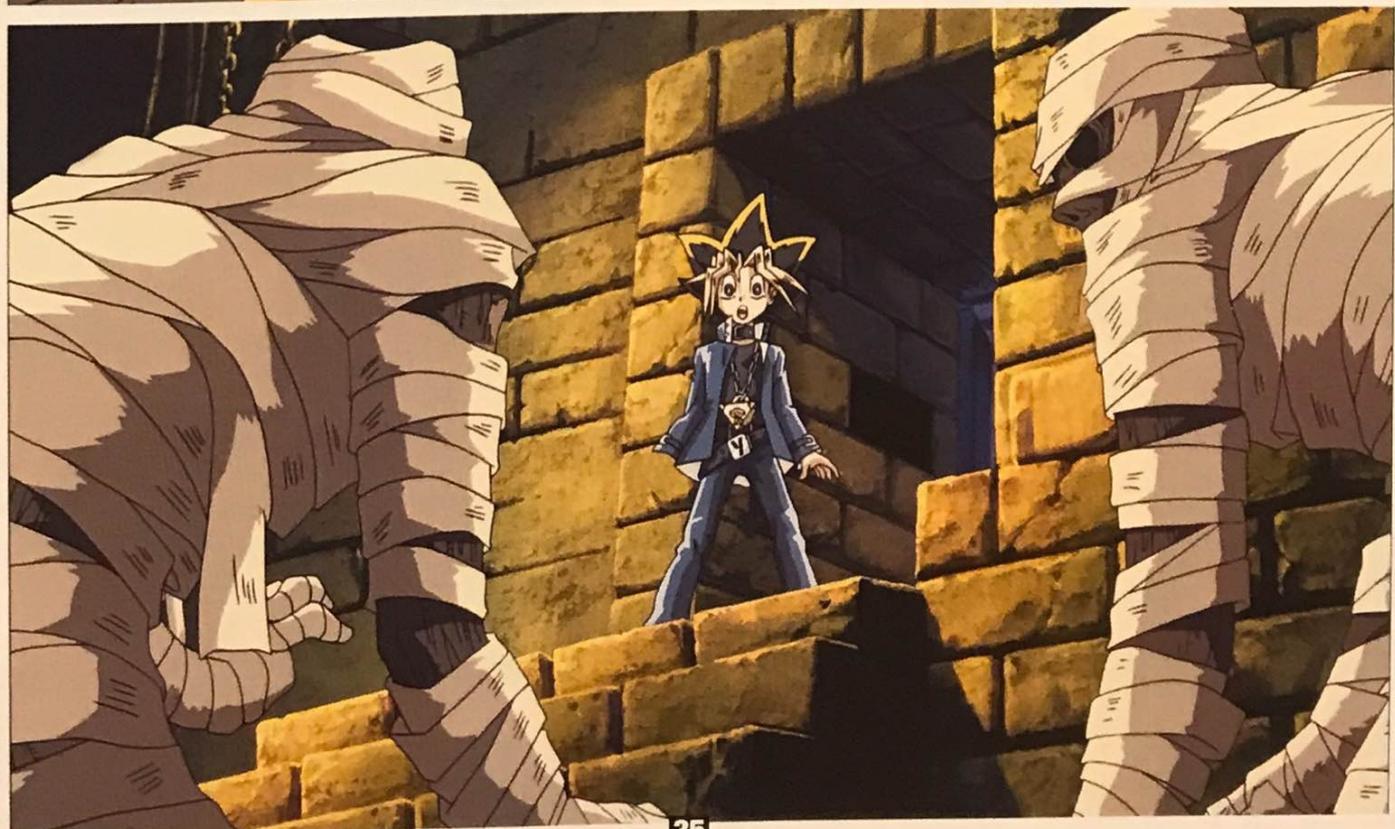


BON CHOIX

Yugi doit récupérer l'objet figurant sur la photo ci-contre. Mais 3 faux ont été disposés à côté de l'original. Aide-le à trouver le seul qui est en tout point identique... et le seul à ne pas être piégé !



LES 8 DIFFÉRENCES



Ranma 1/2

Releve les lettres numérotées et tu découvriras le nom d'un des rivaux de notre héros.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



		Capitale de France	↓	Pronom relatif	↓	Très sales	↓
		Connaissance		Congé		Illustration	
			↪		↓		↓
		Son nom	↪				
		Installer		1		5	
Succession de notes	↓	Lus lentement	↪				
Rencontra		Volatile		6			
			↓				
						Geraldine Storme	↪
						Do	
							↓
Mamelle de vache	↪			Nuage d'insectes	↪		
Politesse				Pronom étranger			
					↓		
							Unité de surface
							↓
Prison	↪					Vainqueur	↪
Abbrev. de réanimations						Coutumes	
							4
							↓
				Certaine	↪		
Transpirer	↪					Les siens	↪



DVD
MANGA
CD AUDIO
FIGURINE
GOODIE
T-SHIRT

RETROUVE TOUS
TES HÉROS PRÉFÉRÉS...
DANS LA BOUTIQUE MANGAS !



SUPER !!
IL Y A MEME
LES DVD DE
DETECTIVE
CONAN !!!

- PAIEMENT SÉCURISÉ PAR CARTE BANCAIRE
- LIVRAISON SUPER RAPIDE EN 48H MAXI !
- 1 € DE FRAIS DE PORT, POUR TOUTE COMMANDE !



HUM...



Une seule
des ombres
ci-dessous
correspond
à l'original
ci-contre

Mais
attention,
peu
importe
le sens
dans
lequel il se
trouve !

Ombre
exacte



DIFFERENCES : Il manque une partie des reflets dans les cheveux de Shiryu, une narine du nez du visage du 1^{er} plan, ainsi qu'un visage entier et un autre dans le fond, un morceau de chacun des casques, l'inscription dans la bouche de ceinture de Seiya, sa jambe droite, l'œil gauche de son casque a changé de couleur et son épaule brille un peu trop ! **OMBRE EXACTE :** 3

Le monde de S

Les personnages 3^{ÈME} PARTIE

Après vous avoir présenté Sailor Moon R, ce mois-ci, grâce à D.Mangas, découvrez Sailor Moon S, la série qui voit apparaître de nouvelles Sailors.

Sailor Moon S s'étend des épisodes 90 à 127

Les Sailors sont revenues du royaume de cristal où elles ont laissé Camille. C'est l'heure des révisions pour les examens. Raya, qui s'est endormie, fait soudain un rêve prémoniteur : un étrange professeur lance une boule d'énergie qui détruit Tokyo. À l'autre bout de la ville, un certain professeur Tomoé invente une machine qui permet de créer des créatures auxquelles il demande de se mettre en quête du Saint Graal. Mais avant il devra trouver trois talismans, enfermés dans les corps de trois êtres humains ayant le cœur pur. Raya va être une de leur victime. Mais heureusement, elle sera sauvée par Sailor Uranus et Sailor Neptune, deux nouvelles

guerrières qui sont elles aussi à la recherche des talismans. Cependant, elles ignorent tout de leur vie antérieure de Sailors sur la Lune. Camille va également revenir auprès de nos héroïnes, dotée du pouvoir de se transformer en Sailor elle aussi. Elle va se lier d'amitié avec la fille du professeur Tomoé, Olivia, une fille très fragile. Cependant, Camille va découvrir par la suite que derrière son visage d'ange se cache en réalité Sailor Saturne, la puissante guerrière de la destruction.



Sailor Uranus

Haruka Tenoh

Sous son identité civile, elle s'appelle Frédérique. C'est un garçon manqué qui aime les risques et rêve d'être pilote de formule 1. En tant que Sailor, elle a le pouvoir de contrôler le feu sous toutes ses formes.

Sailor Neptune

Michiru Kaioh

Son véritable nom est Mylène. C'est un peu une femme parfaite et elle est très féminine. Bunny va même la prendre pour modèle. Durant ses heures de loisir, elle pratique beaucoup la peinture et le violon. Elle peut contrôler l'eau sous toutes ses formes.



Sailor Chibi Moon

Il s'agit en fait de Camille transformée en Sailor. Elle peut ainsi aider les autres guerrières à combattre les sbires du professeur Tomoé.

Eudial

Toujours en rouge et noir, son niveau est de 78. Elle va jouer la nouvelle assistante du professeur, prête à tout pour obtenir ses bonnes grâces. En compétition avec Kaoru, elle va tout faire pour l'évincer. Elle contrôle le feu.



Sailor Moon

Sailor Pluton

Seisuna Meioh

Elle s'appelle Séverine lorsqu'elle est en civil. Sa mission est de garder la porte du temps. Elle a tout pouvoir sur le temps et c'est la seule Sailor qui ne s'est pas réincarnée. Elle aime beaucoup faire du shopping.



Kaoru

Carolina Galvona/Elvira

Assistante du professeur, c'est elle qui s'occupe de tout. Elle contrôlait les démons qui doivent retrouver les talismans. Elle semble amoureuse du professeur et surveille de très près les missions des créatures.



Mimette

Cachée sous les traits d'un professeur, elle cherche parmi les élèves qui pourrait renfermer un talisman. C'est une gentille fille malgré tout. Elle va se retrouver face à Mathilda lors d'un concours de beauté. Mimette est assez superficielle et tombe souvent amoureuse de beaux garçons habillés à la mode. Elle meurt enfermée dans un écran par Tellu. Elle est de niveau 40.

Tellu

Jalouse de Mimette, elle va la trahir et l'enfermer dans une invention qu'elle avait elle-même créée. Elle est de niveau 84. Elle a le pouvoir de contrôler les plantes et elle peut même donner vie à des créatures à partir de végétaux transformés par ses soins. Elle finira dévorée par l'une de ses créatures.



Sailor Saturne

Hotaru Tomoe

C'est la plus puissante des Sailors, son rôle est de se sacrifier pour sauver la Terre s'il n'existe pas d'autre recours. Olivia est une fille douce, calme et fragile dont la seule amie est Camille. Elle vit avec son père et souffre d'une maladie provoquée par le démon du sommeil, celui-ci essaie, en effet, de prendre le contrôle de sa volonté.

Le professeur Tomoé

Il crée des êtres artificiels à partir de l'œuf de Démonia. Durant l'une de ses expériences, il a réussi à ouvrir une porte donnant sur un autre monde. Dans cette dimension parallèle vit une étrange créature nommée Pharaon 90, qui a pris possession de l'esprit du professeur. Depuis, Pharaon 90 cherche le Graal, car cet objet lui permettra de vivre normalement sur Terre après l'avoir transformé. Il passe son temps à créer des monstres chargés de retrouver les trois talismans qui lui indiqueront où se trouve le Graal.



Cyprine & Pitilol

Dernière des cinq sorcières, c'est aussi la plus puissante avec un niveau qui atteint 999. Elle veut venger l'humiliation subie par ses amies. Sa mission consiste à ramener les talismans. En réalité, elles sont deux mais une seule d'entre elles attaque en plein jour. Elle contrôle la foudre.



Viluy

Ses pouvoirs lui confèrent un niveau égal à 202. Elle est vêtue de bleu et porte un étrange chapeau. Elle va se présenter à nos amies sous l'apparence d'une étudiante du lycée de Frédérique. Elle contrôle l'électricité et va tenter d'utiliser des ordinateurs pour s'emparer de l'âme des humains.



Mistresse 9

En fait, il s'agit de l'âme perverse d'Olivia. Sous cette forme, elle est à la solde de Kaoru. Son rôle est en réalité celui de la déesse de la destruction.

PlayStation 2

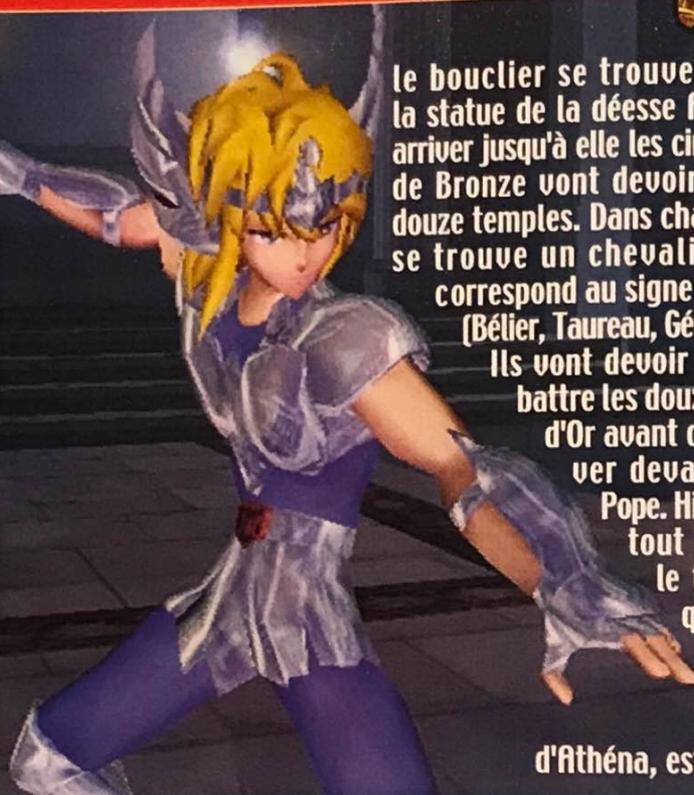


TOUT LE MONDE A RÊVÉ QU'UN JOUR UN ÉDITEUR AURAIT L'IDÉE DE SORTIR UN JEU TIRÉ DE L'UNIVERS DES CHEVALIERS DU ZODIAQUE. ATARI TEL UN GÉNIE SORTI DE SA LAMPE A EXAUCÉ VOTRE VŒU. BONNE NOUVELLE ME DIREZ-VOUS, MAIS IL Y A UN PETIT PROBLÈME, LE JEU EST LOIN D'ÊTRE À LA HAUTEUR DE NOS ESPÉRANCES. EXPPLICATION DANS LE TEST.

