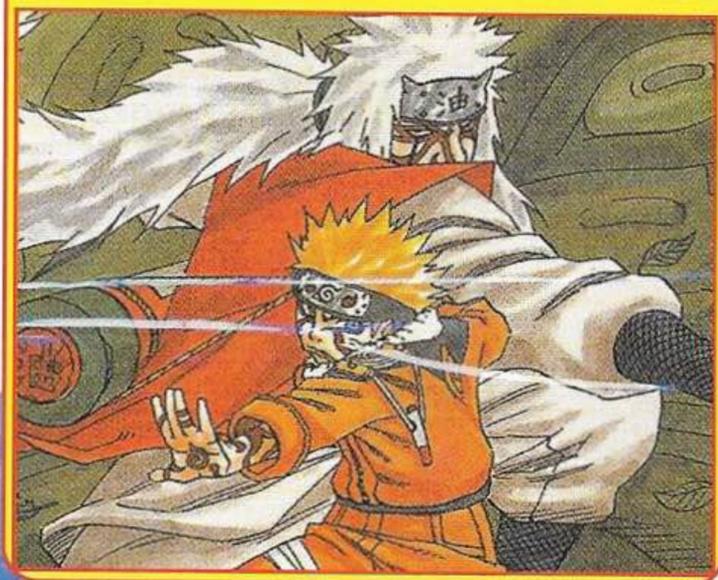


DOM MANGAS

Naruto

Les guerriers
Chunin et Jounin



FULLMETAL ALCHEMIST

GAGNE CONTRE DRAGON BALL



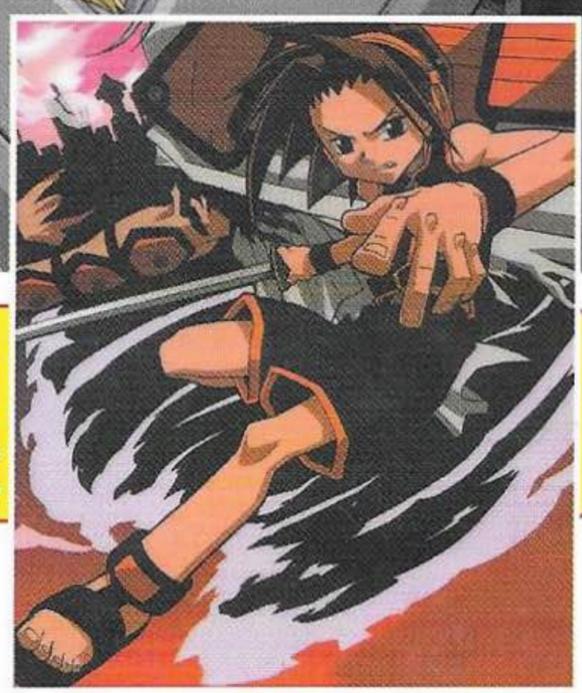
Yu-Gi-Oh !

le Dark RPG



SHAMAN KING

Le Shaman Fight



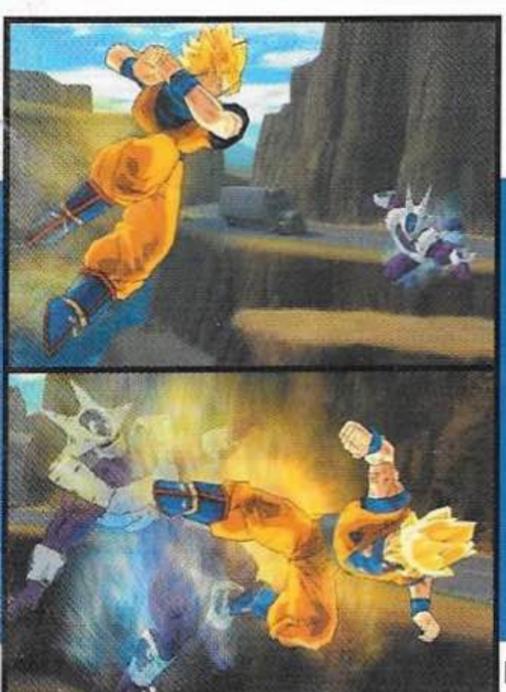
KINDAICHI

OU

DETECTIVE

CONAN

Lequel est le
meilleur ?



Dragon Ball Z

Tout sur le

nouveau jeu

BUDOKAI

TENKAICHI



Sommaire

MAGAZINE

- 4 Conan/Kindaichi
- 8 Fullmetal Alchemist
- 10 Dragon Ball Z
épisodes de 53 à 56
- 18 Yu-Gi-Oh !
- 20 One Piece
- 40 Shaman King
- 48 Multimedia
- 50 Dragon Ball Z
- 58 Naruto
- 62 Pleins Feux
Chicken Little
- 64 Le club des fans
- 66 Made in Japan

BANDES DESSINÉES

- 22 The King of Fighters Z

LES JEUX

pages 54 et 56

JEUX VIDEO

- 42 Advance Wars
- 44 Meteos
- 45 Ninten Dogs
- 46 Fahrenheit
- 47 Hello Kitty Roller
Burnout Legends

POSTER

pages 31 à 38
Naruto
Fullmetal Alchemist

INCROYABLE ! MAIS VRAI !

Un vrai raz-de-marée ! Impossible à croire, Fullmetal Alchemist dépasse, dans le Top, Dragon Ball. Que s'est-il passé ? Les fans de Dragon Ball se sont-ils endormis, sûrs d'être invincibles ? La rédaction de D.Mangas est très étonnée, mais félicite les fans de Fullmetal de leur victoire, ce qui signifie que quand on veut, on peut. Alors bougez-vous, amis de DBZ, si vous voulez redevenir numéro 1 !

**FMA
gagne
contre
DBZ**



Le combat n'est pas fini !

Maintenant, c'est à vous de défendre la série que vous pensez être la meilleure, celle pour laquelle vous vous battez depuis longtemps. Que le meilleur gagne !

**Pour jouer avec tes héros
favoris téléphone au**

0 892 688 088

0,34 €/mn

ABONNEZ-VOUS A

D. MANGAS

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

- Chèque bancaire
- Chèque postal
- Mandat lettre

à l'ordre de "ABNET.COM"

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

Nom

Prénom

Rue

VilleCP.....

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

D.MANGAS N°530 - NOVEMBRE 2005. N° de commission paritaire : 0509 K 85212. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Denis Bortot. RÉDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Karol Alhaire. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. TEXTES : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. JEUX : Audrey Morant. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures. Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. Andy Seto/NEOSUN/Playmore. DÉPÔT LÉGAL : NOVEMBRE 2005. COMITE DE DIRECTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Jean-Michel Fava, Andrea Bureau. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM, S.A.S. au capital de 120 000 € - R.C.S de Bobigny. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. Rédaction : 01 49 22 21 32. ABONNEMENTS : 01 44 84 85 44. D.MANGAS, DIP, 18/28, quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. PHOTOGRAVURE : CYMAGINA. IMPRIMERIE DE COMPIÈGNE. TRANSPORTS PRESSE.

Qui est le meilleur ?

CONAN

Après le match Naruto contre Dragon Ball Z, voici deux autres séries qui se ressemblent et qui vont s'affronter dans un duel sans merci : "DéTECTIVE Conan" diffusée sur France 3 et "Les Enquêtes de Kindaïchi" diffusée sur la chaîne Mangas. Il était normal de faire la comparaison entre les deux, puisqu'elles suivent la même architecture. Je vais tenter d'en faire le parallèle. Ce sera à vous de vous déchaîner en votant pour celle que vous préférez le plus.

Fiche technique de la série :

DÉTECTIVE CONAN

Créé en : 1994

Par : Gosho Aoyama

Titre original : Meitantei Conan

Éditeur japonais : Shogakukan

Magazine : Shonen Sunday

Éditeur France : Dargaud Kana

Manga : 47 volumes

Animé : 260 épisodes

Chaîne France : France 3

Film : 10

Synopsis : Shinichi, 17 ans, est un adolescent très populaire qui aide la police et l'inspecteur Maigret dans leurs enquêtes. Mais un jour, sa curiosité le pousse à suivre deux hommes en noir qui réussissent à le capturer. Ils le contraignent à avaler un liquide qui le fait rajeunir, mais en lui laissant ses souvenirs d'adolescent. Âgé de huit ans et sans personne pour le croire, il se rend chez le professeur Agasa qui lui donne l'identité de Conan Edogawa et le fait passer pour son neveu. Il demande ensuite à Ran, la petite amie de Shinichi, de s'occuper de lui. Conan comprend très vite qu'avec son physique, personne ne le prend au sérieux et décide donc d'utiliser le père de Ran pour mener ses enquêtes et trouver les hommes en noir.

PERSONNAGES DE CONAN

Shinichi Kudo alias Conan Edogawa

Ran Mouri

Kogoro Mouri

Professeur Agasa

Les Détectives Boys

Comparatif entre

Conan

Le nom de Conan vient de deux célèbres auteurs de romans policiers : Conan Doyle (créateur de Sherlock Holmes) et Rampo Edogawa (écrivain de polars japonais).

Shinichi est un lycéen avec un sens de la déduction très poussé qui aide la police et l'inspecteur Maigret dans ses enquêtes.

Ran est une amie d'enfance de Shinichi qui le suit partout et l'aide dans ses enquêtes. Ils sont amoureux l'un de l'autre, mais n'arrivent pas à se déclarer.

Dans Conan, le rival de Shinichi s'appelle Heiji Hattori et vient de Osaka. Ils ont le même âge et sont aussi doués pour les enquêtes. Il est au courant de l'identité secrète de Shinichi.

Dans Conan, son adversaire récurrent s'appelle Kid l'insaisissable. C'est un voleur qui ne tue personne, mais qui réussit toujours à s'enfuir sans que Conan ne parvienne à l'attraper.

Dans Conan, les meurtres se déroulent aussi le plus souvent en chambre close et paraissent toujours impossibles. Ce qui les différencie, c'est que les mobiles sont tous différents. Le meurtre peut être dû à une histoire d'argent, de jalousie... C'est très varié.

Shinichi est un garçon très intelligent qui a un quotient intellectuel très élevé. Il est toujours très sérieux, à la différence de Kindaïchi.

Ran ne prend pas Conan au sérieux et participe, comme elle peut, aux enquêtes de son père. Il lui arrive souvent de mettre Conan sur la voie sans même s'en rendre compte.

Conan a toujours une mise en scène théâtrale pour dévoiler le coupable. Il réunit tout le monde dans une salle, endort une personne et parle à sa place.



KINDAÏCHI

Les deux séries

Kindaïchi

Kindaïchi emprunte son nom à un personnage de roman très célèbre. D'ailleurs dans l'histoire même, il représente le petit-fils de ce personnage.



Kindaïchi est un lycéen très doué, avec un sens de la déduction poussé qui aide la police et l'inspecteur Kenmochi dans ses enquêtes.

Kindaïchi est toujours avec Miyuki, son amie d'enfance qui le suit partout. Ils sont amoureux

l'un de l'autre, mais ne s'avouent pas leur amour.

Kindaïchi a un rival qui est un jeune intello qui sort de la plus grande faculté de Tokyo. Bien qu'ils soient amis lors des enquêtes, ils sont en compétition pour savoir lequel résoudra l'affaire en premier.



Kindaïchi a un adversaire récurrent appelé "le gentleman cambrioleur". Il ne tue personne, mais vole des objets et s'échappe au nez et à la barbe de Kindaïchi.

Dans Kindaïchi, les meurtres apparaissent toujours impossibles, car ils ont été perpétrés dans une chambre close. Chaque meurtre a un mobile profond : le meurtrier se venge de quelqu'un qui a fait de mauvaises choses.

Il s'agit donc presque toujours d'histoires de vengeance.

Kindaïchi est non seulement doué pour les enquêtes, mais en plus, il a un QI très élevé, ce qui le rend supérieur aux autres.

Miyuki aide souvent Kindaïchi, malgré elle, en se posant une question ou en montrant une chose anodine. Cela permet d'aiguiller Kindaïchi sur une nouvelle piste.

Kindaïchi réunit les différents protagonistes dans une grande salle et explique l'affaire avec une grande mise en scène pour confondre le coupable.



Fiche technique de la série : LES ENQUÊTES DE KINDAÏCHI

Créé en : 1992

Scénario : Yozaburo KANARI

Dessins : Fumiya SATO

Titre original : Kindaïchi

Shounen no Jikenbo

Éditeur japonais : Kodansha

Magazine : Shonen Magazine

Éditeur France : Éditions Tonkam

Manga : 27 volumes

pour la première série

Animé : 148 épisodes

Chaîne France : Manga

Film : 2

Synopsis : Les Enquêtes de Kindaïchi racontent les aventures d'un adolescent petit-fils de Kosuké

Kindaïchi un grand détective japonais. Il est très doué et réussit à tout comprendre avec peu d'éléments. Il fait souvent croire qu'il est idiot pour mieux berner les autres et aide la police dans ses diverses enquêtes. Plus les affaires sont compliquées et plus, il se passionne.

PERSONNAGES DE KINDAÏCHI

Hajimé Kindaïchi

Miyuki Nanasé

Isamu Kenmochi

Kengo Akéchi





Le match KINDA

Voici la partie qui va énerver la plupart d'entre vous. Chaque personnage est noté.

	Kindaichi	Conan
L'originalité de l'histoire	0	1
Le charisme du héros	1	0
Le scénario à l'épisode	1	0
Les enquêtes	1	1
Humour	0	1
Personnages secondaires	0	1
Les méchants	1	0
Sentiments	0	1
Le monde	1	0
TOTAL	5	5

Comment créer une série policière comme Conan et Kindaichi ?

Pour créer une bonne histoire policière, il vous faut donc les éléments suivants :

🕒 Un personnage très intelligent doté d'un sens de la déduction très pointu...

🕒 Des policiers incompetents qui ont besoin du détective pour résoudre les enquêtes.

🕒 Une amie d'enfance amoureuse du héros qui sert à le remettre sur la bonne voie, quand il patauge.

🕒 Des meurtres où tout le monde croit que c'est impossible.

🕒 Si en plus, il peut y avoir un rival qui aide le détective à se dépasser, c'est encore mieux.



SHINICHI contre CONAN

Le comparatif entre Kindaïchi et Conan.

Commentaires

Kindaïchi : Dans Kindaïchi, il n'y a pas d'histoire générale. C'est juste un jeune garçon brillant qui aide la police.

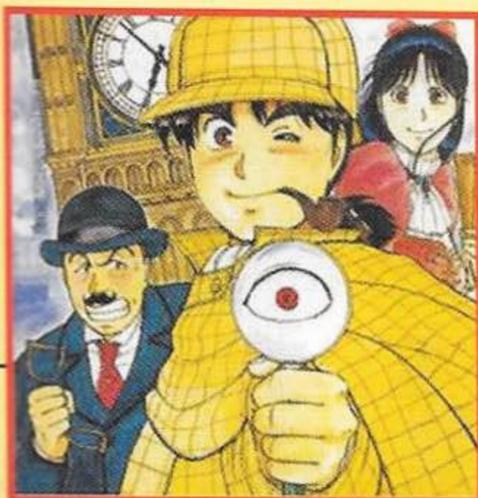
Conan : Il y a une histoire générale, car entre chaque enquête Conan poursuit les hommes en noir qui l'ont fait rajeunir.

Kindaïchi : Kindaïchi est un lycéen nonchalant qui se fait passer pour un idiot pour mieux surprendre. Il se rapproche de Colombo.

Conan : Shinichi est trop sérieux et il n'est pas crédible en enfant. Il traîne avec des petits, alors qu'il est intelligent et il n'a aucun humour.

Kindaïchi : Il y a toujours un mobile très recherché avec une histoire travaillée et un criminel "attachant".

Conan : Les mobiles sont très classiques et les méchants sont souvent des pourris qui ne regrettent pas leurs actes malgré leurs larmes de crocodile.



Kindaïchi : Les enquêtes sont très compliquées et c'est très dur de trouver le coupable, à cause de son mobile souvent lié à une raison affective.

Conan : Les enquêtes sont plus simples, car elle incriminent souvent un proche qui est jaloux et qui connaît les habitudes de la victime.

Kindaïchi : Dans Kindaïchi, l'humour vient surtout du héros et de sa nonchalance.

Conan : Les personnages secondaires sont très drôles, il y a plus de situations cocasses.

Kindaïchi : Il n'y a que trois personnages secondaires importants et tous les autres sont transparents.

Conan : Il y a beaucoup de personnages très fouillés et attachants. Les Détective Boys, les parents de Conan, le professeur...

Kindaïchi : Les méchants travaillent leur plan longtemps à l'avance et agissent pour se venger d'un crime impuni lié à un proche.

Conan : Le plus souvent, des histoires de jalousie ou d'intérêt personnel. Des criminels classiques.

Kindaïchi : Il est trop timide et il est incapable de dire ce qu'il pense à Miyuki. Miyuki est elle-même timide et réservée.

Conan : Il est capable de voir un cadavre sans broncher mais quand il faut dire la vérité, il en est incapable. Pourtant, Ran fait tout pour lui faire comprendre.

Kindaïchi : C'est un monde classique que l'on ne voit pas vraiment, puisque seules les enquêtes sont importantes.

Conan : Conan recherche les hommes en noir et sa quête le pousse à se déplacer et aller dans des lieux très peu communs.

Les deux séries se ressemblent trop pour pouvoir dire si l'un a copié sur l'autre. On sait que leurs éditeurs sont concurrents et que les deux séries ont connu un énorme succès au Japon. Kindaïchi reste toutefois beaucoup plus sérieux, car il y a peu d'humour. Conan avec les Détective Boys peut être vu même par des enfants.



L'avis sur les deux séries

Avis de Sebkun, fan de Kindaïchi

J'adore Conan et son histoire avec les hommes en noir, mais elle n'avance pas assez. C'est vraiment frustrant de suivre des petites enquêtes, alors qu'on voudrait voir évoluer l'intrigue principale. Et au niveau des crimes, Kindaïchi est le number one ! Vraiment profondes et poignantes, les explications du coupable sont à pleurer... À chaque fois, je me dis que j'aurais fait comme lui !



Avis de Pascal, fan de Conan

Conan est beaucoup plus drôle et varié que Kindaïchi. Les enquêtes sérieuses et l'histoire des hommes en noir alternent avec des affaires plus légères, faisant intervenir les personnages secondaires. La rivalité entre Shinichi et Heiji, les sentiments entre Shinichi et Ran, l'intrigue principale, Détective Conan dispose de nombreux atouts pour plaire !

Écrivez-moi nombreux pour défendre votre série préférée entre Kindaïchi et Conan.

FULLMETAL ALCHEMIST

Si vous avez loupé le dessin animé lors de son passage sur Canal+, cette grande série de la chaîne est maintenant disponible en manga et en vidéo. Fullmetal raconte les aventures de deux frères à la recherche de la pierre philosophale. Dans le texte suivant, découvrez les liens qui unissent tous les personnages.

IZUMI CURTIS
C'est elle qui a enseigné l'alchimie à Edward et Alphonse.



LES HOMONCULUS

Créés par Hohenheim, le père d'Edward et Alphonse, ils représentent chacun un des sept péchés capitaux.

WRATH (La colère)

Il est le seul à avoir encore des souvenirs de sa naissance.



ENVY (L'envie)

Il peut changer de forme et est apparemment le frère de sang d'Edward et Alphonse.



GREED (L'avarice)

Il est le plus indépendant du groupe.



GLUTTONY (La gourmandise)

Il n'a rien dans le crâne et peut tout dévorer.



LUST (La luxure)

Elle est prête à tout pour devenir humaine.



SLOTH (La paresse)

Elle ressemble beaucoup à la mère d'Edward et Alphonse.



PRIDE (L'orgueil)

Il est aux ordres de Dante et travaille aussi comme Alchimiste d'État sous le nom de King Bradley.



SCAR

C'est un tueur d'Alchimiste d'État qui les élimine pour se venger du génocide qui a eu lieu lors de la bataille d'Ishvar. Il va avoir fort à faire face à lui.

LA FAMILLE



HOHENHEIM



EDWARD

LES ALCHEMISTES D'ÉTAT

Ce groupe est composé d'un grand nombre de figures emblématiques.



KING BRADLEY :

Général de l'armée, c'est en réalité un homunculus.

MAES HUGUES : C'est le meilleur ami de Roy. Il est marié et a une fille.