→ Il y a très longtemps était sorti en France un jeu sur les aventures des Chevaliers du Zodiaque. Le jeu était sur Nintendo 8 bits (c'est vous dire si cela fait un moment), déjà à l'époque, les développeurs n'avaient pas réussi l'adaptation. Aujourd'hui, Atari récidive en faisant un jeu plutôt médiocre.

L'histoire

Le jeu reprend l'histoire du dessin animé, pour être plus précis le passage du Sanctuaire. Athéna a reçu une flèche dans le cœur et le seul moyen de la faire disparaître est d'utiliser les reflets du Soleil avec un bouclier. Seul problème,



Le bouclier se trouve au pied de la statue de la déesse Athéna. Pour arriver jusqu'à elle les cinq Chevaliers de Bronze vont devoir passer par douze temples. Dans chaque temple, se trouve un chevalier d'Or qui correspond au signe du Zodiaque (Bélier, Taureau, Gémeaux etc...). Ils vont devoir affronter et battre les douze chevaliers d'Or avant de se retrouver devant le grand Pope. Histoire de bien tout compliquer, le temps avant que la flèche ne tue la réincarnation d'Athéna, est limité.

→ LES PERSONNAGES



Chevalier de Bronze

Bien sûr, vous les connaissez tous par cœur, mais voici leurs noms.
Seiya, Chevalier Pégase
Shiryu, Chevalier du Dragon
Hyoga, Chevalier du Cygne
Shun, Chevalier Andromède
Ikki, Chevalier du Phénix.



Chevaliers d'Or

Le nom des gardiens du Sanctuaire
Mu, Chevalier du Bélier
Aldébaran, Chevalier du Taureau
Saga, Chevalier des Gémeaux
Deathmask, Chevalier du Cancer
Shakka, Chevalier de la Vierge
Aiolia, Chevalier du Lion
Dohko, Chevalier de la Balance
Ayoros, Chevalier du Sagittaire
Milo, Chevalier du Scorpion
Shura, Chevalier du Capricorne
Camus, Chevalier du Verseau
Aphrodite, Chevalier des Poissons.

Les personnages cachés

Quelques personnages que vous pourrez débloquer en plus :

Marine = 1^{er} embranchement du scénario.

Misty = 2^e embranchement du scénario.

Shina = Rabattre le Lion au Sanctuaire.

Sho = Obtenez le rang de chevalier d'Argent (Story).

Daichi = Terminez le mode Or contre Bronze.

Ushio = Obtenez 10 victoires en Versus.



→ LES ATTAQUES

Voilà la cause pour laquelle le jeu est loin d'être à la hauteur. Certaines différentes attaques respectent celles du dessin animé, mais elles sont vraiment peu nombreuses. Cela manque au jeu et le rend très répétitif. Votre façon de



battre un ennemi sera la plupart du temps identique. La pauvreté des coups fait cruellement défaut, même si la manipulation est très simple.

→ LE RESPECT DU DESSIN ANIMÉ



Là où les développeurs ont assuré, c'est qu'ils ont respecté à fond le dessin animé. Tout d'abord dans le déroulement de l'histoire, avec même certaines scènes mythiques refaites en



images de synthèse. Les voix des attaques sont celles des doublés japonais. Un mauvais point, par contre, pour les musiques qui ne sont pas celles de la série.

→ UNE INTRO QUI TUE

L'une des choses les plus réussies du jeu (il a fallu chercher) est l'introduction. Les développeurs du jeu ont complètement refait le générique en images de synthèse. C'est peut-être l'une des intro les mieux réussies de l'histoire du jeu vidéo, dommage que ce qui suit ensuite ne soit pas aussi impressionnant.



→ LEUR AVIS

Babour

Je suis tellement content de pouvoir enfin jouer aux Chevaliers du Zodiaque sur console, que j'ai fait l'effort de ne pas voir tous ses défauts (Ça a été dur).

Pascal

La nostalgie m'a envahi quand j'ai vu le générique en image de synthèse, ensuite j'ai appuyé sur START et après plus rien du tout, le néant.

Fiche technique

Éditeur : Atari
Genre : Combat
Participants : 1 à 2 joueurs
Difficulté : Moyenne
Machine : PlayStation 2

→ LES GRAPHISMES

Visuellement rien à dire sur les couleurs et sur les effets des différentes attaques. Les décors en 3D sont assez pauvres, mais vu qu'ils sont à peu de chose près, identiques à ceux de la série cela ne dérange en rien. Dommage que les niveaux se ressemblent tous et qu'ils soient aussi peu nombreux. Le gros problème du jeu est l'animation qui est loin d'être fluide. Les personnages manquent de mouvements, et sont trop raides.



D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20

Il y a tellement peu de coups différents, qu'il est difficile de se tromper.

● **Durée de vie** → 16/20

Six heures de jeu en solo, pas plus en multi-joueurs.

● **Son** → 16/20

Pourquoi ne pas avoir mis les musiques du DA, cela aurait été tellement mieux.

● **Graphisme** → 16/20

Dommage que la 3D du jeu soit un peu vieillotte.

● **Intérêt** → 16/20

Quel dommage que le jeu soit décevant sur plusieurs points, les fans risquent de crier au scandale !

LE RETOUR DE LA CHAUVÉ-SOURIS AU CINÉMA AYANT EU LE SUCCÈS QU'IL MÉRITAIT, IL EST NORMAL DE VOIR L'UN DES PLUS GRANDS SUPER HÉROS DE CHEZ DC, DÉBARQUÉS SUR TOUTES LES CONSOLES. GOTHAM CITY A BESOIN D'UN NETTOYAGE, DONC PAS DE VACANCES POUR BATMAN QUI VA DEVOIR SE BATTRE CONTRE UN VIEIL ENNEMI.

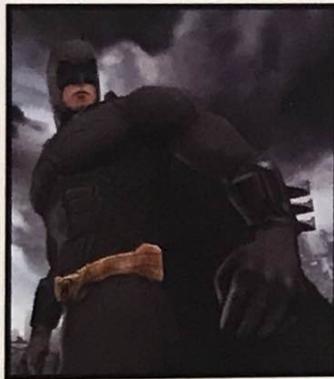


Fiche technique

Éditeur : EA Games
 Genre : Infiltration
 Participants : 1 joueur
 Difficulté : Progressive
 Machine : X-Box

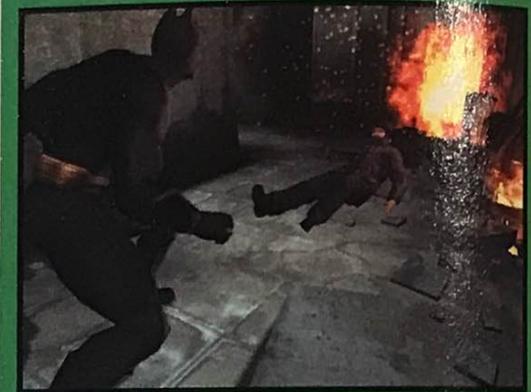
L'histoire

Après avoir vu ses parents se faire tuer devant lui par un voleur, le jeune Bruce Wayne se trouve complètement désorienté. Une fois adulte, il décide de parcourir le monde à la recherche d'une raison de vivre. Son voyage va le conduire jusqu'à Ra's Al Ghul, maître des arts martiaux à la tête d'une armée de ninjas aux méthodes radicales.



Ce dernier va lui apprendre tout ce qu'il sait sur l'art du combat. Quand Ra's Al Ghul demande à Bruce Wayne de faire partie de son équipe, Bruce refuse et retourne à Gotham City où règne le chaos. Le jeune héritier décide alors de faire justice dans l'ombre, vêtu d'une combinaison imitant la chauve-souris.

→ PRINCIPE DU JEU



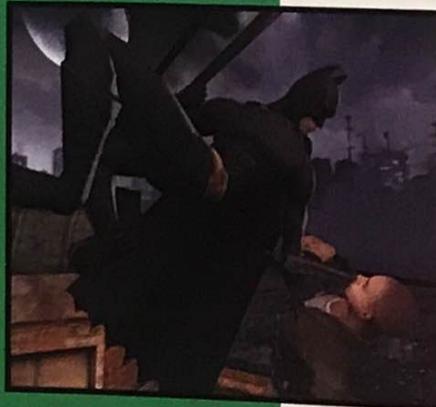
Étant donné que Batman agit souvent dans l'ombre, les concepteurs du jeu, ont décidé d'utiliser le principe de jeu façon infiltration. Loin d'être aussi complexe que Spinter Cell, le jeu propose des parties de cache-cache avec votre ennemi, plutôt bien pensées. Bruce Wayne utilise son entraînement de ninja pour passer le plus possible inaperçu. Tous les gadgets du héros sont dans le jeu, ainsi que sa fameuse Bat Mobile.



→ DU FILM AU JEU



Le jeu reprend le scénario du film, ainsi que les visages et les voix des acteurs. On retrouve donc pas mal de personnages connus de la BD comme Alfred le majordome, le Lieutenant James Gordon (pas encore commissaire dans cette histoire), l'épouvantail avec ces potions hallucinogènes etc... Un personnage peu connu du grand public et pourtant excitant dans la BD : Ra's Al Ghul, c'est lui qui a tout appris à Bruce Wayne, mais c'est surtout son premier ennemi, bien avant le Joker.



→ LEUR AVIS

Babour

Le jeu m'a vraiment fait penser à Max Payne, j'ai donc beaucoup aimé. Les multitudes de tortures m'ont beaucoup amusé, même si c'est parfois super abusé !

Pascal

J'avais aimé la BD, j'avais aimé le film, il est normal que j'aime le jeu. L'ambiance macabre du Punisher est très bien retransmise pour une fois.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 16/20
La manip' demande pas mal d'entraînement.
- **Durée de vie** → 16/20
La difficulté progressive va vous donner du fil à retordre.
- **Son** → 18/20
Voix et musique identiques à celles du film.
- **Graphisme** → 14/20
Les graphismes sont impressionnants.
- **Intérêt** → 18/20
Le jeu est génial, mais il s'adresse aux fans du héros.

MASHED FULLY LOADED REPREND DANS LES GRANDES LIGNES LE MÊME PRINCIPE DE JEU QUE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT. VOICI DONC LE DERNIER NÉ DES STUDIOS SUPERSONIC SOFTWARE À QUI L'ON DOIT DÉJÀ DES JEUX COMME ANTZ EXTREME RACING, OU MÊME STARKY ET HUTCH.



Fiche technique
 Éditeur : SuperSonic Software
 Genre : Course
 Participants : 1 à 4 joueurs
 Difficulté : Moyen
 Machine : PlayStation 2

L'histoire

Il y a des milliers d'années un guerrier démoniaque du nom de Sparda avait réussi à sceller le monde des démons, grâce à son épée légendaire. De l'union entre Sparda et une humaine naissent deux enfants, Dante qui choisit de suivre le destin de son père et Vergil, qui lui, choisit de se rallier du côté des démons. Vergil protégé dans sa tour est bien déterminé à utiliser les démons pour arriver à son but. Dante décide d'en finir une fois pour toutes avec son frère maléfique. Il part vers la tour, son destin va croiser celui de Lady une chasseuse de démons qui a elle aussi choisi d'attaquer Vergil.



→ LES GRAPHISMES

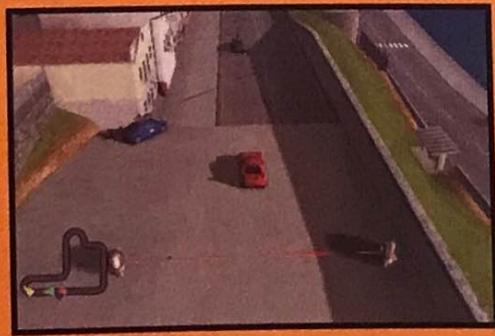


Les décors du jeu sont assez pauvres en éléments mais tout de même assez bien faits. Les effets lorsqu'il y a une explosion ou autre chose, sont impressionnants. L'originalité du jeu graphiquement, ce sont les couleurs flashantes des différents véhicules. Cela donne des voitures de drôle de couleur (ce qui enlève un peu de crédibilité au jeu) mais elles sont tellement agréables, que ça n'est pas un défaut.



→ LES ARMES

On ne peut pas dire que Mashed soit un jeu de course comme les autres, le but n'est pas vraiment d'arriver premier mais plutôt de rester en vie. Des multitudes de bonus sont éparpillées pour détruire ou



ralentir vos adversaires. La maniabilité de votre véhicule est tellement simple que les armes mises à votre disposition sont presque inutiles pour gagner.

→ LEUR AVIS

Babour
 Mashed Fully Loaded me paraît être, un jeu sympathique pour passer de bonnes soirées.

Pascal
 Ce nouvel opus n'apporte pas grand-chose en plus, mais cela ne m'a pas vraiment dérangé.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
 L'une des meilleures manip' pour cette catégorie de jeu.
- **Durée de vie** → 18/20
 Un jeu qui se joue surtout à plusieurs.
- **Son** → 16/20
 Les musiques sont absentes du jeu.
- **Graphisme** → 17/20
 Les graphismes ne sont pas top, mais ils restent corrects.
- **Intérêt** → 17/20
 Le jeu ne manque pas d'originalité, ce nouveau volet est une copie des anciens avec seulement quelques bonus ici et là.

VOICI S'EN DOUTE LE JEU QUI VA VOUS FAIRE ACHETER LA DS SI VOUS NE L'AVEZ PAS DÉJÀ. ANOTHER CODE EST UN JEU D'ENQUÊTE COMME VOUS N'EN AVEZ JAMAIS VU. L'INTRIGUE DU SCÉNARIO ET LES PERSONNAGES SONT VRAIMENT TRÈS ATTACHANTS. L'ÉCRAN TACTILE TROUVE DANS CE JEU TOUT SON INTÉRÊT.



Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Aventure
Participants : 1 joueur
Difficulté : Moyen
Machine : Nintendo DS

L'HISTOIRE

Ashley Mizuki Robins est une jeune fille qui vient de fêter son quatorzième anniversaire. C'est un jour très spécial pour elle, non pas parce qu'elle a un an de plus, mais parce qu'elle part à la recherche de son père qu'elle pensait mort. Ce dernier serait donc encore en vie sur une île de Blood Edward,



Ashley accompagnée de Jessica Robin qui est la sœur de son père mais aussi la personne qui l'a élevée. Toutes les deux partent pour l'île. Une fois arrivées sur l'île d'étranges événements se passent.

Tout d'abord, c'est Jessica qui disparaît suivie du capitaine du bateau. Ashley part fouiller les environs en espérant retrouver la trace de son père et des autres disparurent. Duran sa recherche, elle va tomber sur D un fantôme qui a perdu la mémoire.

→ PRINCIPE DU JEU



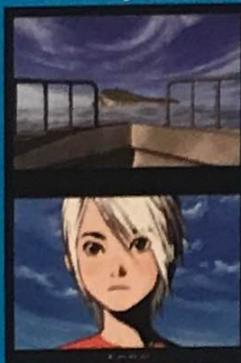
Le scénario du jeu se déroule comme une véritable enquête. Sur l'écran du bas, vous voyez votre personnage et grâce au stylet ou à la croix directionnelle vous pouvez vous déplacer. Sur l'écran du haut, vous voyez ce que

Ashley voit en image fixe, comme une photo. Pointez le stylet sur ce que vous voulez, pour avoir des informations. Si vous touchez le bon objet vous pourrez le récupérer.



→ OUVRIR L'ŒIL

Dans le jeu les énigmes ne sont pas très difficiles, si vous êtes assez malin. Des indices traînent un peu partout, alors n'hésitez pas à lire tous les documents que vous trouverez. Votre meilleur atout pour réussir dans votre quête se sont vos yeux qui devront être grands ouverts pour ne pas manquer un indice. Dans la plupart des énigmes, c'est votre stylet qui vous sortira d'affaire.



→ LEUR AVIS

Babour

C'est la première fois que je jouais à un jeu comme celui-ci et j'ai été agréablement surpris. L'histoire et les personnages sont très attachants.

Pascal

Pour moi, c'est le premier jeu sur DS qui mérite que l'on achète la console. Je le conseille à tous les joueurs qui aiment les jeux d'enquête.



D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
L'utilisation du stylet ce fait vraiment très simplement.
- **Durée de vie** → 17/20
Le jeu est assez facile.
- **Son** → 18/20
Les musiques sont agréables et vous enchantent.
- **Graphisme** → 18/20
Les graphismes ne sont pas très impressionnants.
- **Intérêt** → 19/20
Another Code plaira aux joueurs qui cherchent de nouvelles sensations.

BANDAI A EU L'EXCELLENTE IDÉE D'ADAPTER LA PREMIÈRE PARTIE DE DRAGON BALL SUR GBA. SANGOKU ÉTAIT UN JEUNE AVENTURIER À LA RECHERCHE DES BOULES DE CRISTAL AIDÉ DE SON AMI BULMA. LE JEU REPREND VRAIMENT L'HISTOIRE ORIGINALE DE LA SÉRIE AVEC MÊME CERTAINS PERSONNAGES QUI AVAIENT DISPARU DE NOS MÉMOIRES.



Fiche technique

Éditeur : Bandai
Genre : Action
Participants : 1 à 2 joueurs
Difficulté : Moyen
Machine : GameBoy Advance

L'histoire

Sangoku est un jeune garçon avec une queue de singe, il vit une paisible existence, seul dans la forêt. Sa vie va changer le jour où une jeune fille du nom de Bulma veut qu'il lui donne un objet très étrange. Cet objet est une boule de cristal avec quatre étoiles rouges dessinées dessus. Bulma explique qu'il y a sept boules de cristal en tout, et qu'une fois réunies, un dragon sacré apparaît et il peut exaucer n'importe quel désir. Sangoku ne veut rien savoir, la boule de cristal est un souvenir de son grand-père, il ne la donnera pour rien au monde. Bulma lui propose de venir avec elle à la recherche des six autres boules et qu'une fois qu'elle aura fait son vœu, elle la lui rendra. Sangoku accepte et veut profiter de cette aventure pour perfectionner son art martial.



→ MODE SCÉNARIO

Le scénario du jeu est exactement celui de la série, les éditeurs ont respecté à la lettre tout ce qui arrive à Sangoku.

L'histoire commence à la rencontre entre Bulma et Goku jusqu'à Piccolo. Des passages dans le jeu se font dans les airs, sur le nuage magique. Bien sûr, il y a le légendaire Tournoi des Art Martiaux, dans lequel Sangoku affronte tous ses amis. Pour se battre, utilisez bien sûr vos poings et vos pieds, mais votre bâton magique vous sera aussi d'une grande aide.



→ UN CONTRE UN

Dans le jeu, vous pouvez choisir le mode "un contre un", dans lequel vous vous battez contre un personnage de votre choix. Il y a six personnages disponibles : Sangoku, Crillin, Jacke Chun (Tortue Géniale), Tao Pai Pai, Gohan (grand-père de Sangoku) et Tenshinhan. Au début du jeu, vous ne disposerez pas de tous ces personnages. Vous devrez les débloquer dans le mode scénario..



D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Sangoku répond au doigt et à l'œil.
- **Durée de vie** → 17/20
Le jeu n'est pas dur, on peut le refaire sans problème.
- **Son** → 19/20
La bande son est tout simplement impressionnante.
- **Graphisme** → 19/20
C'est sans aucun doute le plus beau jeu de la GBA.
- **Intérêt** → 19/20
Fan ou pas, vous pouvez acheter le jeu les yeux fermés. Ce Dragon Ball est le meilleur de tous ses prédécesseurs.

→ LEUR AVIS

Babour

Pour moi, c'est le meilleur jeu adapté de l'univers de Dragon Ball. J'espère bien qu'il y aura une suite et que tous les fans vont courir l'acheter pour ne pas passer à côté.

Pascal

Depuis que j'ai eu le jeu, il ne s'est pas passé un jour sans que je n'allume ma GBA. Franchement j'ai kiffé grave, c'est sans doute la meilleure adaptation.

multimédia

LES SORTIES D'AOÛT

Charlie et La Chocolaterie

Charlie et La Chocolaterie, est le nouveau film de Tim Burton (Batman, Big Fish) avec Johnny Depp. Il est inspiré d'un très célèbre roman de Roald Dahl, déjà adapté au cinéma. Dans ce jeu, vous incarnez Charlie Bucket, un jeune garçon qui, aidé de plusieurs amis, doit sauver la fabrique de chocolat de Willy Wonka. Divers pouvoirs seront mis à votre disposition en cours de jeu et à mesure que vous récupérez de nouvelles sucreries. Vous devrez participer à des mini-jeux faits sous forme de puzzles.



Plate-formes :
PC, PS2,
GameCube,
X-Box et GBA.

KOF King of Fighters Maximum Impact Maniax

Ce nouveau jeu King of Fighters vous propose une vingtaine de personnages jouables. Le graphisme est très travaillé et différentes options comme des combats à plusieurs, et la possibilité de jouer en mode Story, Team Battle ou Challenge, qui vous permettent de participer à des petites missions thématiques. En prime, vous pourrez sauvegarder des photos des combats et vos enregistrements sur le disque dur de la X-Box. L'intérêt principal du jeu réside dans la présence du X-Box Live qui vous permet de jouer contre des joueurs du monde entier.

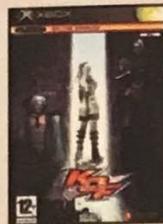


Plate-forme : X-Box.



The Incredible Hulk Ultimate Destruction

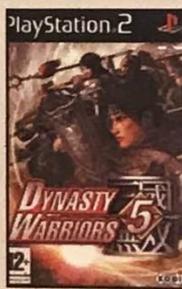
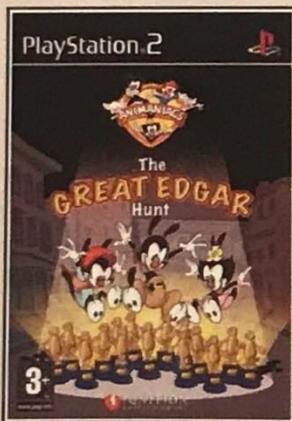
À la sortie du film, un premier jeu raté était sorti. Cette fois, on nous propose Hulk le bourrin. Dans ce jeu d'action, vous pourrez aller où vous voulez et tout casser. À travers 30 niveaux et près de 40 missions vous devrez vous améliorer pour éliminer 6 gros boss. Vous pourrez sauter d'immeuble en immeuble et évoluer comme dans un GTA.

Plate-formes :
GameCube,
PlayStation 2, X-Box.

Les Animaniacs

Les Animaniacs sont à l'origine les héros d'une série télé diffusée sur France 3. Elle met en scène Yakko, Wakko et Dot, trois frères et sœurs totalement disjoints créés par la Warner Bros, et qui vivent dans les studios. Les Animaniacs sont avant tout des empêcheurs de tourner en rond. Dans ce jeu d'action et d'aventure, vous devrez les faire voyager à travers six mondes représentant entre autres, l'Égypte Ancienne et le Far West. Votre but sera de déjouer les plans de l'infâme Cyril Coupe Deville et de remettre la main sur des statuette qu'il a récemment dérobées.

Plate-formes :
PlayStation 2,
GB Advance,
X-Box, GameCube.



Dynasty Warriors 5

Si vous ne connaissez pas encore ce magnifique jeu de baston, sachez qu'il est l'un des seuls à vous permettre de combattre 300 ennemis à la fois. Vous revivez toutes les grandes batailles de la Chine antique et surtout vous y participez. Vous n'êtes pas commandant ou général, mais un simple soldat. Votre but est d'être héroïque et sans peur, afin de motiver les troupes. Ce cinquième volet est de loin le meilleur de tous. Si vous trouvez une tête de tigre vous pourrez déclencher la Musou Rage. Elle permet d'augmenter la rapidité et la puissance de votre personnage. Vous pourrez maintenant choisir vos armes et en abandonner en chemin. Vous pourrez même récupérer celles des lieutenants vaincus. Mais la grande innovation de ce jeu vient de vos gardes du corps : vous pourrez désormais les programmer pour certains types de combats, afin qu'ils vous aident vraiment. Ils pourront même exécuter des fury.

Plate-forme :
PlayStation 2.



LES TITRES À VENIR

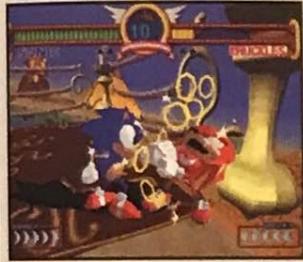
Sonic Gems Collection

Date de sortie :
Septembre 2005



Cette nouvelle compilation de jeux Sonic réunira les titres qui manquaient dans Sonic Mega Collection. Vous y trouverez entre autres Sonic CD, Sonic The Fighters, Sonic R et même les versions GameGear de Sonic Spinball, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog Triple Trouble, Sonic Drift 2, Tails Skypatrol et Tails Adventures.

Plate-formes : PlayStation 2, GameCube.



The Legend of Zelda Twilight Princess

Date de sortie : Novembre 2005

Un nouveau jeu Zelda, comme on les aime : terminés les petits jeux gentils à la Disney, voici le Zelda à l'ancienne. Combat sur des chevaux, énigmes dans des donjons... Vous traverserez des villages, des forêts...
Plate-forme : GameCube.

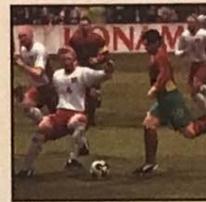


Pro Evolution Soccer 5

Date de sortie : Octobre 2005

Le meilleur jeu de foot proposé à ce jour. Il a réussi à ravir la première place à FIFA, grâce à sa facilité d'utilisation et son fun. Dans ce nouveau volet, vous pourrez même utiliser les techniques personnelles de chaque joueur.

Plate-formes : PlayStation 2, PC, X-Box.



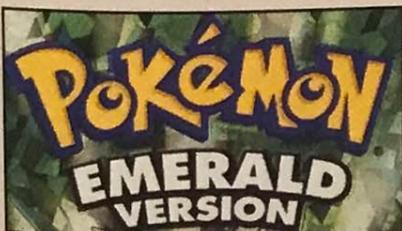
Pokémon Emeraude

Date de sortie :
27 Octobre 2005

À chaque fois que Nintendo sort deux jeux Pokémon, il en sort ensuite un troisième qui réunit tous les

Pokémon répartis dans les deux premières cartouches. Pokémon Emeraude est une version spéciale de Rubis et Saphir qui regroupe l'ensemble des possibilités des deux jeux.

Plate-forme :
Game Boy Advance.



L'Etrange Noël de M. Jack

Date de sortie : 30 Septembre 2005

Au Japon, l'Etrange Noël de M. Jack a toujours connu un très grand succès. On y trouve de nombreux produits dérivés. Capcom, habitué des ambiances sombres avec Devil May Cry ou Resident Evil, a repris la licence du film de Tim Burton. Jack habite dans la ville d'Halloween, mais entre deux fêtes, les habitants s'ennuient. Jack décide donc de donner une année de repos au Père Noël en préparant cette fête à sa place. Mais le chemin va être semé d'embûches, car les habitants d'Halloween ne savent faire que le mal.

Plate-formes : PlayStation 2, X-Box.



Harry Potter et la coupe de feu

Date de sortie : 10 Novembre 2005

Pour la sortie du film Harry Potter, un nouveau jeu reprenant étape par étape le long-métrage arrive sur toutes les consoles. Dans ce jeu, vous augmenterez les compétences des personnages et tenterez les trois épreuves finales autrement dit l'œuf de dragon, le lac et le labyrinthe.

Plate-formes : PlayStation 2, PC, GameCube, X-Box, PSP, Nintendo DS, GBA.



FULLMETAL ALCHEMIST

Fullmetal Alchemist demeure l'une de nos séries coup de cœur. Les frères Elric, Ed et Al, ont tenté de ressusciter leur mère, grâce à des formules d'alchimie. Mais, l'expérience tourne au drame, Ed perd un bras et une jambe et Al son corps entier. Devenus mi-robots, mi-humains, ils décident de poursuivre leur quête et devenir alchimistes.



L'HISTOIRE D'EDWARD

POUR VOUS AIDER À MIEUX COMPRENDRE LA VIE DU HÉROS EDWARD, NOUS AVONS RECONSTITUÉ LA CHRONOLOGIE DE SES AVENTURES À PARTIR DES DIFFÉRENTS ÉPISODES DE LA SÉRIE.

- 1** : Ed a 10 ans. Sa mère, Trisha Elric, décède.
- 2** : Février de l'an 1910 sur le calendrier continental, Ed a 11 ans. Au village de Rizenbul, il essaie de ressusciter sa mère par transmutation humaine, mais il échoue. Ed perd son bras droit et sa jambe gauche, tandis que son frère Al perd l'intégralité de son corps et se retrouve dans une armure.
- 3** : 3 octobre de l'an 1910 du calendrier continental. Il brûle sa maison et part en voyage, afin de devenir alchimiste d'état.
- 4** : Dans une gare, il rencontre Magwar, une connaissance de son père. Mais dans la bousculade, Magwar meurt subitement.
- 5** : Il réussit son examen d'alchimiste d'état, alors qu'il n'a que 12 ans.



- 6** : Ed a 15 ans. Il rencontre Rose à Riorie et bat Cornello qui utilisait une fausse pierre philosophale.
- 7** : Il rencontre Scar devant le bâtiment n°1 de la bibliothèque centrale nationale. Tucker transforme Nina en chimère.
- 8** : Il combat le tueur en série Barry the Chopper.
- 9** : Il vainc Yoki, le gouverneur tyranique, et son alchimiste Lyra à Youswell.
- 10** : Il remporte la victoire face à la voleuse Psirène à Aquroya.
- 11 ET 12** : À Xenotime, il vainc Magwar, qui faisait élaborer la "Pierre rouge" par les "Faux frères Elric".

13 : Il combat Roy lors de l'évaluation pour le renouvellement du statut d'alchimiste national. Ils font match nul, mais Ed passe l'évaluation avec succès.

15 : Dans sa bataille avec Scar, son bras mécanique est détruit.

17 : Il retourne à Rizenbul en compagnie d'Armstrong pour réparer son bras.

18 : Il entreprend une recherche des notes de Marcoh à Central.

20 : Combat et victoire contre les frères Slicer.

22 : Les Homonculus prennent Al en otage et forcent Ed à élaborer la pierre philosophale en utilisant les prisonniers.

23 : Il fête son 16^e anniversaire dans l'hôpital militaire et se dispute avec Al.

25 : Il part vers le Sud, ignorant la mort de Hugues.

26 : Il retrouve son maître Izumi à Rushvalley.

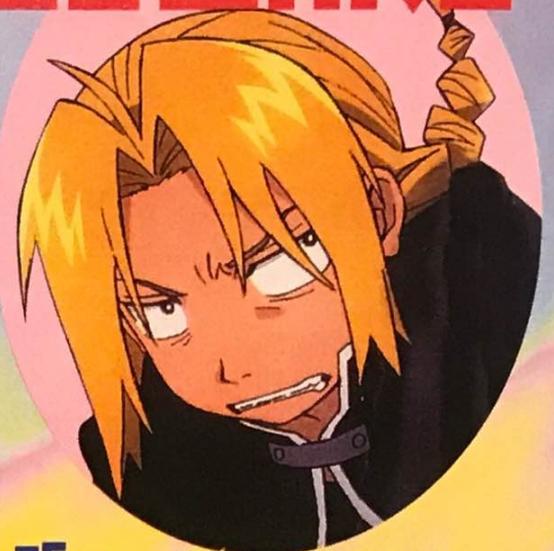
28 : Il devient le disciple d'Izumi et s'entraîne sur l'île Yok.

29 : Rencontre Wrath sur l'île Yok. Ed se demande si le bras droit et la jambe gauche de celui-ci ne seraient pas les membres qu'il a perdu.

30 : Il s'infiltre dans le quartier général du Sud en poursuivant Wrath. S'ensuit un combat avec Kimblee, un allié de Greed, le militaire Archer et Izumi.

32 : Il rencontre Dante et retrouve Lyra.

34 : Al est capturé, Ed vainc Greed pour le sauver.



36 : Il se dirige vers Ishbar en poursuivant Scar.

40 : Il retrouve Scar, Rose et Lyra à Rior, mais découvre que Scar a l'intention de créer la pierre philosophale en sacrifiant des militaires.

42 : Al est transmuté en bombe, mais Scar le change en pierre philosophale pour le sauver.

43 : Il découvre que le généralissime est un Homonculus et déserte.

44 : Il retrouve son père, Hohenheim, à Rizenbul.

46 : Il combat contre Wrath et Sloth en compagnie de Lust.

48 : Sloth, reformée en Ethanol, disparaît, mais Envy enlève Al.

49 : Ed découvre que Lyra était en réalité Dante, mais il est envoyé dans le monde de l'autre côté de la porte.

50 : Il revient du monde de derrière la porte, puis se fait tuer par Envy.

51 : À peine ressuscité grâce à la transmutation d'Al, il inverse le processus et transmute Al en contrepartie de sa propre vie. Il retourne donc de l'autre côté de la porte et vit en Allemagne en compagnie de son père, Hohenheim.



QU'EST-CE QU'UN HOMONCULUS

35 litres d'eau, 20 kilos de carbone, 4 litres d'ammoniac, 1,5 kilos de calcaire... plus des informations sur l'âme devaient suffire à réaliser la transmutation humaine. C'est du moins ce que croyaient Ed et tous les autres, jusqu'à ce qu'ils mettent au monde des êtres

inhumains : les Homonculus. Dans ce monde, on considère que ce sont "le corps", "l'esprit" et "l'âme" réunis qui forment un être humain. Les Homonculus, eux, ne possèdent que "le corps" et "l'esprit", ce sont en quelque sorte des humains incomplets. Venus au

monde sans "âme", ils demeurent des créatures de l'ombre. Certains haïssent leurs créateurs, d'autres aspirent à devenir humains. Nous tenterons ici de mettre un peu d'ordre dans les intentions de ces dangereux et mystérieux Homonculus.

PRESENTATION DES HOMONCULUS

Envy / Envie



Il peut changer d'apparence à sa guise. Il a l'air de haïr une certaine personne, mais aussi Ed, parce qu'il est de son sang. Si cette personne s'avère être Hohenheim, alors cela voudrait dire que...

Greed / Avarice

Il a des compagnons personnels et agit avec eux. Son but est différent de celui des autres Homonculus et il s'est opposé à Lust ou Envy. On peut penser qu'il a été scellé à l'intérieur du laboratoire n°5...



Wrath / Colère



Il est né quand Izumi a tenté de transmuter l'enfant qu'elle a perdu. Il lui garde rancœur à cause de cela. Contrairement aux autres Homonculus, il lui reste des souvenirs de sa naissance, sans doute parce qu'il a été créé à partir du corps de l'enfant mort.

Sloth / Paresse



Elle ressemble comme deux gouttes d'eau à la mère des frères Elic. Serait-elle un Homonculus créé lors de leur transmutation humaine pour ressusciter leur mère ? La façon dont elle s'est infiltrée dans l'armée reste un mystère.

Pride / Orgueil

Pride est un être qui nourrit un énorme désir de pouvoir. Son identité ne nous est pas encore connue.

Gluttony / Gourmandise

Chez lui, c'est uniquement la gourmandise qui a pris une ampleur démesurée, ce qui lui permet de dévorer n'importe quoi.

Il obéit à Lust, mais son expression impénétrable fait de lui un personnage difficile à cerner.



Lust / Luxure

Son corps actuel semble avoir pris forme lorsque le frère de Scar a tenté une transmutation humaine. Parmi les Homonculus, c'est elle qui aspire le plus à devenir humaine.





SHOU TUCKER

Meilleur alchimiste en matière de transmutation humaine, il est condamné à mort suite à la transmutation de sa fille en chimère. Cependant, il continue secrètement ses recherches au laboratoire n°5 et par accident, devient lui-même une chimère.

L'alchimiste tisseur de vie qui transgressa l'interdit



MINA TUCKER

Fille unique de Tucker. Elle se lie d'amitié avec Ed et Al lorsqu'ils séjournent chez elle pour passer l'examen d'alchimiste national. Mais son père procède à une transmutation humaine sur elle et son chien Alexander, les transformant en chimère.

La jeune fille tragique, victime des recherches de son père



SHEKA

Elle adore les livres et possède la capacité de mémoriser tout ce qu'elle a lu. En raison de ce don, elle est employée à l'Assemblée militaire. Intriguée par la mort de Hugues, son supérieur, elle décide de mener l'enquête.

Lectrice avide à la mémoire infallible



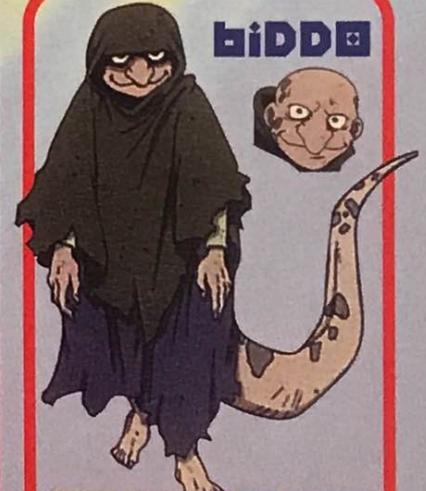
MARTEL

Une des subordonnés de Greed, c'est une chimère homme/serpent. Elle est capable de ramollir son corps et de se glisser dans des recoins étroits.

Poursuivre avec acharnement, tel est le destin d'un serpent



BIDDO



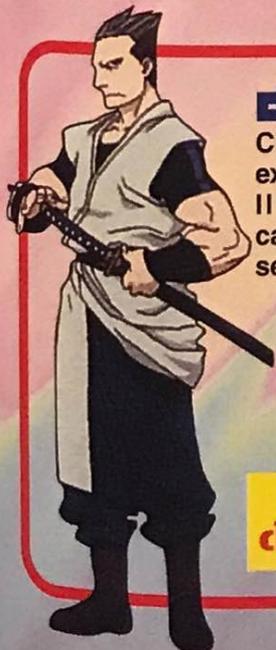
Une mobilité au service de Greed

Chimère humain/lézard, il est rapide et peut se déplacer sur des parois verticales.

DOROCHET

Chimère humain/chien, il excelle dans l'attaque à l'épée. Il a gardé des caractères canins et possède un grand sens de la fidélité.

La fidèle chimère chien



LAW

Chimère humain/bœuf, manipulant un énorme marteau. Sa force est redoutable lorsqu'il se rapproche de l'état animal.

La force brutale





L'histoire de Yu-Gi-Oh ! commence dans l'Égypte Ancienne à une époque où la magie était monnaie courante. Pour bien comprendre l'histoire de Yu-Gi-Oh !, il est nécessaire de tout connaître de Yami Bakura, l'ennemi juré de Yugi, car en réalité, il s'agit du personnage le plus important de la série.

L'anneau s'est alors réveillé, car les autres objets avaient eux aussi trouvé des détenteurs. Yami Bakura a pris possession d'une partie de Ryu pour pouvoir récupérer les autres objets par la force. Yami Bakura est donc enfermé dans l'âme de Ryu et peut se réveiller à tout moment. Il a tenté à plusieurs reprises de se débarrasser de Yami Yugi, mais tous ses plans ont fini par échouer. Il a ainsi décidé de changer de méthode et est devenu ami avec Makuba, afin de duper la vigilance de Yugi et Kaiba. Yami Bakura a ensuite cherché Pegasus pour lui prendre l'œil du Millénium. Mais par la suite, Marik est arrivé avec les cartes des dieux et Yami Bakura l'a affronté, afin qu'il n'interfère pas dans ses plans. Tout comme Yami Yugi, Yami Bakura ne se rappelle que peu



Pour la petite histoire

Yami Bakura est également appelé le roi des voleurs. Sa principale occupation consiste à piller des tombes. Dans la version japonaise, il a 5000 ans alors que dans la version américaine il en a 3000. Son âme est enfermée dans l'anneau du Millénium.

 Yami Bakura est le voleur le plus terrifiant de l'Égypte Ancienne. Il a tenté de réunir les sept objets du Millénium mais un incident est survenu et il s'est finalement retrouvé enfermé dans l'un de ses objets, l'anneau du Millénium. Plusieurs milliers d'années se sont écoulés et l'anneau a souvent changé de propriétaire, jusqu'à ce qu'il arrive entre les mains de Ryu Bakura.

YAMI BAKURA

de choses de sa vie antérieure. Il sait seulement que les objets du Millénium sont liés à son passé et il se montre sans pitié pour parvenir à les réunir.