BASQUE GRAND :

Il fait partie des services secrets et dirige les recherches officieuses.

ROY MUSTANG : C'est un homme très ambitieux et coureur de jupons. Il surveille de près les frères Elric et entretient une étrange relation avec Riza Hawkeye.



KAIN FUREY :

Cette jeune recrue vient d'arriver dans le groupe de Roy.



SHESKA : Cette bureaucrate avide de lecture est capable de mémoriser n'importe quel livre.

LES LIENS ENTRE LES PERSONNAGES

ELRIC

TRISHA

Trisha et Hohenheim Elric ont eux deux enfants : Edward et Alphonse. Trisha est morte alors qu'ils étaient enfants, tandis que Hohenheim a disparu sans dire un mot.



ALPHONSE

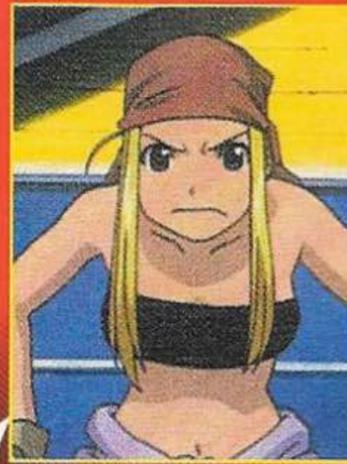


ROSE

Au départ, Rose habite la ville de Riore et sert Cornello qui se fait passer pour un grand prêtre magicien. Mais Edward va lui faire voir la vérité sur Cornello et elle a depuis un penchant pour le fils Elric. Ses sentiments semblent réciproques.



CORNELLO



WINRY ROCKBELL

Winry est la voisine et l'amie d'enfance des frères Elric. Cette technicienne capable de construire des membres cybernétiques vit avec sa grand-mère Pinako. Cette dernière lui a d'ailleurs appris ce métier et, en échange, Winry



PINAKO ROCKBELL

s'occupe d'elle depuis la mort de ses parents. Pinako a aussi pris soin des frères Elric à la mort de leur mère.

RIZA HAWKEYE : Elle est amoureuse de Roy et prête à tout pour le servir.



HEYMANS BRED : Subordonné de Roy, il se fait passer pour un homme très dur.



DENNY BROSH : Ce sergent est amoureux de Maria Ross.



JEAN HAVOC : Il sert Roy depuis qu'il est dans l'armée.



ALEX LOUIS AMSTRONG : Cet homme très émotif apprécie beaucoup les frères Elric et fait tout pour les protéger.



GÉNÉRAL HACKRO : Il va être sauvé par les frères Elric, alors que son train avait été attaqué.



MARIA ROSS : Ce lieutenant est chargé par Armstrong de veiller sur les frères Elric.

LES FRÈRES TRINGHRAM



Russel et Fletcher sont deux jeunes Alchimistes qui se font passer pour les frères Elric. Ils font des recherches sur la pierre philosophale.



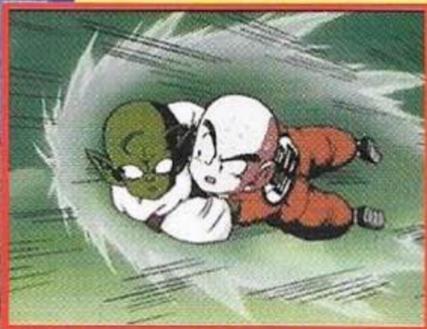
Épisode 53

La transformation du troisième adversaire

Végéta pense avoir le dessus sur son adversaire, mais celui-ci lui explique qu'il a une force colossale cachée au fond de lui. Pour utiliser cette force cachée, le guerrier doit se transformer en un monstre hideux, et, comme cela lui déplaît, il n'utilise jamais ce pouvoir secret. Le guerrier vert adversaire de Végéta déteste, en effet, tout ce qui est laid.

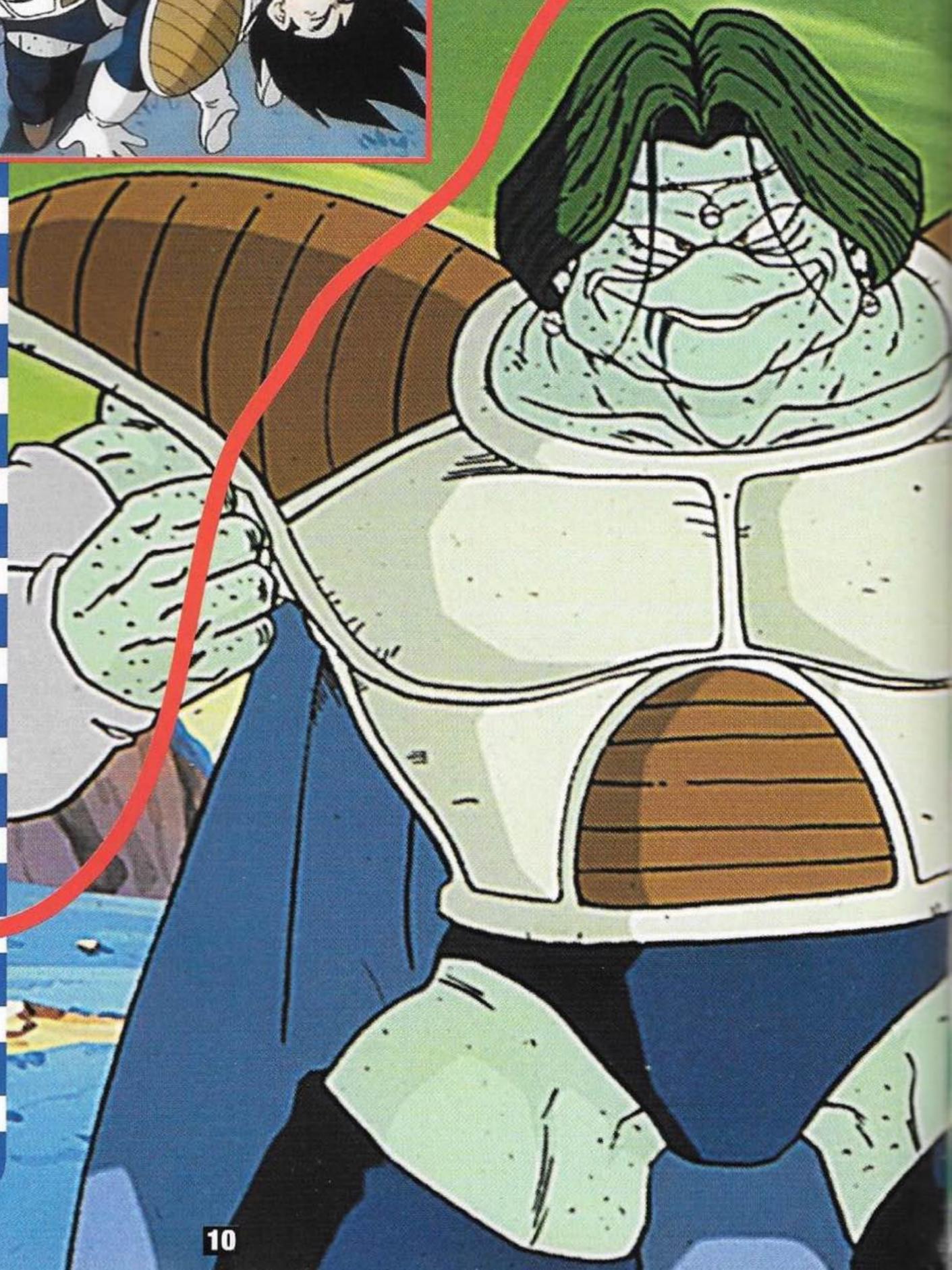


L'ennemi se concentre néanmoins et d'un coup, tous les muscles de son corps grossissent de deux voire trois fois la taille initiale, et son visage devient celui d'un monstre. C'est alors au tour de Végéta de s'en prendre plein la tête, car il a du mal à réagir aux attaques plus puissantes de son adversaire. Pendant ce temps,



Crillin et Dendé profitent que Végéta soit occupé à se battre pour avancer. Ils ne

sont bientôt plus très loin du chef des Namecs et Crillin se pose une question bien étrange : cela fait déjà un long moment qu'il a atterri sur Namec et il ne fait toujours pas nuit... Dendé lui explique alors, que dans ce système solaire, il y a trois soleils et qu'il ne peut donc jamais faire nuit.



De son côté, Sangoku fait une pause bien méritée. Il a, à plusieurs reprises, augmenté la gravité du vaisseau et son corps s'est maintenant adapté.



Sûr d'être prêt lorsqu'il arrivera sur Namec, il pense à Piccolo et aux autres qui doivent déjà avoir commencé leur entraînement avec Kaïo. Il songe également aux conseils de son dernier maître qui lui a fait jurer de ne jamais se battre contre Freezer. Puis, il reprend l'entraînement.

Sur la toute petite planète de Kaïo, Ten Shin Han et les autres continuent d'essayer de taper avec un gros marteau sur le singe. Seul Piccolo a déjà réussi cette épreuve rapidement et il est donc en plein séance de méditation.

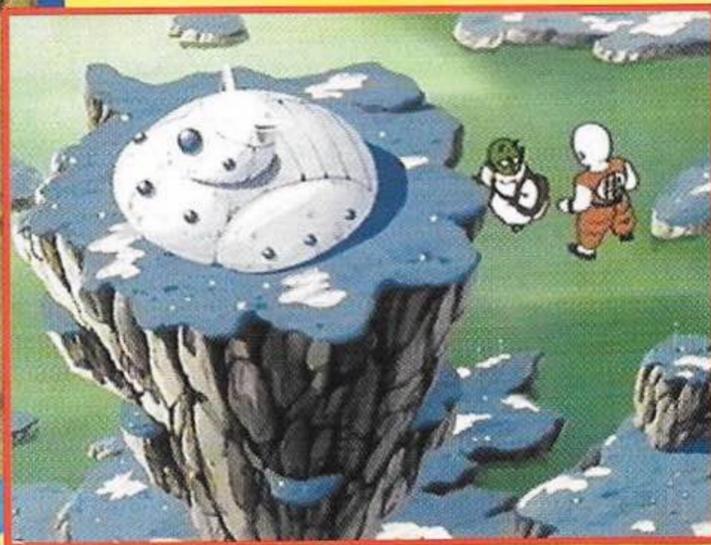


Sur Namec, Végéta commence à avoir des doutes sur l'issue du combat. Son adversaire est devenu bien plus fort qu'avant et il a maintenant le dessus sur lui. Pour preuve, le monstre attrape Végéta dans les airs et fonce vers le sol, pour le lâcher au dernier moment ! Végéta s'enfonce

alors dans le sol et disparaît très profondément. Persuadé d'avoir fini le combat, son adversaire reprend sa forme d'origine et part rejoindre son maître Freezer pour lui faire un compte-rendu de la situation.



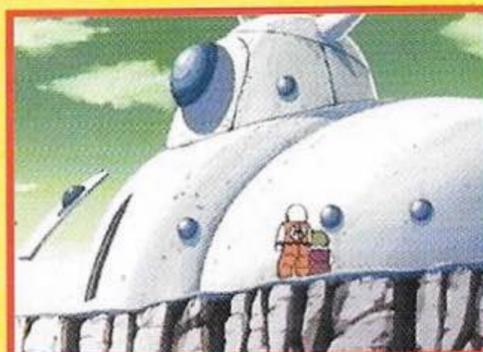
Crillin sent que le combat est fini, mais il n'arrive pas à savoir qui a gagné. Il reprend donc son chemin avec Dendé en direction de la maison du chef des Namecs. Lorsqu'ils arrivent enfin, ils découvrent que la maison se situe en haut



ceux de son peuple, il est aussi très gros. Il est même très vieux et n'en a plus pour longtemps : il a choisi de rester sur sa planète pour y finir ses jours, au lieu de fuir sous la menace. Ailleurs, Végéta a réussi à survivre à la

d'une sorte de tour faite avec des énormes rochers. La porte s'ouvre et un Namec en sort. C'est le portrait craché de Piccolo ! Ce dernier amène alors Crillin et Dendé jusqu'à son maître, qui était au courant de leur arrivée grâce à ses pouvoirs. Les deux compagnons constatent alors que, si le chef Namec est beaucoup plus grand que

dernière attaque qu'il a encaissée et resurgit des profondeurs de la Terre en reprenant des forces...



Rencontre avec le chef des Namecs

Crillin explique au chef des Namecs, pourquoi il est venu sur cette planète.

Sur Terre, ils avaient également les boules de cristal mais, à la mort de Piccolo, elles ont disparu.

Le chef des Namecs se rappelle alors qu'un des siens était parti sur Terre, il y a bien longtemps. De même, il est au courant pour les guerriers de l'espace et

l'armée de Freezer. Puis, il touche la tête de Crillin et réussit à lire ses pensées : le Namec qui était venu sur Terre avait le cœur divisé en deux à cause de toute la méchanceté qu'il y avait sur la planète. Un jour, son corps s'est divisé en deux êtres, le Tout Puissant qui représentait la bonne partie



et Piccolo qui était le mal absolu. Finalement, le chef de Namec admire le courage de Crillin et estime que sa quête pour les boules de cristal est juste. Il lui donne donc celle qu'il a en sa possession, la boule avec une étoile.



Le chef des Namecs remet une nouvelle fois sa main sur la tête de Crillin pour éveiller la force cachée en lui. Crillin se sent maintenant beaucoup plus fort et demande au chef s'il peut faire la même chose pour Sangohan. Le vieux Namec accepte et Crillin part aussitôt chercher son ami.

En parallèle, un soldat de Freezer arrive au village que Végéta a détruit. Un seul Namec a réussi à survivre,

mais il est très affaibli et apprend au soldat qu'un guerrier de l'espace est venu et a tout détruit.

Le guerrier vert est pour sa part arrivé devant Freezer et lui apprend la mort de Végéta. Susplicieux, Freezer lui demande s'il a bien vu le corps mort de son adversaire, mais le guerrier n'a



pas cherché. Au même moment, le soldat leur explique qu'il a trouvé un village détruit avec un seul Namec en vie, avec, comme cause du désastre... Végéta ! Puis, il explique qu'il a tué le Namec en question, ce qui rend Freezer fou de rage : le Namec aurait pu servir et cet imbécile de soldat l'a tué ! Alors, sans même bouger, Freezer fait exploser le soldat et ordonne au guerrier vert de trouver le corps de Végéta, s'il ne veut pas subir la même chose.



Par la suite, Freezer ordonne à un de ses hommes de faire venir la force spéciale sur Namec et aussi de faire apporter des détecteurs d'énergie. Freezer sent un grand danger venir... Avant, il avait peur que les guerriers de l'espace deviennent trop forts un

jour, mais maintenant, il sent qu'un autre danger arrive : Végéta n'est pas le dernier guerrier de l'espace en vie, il y en a un autre. De son côté, le guerrier vert part pour retrouver Végéta. Il le découvre rapidement, gisant sur le sol à moitié mort. Il l'attrape donc et retourne voir Freezer. Quant à Bulma, son détecteur lui apprend que Freezer a en sa possession cinq boules de cristal et qu'une boule se dirige vers eux. Ce doit être Crillin. Quant à la septième boule, elle ne semble être à personne. Sangohan sait

qu'elle se trouve là où Végéta a attaqué un village et pense que ce dernier ne l'a pas trouvée. Il décide donc d'aller chercher la boule de cristal avec l'aide du détecteur. Pendant ce temps, les hommes de Freezer ont mis Végéta dans un appareil qui va le guérir de ses blessures, sans doute pour lui poser des questions, lorsqu'il sera remis sur pied.



Une guérison

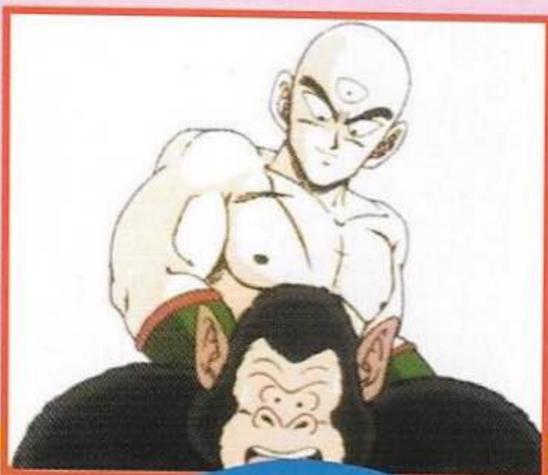
Sangoku s'entraîne sans relâche dans son vaisseau qui fonce en direction de Namec, mais il est loin de se douter que son fils a déjà une boule de cristal en sa possession et qu'il est sur le point d'en récupérer une deuxième. Une fois encore, il s'arrête deux petites secondes pour penser à Piccolo et aux autres qui s'entraînent eux



aussi très dur. Yamcha n'a toujours pas réussi à attraper le singe de Kaïo et passe même son tour à Ten Shin Han. Malheureusement,



ce dernier n'arrive pas non plus à attraper la bête. Pour sa part, Piccolo refuse de faire le pitre à courir après un singe débile.

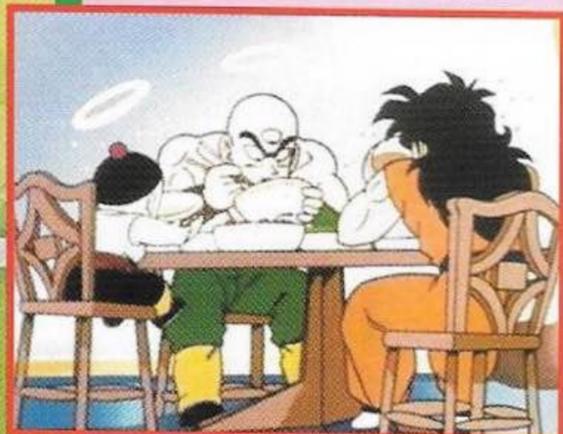


Il demande donc à Kaïo de lui apprendre sa technique, mais c'est le maître qui décide qui est prêt : si Piccolo ne veut pas faire les exercices dans l'ordre, c'est son problème. Kaïo demande alors à Piccolo s'il ne veut pas l'aider à enlever les mau-

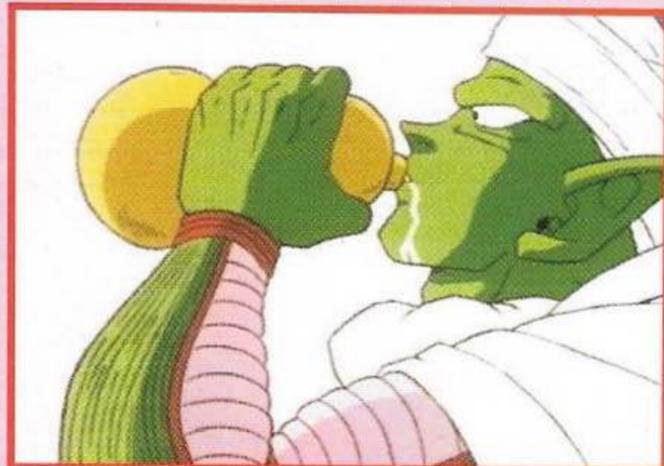


vaises herbes, vu qu'il refuse son entraînement. Piccolo perd alors patience et attrape Kaïo par ses vêtements. Mais, l'espace d'une seconde, Piccolo sent la force qui sommeille en Maître Kaïo et le relâche aussitôt.

Histoire de reprendre des forces, Yamcha, Ten Shin Han et Chaoz mangent les plats que leur a préparés Kaïo. Seul Piccolo ne mange pas et, dans son coin, il préfère se



contenter d'un peu d'eau. Après avoir tout dévoré, nos trois héros se sentent prêts à reprendre l'entraînement. C'est Yamcha qui commence le premier et cette fois, grâce aux forces qu'il a reprises, il réussit à attraper le singe en



à peine quelques secondes. À leur tour, Ten Shin Han et Chaoz attrapent la bête très rapidement.

Vient donc la deuxième épreuve. Comme elle l'avait été avec Sangoku, le but est de frapper Grégory, une petite bête qui vole, grâce à un marteau. Piccolo en a plus que marre et décide de s'entraîner seul dans son coin.



Sur Namec, les soldats de Freezer ont du mal à guérir Végéta, qui est vraiment très mal en point. Malgré leur appareil censé guérir n'importe quelle blessure, le guerrier de l'espace ne se remet pas sur pieds. Chez Kaïo, les trois héros ont réussi à frapper Grégory encore plus rapidement que Sangoku.