Quand Yami Bakura était enfant, il était très pauvre et vivait dans le village de Karuelma. Il est devenu pillier de tombes afin de ramener de quoi manger pour sa famille. Un jour, alors qu'il était parti pour dévaliser une tombe, il découvrit à son retour que son village avait été détruit et les habitants massacrés par l'armée d'Akanadin. Sa famille et ses amis avaient tous été tués, à l'exception de son

frère. Ce dernier avait pu échapper au carnage mais s'est retrouvé enfermé dans un lieu scellé. Yami Bakura ignore que c'est Akanadin qui a détruit son village et il est même persuadé que c'est le Pharaon Akumankanon qui en est responsable.

Dans cette Égypte Ancienne, la magie était fréquemment utilisée. Le royaume d'Égypte, gouverné par le Pharaon Akumankanon, était prospère et puissant, bien qu'il soit souvent la proie des attaques d'armées étrangères. Mais un jour, des troupes ennemies ont réussi à s'approcher du palais de Pharaon, si bien qu'il ne disposait que d'une semaine pour trouver comment sauver son royaume de cette invasion. Akanadin, le frère du pharaon, décida d'étudier le livre de Millénium, un ouvrage de magie très ancien. Dans ce grimoire, il trouva le moyen de créer des armes capables de protéger le royaume. C'est ainsi qu'il eut l'idée de fabriquer les objets millénaires.

Il y avait toutefois une condition sine qua non pour réaliser ce rituel : il était impératif de sacrifier 99 vies. Akanadin décida de raser le village de Karuelma, réputé pour abriter toutes sortes de brigands et de voleurs. Il ordonna alors à son armée d'éliminer tous les habitants sans exception afin que personne ne sache ce qui s'y était passé. Cependant, Yami Bakura avait non seulement survécu, mais il avait également assisté à une partie du massacre. Akanadin effectua ensuite le rituel : les sept objets étaient faits d'or brillant et recelaient d'immenses pouvoirs.

Un jour, quand le prêtre Akanadin cria les sept objets du Millénium, le rituel donna également la vie à un être personnifiant le mal. Cette créature, nommée Zork Necrophedios, est restée enfermée à l'intérieur de l'anneau du Millénium. À l'âge de 18 ans, Yami Bakura décida de partir afin de se venger du Pharaon. Il avait mis sur pied un plan dans le but d'accou-

plir sa terrible vengeance, et se sentant enfin prêt à le réaliser, il se rendit au palais. Mais le pharaon Akumankanon était mort, et Yami Bakura combattit alors contre Atem (Yami Yugi), le fils et héritier du Pharaon. Mais il subit un échec cuisant.

Yami Bakura se mit alors en quête des objets millénaires dont il convoitait le pouvoir. Lorsqu'il déroba l'anneau millénaire, Zork Necrophedios fusionna avec l'esprit de Yami Bakura et en prit le contrôle. Ce dernier retourna au palais de Pharaon pour l'affronter à nouveau. C'est à la suite de cette bataille que les âmes de Yami Bakura et de Zork Necrophedios ont été scellées dans l'anneau millénaire par le Pharaon Atem. Bakura est revenu à la vie 5000 ans plus tard, mais tout comme Yami Yugi, il ne se rappelait rien de son passé en Égypte. Toutefois, seule une chose lui était restée : le besoin de se venger de Yami Yugi.



PLEINS FEUX SUR...

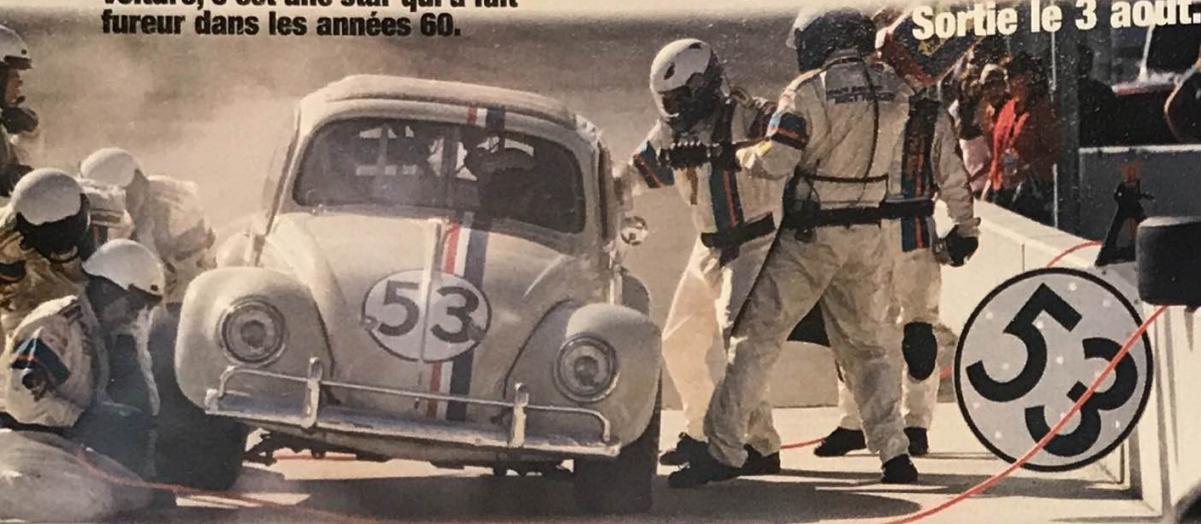
WALT DISNEY PICTURES PRÉSENTE

La Coccinelle

REVIENT

La coccinelle est plus qu'une voiture, c'est une star qui a fait fureur dans les années 60.

Sortie le 3 août.



L'histoire

Maggie Peyton est une jeune femme qui rêve de courses automobiles. Un jour, dans une casse de vieilles voitures, elle tombe sur une ancienne coccinelle poussiéreuse décorée du numéro 53. Elle rentre à l'intérieur et trouve une lettre dans la boîte à gants. Il est écrit dessus "prenez soin de choupette, quelque soit votre problème, elle vous aidera à le résoudre. Juste après avoir mis le contact Maggie découvre que Choupette est vivante et peut non seulement s'autoréparer, mais en plus, elle peut se conduire seule et faire des prouesses. Maggie va vite découvrir le potentiel de la machine et tenter de l'entraîner en vue d'une compétition automobile. C'est au grand prix de NASCAR qu'elles vont toutes deux concourir face à des bolides ultramodernes.



Qui est Lindsay Lohan ?

Garder bien son nom en mémoire, car cette jeune fille va devenir une très grande star. Elle est d'ailleurs pressentie pour tenir l'un des rôles principaux de Mission Impossible 3.

LA STAR DES VOITURES FAIT SON COME-BACK AU CINÉMA



Walt Disney PICTURES PRÉSENTE
La Coccinelle
REVIENT



L'avis de Pascal

J'ai vu les anciens films quand j'étais tout petit et cette nouvelle version est très différente, car cette fois grâce aux effets spéciaux Choupette peut vraiment avoir des mimiques.

A gagner !

Pour gagner l'un de ces cadeaux, répondez vite à la question ci-dessous. Les 30 premières bonnes réponses seront récompensées.

10 Affichettes

Question : Ce film est-il le 4, 5 ou 6^e de la série ?

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

BULLETIN-RÉPONSE

Réponse :

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :



10 Gilets



10 Sacs



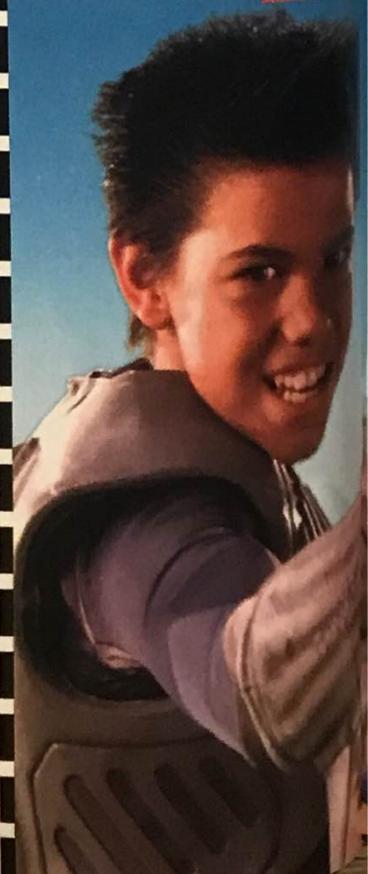
L'histoire

Pour Max, les rêves ont toujours été plus forts que la réalité, surtout depuis qu'il y a rencontré Shark Boy, l'enfant élevé par des requins, et Lava Girl, une fille aux pouvoirs volcaniques. Lui sait qu'ils existent en vrai, mais personne ne le croit... jusqu'au jour où les deux super héros débarquent en pleine classe pour demander l'aide de Max ! Leur monde est en danger. La planète Drool est menacée par

LES PERSONNAGES

Lava Girl

Taylor Dooley joue régulièrement dans des spots publicitaires et pose pour des campagnes de presse. Élue à un an "plus joli bébé" lors d'un concours dans le Michigan, son état natal, elle est devenue mannequin enfant.



MR. ELECTRIC GIRL D

Mr. Electric et son mystérieux maître, qui ont juré de détruire tous les rêves du monde... Grâce à la puissance de son imagination, Max peut aider ses nouveaux amis, mais dans un univers où tout est possible, les dangers sont aussi surprenants que les lieux à découvrir. Pour le jeune garçon, c'est le début d'une aventure qui va le conduire au plus grand des pouvoirs.



Max
Âgé de 10 ans, Cayden Boyd a déjà une belle carrière d'acteur à Hollywood. Il a commencé très jeune à poser pour des campagnes de presse et à tourner des spots publicitaires, dont une campagne pour McDonalds.

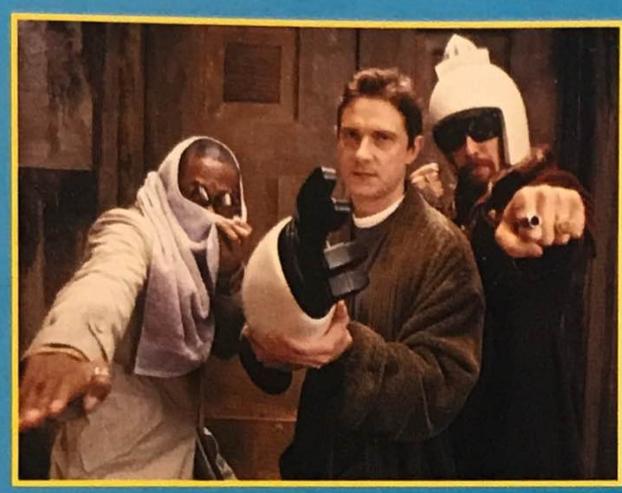
Shark Boy
À 13 ans, Taylor Lautner est acteur et champion d'arts martiaux. Il a à son actif trois Championnats du monde junior comme ceinture noire de karaté. Il fait également partie des LA Hip Kids, une troupe de danse hip-hop, et de Hot Shots, un groupe de danse jazz. Il joue aussi au football et au baseball.

H2G2

LE GUIDE DU VOYAGEUR GALACTIQUE

Sortie le 17 août

Attention ! Un film déjanté de science-fiction comme vous n'en avez jamais vu.



L'histoire

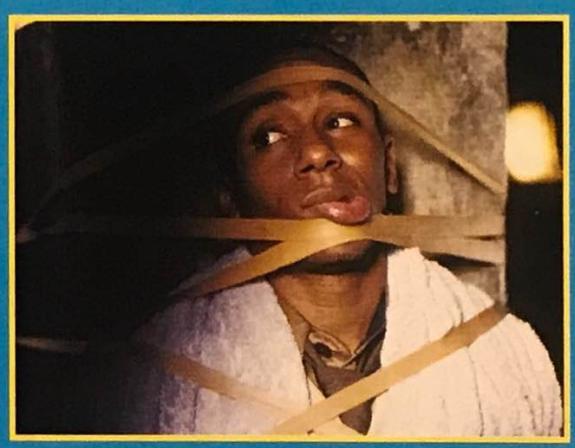
Le terrien Arthur Dent, un jeune anglais amoureux d'une jeune femme qu'il a rencontrée peu de temps avant dans un bal costumé, est sur le point de voir sa vie changer à jamais. En sortant de chez lui, il découvre que des bulldozers attendent qu'il sorte pour écraser sa maison, afin de construire une bretelle d'autoroute. Il se plaint, mais on lui explique qu'une note a été mise à la mairie (dans la cave) pour toute protestation. Son meilleur ami, Ford Prefect, est un extra-terrestre qui lui apprend que ce n'est pas grave, car la Terre va être bientôt détruite.



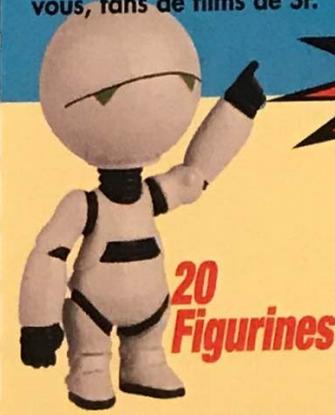
L'avis de Pascal

Le jour de sa sortie en salles, je retournerai le voir, car je n'ai pas tout compris. Le film est très bien mais déconcertant. Les effets

spéciaux sont magnifiques, mais le film est inclassable. Je ne sais toujours pas si c'est un film comique, parodique, sérieux, décalé... Je le conseille surtout aux plus grands d'entre vous, fans de films de SF.



A gagner !



20 Figurines

10 Portes-clés

5 T-Shirts



5 Serviettes

Pour gagner l'un de ces cadeaux, répondez vite à la question ci-dessous. Les 40 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question : Quel est le nom de l'extra-terrestre ?

Envoyez ce bon à : D.Mangas "H2G2"
132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

BULLETIN-RÉPONSE

Réponse :

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :



Sortie le 17 août

DRAGON BALL Z LES

Au fil des quelque 350 épisodes qui composèrent Dragon Ball et Dragon Ball Z, Sangoku et tous ses amis furent souvent amenés à voyager. D.Mangas fait le point ce mois-ci sur tous ces endroits clés de votre série préférée, qui correspondent à autant de moments forts de l'histoire de nos héros.

1 L'ÎLE DE YUNZABIT

C'est ici, dans les plaines de Yunzabit, que toute l'histoire de Satan Petit Cœur, ou si vous préférez le démon Piccolo, a démarré. Il a atterri sur cette île, alors qu'il était enfant. Il avait perdu la mémoire et se retrouva seul dans une région montagneuse fraîche et enneigée.

2 LA FORÊT DE CHATSUMOI

Au moment où il allait être vaincu par Sangoku, le démon Satan Petit Cœur cracha un œuf dans lequel il se recréa. Il revint à la vie sous le nom de Petit Cœur. Bien moins puissant, il grandit dans cette forêt avec l'espoir secret de se venger de Sangoku.

3 LE REPAIRE DE CELL

Après avoir volé à Trunks sa machine à remonter le temps, Cell arriva sur Terre dans cette région. Pour faire ce bond dans le temps, il avait volontairement modifié sa structure. Afin de retrouver son état normal, il creusa un trou dans le sol et hiberna durant quatre années. Puis, il se réveilla et partit à la recherche des Cyborgs.

4 LA MAISON DE BOUBOU

Juste après que Bibidi eut été tué, Boubou affronta Sangoku, puis partit se terrer dans une région désertique. Il se fabriqua une petite maison pour se reposer loin de la civilisation. C'est là qu'il fit la connaissance de mister Satan Hercule qui allait devenir son meilleur ami.

5 LE TERRAIN D'AFFRONTEMENT DE SANGOKU ET VEGETA

Afin de collecter assez d'énergie pour réveiller Bou-

bou, Bibidi prit le contrôle de Végéta pour l'obliger à affronter Sangoku. C'est dans cette plaine que nos deux héros se livrèrent un combat sans merci.

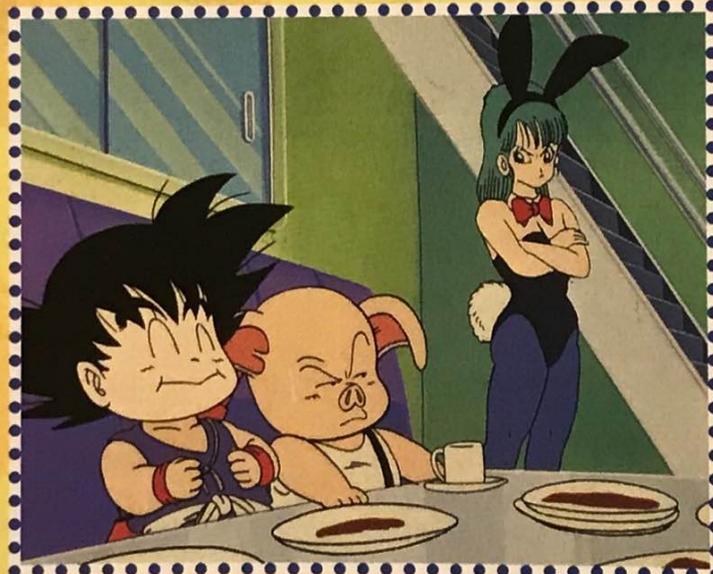
6 LA NAVETTE DE SANGOKU

C'est là que tout a commencé. Sangoku, un enfant extraterrestre, fut envoyé sur Terre

qu'une énergie maléfique s'approche de la Terre. Ils se rendirent tous à cet endroit pour savoir de quoi elle émanait. C'est alors que le vaisseau de Freezer et de son père, le général Zorg, fit son apparition.

9 GINJA TOWN

Après son réveil, Cell cher-



pour la détruire. Le jeune guerrier de l'espace atterrit sur notre planète à cet endroit précis. À peine sorti de sa capsule, il fut recueilli par le vieux Sangohan.

7 LE TERRAIN DE COMBAT DE CELL

Peu de temps après avoir absorbé les Cyborgs C17 et C18, Cell se rendit dans des studios de télévision et lança un appel à tous les guerriers du monde. Il leur demanda de se rassembler en ce lieu, afin de participer à un tournoi d'arts martiaux qui devait débiter sept jours plus tard.

8 DU FREEZER ATTERIT

Après la bataille sur la planète Namec, nos amis vécurent en paix jusqu'à ce

cha à calmer sa soif d'énergie. Il alla dans cette ville afin d'absorber l'énergie de ses habitants. C'est dans cette même ville que Petit Cœur s'était battu contre Cell.

10 LE PALAIS DE KOKUHOT

C'est l'une des plus grandes cités de la planète. C'est aussi là qu'habite Kokuhot, le roi de ce monde. Son palais se trouve au sud de la ville. Lorsque Satan Petit Cœur fut libéré par le roi Pilaf, il demanda à Shéron la jeunesse éternelle, puis se rendit au palais du roi pour l'obliger à abdiquer. Notre jeune héros Sangoku partit pour le palais en compagnie de Ten Shin Han pour affronter Satan Petit Cœur.

11 LE REPAIRE DE GÉLOT

Le docteur Gélot a construit son quartier général à cet endroit. Il construisit un laboratoire dans la montagne et le prolongea en sous-sol. C'est ici qu'il élaborait l'ordinateur qui donna naissance à Cell. Après avoir été vaincu par Sangoku, il s'enfuit dans ce repaire pour réveiller les Cyborgs.

12 L'ARRIVÉE DE C17 ET C18

Les Cyborgs C17 et C18 tuèrent le docteur Gélot et s'éloignèrent de son repaire. Végéta, Crillin, Petit Cœur et Trunks réussirent à les rattraper, puis les affrontèrent au milieu d'une route, mais ils furent presque défaits par leurs adversaires. C'est là que C18 étonna tout le monde en embrassant Crillin.

13 LA CAPITALE DU NORD

Rien de particulier ne s'est déroulé dans cet endroit. Nos amis l'ont seulement traversé en allant au repaire de Gélot.

14 LE SHOPPING DE C18

Après s'être enfuis, les Cyborgs firent un arrêt dans cette région. C18 en profita pour s'acheter quelques vêtements de rechange. Pour ne pas être repérés par nos héros, les Cyborgs volèrent une camionnette et continuèrent leur chemin.

15 LA RENCONTRE ENTRE RADITSU ET PETIT CŒUR

Juste après son arrivée sur Terre, Raditsu se mit à la recherche de son frère Sangoku. Son scaouter lui permit de localiser un niveau



VOYAGES DE LA SAGA



d'énergie très élevé. Il se rendit à cet endroit et y trouva Petit Cœur pétrifié.



16 LA MAISON DE JINGUL

Quand il est arrivé dans cette région, Sangoku était mort de froid. Il fut recueilli par une jeune fille qui l'emmena dans son petit village. Elle y vivait en compagnie de sa famille et de Hanchan, le robot qui avait sauvé Sangoku.

17 LA TOUR DU GÉNÉRAL BLANC

Le Général Blanc avait été chargé par l'armée du Ruban Rouge de retrouver une boule de cristal perdue dans cette région. Ce dernier avait établi son quartier général dans une tour gardée par des guerriers puissants.

C'est là que le docteur Gélot fit sa première véritable apparition.

18 LA NAVETTE DE RADITSU

Raditsu, le frère de Sangoku, s'était mis en tête de convaincre celui-ci de combattre à ses côtés. Il atterrit sur Terre à cet endroit et partit retrouver Sangoku sur l'île de la Tortue. Il enleva Sangohan et le cacha en attendant Sangoku.

19 LA BASE PROVISOIRE

L'armée du Ruban Rouge avait installé un camp à cet endroit pour faciliter leur quête des boules de cristal.

20 LE POINT D'ARRIVÉE DE NAPPÀ ET VÉGETA

Cette ville n'existe plus. C'était la plus grande mégapole de l'Est. Quand ils arrivèrent sur Terre, Napa et Végéta s'y arrêterent. Napa, qui voulait s'amuser, rasa la ville et tua tous ses habitants.

21 LA TOUR HARINE

Au pied de la tour habitent deux Indiens, amis de Sangoku, Upa et son père. Au sommet se trouve une grande maison où demeure Matou Malin. Au-dessus, il y a le palais du Tout-Puissant.

DRAGON BALL Z



22 LE CHAMP DE BATAILLE DE BOU

C'est non loin de la tour Karine que Sangoku et ses amis affrontèrent Bou. C'était un lieu verdoyant avant que Bou ne détruise la région.

23 LE VILLAGE DE RETRAITE DE TAO PAÏ PAÏ

Juste après sa bataille contre Sangoku, Tao Paï Paï se rendit dans ce village pour se faire confectionner de nouveaux vêtements. Sangoku en profita pour monter à la tour Karine, afin d'améliorer ses techniques de combat.

24 LA BASE PRINCIPALE DU RUBAN ROUGE

L'armée du Ruban Rouge avait installé sa base la plus importante en ce lieu. Sangoku y alla seul pour vaincre les dictateurs.

25 LE PETIT VILLAGE

C'est ici qu'habite Guilane, un ami de Sangoku qui participa une fois au tournoi des arts martiaux.

26 PERCIL CITY

Il s'agit d'une ville qui n'existe que dans le futur de Trunks. En fait, c'est là que vivent ce héros hors du commun et sa mère, Bulma. Dans l'espace temps présent qu'habite Sangoku et ses amis, c'est un lieu désertique.

27 CAPITALE CITY

C'est la capitale du monde de Dragon Ball. Sangoku s'y



est rendu à plusieurs reprises, car c'est là-bas que Bulma et ses parents demeurent. Ils y ont la plus grande maison et possèdent les entreprises Capsule Corp.

28 LE LIEU DE RENCONTRE ENTRE SANGOKU ET VÉGETA

Pour éviter de tuer trop d'êtres vivants, c'est dans cet endroit isolé que Sangoku et ses amis ont affronté Végéta et Napa à leur arrivée sur Terre.

29 DU SANGOHAN S'ENTRAÎNE

Peu de temps après que Sangoku ait été tué par Raditsu, Petit Cœur a entrepris d'apprendre à Sangohan à se battre. Il l'a amené sur ce terrain pour l'entraîner et en faire un guerrier. Ils y sont restés pendant une année entière.

30 LA BATAILLE ENTRE TORTUE GÉNIALE ET PICCOLO

Pour stopper Satan Petit Cœur, Tortue Géniale avait caché en cet endroit les boules de cristal. Quand le démon arriva, il essaya d'effectuer le Mafuba, la seule technique de combat pouvant le terrasser. Mais le maître échoua et en mourut.

31 LE CHÂTEAU DE PILAF

C'est ici qu'eut lieu la première grande aventure de Sangoku et que Shéron apparut. Le roi Pilaf était le premier ennemi de Sangoku. Il cherchait lui aussi à réunir les sept boules de cristal afin d'obtenir le respect de tous. Sangoku, qu'il avait enfermé dans une geôle de son château, se transforma en gorille grâce à la pleine Lune et détruisit le palais.

32 LA MAISON DE YAMCHA

Au début de la série, Yamcha était un garçon timide qui avait peur des filles. Il s'était installé en cet endroit en compagnie de Plume, et y

vivait seul, en ermite, jusqu'à sa rencontre avec Bulma et Sangoku.

33 LE VILLAGE DU LAPIN

Sangoku et Bulma firent une courte halte pour déjeuner dans ce village. Ils durent y combattre la bande du lapin, dont le chef, un gros lapin blanc, transformait ses ennemis en lapins.

34 SATAN CITY

Cette ville est devenue très importante après la bataille

petit village situé non loin de la maison du grand-père de Sangoku. Il était sous la domination d'un monstre, qui s'est plus tard avéré être Olong, un petit cochon peureux qui pouvait se transformer en presque tout ce qu'il désirait.

37 LA MAISON DE SANGOKU

C'est là qu'habitent Sangoku, Chichi et leurs deux enfants, Sangohan et Sangoten. Cette propriété leur a été



contre Cell. On lui donna le nom de Satan Hercule, car celui-ci était censé avoir sauvé la planète en éliminant Cell. C'est dans cette même ville que Sangohan va à l'université, et c'est aussi là-bas qu'il vit de grandes aventures en compagnie de Bidel.

35 LA MAISON DE SANGOHAN

Il s'agit de la petite maison reculée qu'occupaient Sangoku et son grand-père. C'est ici que toute l'histoire de Dragon Ball commence lorsque Bulma y fait la connaissance de Sangoku.

36 LE VILLAGE D'OLONG

Juste après que Sangoku et Bulma se soient rencontrés, ils se sont rendus dans un

offerte par Guymaoh à leur mariage.

38 LA BASE DU PIRATE

Dans l'océan se trouve une grotte qui mène à un ancien repaire de pirates. Sangoku, Crillin et Bulma y étaient allés pour trouver une boule de cristal, mais ils avaient été poursuivis par le général Blue.

39 LE REPAIRE DE BIBIDI

Bibidi avait caché son vaisseau spatial dans cette région, afin de garder ses activités secrètes. Boubou est resté dans cet endroit jusqu'à son réveil.

40 LE VILLAGE DE NAM

Nam était un ancien participant du tournoi des arts martiaux. Il voulait gagner pour



les Cyborgs ont fait leur apparition en ce lieu. Pourtant, il ne s'agissait pas des Cyborgs que Trunks connaissait, C17 et C18.