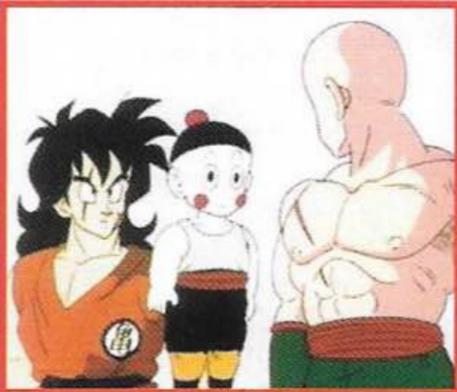
miraculeuse

La prochaine épreuve est un combat qui oppose



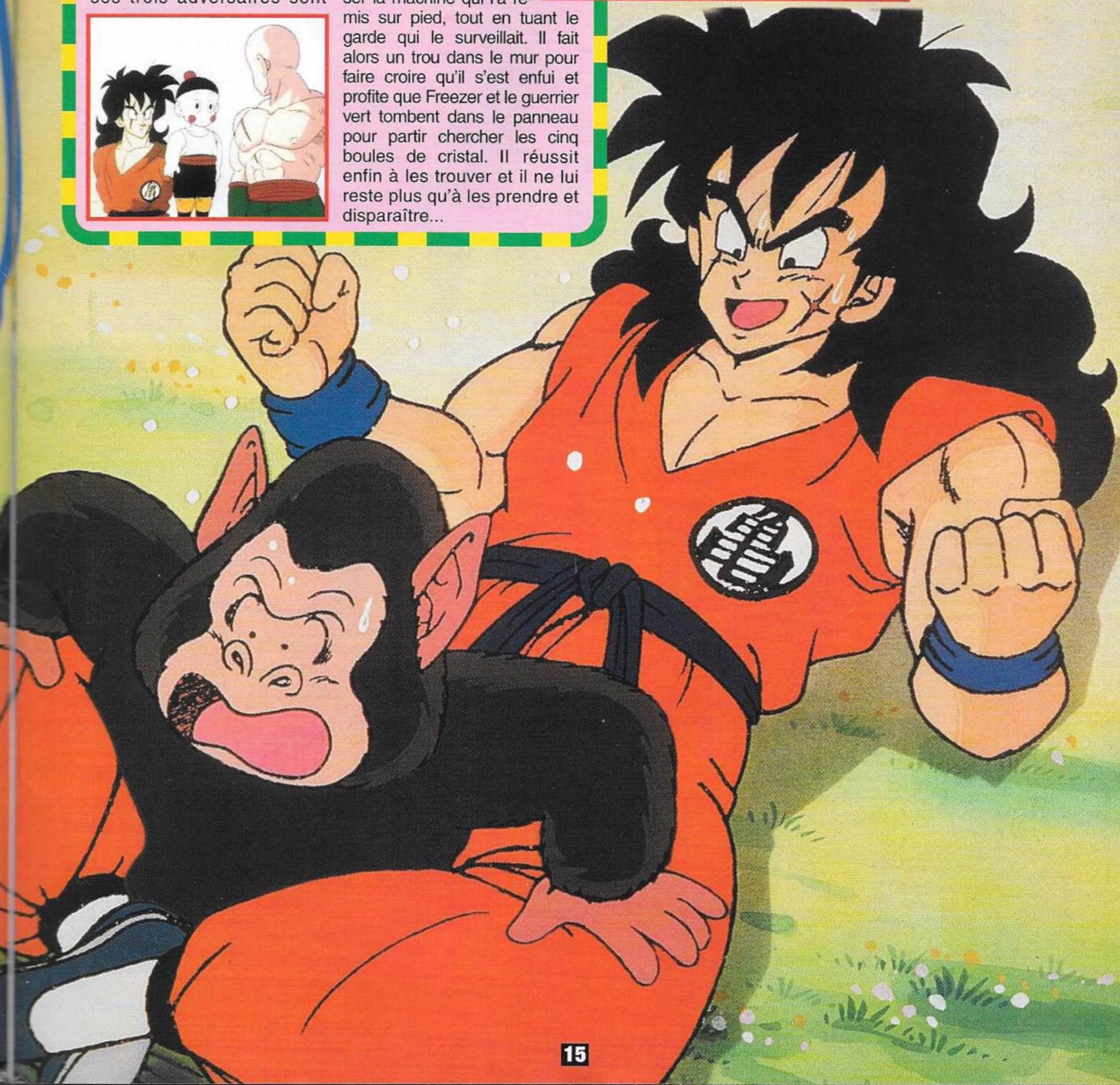
Piccolo au reste du groupe. Piccolo est sûr de lui, mais lorsque le combat

commence, il n'en revient pas : ses trois adversaires sont



maintenant beaucoup plus forts, ils réussissent même à le toucher à plusieurs reprises. Au moment où Piccolo commence seulement à s'échauffer, Kaïo arrête le combat et propose une nouvelle épreuve à ses élèves.

Quant à Végéta, le voilà enfin guéri et il fait exploser la machine qui l'a remis sur pied, tout en tuant le garde qui le surveillait. Il fait alors un trou dans le mur pour faire croire qu'il s'est enfui et profite que Freezer et le guerrier vert tombent dans le panneau pour partir chercher les cinq boules de cristal. Il réussit enfin à les trouver et il ne lui reste plus qu'à les prendre et disparaître...



Qui rira le dernier

Le guerrier vert de Freezer essaye de retrouver la trace de Végéta, mais il ne voit rien. Il sait très bien que s'il ne le retrouve pas vite, son maître n'hésitera pas une seconde à l'éliminer. Pendant ce temps, Végéta cherche un moyen



de s'enfuir avec les boules de cristal sans se faire repérer. Pour cela, il lance une boule d'énergie qui produit une grosse explosion dans le vaisseau. Freezer et son soldat courent dans la direction où



l'explosion s'est produite, mais Freezer comprend que c'est une diversion pour voler les boules de

cristal ! Malheureusement, il est déjà trop tard : Végéta les a lancées le plus loin possible et il a pris la fuite.



Pour ne pas se faire repérer, il passe sous l'eau. Fou de rage, Freezer laisse une heure à son soldat pour retrouver le traître et les boules de cristal.



Ailleurs, Sangohan arrive au village des Namecs et constate les dégâts de Végéta. Tout est détruit et les corps des Namecs sont éparpillés sur le sol. Végéta a quant à lui réussi sa

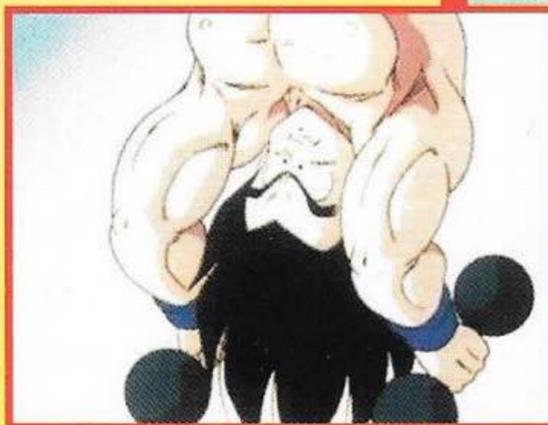


fuite et récupéré les boules de cristal qu'il avait lancées au loin. Mais, alors qu'il les réunit, il sent l'arrivée d'un guerrier. Au début, il pense que c'est Freezer mais la force qu'il sent n'est pas la sienne. Et



pour cause : le guerrier n'est autre que Crillin qui passe au-dessus de lui avec une boule de cristal dans les mains. C'est le jour de chance de Végéta qui part à sa poursuite.

Au village, Sangohan a enterré les corps de tous les Namecs et cherche maintenant la boule de cristal qui est près de lui. Grâce au radar, il la trouve rapidement au fond du lac. Quant à son père, il s'exerce toujours en faisant des tractions. Il arrive presque à mille quand, d'un coup, il n'y arrive plus. Que se passe-t-il ?



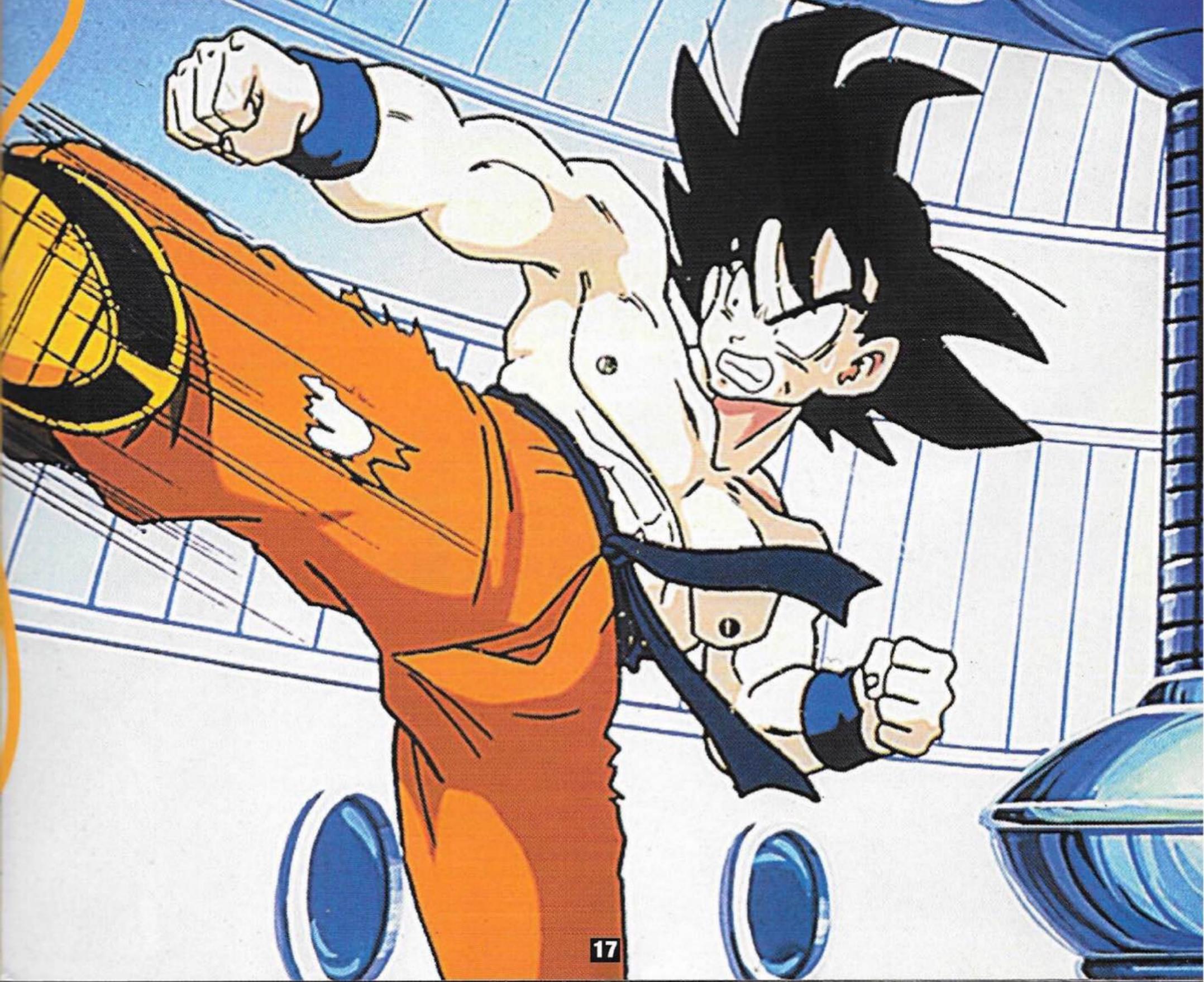
Sur Namec, Végéta est surpris de la présence de Crillin, mais il en déduit que lui aussi est à la recherche des boules de cristal. Le soldat de Freezer sent à son tour la force de Crillin et, très vite, il remarque que Végéta est à sa poursuite. Il se met donc à les suivre pour en finir, une fois pour toutes avec le traître. Mais Végéta également remarque qu'il est suivi. Il décide aussi d'en finir,



en profitant que son ennemi pense qu'il n'est pas encore remis de ses blessures. Le père de Bulma

rentre en conversation avec Sangoku et lui explique que le réglage de la gravité est détraqué à cause des champs magnétiques que le vaisseau traverse. Sangoku va devoir arrêter l'entraînement pour le moment : vu que la gravité change toute seule, il va être balancé dans tous les sens et court un grand danger, si cela ne s'arrête pas vite.

Quant à Crillin, il arrive devant Bulma, qui est heureuse de voir que son compagnon est de retour avec une boule de cristal. Crillin lui demande où est passé Sango-han et Bulma lui explique qu'il est parti au village Namec récupérer une boule de cristal. Au même moment, Végéta arrive et leur demande de rester tranquille, le temps qu'il s'occupe du soldat de Freezer.



Yu-Gi-Oh!

LE DARK RPG

Les deux parties les plus intéressantes de la série Yu-Gi-Oh ! sont le tournoi de Bataille Ville et le Dark RPG. La plupart d'entre vous connaissent très bien Bataille Ville, car la série a été diffusée à plusieurs reprises sur M6 et Canal J, mais le Dark RPG est beaucoup plus rare et pour cause : il s'agit du dernier combat de nos amis et de la fin de la série. Sans trop vous en dévoiler, voici un avant-goût de ce jeu et de cette histoire épique.

Le Dark RPG est un duel de monstres dans sa forme la plus ultime. Le jeu se déroule dans l'Égypte antique, l'univers où le pharaon Atem (Yami Yugi) a vécu, il y a 3000 ans. Ce monde est transposé sur une table de jeu de plus de 10 mètres sur laquelle se trouve une maquette très exacte de l'Égypte de cette époque. C'est Yami Bakura qui l'a faite construire dans une salle secrète se trouvant dans le musée de la ville de Domino. Le père de Bakura étant le propriétaire et conservateur du musée, il n'a donc pas eu de mal.

Les objets millénaires ont permis aux personnages qui ont vécu, il y a trois mille ans de revivre leur histoire dans la maquette. Et c'est en se libérant, que



les deux âmes qui étaient prisonnières des objets millénaires ont mis le jeu en route. Le premier, Yami Yugi, représente

la lumière alors que Yami Bakura représente les ténèbres. L'arbitre de leur affrontement est l'âme maudite du prêtre Akunadin, le créateur des objets millénaires. Le but du jeu est au départ de dévoiler la vérité contenue dans le puzzle millénaire. C'est en se rendant au musée avec les trois cartes des dieux que Yugi et ses amis ont démarré le jeu. Yami Yugi s'est retrouvé sur la table de jeu face à Yami Bakura, alors que Yugi, Joey, Tristan et Anzu se sont retrouvés dans la maquette et évoluent parmi les personnes d'il y a 3000 ans. Leurs corps se trouvent dans des boîtes au pied de la table mais leurs âmes se retrouvent à errer dans l'univers du jeu. Le seul moyen pour Yami Yugi de libérer ses amis est de vaincre Zork Necrophedius dans le monde du jeu. Ce RPG (jeu de rôle) est une fiction qui repose sur de véritables faits historiques (dans le monde de Yu-Gi-Oh ! bien sûr, pas dans le nôtre). L'âme maléfique du prêtre Akunadin contrôle Yami Bakura et l'aide à libérer Zork Necrophedius.

Les règles en vitesse rapide

Le joueur un : Yami Yugi joue la partie avec la carte du pharaon Atem (lui-même en fait, version il y a 3000 ans). Le joueur deux : Yami Bakura joue avec deux cartes, celle de Bakura le roi





des voleurs (son lui, d'il y a 3000 ans) et la carte du prêtre Akunadin qui impose son point de vue sur le jeu. Chaque joueur dispose devant lui d'un jeu de cartes faces cachées. Mais si on les retourne, elles sont blanches et rien n'est inscrit dessus.

À chaque fois que l'un des deux joueurs prend une carte, il doit puiser dans sa mémoire d'il y a 3000 ans pour faire apparaître l'image du personnage ou de l'objet qu'il souhaite. Si le pharaon veut faire passer l'un de ses prêtres à l'attaque, il lui suffit de penser à lui et il apparaît sur la carte. Durant la partie, si le personnage que le joueur a fait apparaître sur la carte perd toute sa jauge de l'âme (son Ba), il perdra la vie dans l'univers du jeu.



N'oubliez pas que la jauge de l'âme permet de faire apparaître des monstres et de les utiliser. Les cartes de Ka sont utilisables, s'il reste une certaine réserve de Ba au personnage. Si le joueur ne donne aucune indication à son personnage, il agit de lui-même comme l'a fait sa version originale d'il y a 3000 ans.

Les sept objets millénaires sont représentés par sept cartes qui appartenaient au début aux sept prêtres du pharaon chargés de les protéger. Le prêtre Seto possède la hache, le pharaon protège le puzzle, la prêtresse Isis possédait le torque, le prêtre Shada a entre ses mains Ankh la croix de vie, le prêtre Mahad possède l'anneau, le prêtre Karim garde la balance et le prêtre Akunadin conserve l'œil. Ces prêtres



avaient pour mission de protéger les objets, mais Bakura le voleur et le prêtre Akunadin ont réussi à leur prendre les items.

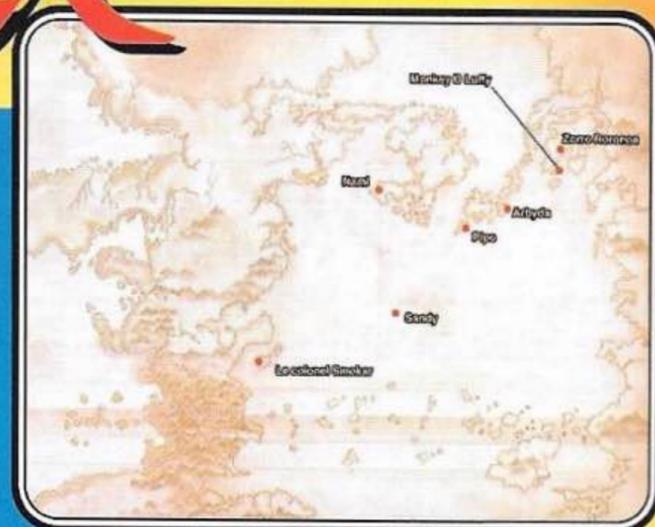
En dehors de son tour de jeu, le joueur peut attaquer s'il le désire, bien qu'il soit limité à cinq attaques.



ONE PIECE LUFFY

Si vous ne connaissez pas encore One Piece, l'une des meilleures séries du moment, il est temps de la découvrir chaque semaine sur Mangas ou AB1. Dans le texte suivant, vous pourrez suivre la rencontre de Luffy et de ses différents membres d'équipage.

Les héros de la série One Piece sont partis à la recherche du fabuleux trésor de Gold Roger, le légendaire seigneur des pirates. Pour le trouver, il faut suivre la route de tous les périls, qui permet d'aller jusqu'au trésor. Le chemin pour trouver la route de tous les périls est compliqué. Le Redline est le continent qui sépare la mer en deux. Il est appelé ainsi en raison de la couleur de la poudre de son sol. La route de tous les périls est la ligne perpendiculaire qui coupe ce continent en son centre. Elle est aussi appelée le cimetière des pirates.



Le continent Redline et la grande ligne créée par la route séparent le globe en quatre grands océans : Le North Blue, le West Blue, l'East Blue et South Blue.