47) LA FORÊT DE YAJIROBÉ

Yajirobé, le gros samouraï qui a sauvé Sangoku à plusieurs reprises, habitait dans cette forêt. Ils se sont connus quand Sangoku fut blessé par Timbale. Notre

51) L'ÎLE DE KAMÉ HOUSE

Kamé signifie Tortue en japonais. Il s'agit en réalité de l'île où vit Tortue Géniale. C'est aussi le point de ralliement de nos amis.

54) L'ÎLE OÙ SANGOKU S'ENTRAÎNE

Dans les premiers épisodes de la série, Tortue Géniale avait emmené Crillin et Sangoku sur une île pour pouvoir les entraîner en vue du prochain tournoi des arts martiaux.

52) LA BASE DU GÉNÉRAL BLUE

Le Général Blue, qui faisait partie de l'armée du Ruban Rouge, avait installé son quartier général sur cette île.

55) LE VILLAGE DES PINGOUINS

Ce village est très important

pouvoir acheter de l'eau pour son village. Sangoku lui en a donné et ils sont ainsi devenus amis. Houb, qui deviendra le fils adoptif de notre héros, est lui aussi originaire de cette région.

41) LE PALAIS DE BABA

Baba la sorcière est la sœur de Tortue Géniale. Elle a fait fortune en proposant ses services de voyante aux personnes riches. Elle pu ainsi se faire construire un palais dans lequel elle se distrait en organisant des combats entre guerriers. Sangoku s'y était rendu pour obtenir son aide dans sa recherche des boules de cristal.

42) LA DERNIÈRE APPARITION DE PILAF

Le roi Pilaf, qui voulait se venger de Sangoku, avait fait fabriquer des robots à cet effet. Mais Sangoku réussit à vaincre ceux-ci et on ne revit plus jamais Pilaf par la suite.

43) L'ÎLE DES CYBORGS

C'est dans cet endroit que Sangoku a séjourné durant les sept jours qui ont précédé le tournoi contre Cell. Il y a rencontré Tao Paï Paï qui voulait dominer un petit groupe effrayé par Cell.

44) LA VILLE DU SUD

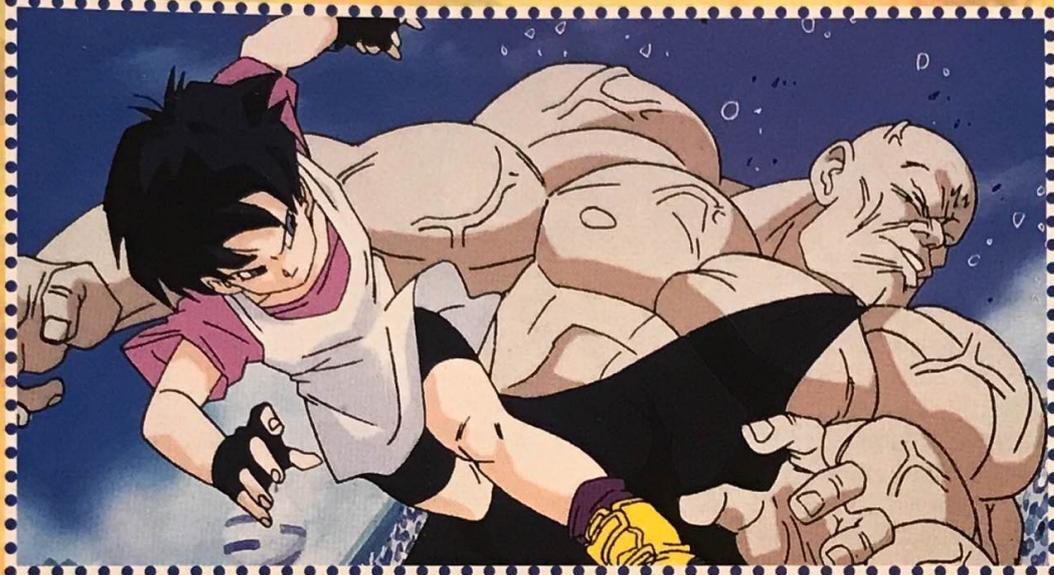
Avant l'arrivée des Cyborgs, c'était la plus grande ville du Sud. Elle fut en partie détruite par C19 et C20.

45) C19 CONTRE SANGOKU

Après avoir rasé un morceau de la capitale du Sud, C19 et C20 se sont déplacés jusqu'à cet endroit pour affronter nos amis. Malheureusement, Sangoku fit un arrêt cardiaque et Végéta dut venir à sa rescousse.

46) LE POINT D'ARRIVÉE DE C19 ET C20

Comme l'avait prévu Trunks,



héros fut recueilli et soigné par Yajirobé qui l'emmena ensuite à la tour Karine.

53) LE REFUGE DE C17

Les Cyborgs, partis à la recherche de Sangoku, firent une halte sur cette île, afin d'y combattre Petit Cœur. Leur bataille fut interrompue par l'arrivée de Cell, qui absorba C17.

dans le monde de Dragon Ball, car c'est là qu'habitent Arale et le Docteur Slump, les héros d'une autre série à succès de l'auteur, Akira Toriyama. Sangoku ira sur place lors son périple pour retrouver une des boules de cristal.

48) LE PALAIS DE GUYMAHO

Dans les premiers épisodes, Sangoku fait la connaissance du roi Guymaho et de sa fille Chichi. Tous deux vivaient dans un palais situé sur une montagne enflammée. Lors de son mariage avec Chichi, Sangoku utilisa un éventail magique pour éteindre les flammes.

49) L'ÎLE DU TOURNOI

Pour éviter qu'il n'y ait trop de morts, les organisateurs du tournoi des arts martiaux ont déplacé l'espace de combat sur cette petite île, afin que tout sans déroule sans problème. C'est sur l'île Papaya qu'ont eu lieu les 23^e et 24^e tournois des arts martiaux.

50) LE REFUGE DE C18

Pour éviter que Cell n'absorbe C18, C16 l'a cachée sur une petite île isolée. Mais Végéta la livra à Cell qui put alors se transformer en Perfect Cell.



Hello Kitty

Les personnages

Apparue il y a presque trente ans, sous la plume des créateurs de Sanrio, Kitty est l'héroïne d'un dessin animé, Hello Kitty, diffusé en France sur la chaîne câblée Jet X. D.Mangas vous fait découvrir les personnages qui peuplent l'univers de Kitty.

Mary White

La maman de Kitty

Très attentive au bien-être des siens, la mère de Kitty dégage une impression de douce chaleur et d'affection. Pourtant elle est très active et surtout très organisée pour réussir à parfaitement tenir sa maison. Elle adore tricoter et s'occuper des fleurs de son jardin avec lesquelles elle décore son intérieur. C'est une maman formidable qui fait le bonheur autour d'elle.



George White

Le papa de Kitty

Toujours prêt à faire des plaisanteries, il aime faire rire les gens. Il est parfois un peu tête en l'air. Lorsqu'il est chez lui, il se détend en lisant



son journal et en fumant sa pipe. Le père de Kitty aime profondément sa famille, qui est très fière de lui, et travaille dur pour en prendre soin.

Thomas

Cet ours aime beaucoup faire du roller, du vélo et de la course. En dépit de sa nature très active, il peut aussi se montrer parfois très maladroit, au grand amusement de ses amis. Heureusement, il aime également faire rire les autres. Il s'agit d'un des amis auxquels Kitty tient le plus.



Joey

C'est l'un des meilleurs amis de Kitty. Il a une allure très guillerette avec son maillot de corps rouge, qui est son vêtement préféré. C'est un petit garçon rapide et agile qui adore jouer à chat.



Mimmy

La sœur jumelle de Kitty

La petite Mimmy est moins extravertie que sa sœur Kitty et très féminine. Elle préfère rester jouer à la maison et adore bavarder avec ses amies. Elle porte elle aussi un ruban à son oreille, mais celui-ci est jaune et placé à droite pour que tout le monde puisse la différencier de Kitty.

Mory

Cette petite taupe vit dans la cour de la maison de Kitty. Elle pointe souvent le bout de son nez quand Kitty et ses amis y jouent. Mory aimerait vraiment faire partie du groupe, mais il est très timide.



Tim et Tammy

Ce sont des petits singes très intelligents. Ils parviennent toujours à trouver des choses amusantes à faire.



Kitty

Le personnage principal de la série Hello Kitty est une petite chatte blanche qui porte un ruban rouge sur son oreille gauche. Elle vit avec ses gentils parents et sa sœur jumelle, Mimmy, dans une jolie maison de deux étages située dans la banlieue londonienne, et ses grands-parents habitent non loin. Kitty, qui est une fille très énergique, aime beaucoup jouer avec ses amis dans le parc, à côté d'un ruisseau ou encore dans le bois, où ils sont certains de vivre de grandes aventures. Elle adore également aller à la mer, qui n'est pas très loin de sa ville. Toutefois, Kitty aime aussi rester chez elle pour jouer du piano et lire un peu. Elle est également très douée pour faire des gâteaux. D'un naturel joyeux et amical, Kitty est l'amie de tout le monde.



Fifi

Petite fille très active, Fifi est également un petit génie. Elle aime beaucoup cancaner et connaît un tas d'histoires intéressantes. D'ailleurs ses camarades de classe adorent l'écouter parce qu'elle est très intelligente.



Cathy

Cette lapine est la plus calme des amies de Kitty et elle parle toujours d'une voix très posée. Bien qu'elle préfère être un peu en retrait, elle est alerte et se soucie beaucoup de ses amis. Très altruiste, elle offre son aide à tout le monde et aime être considérée comme la grande sœur du groupe. Quand ses amis viennent la voir elle s'empresse toujours de préparer leurs plats favoris.



Jodie

Lui aussi est très brillant, c'est même le premier de la classe. Il sait tout sur tout, et il est particulièrement doué en mathématiques. Jodie se destine à devenir chercheur quand il sera grand.



Marguerite White La grand-mère de Kitty

Elle très attachée à ses deux petites-filles, et si elle sait qu'elles viennent la voir, elle prépare toujours leur dessert préféré, du pudding. Elle aime faire de la broderie dans son rocking-chair et est admirée de tous grâce aux motifs floraux qu'elle réalise.



M. Chien

Ce policier garde toujours un œil sur Kitty et ses amis pour s'assurer qu'il ne leur arrive rien. Il est très gentil et tout le monde l'aime bien.



Tracy

C'est un petit garçon qui déborde d'énergie et qui est toujours prêt à faire des bêtises. Il semble évident qu'il préfère jouer dehors que d'être enfermé dans une classe, à l'école.

M. Chèvre

Il travaille à la Poste de la ville. Il répand la joie autour de lui quand il effectue sa distribution de courrier.



Anthony White Le grand-père de Kitty

Lorsque Kitty vient rendre visite à ses grands-parents, qui vivent dans une grande maison à la campagne, elle trouve souvent son grand-père en train de réaliser une toile. Il porte un béret et manie sa palette avec talent quand il peint. Il connaît plein d'histoires passionnantes et Kitty et sa sœur sont toujours impatientes de l'entendre en raconter une.

Tippy

Très attentif aux vêtements qu'il porte, Tippy ne sort jamais sans nœud papillon. Il est secrètement amoureux de Kitty, mais il sait qu'il doit se contenter d'être son ami, parce qu'elle est très populaire. Tippy est fort, gentil et on peut compter sur lui : c'est le parfait grand frère.



Rory

Kitty a rencontré Rory, alors qu'elle faisait une promenade en forêt. Depuis, ils sont devenus amis et Rory a appris beaucoup de choses sur la forêt à Kitty et sa bande. Il leur a même montré ses cachettes.



Tiny Chum

Ce petit ours vit actuellement avec la famille de Kitty, car son père est parti en voyage d'affaires. Il voue une amitié sans limites à Kitty et la suit partout. Chum adore imiter tout ce que Kitty fait et c'est pourquoi, il porte aussi un ruban, alors que c'est un garçon.





Tchatche

SAKURA CA DECHIRE !

Depuis que Sakura est passée à la TV, je suis carrément fan de cette série, ça c'est un dessin animé plein d'émotion, de joie, d'amour et de tendresse, tout en contenant de l'action.



Laetitia (St Consoce)

En tout cas, c'est génial tout comme Totally Spies. Alors, votez pour eux, ne les laissez pas tomber !
Jessica, Charleroi.

FULLMETAL ALCHEMIST AU TOP !

J'ai découvert et je lis D.Mangas depuis peu de temps et je l'adore. Je suis super contente que Fullmetal Alchemist soit dans le top du mois avec les autres mangas et je souhaiterais dire que les fans de Fullmetal Alchemist se bougent, parce qu'on a encore du travail pour dépasser Dragon Ball.

Caroline, Le Havre.



Michael (Forbach)

PLUS DE FMA !

Tout d'abord, je trouve votre magazine génial ! Ensuite, j'aimerais bien que vous introduisiez plus d'infos sur Fullmetal Alchemist. On m'a dit qu'un film était prévu pour cette année au Japon, sortira-t-il en France ?

Fantine, St Gilles (Réunion).

DESSINS SUR LE NET !

J'adore ce magazine et je l'achète tous les mois. J'adore les mangas, surtout Yu-Gi-Oh !, Naruto et Fullmetal Alchemist. J'ai même fait un livre avec des dessins que je mettrais sur Internet et je voudrais plus de posters Naruto. Je suis entièrement d'accord avec Dimitri de Mons-en-Barœul dans le DM525, le poster de Fullmetal Alchemist, il déchire !

Wilson, Trappes.

FMA A VOIR ABSOLUMENT !

Je voudrais dire aux personnes qui ne connaissent pas Fullmetal Alchemist d'aller sur le site

alchemist-heaven/google

Ce serait bien de détrôner DBZ pour céder la place à FMA et Naruto. Je propose également aux personnes qui cherchent un manga drôle et amusant de lire Chobits. Je serais contente, si l'un de ces mangas entrait dans le classement : FMA, Naruto, Chobits, One Piece et Saiyuki !