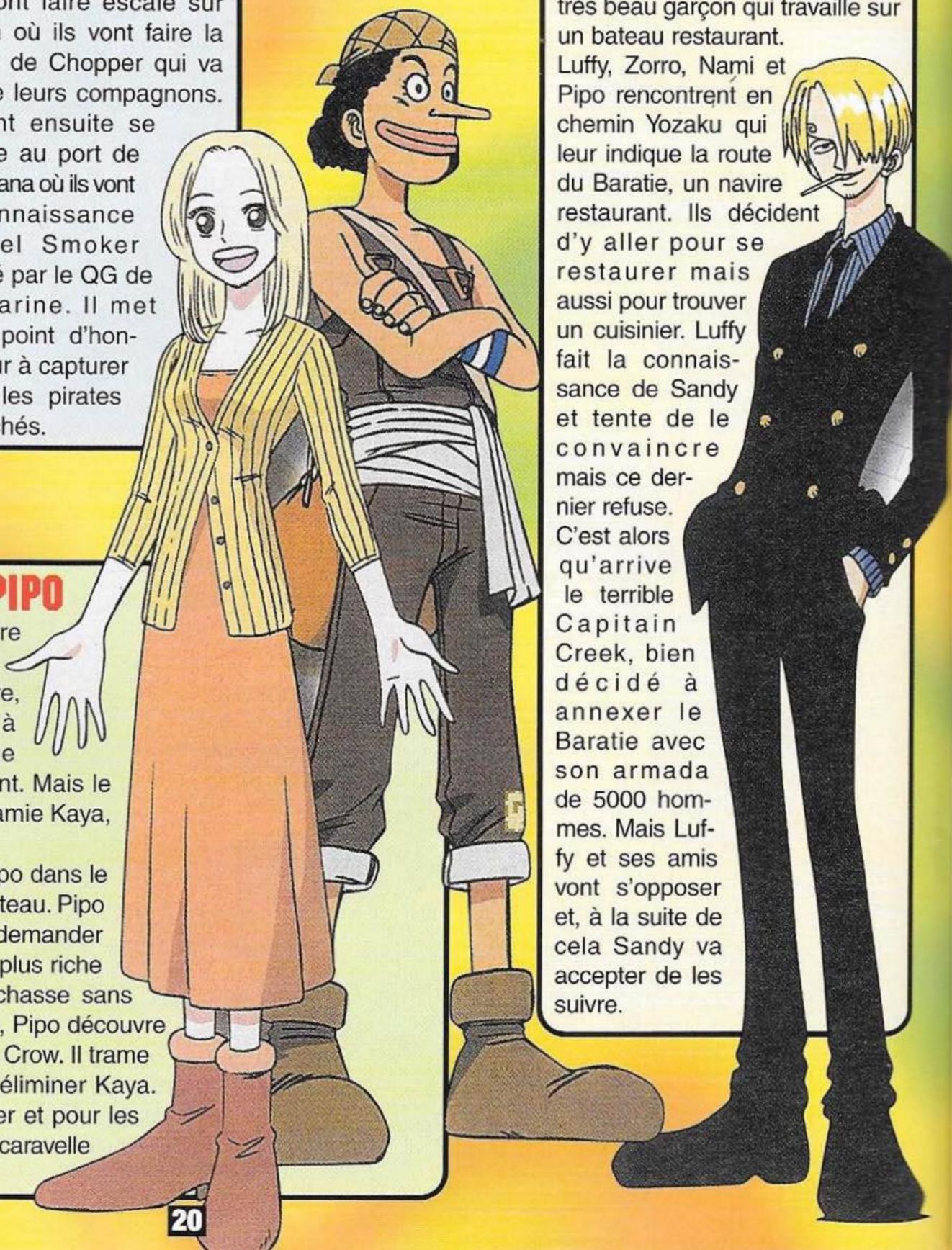
LE COLONEL SMOKER

Nos amis vont faire escale sur l'île de Drum où ils vont faire la connaissance de Chopper qui va devenir l'un de leurs compagnons.

Ils vont ensuite se rendre au port de Nanohana où ils vont faire la connaissance du colonel Smoker dépêché par le QG de la marine. Il met un point d'honneur à capturer tous les pirates recherchés.

PIPO

Pipo est un gentil garçon dont le père était membre de l'équipage de Shank le roux. Depuis la mort de sa mère, il a pris l'habitude de dire des mensonges à tout bout de champ. Il venait à son village prévenir les gens que les pirates attaquaient. Mais le jour où ces derniers ont voulu éliminer son amie Kaya, personne n'a voulu le croire, même elle. Luffy, Nami et Zorro arrivent au village de Pipo dans le but d'acheter des vivres, du matériel et un bateau. Pipo décide de les aider en leur proposant de demander de l'aide à mademoiselle Kaya, la femme la plus riche de l'île. Mais Krapador le majordome les chasse sans qu'ils aient le temps de s'expliquer. Plus tard, Pipo découvre que Krapador est, en fait, le pirate Capitaine Crow. Il trame depuis trois ans un complot dans le but d'éliminer Kaya. Luffy et ses amis vont aider Pipo à la sauver et pour les remercier mademoiselle Kaya leur offre une caravelle pour voyager à travers les océans.



SANDY

C'est un très bon cuisinier et un très beau garçon qui travaille sur un bateau restaurant.

Luffy, Zorro, Nami et Pipo rencontrent en chemin Yozaku qui leur indique la route du Baratie, un navire restaurant. Ils décident d'y aller pour se restaurer mais aussi pour trouver un cuisinier. Luffy fait la connaissance de Sandy et tente de le convaincre mais ce dernier refuse. C'est alors qu'arrive le terrible Capitaine Creek, bien décidé à annexer le Baratie avec son armada de 5000 hommes. Mais Luffy et ses amis vont s'opposer et, à la suite de cela Sandy va accepter de les suivre.

ET SON ÉQUIPAGE



NAMI

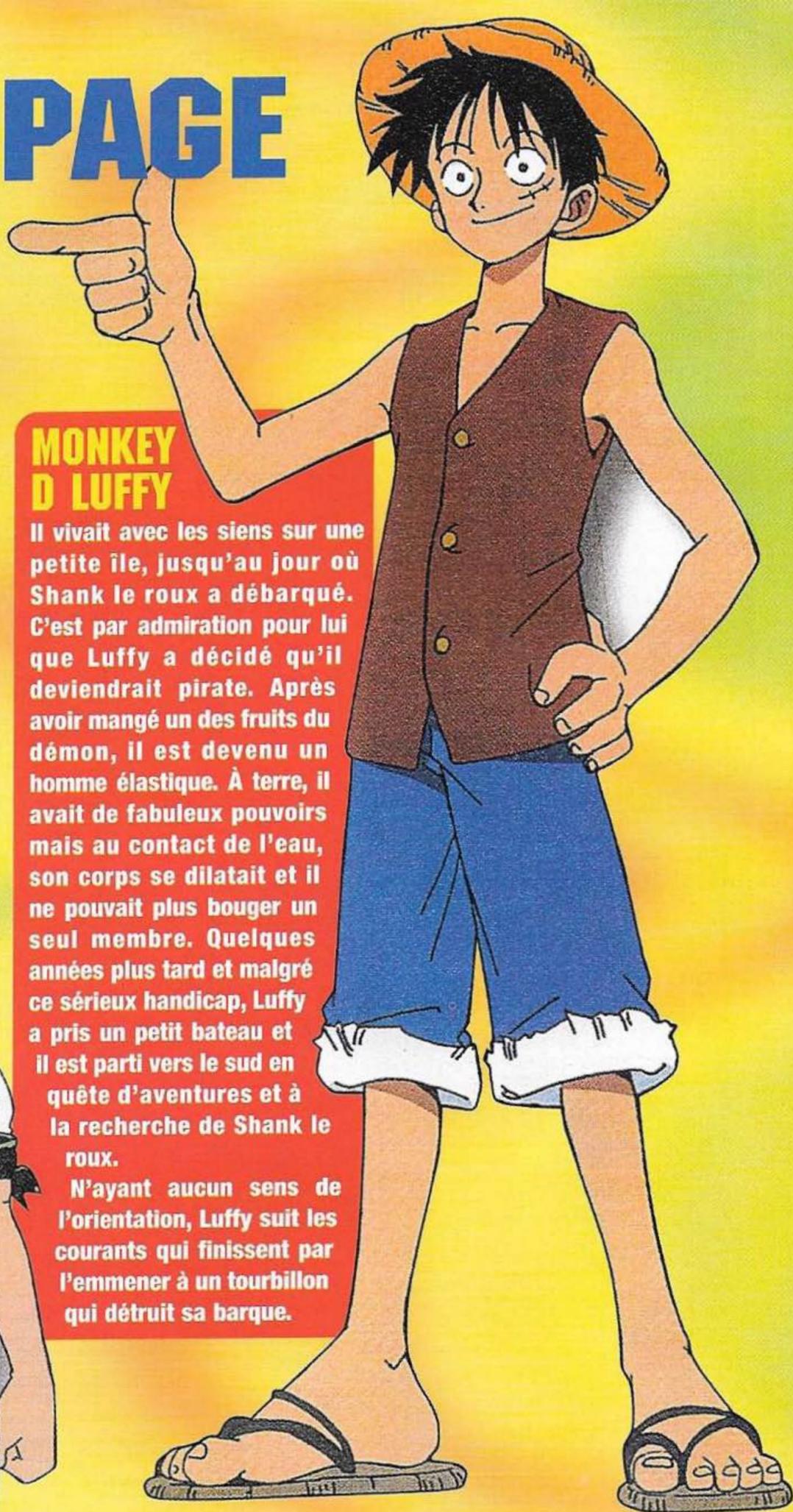
Nami a beaucoup souffert à cause des pirates quand elle était toute petite. En grandissant, elle s'est mise à les haïr et depuis elle se venge. Elle s'est spécialisée dans le vol de butin appartenant aux pirates.

Luffy et Zorro sont séparés durant le voyage. Luffy est le premier à arriver dans un village déserté par ses habitants. C'est là qu'il fait la connaissance de Nami, aux prises avec le terrible capitaine Baggy le clown et ses hommes. En apprenant que ce dernier possède une carte de la route de tous les périls, il décide de l'affronter. Après avoir été trahi par Nami, il est sauvé par Zorro et ensemble, ils affrontent Baggy. Finalement, Luffy, Zorro et Nami quittent l'île avec la carte de Baggy.



ZORRO RORONOA

C'est un grand guerrier au sabre qui maîtrise l'art de l'attaque à trois sabres. Il rêve de devenir le plus grand mangeur de sabre du monde. Il s'entraîne en cherchant les pirates les plus recherchés. Un jour, il est arrivé dans un village. À proximité d'une caserne de la marine, le fils du colonel Morgan Hermep terrorisait la ville en envoyant son chien enragé sur les habitants. Une petite fille allait être dévorée quand Zorro est intervenu. Il l'a sauvée mais s'est fait capturer. Luffy va alors intervenir pour le sortir de là et l'aider à se venger du colonel Morgan Hermep dit le bûcheron. Ils vont ensuite prendre la mer dans une petite embarcation à la recherche d'autres membres d'équipage.



MONKEY D LUFFY

Il vivait avec les siens sur une petite île, jusqu'au jour où Shank le roux a débarqué. C'est par admiration pour lui que Luffy a décidé qu'il deviendrait pirate. Après avoir mangé un des fruits du démon, il est devenu un homme élastique. À terre, il avait de fabuleux pouvoirs mais au contact de l'eau, son corps se dilatait et il ne pouvait plus bouger un seul membre. Quelques années plus tard et malgré ce sérieux handicap, Luffy a pris un petit bateau et il est parti vers le sud en quête d'aventures et à la recherche de Shank le roux.

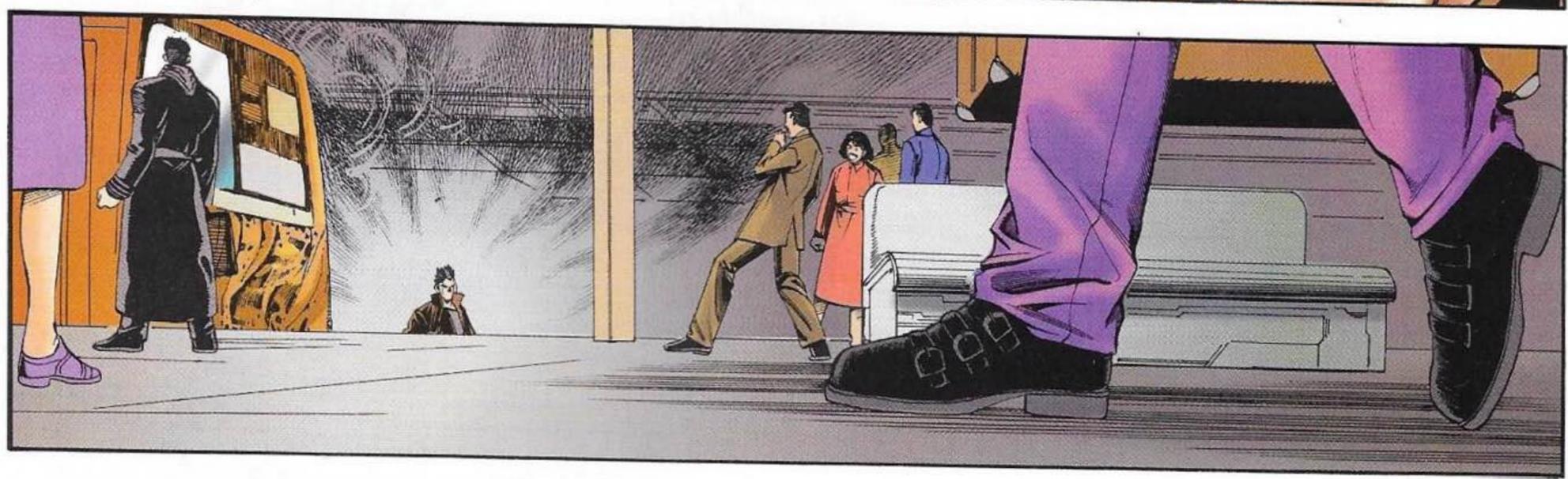
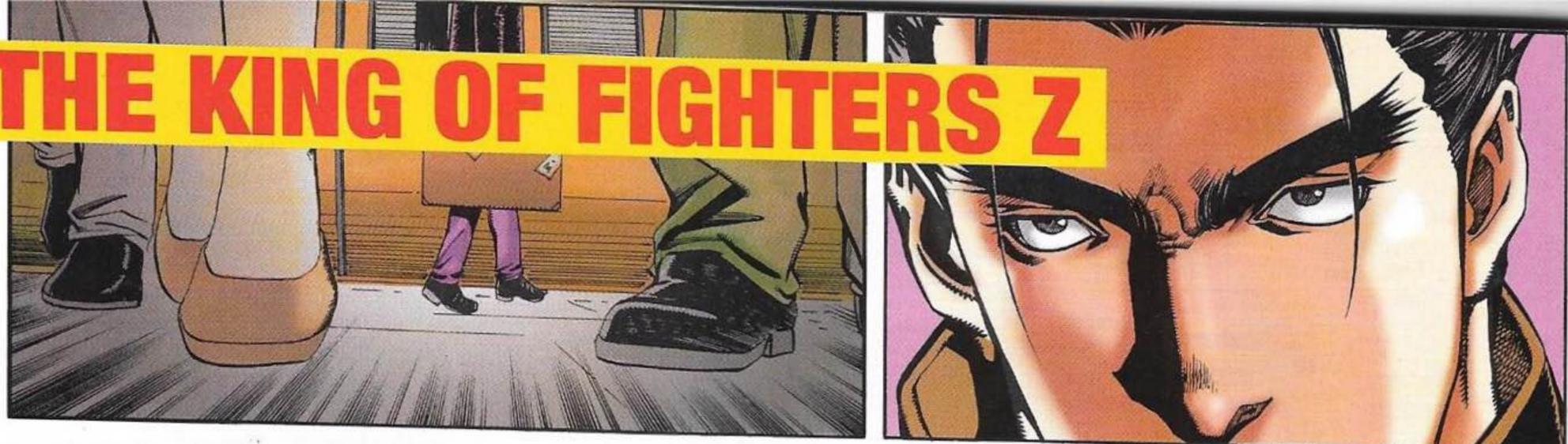
N'ayant aucun sens de l'orientation, Luffy suit les courants qui finissent par l'emmener à un tourbillon qui détruit sa barque.



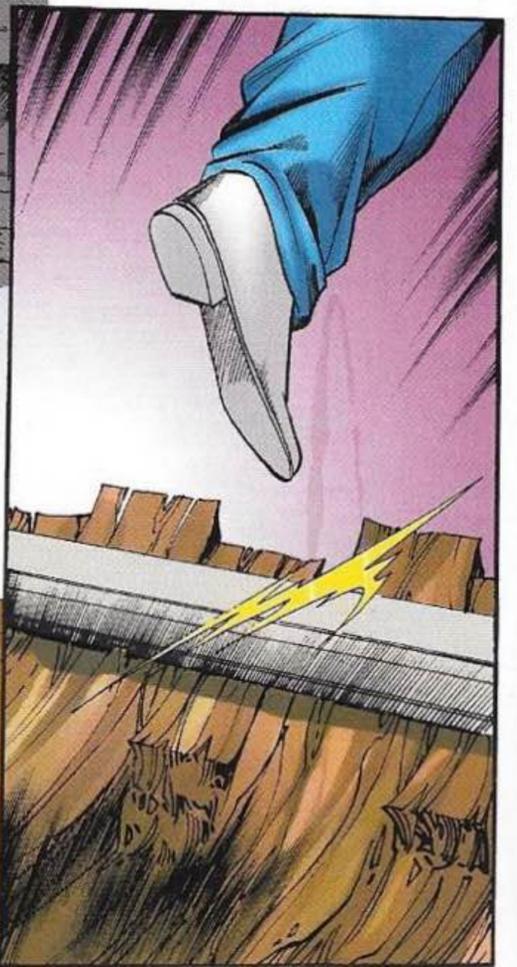
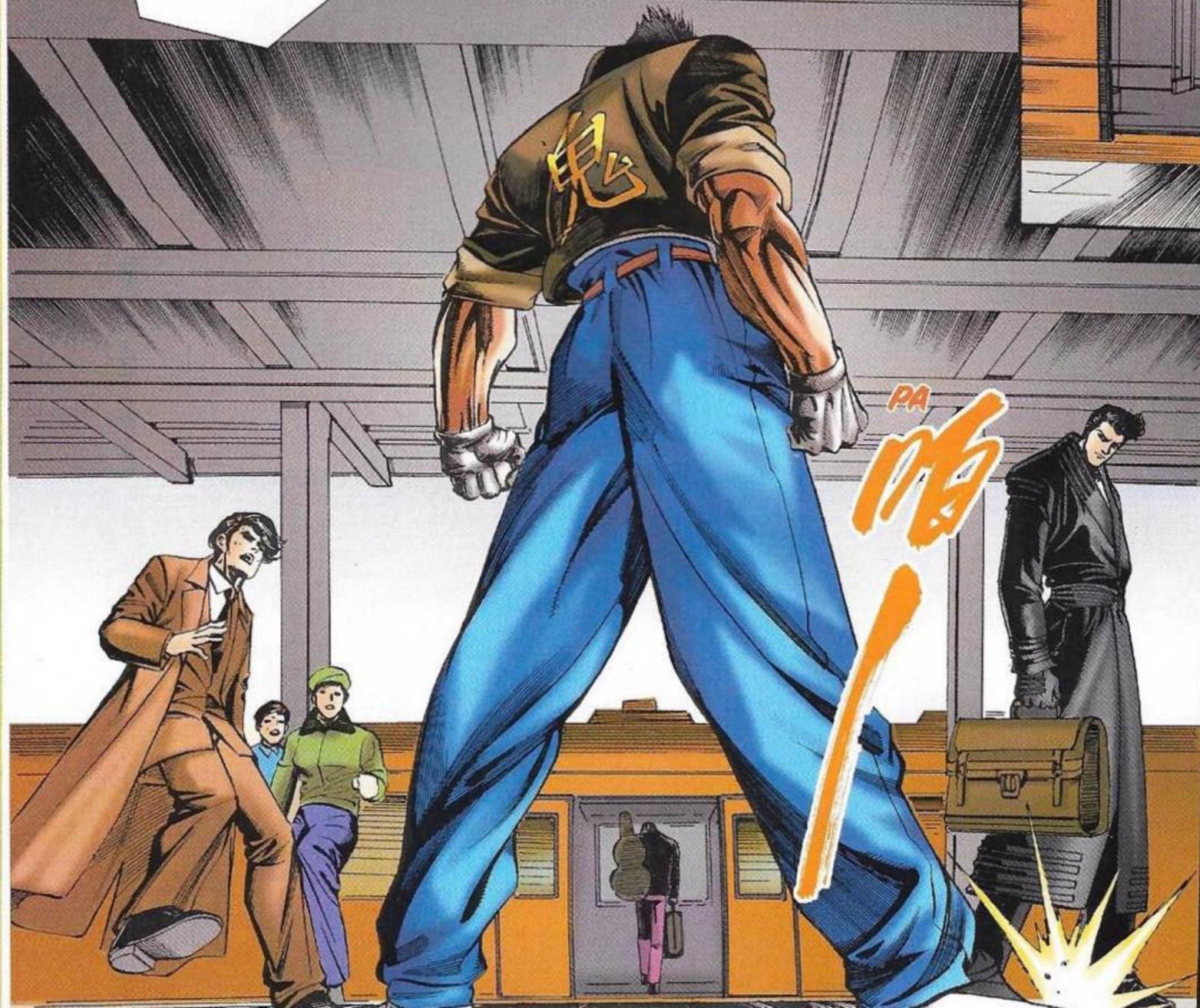
ARBYDA À LA MASSUE