Ophélie, Objat.

PLUS DE DETECTIVE CONAN !

Je suis super fan de Détective Conan, alors votez pour ce manga qui est vraiment passionnant. Aidez-le à remonter la pente.

Maurane, Saint-Leu d'Esserent.

S.O.S !

J'ai passé une petite annonce pour avoir des correspondants et ça marche plutôt bien. Mais une jeune fille

m'a envoyé une lettre et elle a oublié de mettre son adresse, donc je ne peux pas lui répondre. Alors je vous envoie ce petit mot, en espérant qu'elle le verra et m'enverra son adresse. Cette fille s'appelle Farah !

Mélanie, Haut-Rhin.



Somaly (Ils)

POUR LES YEUX D'URUMI KANZAKI !

J'écris pour dire que votre magazine D.Mangas est super ! J'adore Trigun, Fullmetal Alchemist, GTO, et bien d'autres... Sauf Dragon Ball. Je souhaiterais savoir, si vous pouviez mettre un poster de GTO avec un gros plan sur les yeux d'Urumi Kanzaki ? Ça serait vraiment super ! Je voudrais dire aussi à Rémi Jeandet, Nicolas Mabert, Cédric Machado et Kevin Hiot que je suis intéressé par des échanges de cartes Yu-Gi-Oh ! Je leur écrirai !

Guillaume.

INDETRONABLE DRAGON BALL !

Je suis super fan de DB, DBZ et DBG et je viens de me remettre à lire D.Mangas. Et je trouve ce magazine super ! J'incite les fans de Dragon Ball à voter pour cette série, car elle est vraiment géniale.

Un fan de mangas.

BLOG N°1 DES MANGAS !

Salut à tous les fans de mangas ! Votez DBZ et Na-

ruto, deux séries extraordinaires et allez sur notre blog <http://mangasarea.skyblog.com> et laissez vos commentaires. Kenshin et Pierre, Boulogny et Briey.

INTOXIQUE !

Quand on commence à regarder Fullmetal Alchemist, on ne s'arrête plus. Oui, ce manga n'est pas comme les autres et vous, Otaku en herbe que vous soyez petits ou grands je vous le conseille vivement ! Et si vous n'êtes toujours pas convaincu, regardez un épisode, vous allez adorer. Pour ma part, j'attends avec impatience la sortie en France du manga papier et le film "Conqueror of Shambala" qui est la suite et la fin de ce magnifique manga !

Florine, Avignon.

FMA CONTRE DBZ !

Je suis fan de Fullmetal Alchemist et je trouve que c'est le meilleur manga. Votre magazine est super, mais j'en ai marre de voir des pages sur DBZ, je connais depuis trop longtemps ce manga et je ne suis pas fan. A tous les fans de FMA, il faut détrôner DBZ

Sotheary, Ifs.

VIVE OLIVIER !

Mon manga favori, c'est Olive et Tom, car j'aime l'histoire de tous ces ados qui veulent devenir des joueurs professionnels et parce que je fais du foot et je rêverais de devenir comme Olivier.

Margaux, Méru.



Sotheary (Ils)

Critiques et propositions

ET LES AUTRES ALORS !

Je trouve votre magazine super cool, mais vous parlez un peu trop de DBZ ! Bien que ce manga est une cote phénoménale, il faut laisser de la place pour les autres ! Par exemple, vous pourriez encore plus parler de Fullmetal Alchemist qui a eu un sondage très positif ou GTO qui sont de super séries. Je voudrais aussi dire bravo à Amélie, Fiona et Jonathan pour leurs dessins que j'ai trouvés super !
Linh, La Rochelle.

SUPER LA NOUVELLE VERSION !

J'adore votre nouvelle version de D.Mangas ! Moi, je collectionne le magazine depuis

septembre 2003 et c'est toujours aussi cool. Au fait, avant le DVD Dragon Ball Z, un DVD Dragon Ball nommé "L'armée du Ruban Rouge" est sorti. Je le possède, mais vous n'en avez pas parlé dans D.Mangas, alors que vous avez parlé du DVD de Dragon Ball Z.
Un fan de mangas.

PLUS DE FILLES !

J'adore votre magazine, mais vous pourriez mettre plus de posters de filles. Parce que c'est toujours les garçons qui passent. Vous pourriez également parler de mangas plus ancien comme Sailor Moon, Nicky Larson, Power Rangers, Ranma 1/2.
Émilie, (La Réunion).

Carot. Mais sur terre comme personne ne connaissait son nom, il a été appelé Sangoku.

DBGT ET THE KING OF FIGHTERS Z EN BD ?

Je voudrais savoir si un jour, DBGT et The King of Fighters Z sortiront en BD couleur, en France ?

Théophile, Gien.

Nous l'avons déjà plusieurs fois passée dans D.Mangas. Jamais DBGT ne sortira en BD, car il n'existe pas en mangas. Quant à The King of Fighters, il existe en BD éditée par Tonkam.



Benjamin (Tarascon)

DETECTIVE CONAN EN DVD ?

Où pourrais-je acheter Détective Conan en DVD, car je suis un très grand fan et j'ai cherché partout en vain ?

Guillaume, Thiais.

Si tu as lu le numéro de juin de D.Mangas, tu as vu que nous avons fait gagner des DVD de Conan. Ils sont en vente dans le commerce.

POURQUOI CE SURNOM ?

Pourquoi Végéta appelle-t-il Goku Carot ?

Mathieu, Cussay.

Sangoku vient de la même planète que Végéta et son vrai nom était

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Salut à tous !

Si Dragon Ball est toujours en tête, Fullmetal Alchemist gagne des places. Détective Conan, Naruto et Yu-Gi-Oh ! se maintiennent. C'est à vous de défendre vos dessins animés ! Pour cela, votez et envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous. Attention ! ne mettez qu'un nom sur le bulletin et inutile de mettre plusieurs bulletins au même nom dans l'enveloppe.

LE TOP DU MOIS

DRAGON BALL	31%	NARUTO	9%
FULLMETAL ALCHEMIST	24%	SAKURA	5%
DETECTIVE CONAN	15%	CHEVALIERS DU ZODIAQUE	3%
YU-GI-OH !	12%	OLIVE ET TOM	1%

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

À LA RECHERCHE...

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

● J'ai 9 ans et 1/2, je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de tous âges, méga fans de Yu-Gi-Oh ! Je recherche surtout des posters, des cartes et de nouveaux amis.

Nicolas Kuntz - 8 rue des Lilas - 68220 Hagenthal-le-Haut.

● J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles qui ont entre 11 et 17 ans étant super fans de Dragon Ball, DBZ, DBGT et qui aiment Les Chevaliers du Zodiaque, Détective Conan et Olive et Tom. J'ai plein de choses à échanger de toutes ces séries. Faites exploser ma boîte aux lettres.

Antoine Tete - Le Belvédère 1 La Montagne - 38850 Paladru.

● J'ai 10 ans, et je voudrais correspondre avec Nicolas Maberl qui a écrit dans le DM525. Je possède une grande collection de cartes de DBZ, DBGT et de Yu-Gi-Oh ! Je n'ai pas de cartes sur Fullmetal Alchemist, mais j'ai beaucoup de renseignements, ainsi que sur Olive et Tom. Je pourrais t'envoyer des cartes DBZ et Yu-Gi-Oh ! Et je voudrais correspondre avec Kevin Hiot pour échanger des cartes DBZ, DB, DBGT contre des cartes Yu-Gi-Oh !

Oualid El Khaoui - 62 rue de la République appt. n°5 - 33230 St Médard-de-Guizières.

● J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons entre 14 et 20 ans. J'aime tous les mangas surtout Sailor Moon, Blue Seed, Evangelion, Ayashi no Ceres, Angel Sanctuary, Chobits, Saiyuki, Love Hina, Fruits Basket, Alice 19 th, Saint Seiya, Yu-Gi-Oh !... J'aime aussi

les jeux vidéo, mon préféré est Final Fantasy. Échange de dessins et de posters.

Marjolaine Beauvais - 14 rue de Louvois appt. 257 - 89700 Tonnerre.

● Je suis à la recherche des D.Mangas comportant les épisodes de 1 à 16 de Dragon Ball Z.

Stéphane Lorge - 24 Grand Rue - 57050 Lorry-lès-Metz.

● J'ai 9 ans 1/2 et j'aimerais échanger des cartes Pokémon contre des figurines et des posters de DB, DBZ et DBGT.

Joey Mazars - 4 route de St Sulpice - 31410 Mauzac.

● J'ai 15 ans et je recherche un garçon ou une fille étant très doué(e) en dessin de mangas de 13 ans et plus), afin de m'aider à réaliser ma propre BD manga intitulée, Chosen One. Ainsi que pour partager ma passion pour Noir, Fullmetal Alchemist, GTO et Yu-Gi-Oh ! Pour avoir un résumé de mon manga, écrivez-moi !

Linh Nguyen - 132 av. Coligny, 17000 La Rochelle.

● J'ai 12 ans et 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui ont entre 12 et 14 ans et qui sont fans de Yu-Gi-Oh !, Dragon Ball Z, DBGT, Fruits Basket, Love Hina, GTO, Fullmetal Alchemist.

Claudine Maillard - 17 résidence St Martin - 38200 Vienne.

● J'ai 11 ans et 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de tous âges fans de GTO, Fullmetal Alchemist, Love Hina, Olive et Tom et plein d'autres mangas.

Majdouline El Yaouti - 17 rue Jean Jaurès - 93130 Noisy-le-Sec.

BULLETIN-RÉPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori :

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

HORS-SERIE
D. MANGAS
CADEAU 5 tatoos

2 posters géants
 1m de haut
 Seiya & Sangoku

Les enquêtes du **Détective Conan**

BEYBLADE G REVOLUTION
 Bakuten Shoot

WITC
 15 11 03 Juin 2003

T 04793 - 59 H - F: 6,50 € - RD

EN CADEAU

5 TATOOS
 Le Duel de dragons



2 POSTERS
 de plus d'un mètre de Sangoku et de Seiya

2 CADEAUX

Le bracelet de la force



6 TATOOS



Les fiches des Chevaliers d'or



HORS-SERIE
D. MANGAS
Yu-Gi-Oh!
 Le pharaon Atem

2 CADEAUX
 6 tatoos et le bracelet

Sakura la nouvelle série

Les Dragons d'Or
 A COLLECTIONNER

DRAGON BALL Z
 Toutes les transformations

Les jeux de cartes Duel Masters

T 04793 - 80 H - F: 6,50 € - RD

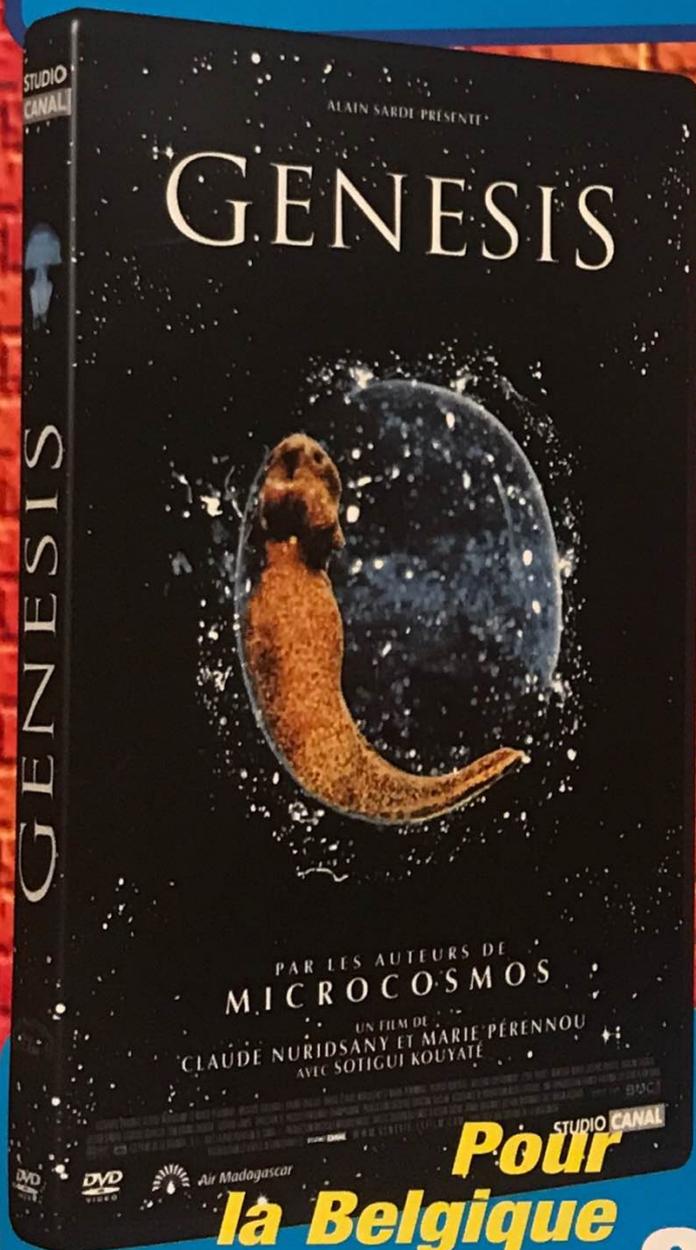
Pour jouer avec 

MANGAS

A B 1

Compose vite le
0 892 700 714

0,34 €/mn



À GAGNER

**30 DVD
du film**

GENESIS

*et 10 abonnements de 6 mois
au magazine*



A B 3

la Belgique
compose le **0903 41 657**

1,12 €/mn

LES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR



CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE