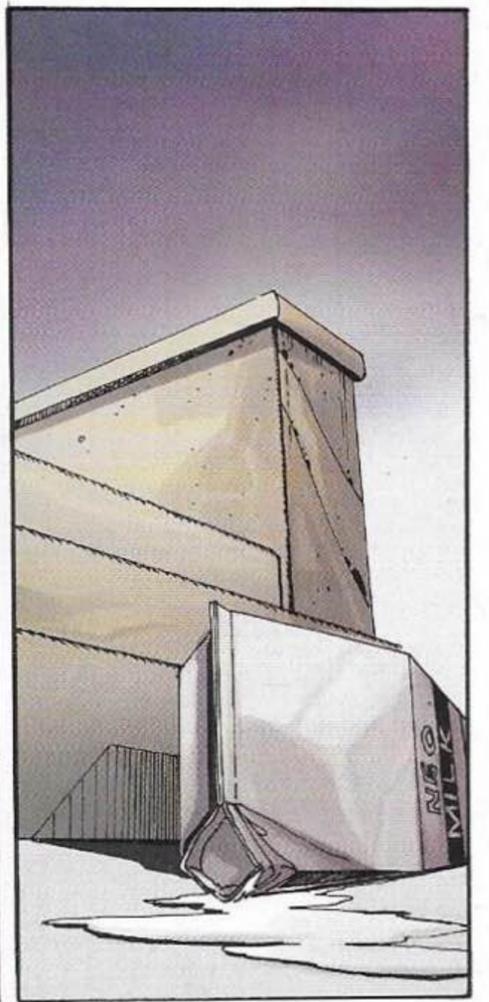
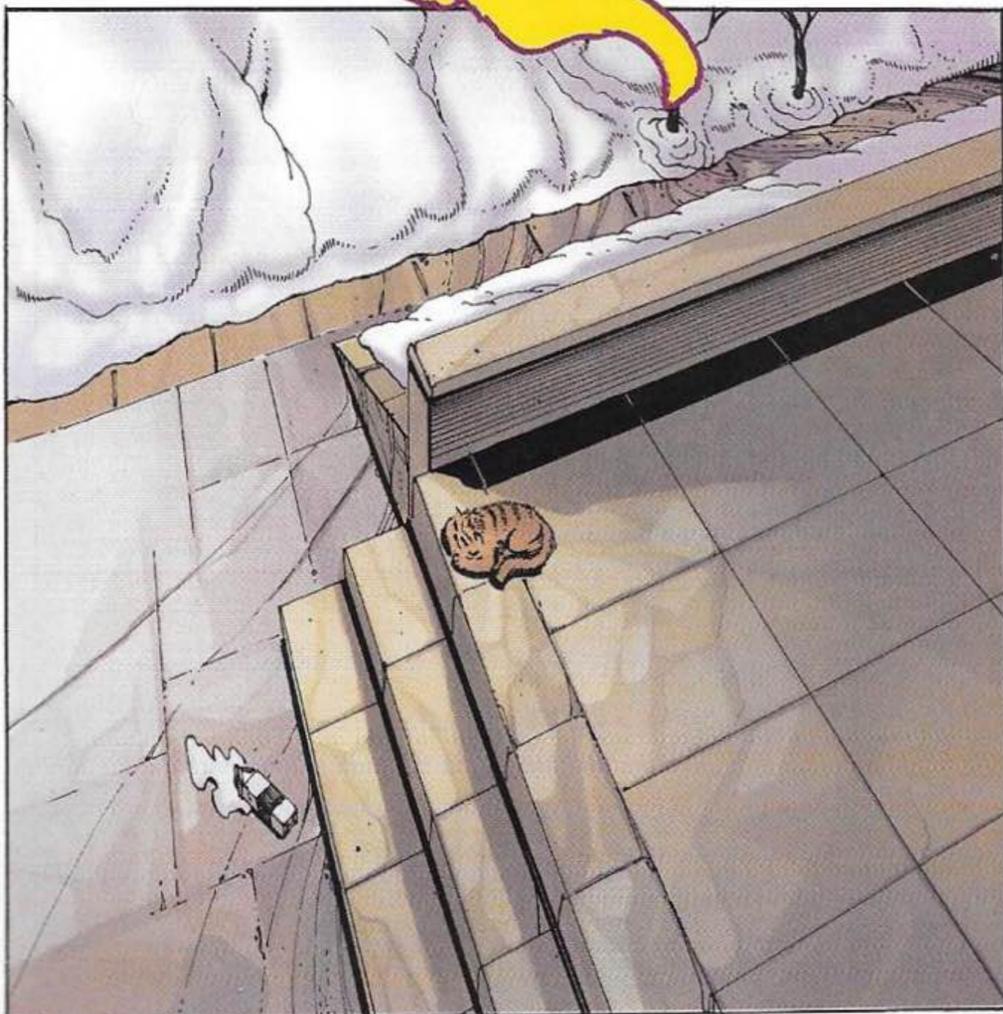
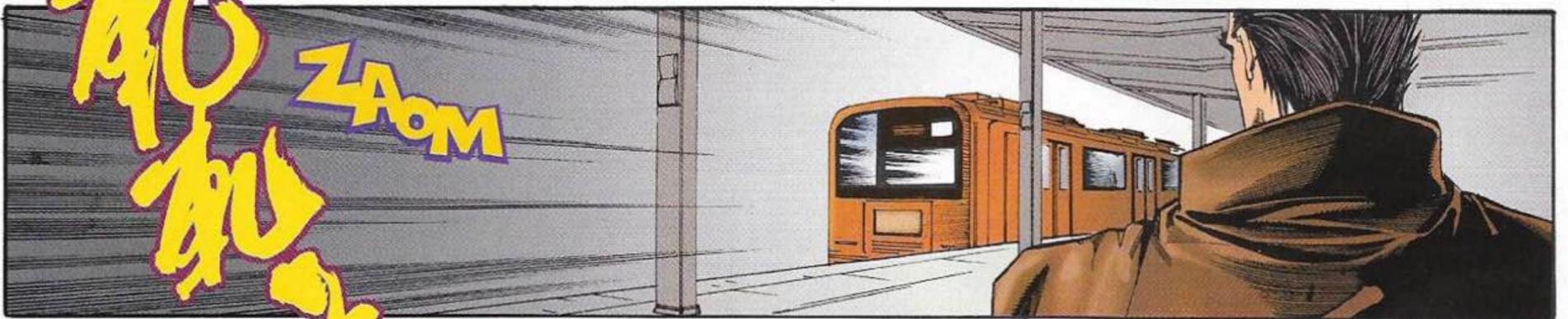
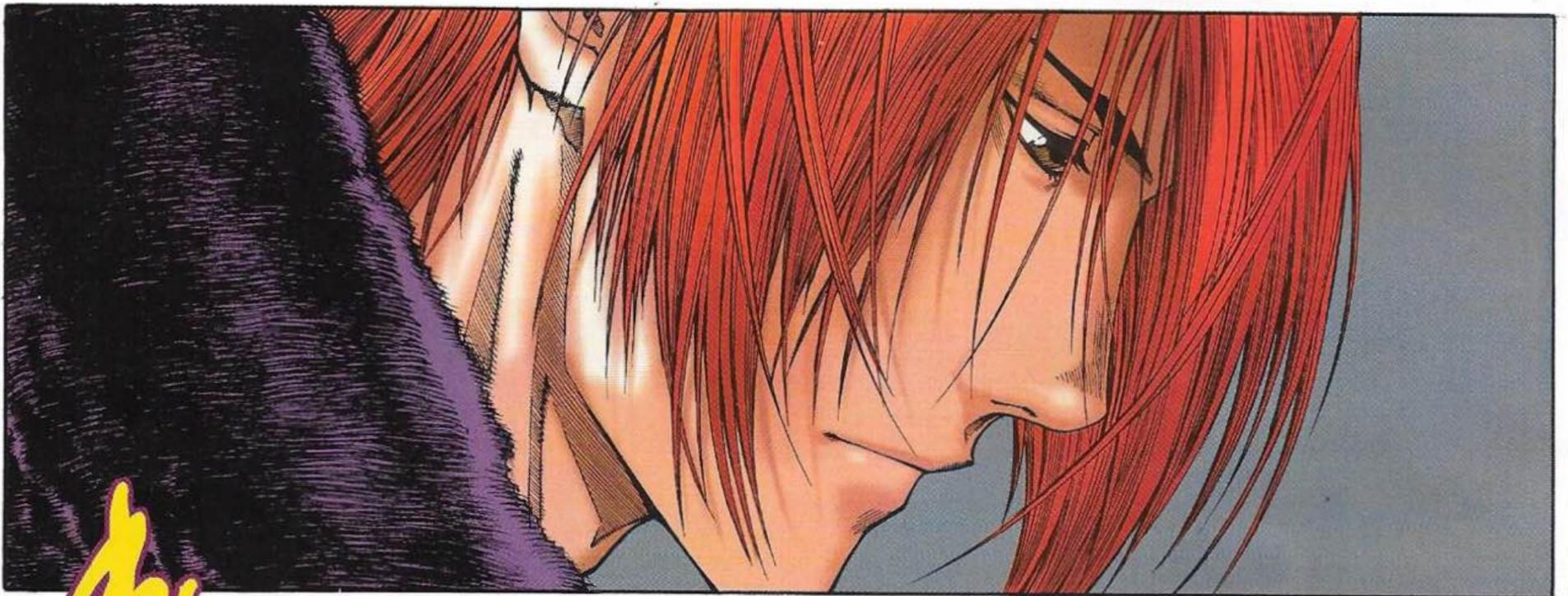
Luffy va être récupéré par Arbyda à la massue, le capitaine corsaire et son équipage. Il va faire la connaissance de Koby, le souffredouleur de l'équipage d'Arbyda. Il va même l'aider à s'enfuir et ensemble, ils vont prendre la mer jusqu'au continent.

THE KING OF FIGHTERS Z



LE TRAIN
POUR
KOUSAKA VA
PARTIR !







ET JE N'AI PAS RETROUVÉ MES FORCES. QUE S'EST-IL PASSÉ AU JUSTE ?

DÉJÀ UN MOIS...



KYO ! TU N'ES PAS ENCORE PRÊT ? NOUS AVONS DÉJÀ REMPLI LES FORMALITÉS POUR TA SORTIE !



EST-CE QUE JE NE POURRAI JAMAIS PLUS UTILISER LES FLAMMES DIVINES ?



EH ! JE N'AI PAS PERDU... C'EST TOI QUI AS VOULU FAIRE LA MALIGNE ET QUI AS ÉTÉ DIRE ÇA À IORI !

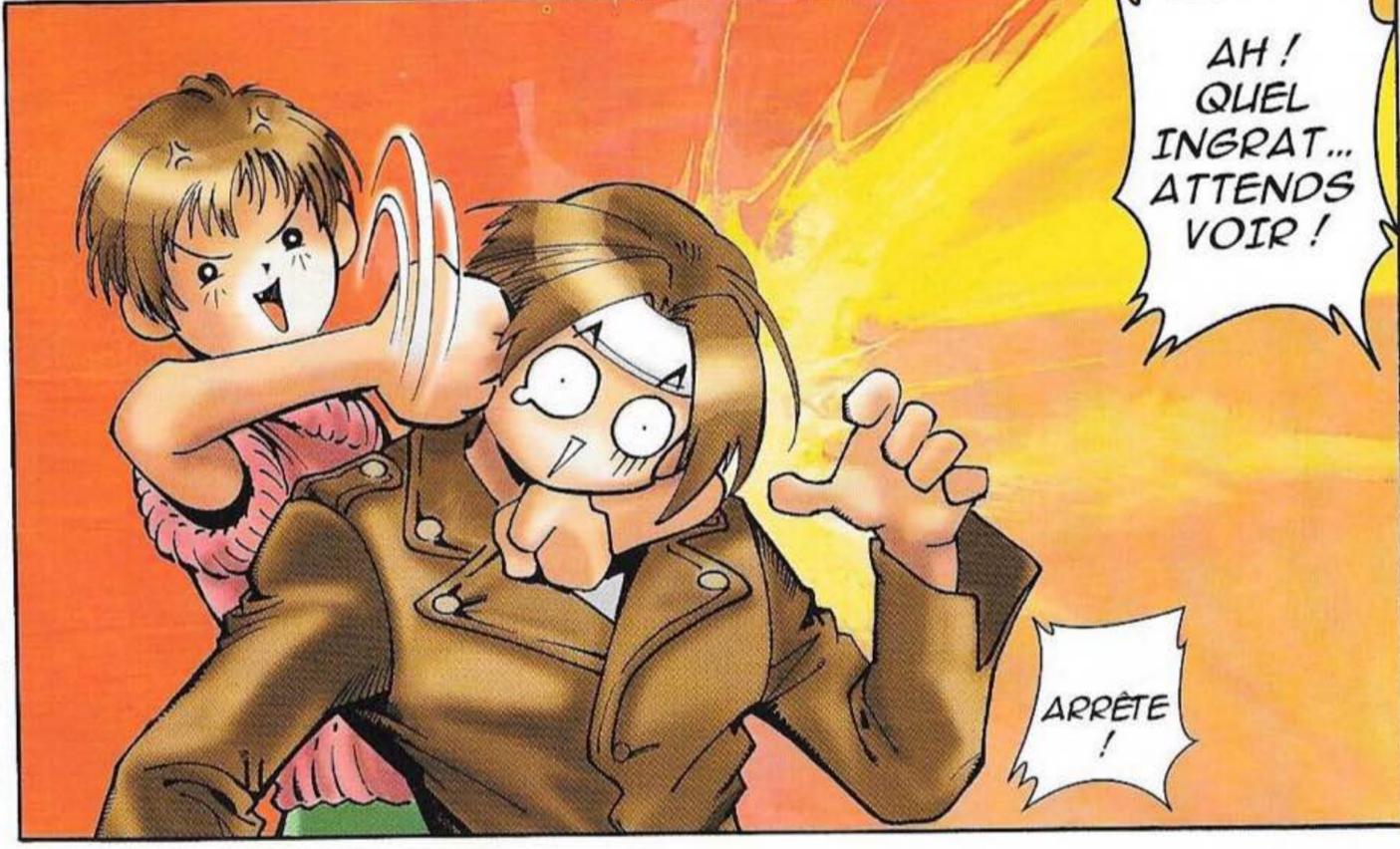


TU NE PEUX PAS FRAPPER AVANT D'ENTRER ? QUELLE IMPOLITESSE !

POURQUOI ES-TU SI DUR AVEC MOI ? TA DÉFAITE N'EST PAS DE MA FAUTE.... SI J'AVAIS SU, JE NE ME SÉRAIS PAS OCCUPÉE DE TOI !

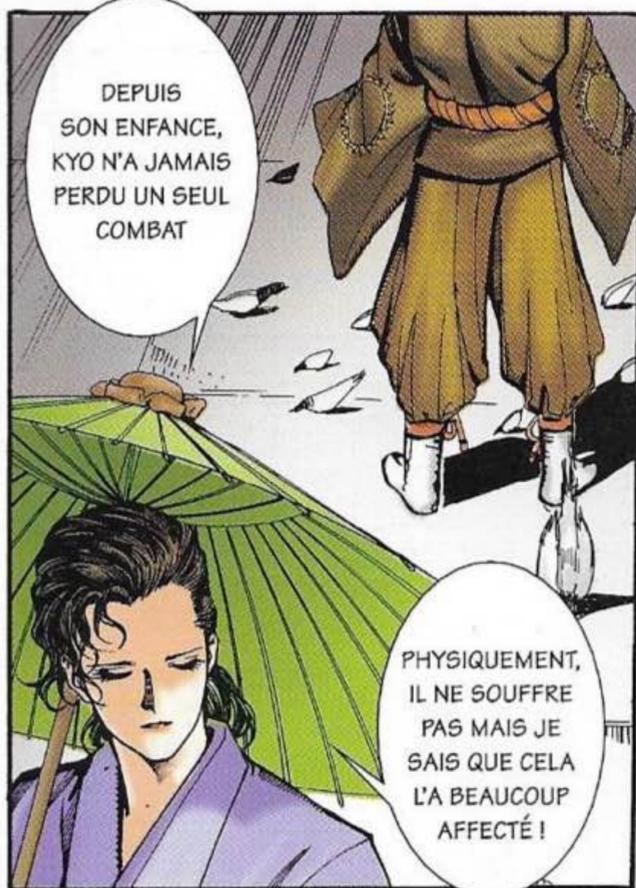


MAIS QU'EST-CE QU'ILS FONT ?



AH ! QUEL INGRAT... ATTENDS VOIR !

ARRÊTE !



DEPUIS SON ENFANCE, KYO N'A JAMAIS PERDU UN SEUL COMBAT

PHYSIQUEMENT, IL NE SOUFFRE PAS MAIS JE SAIS QUE CELA L'A BEAUCOUP AFFECTÉ !



ILS SONT ENCORE EN TRAIN DE SE CHAMAILLER !

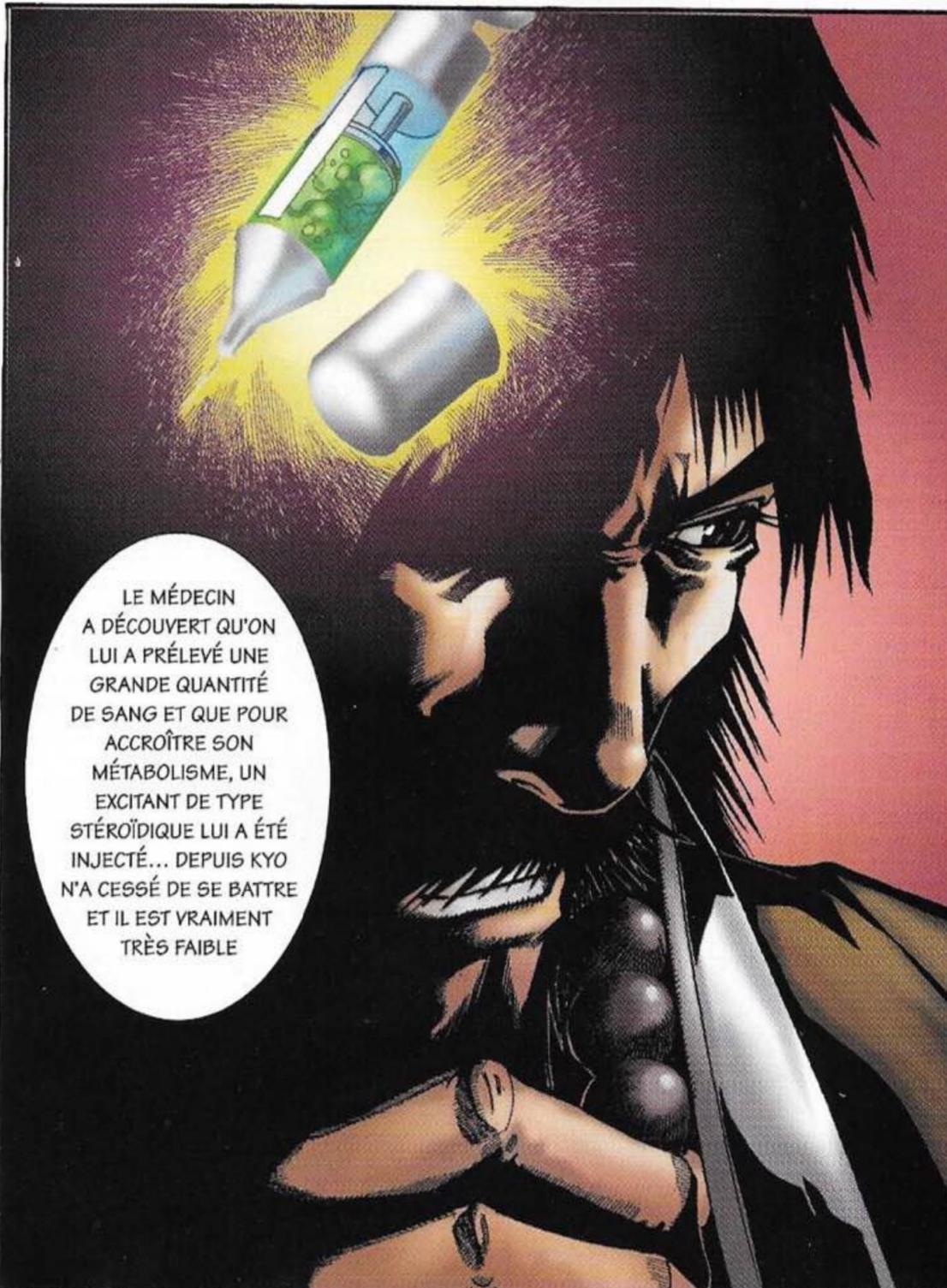
SI J'AVAIS SU, JE SERAIS MONTÉ EN PROFITER ...



CHÉRI, DIS-MOI CE QU'IL A !



MAIS ALORS...



LE MÉDECIN A DÉCOUVERT QU'ON LUI A PRÉLEVÉ UNE GRANDE QUANTITÉ DE SANG ET QUE POUR ACCROÎTRE SON MÉTABOLISME, UN EXCITANT DE TYPE STÉROÏDIQUE LUI A ÉTÉ INJECTÉ... DEPUIS KYO N'A CESSÉ DE SE BATTRE ET IL EST VRAIMENT TRÈS FAIBLE

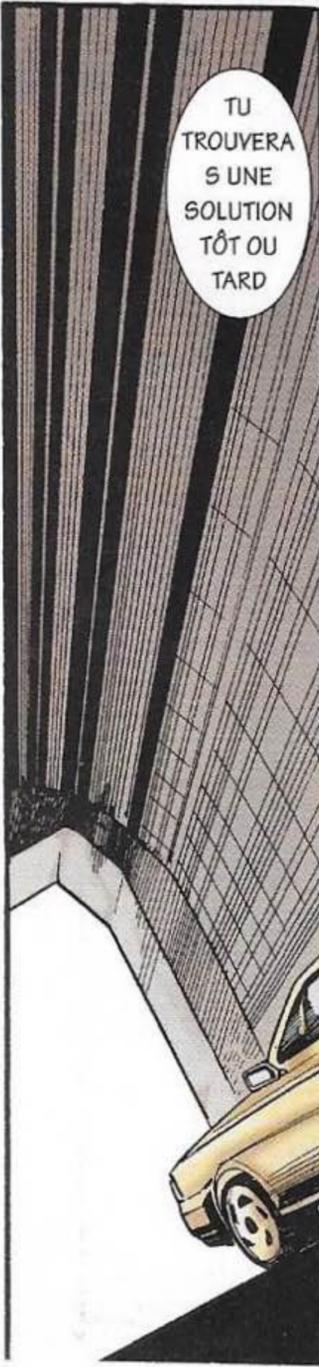


LES MÉDICAMENTS NE PEUVENT PAS TOUT SOIGNER... KYO A PERDU PRESQUE TOUTE CONFIANCE EN LUI ET LUI SEUL PEUT LA RETROUVER ! AVEC DE L'ENTRAÎNEMENT ET DE L'APPLICATION, JE PENSE QU'IL POURRA RETROUVER SES FORCES...



ALORS !
ENCORE EN
TRAIN DE
MÉDIRE SUR
MON COMPTE,
VIEILLE PEAU
!

KYO
!



TU
TROUVERA
S UNE
SOLUTION
TÔT OU
TARD



PAPA !
LES FLAMMES
DIVINES M'ONT
QUITTÉ...



NE T'EN
FAIS PAS
!



ENFIN...
LA FAMILLE
EST RÉUNIE !



VIENS
T'ASSEoir
À MES
CÔTÉS

YUKI,
LAISSONS-LES,
PRENONS
L'AUTRE
VOITURE



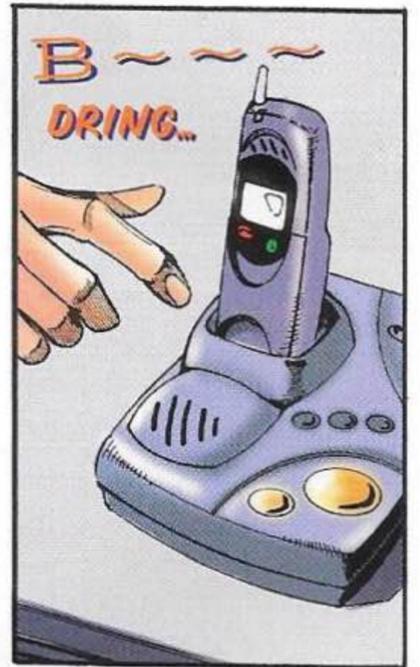
MAISON DES
KUSANAGI



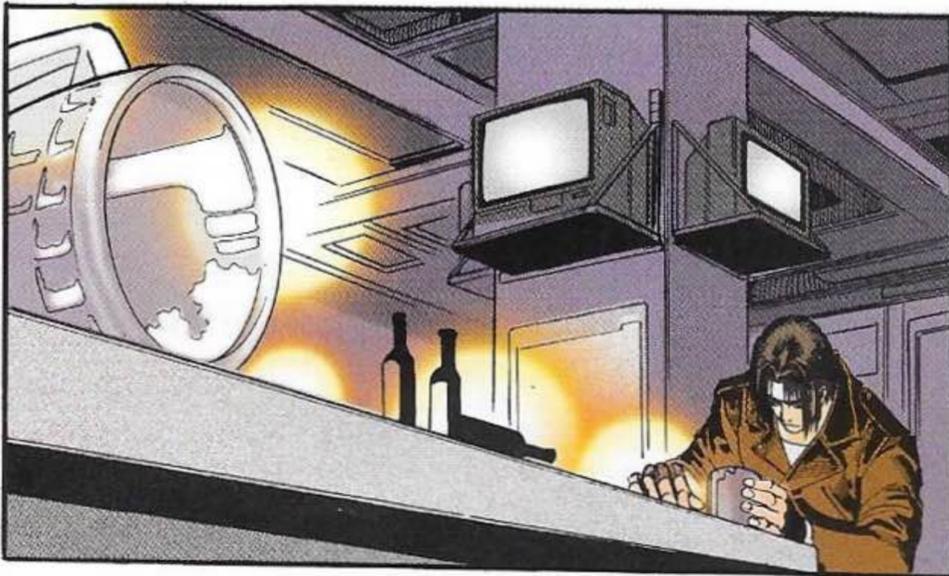
BELLE
MAMAN...
EST-CE QUE
KYO EST
LÀ ?



ICI
SHIZUKA
KUSANAGI



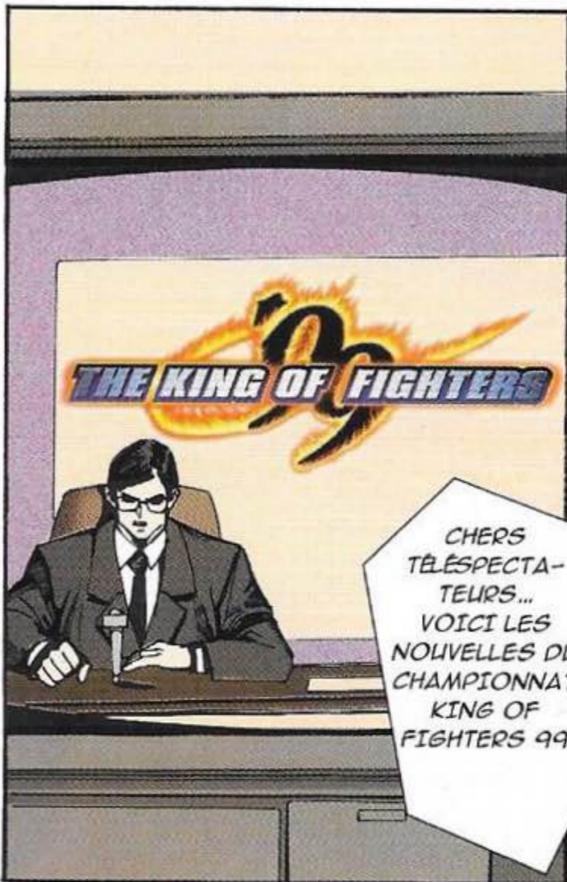
B ~ ~ ~
DRING..



JE NE
SAIS PAS... NE
T'INQUIÈTE PAS !
IL A BESOIN DE
DÉCOMPRESSER
...



AH, YUKI !
KYO EST SORTI,
IL RENTRERA
D'ICI PEU



CHERS
TÉLÉSPÉCTA-
TEURS...
VOICI LES
NOUVELLES DU
CHAMPIONNAT
KING OF
FIGHTERS 99



VERS
QUELLE
HEURE
ENVIRON ?



ÉQUIPE IKARI



ÉQUIPE FATAL FURY

TOUT D'ABORD LES CHANGEMENTS DE CETTE NOUVELLE ÉDITION... LES ÉQUIPES SERONT DÉSORMAIS COMPOSÉES DE QUATRE MEMBRES, EN VOICI LEUR COMPOSITION...



ÉQUIPE ART OF FIGHTING



ÉQUIPE NEW JAPAN



ÉQUIPE PSYCHO SOLDIERS

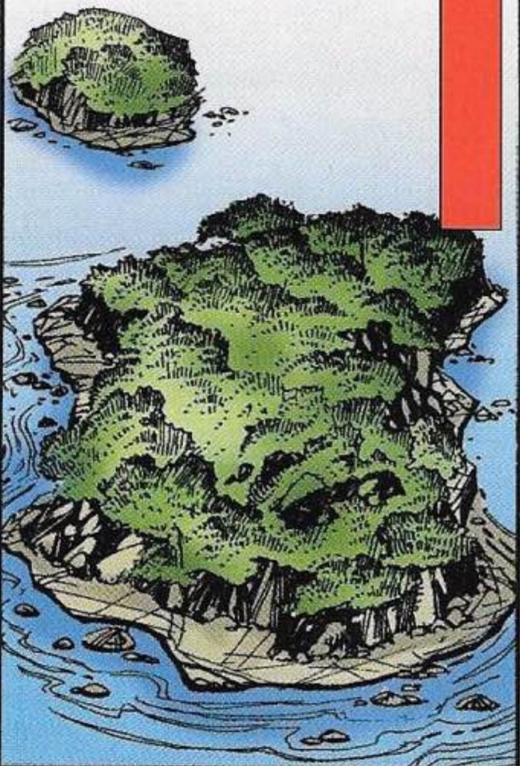


ÉQUIPE FEMALE FIGHTERS

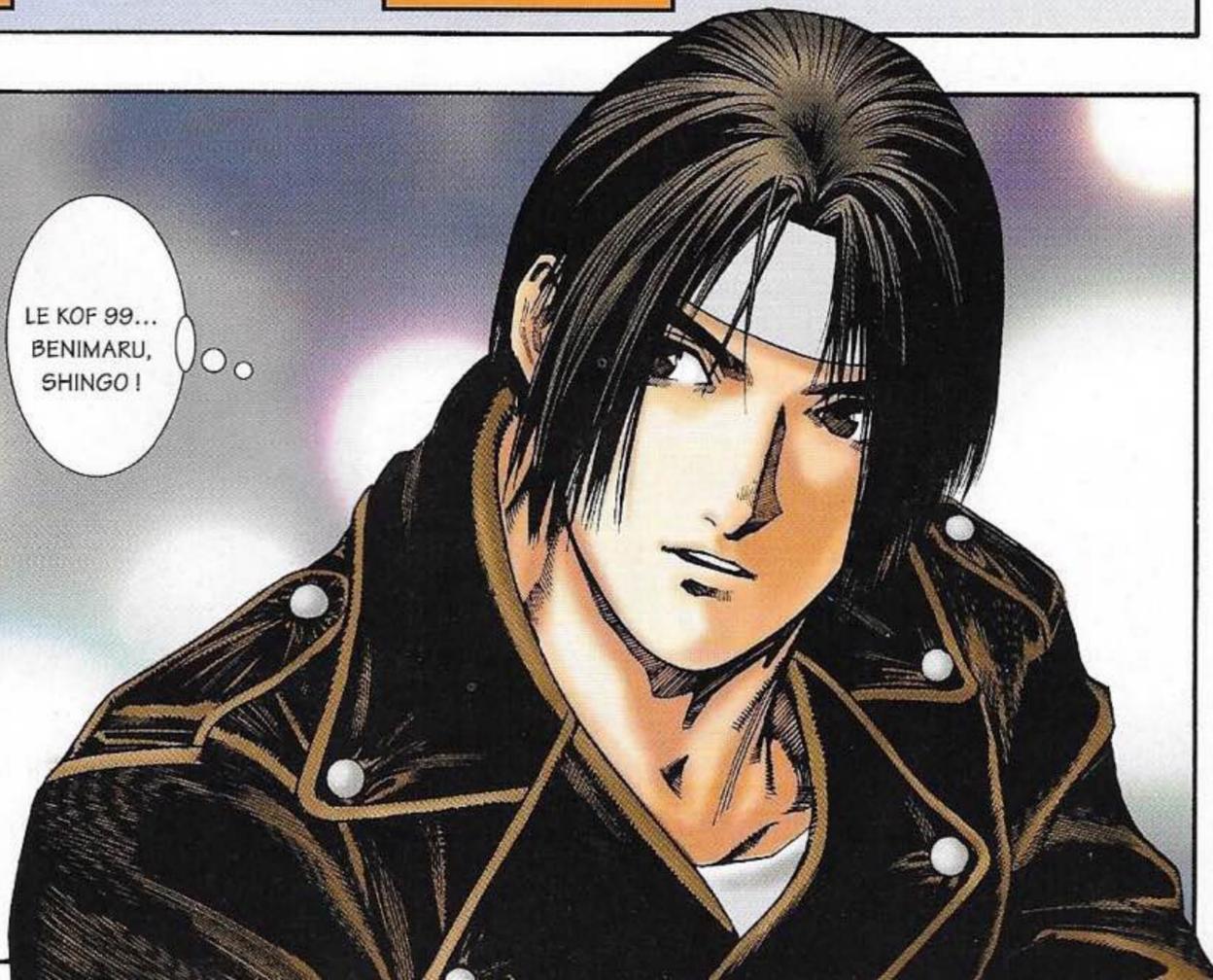


ÉQUIPE KOREA

UNE PETITE ÎLE D'AMÉRIQUE DU SUD



LE KOF 99... BENIMARU, SHINGO!

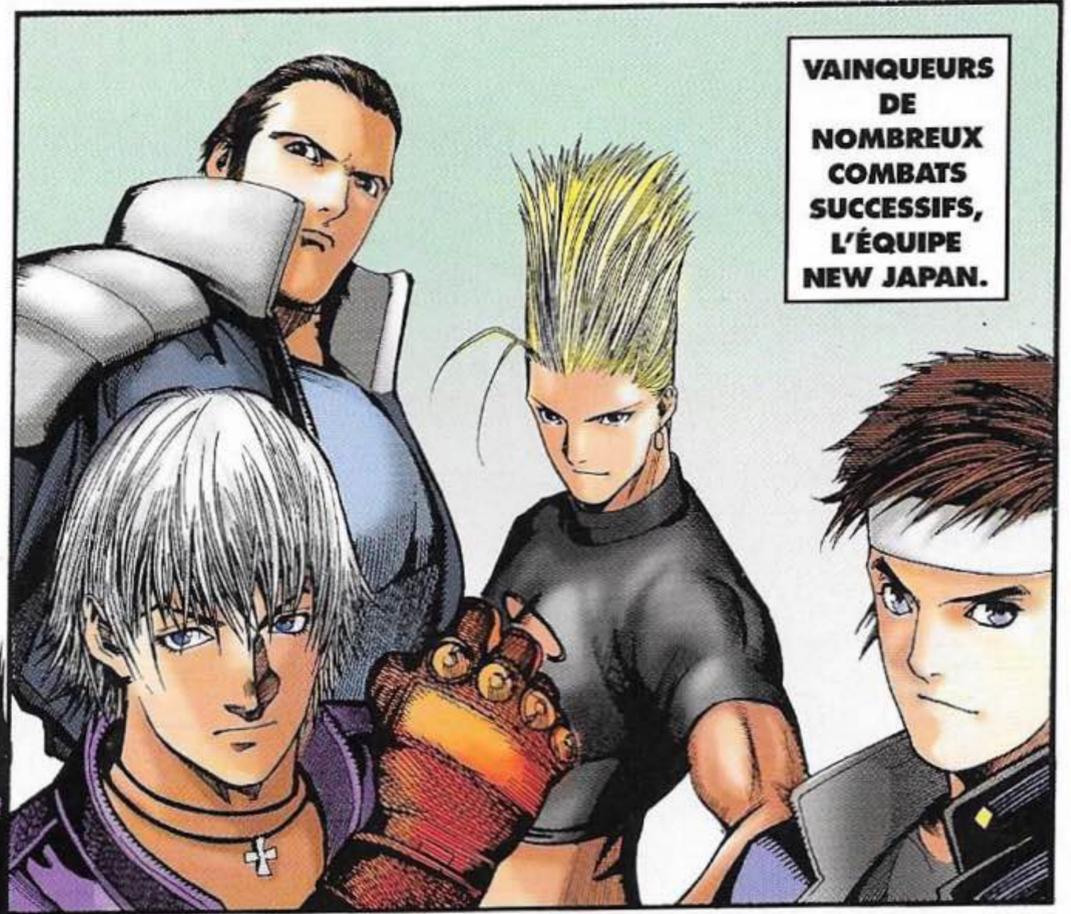


RESPONSABLE DE
LA BASE N.E.S.T.S.

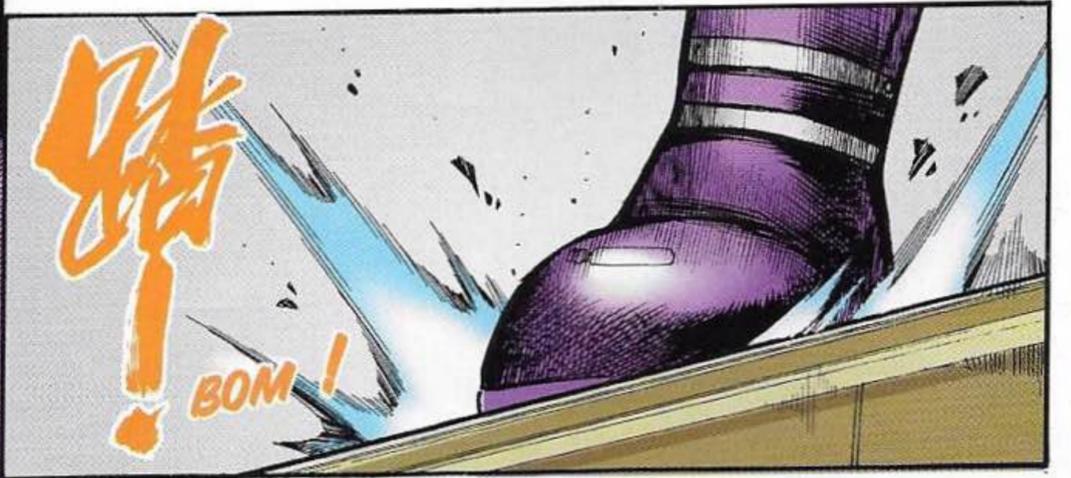
K
R
I
Z
A
L
I
D



CRR...
CRR...



VAINQUEURS
DE
NOMBREUX
COMBATS
SUCCESSIFS,
L'ÉQUIPE
NEW JAPAN.



FÉLICITATIONS,
JE SUIS VENU
VOUS ACCUEILLIR
DE LA PART DE
N.E.S.T.S.

A SUIVRE

Un super **DMANGAS** Hors-série Avec 2 Mega cadeaux

HORS-SERIE
DMANGAS



Fullmetal Alchemist
Les personnages

Yu-Gi-Oh!
Tous les jeux video



CADEAU
Un robot warrior
+ Un jeu de cartes mangas



OLIVE & TOM de A à Z



Un robot warrior



La carte des voyages de **SANGOKU**



Naruto
le démon renard



Un jeu de cartes mangas

En vente chez votre marchand de journaux

PRESE JOURNAL
T 04793-61 H - F: 6,50 € - RD
HS N° 61 novembre 2005
6,5 € DOM 8,5 €
BEL / LUX 7,5 €
13,50 FS 75 DH

Toute bonne série Shonen (genre Dragon Ball, Naruto...) se doit d'avoir son tournoi des arts martiaux. Shaman King n'échappe pas à cette règle. Le principe même est de participer au Shaman Fight, un grand tournoi qui réunit les meilleurs Shamans du monde, afin d'élire celui qui sera le nouveau Shaman King.

Qu'est-ce que le Shaman Fight ?

Le Shaman Fight est un immense tournoi d'arts martiaux version Shaman qui a lieu tous les cinq cents ans depuis près de 4500 ans. Les Shamans sont des êtres mystiques capables de communiquer avec la nature et les esprits. Ils ont pour mission de protéger le monde de la folie des hommes et aujourd'hui de la technologie. Le but de ce tournoi est de déterminer celui qui choisira le destin du monde pour les cinq cents années à venir. Certains veulent l'harmonie entre les humains et la nature alors que d'autres veulent tout simplement éliminer un maximum d'humains, afin que la nature prospère. Tous les Shamans sont les bienvenus à ce tournoi et peuvent tenter leur chance pour devenir le grand Shaman King. Ce dernier pourra contrôler le roi des esprits de la nature et aura ainsi de grands pouvoirs.

Comment se qualifier pour le Shaman Fight

Il y a une épreuve de sélection pour participer au tournoi. Celui qui veut être sélectionné doit affronter un Patch. C'est une sorte de Shaman de catégorie supérieure dont le travail est de veiller sur les Shamans normaux. Le but du challenger est de toucher un Patch en moins de dix minutes pour recevoir une sorte de brassard appelé Cloche de l'Oracle. C'est le passeport qui donne le droit de participer au tournoi des Shamans. Le brassard est très grand, un peu comme le Duel Disc dans Yu Gi Oh! et prend tout l'avant-bras. Il y a un écran digital qui indique le lieu et l'adversaire du prochain duel. Les Shamans sélectionnés devront se rendre par leurs propres moyens sur l'île des Patch. Cette île est à 800 km à l'ouest de Tokyo. C'est une île déserte l'hiver qui accueille les touristes de l'été dans son complexe hôtelier. Les habitants de l'île vivent de la pêche grâce à son petit port.

Les règles du Shaman Fight

Pour participer au Shaman Fight, il faut faire partie d'une équipe de trois Shamans. C'est un match sans limite de temps de trois contre trois, où chacun a le droit d'utiliser le fantôme de son choix. Les perdants sont ceux qui ont épuisé leur Oversoul, ceux qui sortent du ring ou ceux qui abandonnent. L'arène est un carré délimité par quatre totems qui empêchent toute intrusion.

Déroulement du tournoi

Il y a 63 Shamans répartis dans 21 équipes. Ils vont devoir s'affronter en quatre groupes qui verront s'affronter deux équipes de deux en finale.

Équipe 1 : Icemen Pino, Zoria et Cardimahide

Équipe 2 : Funbari Onsen Team Yoh, Ryu et Faust

Équipe 3 : Tsukigumi Zang Ching, Tarvein et Big Guy Bill

Équipe 4 : The Ren Ren, Horohoro et Chocolive

Équipe 5 : Tsuchigumi Peyote et Les Boz

Équipe 6 : Mio Yainage, Jackson, Cado

Équipe 7 : Mariachi Frisch, Bourbon, Rameau

Équipe 8 : Kabbalah ers Mikihisa, Reoseb et Seyrarm

Équipe 9 : X-II Larky, Denvat et Pof

Équipe 10 : Thaiti 800 (inconnus pour l'instant)

Équipe 11 : Ten (inconnus pour l'instant)

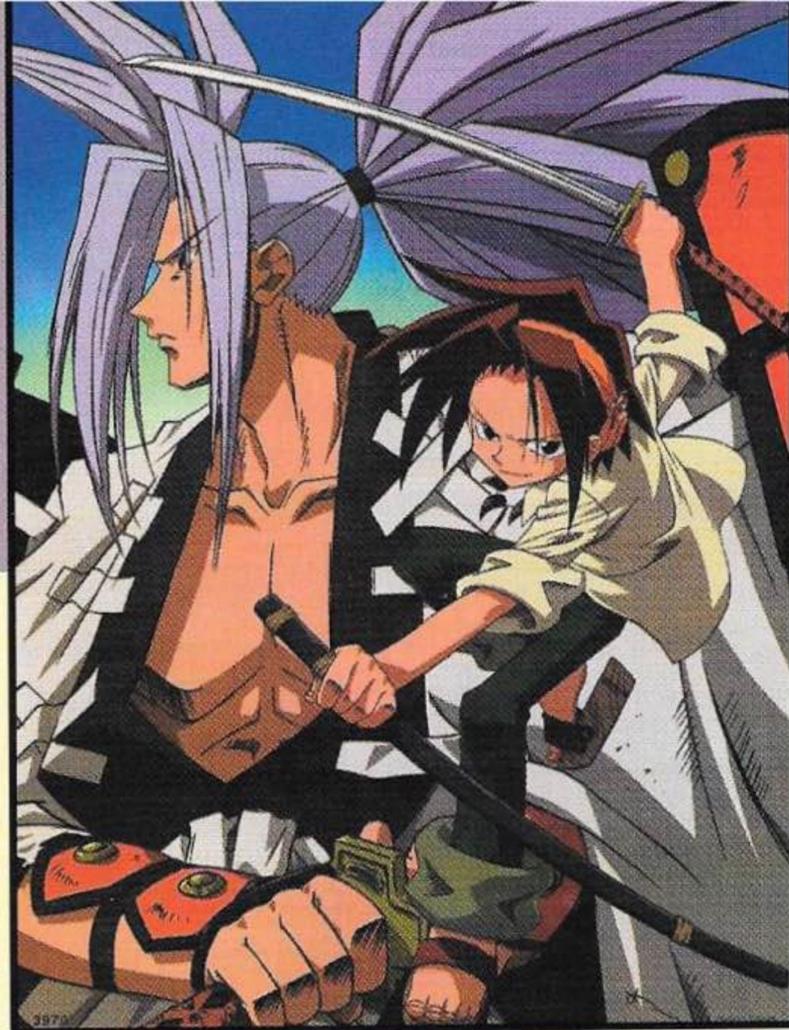
Équipe 12 : Cow boys Neyra, Michiko (inconnus pour l'instant)

Équipe 13 : Nyorai Sati, Komeri, Daiei

Équipe 14 : Nazca Takagi, Wataru (inconnus pour l'instant)

Équipe 15 : Nils Anatel, Khafre et Nakht

Équipe 16 : X-I Iron Maiden Jeanne, Marco et Lyserg



Équipe 17 : T-Production Miracle T, Kaizer T, Bukkirar T

Équipe 18 : Hanagumi Kanna, Mathilda et Marie

Équipe 19 : Magical Princess Little Red, Samansa, Marlin

Équipe 20 : X-III Bunstar, Kevin et Meene

Équipe 21 : Hoshigumi Hao, Opacho et Rackist

Le déroulement du tournoi et ses participants

Combat 1 : Icemen contre Funbari Onsen Team
Le vainqueur affronte : Tsukigumi

Combat 2 : The Ren contre Tsuchigumi
Le vainqueur affronte : Mio

Combat 3 : Mariachi

contre Kabbalah Ers
Le vainqueur affronte : X-II

Combat 4 : Thaiti 800 contre Ten
Le vainqueur affronte :

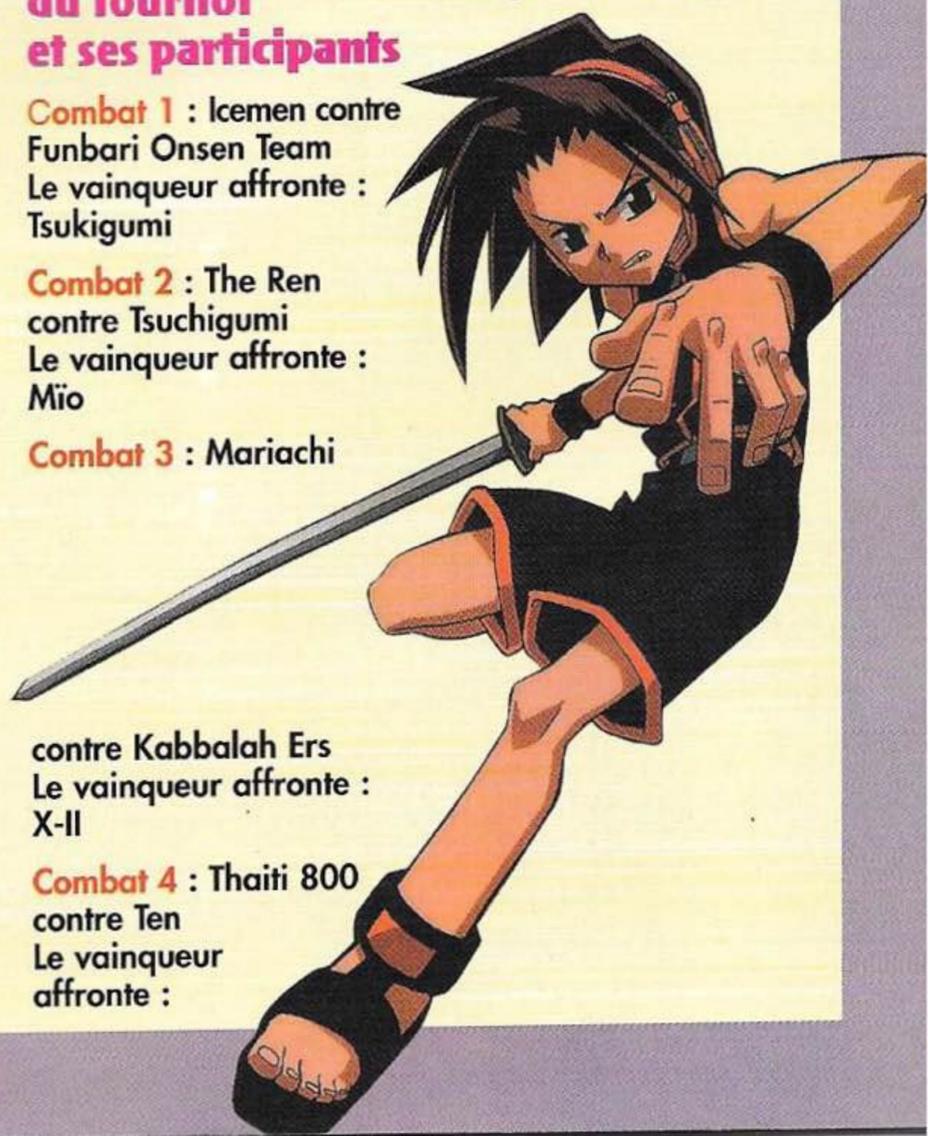
vainqueur du combat 3

Combat 5 : Cow boys contre Nyorai
Le vainqueur affronte : Nazca

Combat 6 : Nils contre X-I
Le vainqueur affronte : vainqueur du combat 5

Combat 7 : T-Production contre Hanagumi
Le vainqueur affronte : Magical Princess

Combat 8 : X-III contre Hoshigumi
Le vainqueur affronte : vainqueur du combat 7



VOUS ALLEZ ENFIN POUVOIR JOUER AU MAÎTRE DE GUERRE, CAR ADVANCE WARS ARRIVE EN FORCE SUR DS. COMME LES PRÉCÉDENTS OPUS, CE TROISIÈME VOLET ET UN JEU DE STRATÉGIE, VOUS DÉPLOYEZ VOTRE ARMÉE TOUR APRÈS TOUR COMME AUX ÉCHECS. TOUS LES AVANTAGES QUE LA DS A, PAR RAPPORT À LA GAME BOY ADVANCE, VONT VOUS PERMETTRE DE DEVENIR UN VRAI CONQUÉRANT.

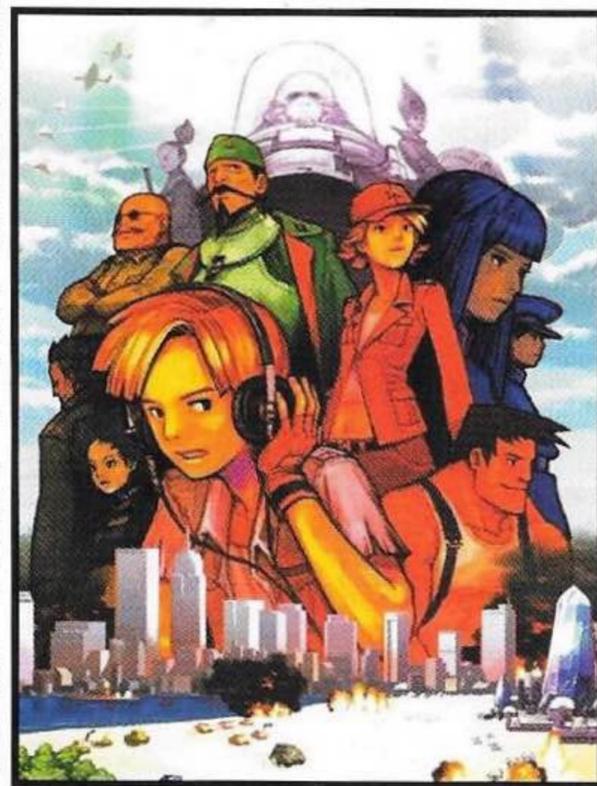


→ **Advance Wars** débarque donc maintenant sur Nintendo DS, grâce aux deux écrans de la console, mais aussi grâce à l'écran tactile, car vous pourrez mieux diriger votre armée et du coup avoir une parfaite prise en main sur vos soldats. Cette suite est la meilleure des trois volets.

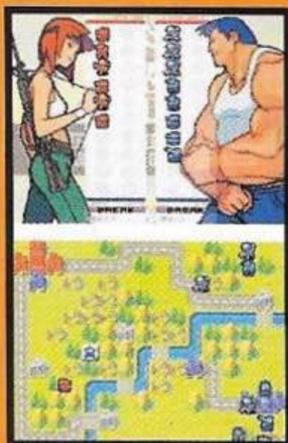
L'histoire
 Quelques mois seulement sont passés depuis la fin de la guerre de Macro Land. L'armée de Black Hole ayant été battue, la

paix règne enfin et cela, on le doit au courage d'Andy et Nell, mais aussi à de nombreux généraux. Tout semblait aller pour le mieux lorsqu'une nouvelle guerre éclata sur le continent d'Omega Land. L'armée de Black s'est remise sur pied à une vitesse incroyable. La guerre fait de nouveau rage et il faut très rapidement réagir. Tous les soldats sont prêts afin d'affronter

l'armée de Black Hole qui est de retour avec à sa tête un ennemi totalement inconnu.



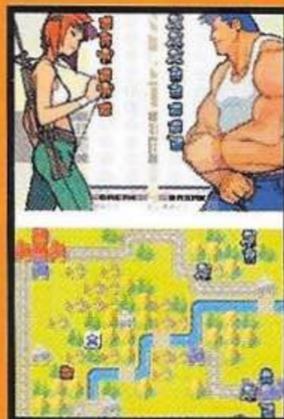
→ **UNITÉS ET TERRAINS**



Unités
 Pour gagner votre guerre, vous pourrez utiliser plusieurs types d'unité. Les unités sont divisées en trois catégories, unités terrestres (infanterie, tank, lance-missiles...), unités aériennes (chasseur, hélicoptère...etc), unités navales (cuirassé, destroyer, sous-marin...)



Terrains
 Avant le combat, étudiez bien les terrains. Si vous êtes bon général, vous vous servirez du terrain pour, par exemple, vous cacher dans la forêt ou vous mettre dans un endroit dur à atteindre comme la montagne.



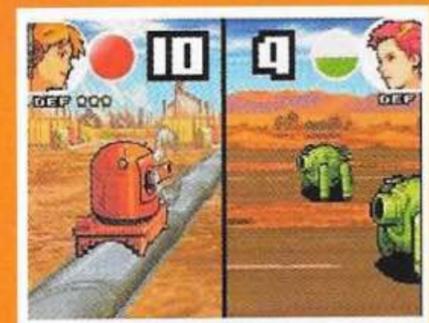
Combats sur tous les fronts

Lors de vos guerres, vous serez amené à vous battre sur tous les fronts. Que ce soit sur terre ou dans les airs, l'ennemi est partout donc soyez sur vos gardes. Comme dans les volets précédents, le brouillard peut vous jouer des tours en vous empêchant de voir où sont cachés vos ennemis. Méfiez-vous aussi des sous-marins qui ont une fâcheuse tendance à se cacher sous l'eau.



→ CONTRÔLE AU STYLET

Tout d'abord, que vous ayez déjà joué au jeu ou pas, rassurez-vous, car les premiers niveaux sont faits pour vous apprendre à contrôler votre armée.



La grande nouveauté dans ce troisième opus, c'est bien l'écran tactile et le stylet qui vous permettent une manipulation plus ergonomique. Bien sûr, vous pouvez toujours jouer avec la croix directionnelle, mais le stylet est vraiment très pratique, vous pourrez ainsi encore mieux commander votre armée.



Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Stratégie
Participants : 1 à 8 joueurs
Difficulté : Variable
Machine : Nintendo DS

→ 28 MISSIONS



Pour arriver à finir votre jeu, vous devrez réussir vingt-huit missions toutes diffé-

rentes les unes des autres. L'objectif de votre mission sera, la plupart du temps, de détruire l'armée ennemie ou de vous emparer de son Q.G., Mais il peut vous arriver aussi de continuer une guerre déjà commencée. Votre but peut-être alors, de survivre le temps que les renforts arrivent ou de maintenir en vie un appareil qui contient des informations sur l'ennemi.

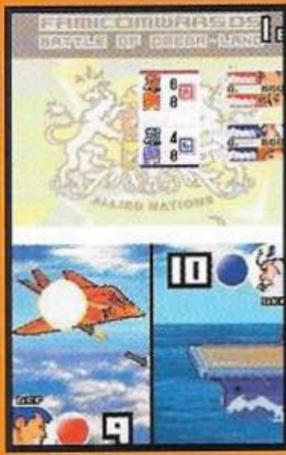


→ GÉNÉRAUX

Au début de votre mission, vous pourrez choisir votre général.



Ce choix est très important pour mener à bien votre mission. Chacun d'entre-eux possède des capacités différentes, ils ont aussi un milieu naturel où ils se sentent plus à l'aise. Si vous faites le bon choix, vous aurez alors un avantage tactique indéniable sur l'ennemi.



→ POUVOIRS ET SUPER POUVOIRS

À chacun des tours que vous jouerez, une jauge en forme de six étoiles se remplira. Une fois que trois d'entre-elles seront remplies, vous aurez un pouvoir spécial qui varie selon le général que vous incarnez. Le super pouvoir, c'est lorsque vous avez rempli les six étoiles. À noter que vous pouvez avoir deux pouvoirs en même temps, sur les missions où vous jouerez avec plusieurs généraux.



→ LEUR AVIS

Babour

La série des Advance Wars est passionnante. Il est rare que les jeux de stratégie me plaisent, car leur principe de jeu est complexe, dans cet opus aucun problème.

Pascal

Ce troisième volet est pour moi une réussite totale, le stylet de la DS apporte un plus dans la maniabilité, ce que les anciens opus n'avaient pas.

MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 19/20

Avec le stylet des fausses manip' sont possibles.

● **Durée de vie** → 18/20

28 missions, plus le mode multi-joueur, de quoi jouer des heures.

● **Son** → 17/20

La bande-son du jeu passe assez inaperçue.

● **Graphisme** → 18/20

Le jeu est un peu plus beau que les deux autres volets, surtout sur l'animation.

● **Intérêt** → 18/20

Ce troisième volet est de loin le meilleur, fan ou pas de la série, vous devriez essayer l'aventure ADvance Wars.

DEPUIS LE FAMEUX TETRIS AUQUEL TOUT LE MONDE A DÉJÀ JOUÉ PENDANT DES HEURES, ON S'ATTEND TOUJOURS À VOIR DÉBARQUER UN JEU QUI SERAIT CAPABLE DE LE REMPLACER. LA LÉGENDE METEOS EST SÛREMENT LE JEU QUI EST LE PLUS APTE À DÉTRÔNER LE ROI DU JEU DE RÉFLEXION.



Fiche technique

Éditeur : Bandai
Genre : Réflexion
Participants : 1 à 4 joueurs
Difficulté : Variée
Machine : Nintendo DS

L'HISTOIRE

Normalement, dans un jeu de ce type, il n'y a pas d'histoire, mais pour vous donner encore plus envie de réussir, les concepteurs ont ajouté un petit scénario. Toute la galaxie court un grand danger, une planète du nom de Meteo envoie à travers l'espace des blocs appelés des Meteos, ces blocs détruisent tout sur leur passage.

Par hasard, trois Meteos se mettent côte à côte, une réaction bizarre se produit, les trois blocs sont repartis dans l'autre sens.

→ PRINCIPE DU JEU

Le principe du jeu est simple, il vous faut aligner trois Meteos pour les envoyer vers le haut. Les blocs tombent du ciel, il vous faudra faire vite, car une fois que les Meteos arrivent en haut de votre écran,



vous avez perdu. Vous, pouvez choisir de jouer soit avec le stylet, soit avec la croix analogique. Inutile de vous dire que le stylet vous permettra de beaucoup mieux diriger vos Meteos.

→ LES METEOS

Les Meteos sont des blocs de couleurs différentes qui tombent du ciel, chaque couleur correspond à un élément qui compose le Meteos. Par exemple, le rouge représente le feu, le bleu correspond à l'eau... Dans certains niveaux, on vous demandera d'aligner certaines couleurs, sinon les Meteos ne repartiront pas vers leurs planètes.



→ LEUR AVIS

Babour

Les jeux de réflexion me font mal à la tête, celui-ci m'a aussi donné la migraine.

Pascal

Je préfère de loin Tetris, même si Meteos est un bon jeu de réflexion.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Enfantine, même pour un nouveau-né.
- **Durée de vie** → 18/20
Vous ne vous passerez plus de votre DS.
- **Son** → 17/20
La musique risque de vous angoisser dans les moments intenses.
- **Graphisme** → 17/20
Pas besoin d'avoir des graphismes spectaculaires pour ce genre de jeu.
- **Intérêt** → 18/20
Loin de détrôner Tetris, Meteos va vous faire travailler les méninges.

VOUS AVEZ TOUJOURS RÊVÉ D'AVOIR UN CHIEN, MAIS VOS PARENTS ONT TOUJOURS ÉTÉ CONTRE, NINTENDO A PENSÉ À VOUS AVEC NINTENDOG. DANS CE JEU, QUI N'APPARTIENT À AUCUNE CATÉGORIE, VOUS DEVREZ VOUS OCCUPER DE CHIENS VIRTUELS, COMME SI C'ÉTAIT DE VÉRITABLES ANIMAUX VIVANTS.

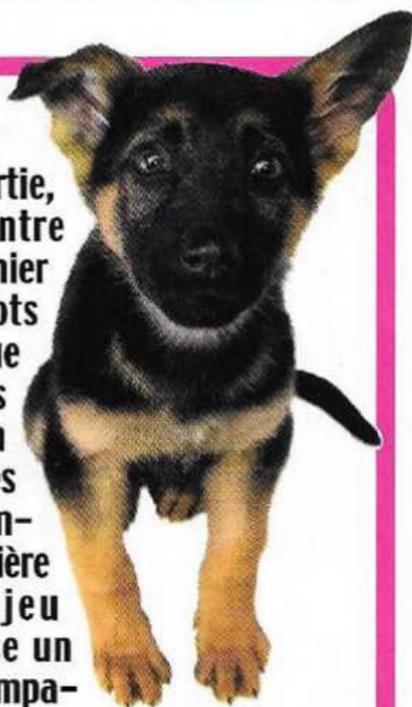


Fiche technique

Éditeur : Nintendogs
Genre : Inconnu
Participants : 1 à 2 joueurs
Difficulté : Absente
Machine : Nintendo DS

Choix du toutou

Lorsque vous commencez votre partie, il vous faudra faire le choix entre plusieurs races de chiots. Le premier choix est le plus dur, car les chiots sont tous plus mignons les uns que les autres. Votre choix fait, vous pourrez plus tard revenir au magasin acheter un autre chien, mais faites attention, car tous les chiens ne s'entendent pas entre eux. C'est la première



fois qu'un jeu vous propose un animal de compagnie aussi réel, la réaction des chiens est, elle aussi, très réaliste.

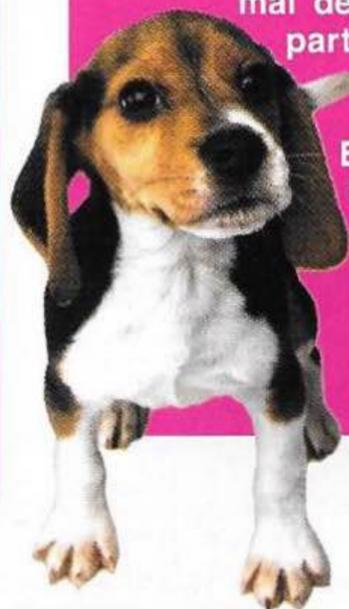


→ COMMENT JOUER

Le jeu se joue essentiellement avec l'écran tactile. Servez-vous donc uniquement de votre doigt ou du stylet. Pour jouer avec votre chien ou simplement pour le caresser, frottez l'écran de la DS doucement. Inutile de frotter comme un bourrin, cela risque de déplaire à votre animal de compagnie.



Après plusieurs parties de Nintendog, vous serez entièrement familiarisé avec l'écran tactile de votre console. En fait, le jeu est un très bon entraînement pour vous habituer à la manipulation de votre DS.



→ S'OCCUPER DU CHIOT

Si vous voulez être aimé par votre animal de compagnie, il va falloir bien s'occuper de lui. Il est hors de question de juste lui donner à manger et à boire et de le laisser seul dans son coin après. Votre chien a besoin de jouer, d'être lavé, de faire ces besoins, de ne pas se sentir seul... Tout comme pour un vrai chien, il va falloir lui donner un nom, grâce au micro



de la DS vous pourrez enregistrer des ordres. Ce système révolutionnaire permettra à votre chiot d'obéir aux ordres que vous lui donnerez de vive voix.



→ LEUR AVIS

Babour

À partir de maintenant, ma DS est continuellement allumée, afin que je puisse toujours être là pour mon animal virtuel. J'ai vraiment adoré Nintendog.

Pascal

Nintendog est le jeu le plus bizarre auquel j'ai joué. Je préfère de loin un vrai chien à un animal virtuel, même si au moins, on n'a pas à le promener.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Aucun problème.
- **Durée de vie** → 19/20
La durée de vie est illimitée.
- **Son** → 17/20
Un peu saoulant au bout d'un moment.
- **Graphisme** → 18/20
Les chiens sont très mignons.
- **Intérêt** → 18/20
Nintendog est un jeu très particulier qui vous plaira forcément. En plus, si vous aimez les expériences nouvelles, c'est le jeu qu'il vous faut.

DANS LA SÉRIE DES JEUX QUI SORTENT DU COMMUN, FAHRENHEIT FAIT PARTIE SANS DOUTE DES TROIS JEUX LES PLUS SPÉCIAUX. SI VOUS AIMEZ LES JEUX D'ENQUÊTES ET DE SCIENCE-FICTION, VOUS SEREZ FORCÉMENT CONQUIS PAR FAHRENHEIT QUI RISQUE DE VOUS SURPRENDRE MAIS AUSSI DE VOUS FAIRE PEUR. CETTE EXPÉRIENCE INÉDITE PLAIRA AUX JOUEURS QUI AIMENT LE SURNATUREL ET LA NOUVEAUTÉ.



Fiche technique

Éditeur : Atari
Genre : Aucun
Participant : 1 joueur
Difficulté : Mal gérée
Machine : X-Box

L'HISTOIRE

Un soir, dans un petit resto, Lucas jeune employé de banque mange son repas tranquillement. Tout d'un coup, une force maléfique s'empare de lui et le pousse à commettre le meurtre d'un homme dans

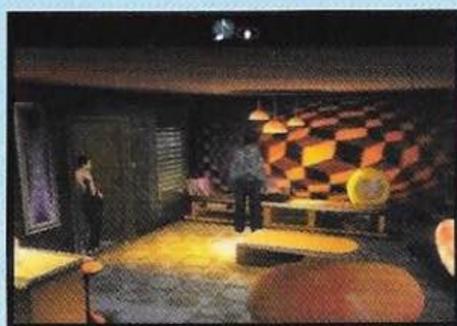


les toilettes du restaurant. Paniqué, Lucas s'enfuit avant que l'on découvre son crime. Lucas ne comprend pas ce qui s'est passé, il n'a jamais fait de mal à une mouche, pourtant c'est bien lui qui a tué l'homme. Qui était l'homme qui est mort ? Qu'est-ce qui l'a poussé à commettre ce crime ? Toutes ces questions, Lucas va devoir y répondre pour prouver son innocence à la police qui vient de découvrir le meurtre.



→ FLIC OU VOYOU

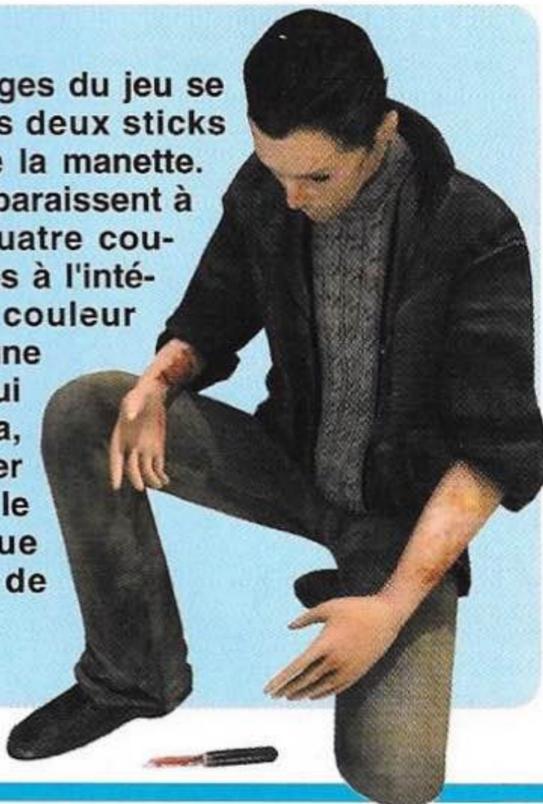
Dans le jeu, vous jouerez soit avec le meurtrier soit avec les deux policiers qui mènent l'enquête. Lorsque vous jouez avec le meurtrier, il va falloir faire bien attention à ne pas laisser un indice derrière vous. Lorsque vous jouerez avec les policiers, vous devrez mener à bien votre enquête, sans oublier que le tueur est innocent. Lorsque vous recommencerez le jeu, vous pourrez ne plus faire les mêmes erreurs qu'avant.



→ BIEN JOUER



Certains passages du jeu se jouent avec les deux sticks analogiques de la manette. Deux ronds apparaissent à l'écran avec quatre couleurs différentes à l'intérieur. Chaque couleur représente une direction différente. Dès qu'une couleur s'allume, appuyez sur la direction qui correspond. Cela a l'air tout bête comme ça, mais arriver à appuyer au bon moment sur le bon stick analogique va vous demander de l'entraînement.



→ LEUR AVIS

Babour

Le jeu est très bien, il m'a plu mais c'est vraiment dommage que la difficulté soit mal gérée.

Pascal

J'ai adoré le jeu mais le problème c'est que par moments sans comprendre pourquoi la difficulté devient super hard.

D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20
La manip' est bien, c'est le jeu qui est dur.
- **Durée de vie** → 18/20
Longue, dûe aux nombreuses fins différentes.
- **Son** → 18/20
La musique est de très grande qualité.
- **Graphisme** → 16/20
Bon graphiquement, le jeu est très simple.
- **Intérêt** → 19/20
Voici un très bon jeu aussi original qu'amusant. À ne pas mettre entre toutes les mains quand même, car certains passages sont assez durs.

HELLO KITTY ROLLER

D. MANGAS Jeux vidéo

POUR TOUS CEUX QUI ONT LE PETIT CHAT BLANC SUR LEUR SAC OU LEUR T-SHIRT, EMPIRE INTERACTIVE A FAIT UN JEU SUR HELLO KITTY POUR VOUS FAIRE VISITER LE MONDE FÉRIQUE DU CHAT LE PLUS CONNU DU MONDE.

Fiche technique

Éditeur : Empire Interactive
Genre : Plate-forme
Participant : 1 joueur
Difficulté : Facile
Machine : X-Box



L'HISTOIRE

Alors que la paix règne, qu'il n'y a aucun nuage dans le ciel et que les petits oiseaux chantent ; les méchants Blocks ont envahi la ville de Sanrio sans raison particulière. La petite chatte mascotte d'Hello Kitty accompagnée de Badtz-Maru le pingouin vont devoir tout faire pour vaincre le Roi Block.



→ LE JEU

Pas si facile que l'on pourrait le penser, Hello Kitty Roller Rescue est un jeu d'action et de plate-forme. Pour finir le jeu, vous devrez venir à bout de 16 destinations différentes qui vous feront visiter le monde d'Hello Kitty.



→ Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Un jeu d'enfant.
- **Durée de vie** → 17/20
Un jeu très facile.
- **Son** → 17/20
La musique est agréable.
- **Graphisme** → 17/20
Le design est simple et efficace.
- **Intérêt** → 15/20
Le jeu est sympathique, mais il s'adresse essentiellement aux très jeunes enfants.



→ AVIS

Babour

L'univers d'Hello Kitty m'a conquis, grâce à son design accrocheur et sa simplicité relaxante.

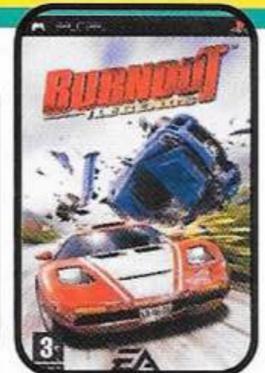
BURNOUT LEGENDS

D. MANGAS Jeux vidéo

BEAUCOUP DE GENS PENSENT QU'IL N'Y A QUE DES JEUX DE VOITURES SUR PSP, ILS N'ONT PAS TOUT À FAIT TORT, CAR VOICI LE LÉGENDAIRE BURNOUT QUI DÉBARQUE SUR LA CONSOLE PORTABLE.

Fiche technique

Éditeur : Electronic Arts
Genre : Course
Participants : 1 à 6 joueurs
Difficulté : Moyenne
Machines : PSP



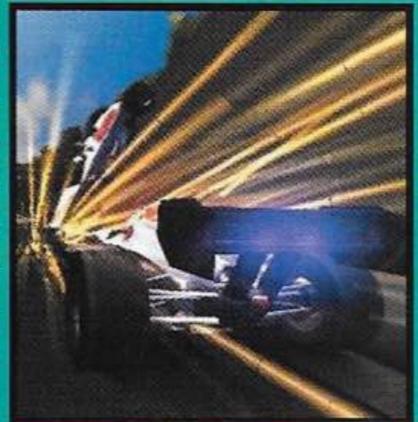
L'HISTOIRE

Petit cours de rat-trapage pour les retardataires qui ne connaissent pas Burnout. Le but du jeu est bien sûr d'arriver premier de la course, mais ce n'est pas tout, pour vous aider, il y a des turbos que vous récupérez en conduisant le plus dangereusement possible.



→ LE JEU

Le passage de la console de salon à la console portable ne s'est pas fait sans dégât. Par exemple graphiquement, le jeu est beau, mais le décor s'affiche parfois très tard, ce qui fait quelques clignes plutôt désagréables.



→ Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Il est très agréable de jouer à un jeu aussi maniable.
- **DURÉE DE VIE** → 18/20
Quel plaisir de jouer et de re-jouer.
- **Son** → 18/20
La musique vous rythme les courses.
- **Graphisme** → 17/20
Extraordinaire pour une console portable.
- **Intérêt** → 18/20
Aussi bon que sur une console de salon.

→ AVIS

Babour

Je suis super fan de ce jeu de course, où l'on frôle l'accident à tout moment.

multimédia

Toutes les nouveautés

Shaman King Power of Spirit

Ce jeu, adapté du célèbre manga éponyme, sort en même temps qu'un jeu Game Boy du nom de Shaman King Master of Spirits. Shaman King met en scène Yoh Asakura, un jeune shaman capable de communiquer avec les fantômes et les esprits. Il s'agit d'un jeu de combat avec une grande partie de stratégie.
Pour PS2.



Capcom Classics Collection

Dans ce CD spécial, Capcom vous propose de redécouvrir 20 grands classiques du jeu vidéo. Vous trouverez des jeux comme 1942, 1943, 1943 Kai, Bionic Commando, Commando, Exced Exes, Final Fight, Forgotten Worlds, Ghosts'n



Goblins, Ghouls'n Ghosts, Gun Smoke, Legendary Wings, Mercs, Pirate Ship Higemaru, Section Z, SonSon, Street Fighter II, Super Ghouls'n Ghosts, Trojan et Vulgus.
Pour PS2, X-Box.

Harry Potter et la Coupe de feu

À l'occasion de la sortie du quatrième film des aventures de Harry Potter, un nouveau jeu reprenant la trame est annoncé. Vous participerez à trois épreuves liées à la Coupe de feu, soit l'œuf de dragon, le lac ou le labyrinthe. Dans ce nouvel opus, vous pourrez indifféremment augmenter les capacités des trois protagonistes.

Pour PC, PS2, Game-Cube, PSP, Nintendo DS, GBA.

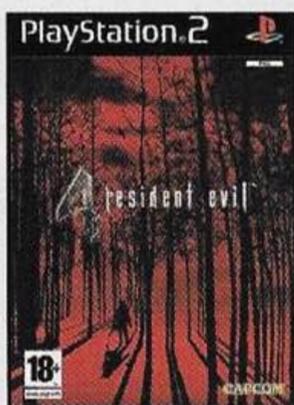


Resident Evil 4

Après une longue attente, le plus réussi des jeux Resident sort en France sur PS2. Le jeu est sensiblement le même que sur GameCube, mais les concepteurs y ont rajouté des détails comme une nouvelle arme ou de nouveaux costumes pour Leon et Ashley. L'autre gros ajout est la possibilité de jouer l'aventure complète avec Ada. Son histoire se déroulera en parallèle de celle de Leon, ce qui fait qu'elle n'empruntera pas le même chemin.

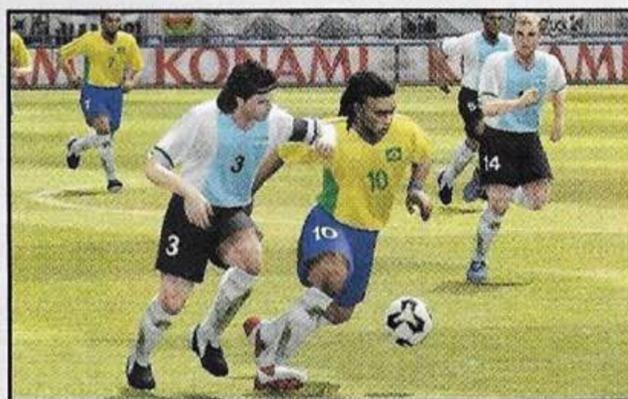
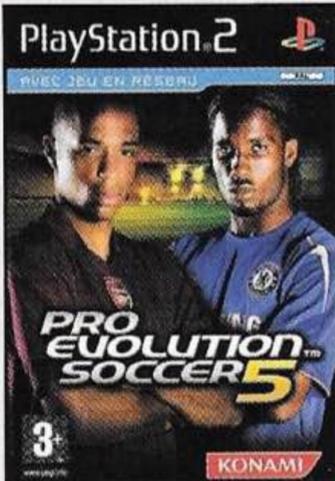


Pour PS2.



Pro Evolution Soccer 5

Ce grand concurrent de FIFA est beaucoup mieux et plus jouable. En revanche, c'est vraiment dommage que dans cette nouvelle mouture, ils n'aient toujours pas certaines licences comme les championnats allemand, anglais (hormis Arsenal et Chelsea) et français. Mais les concepteurs ont pensé à un mode modifié qui vous permet de mettre



les noms corrects des joueurs, des équipes et aussi les bons maillots. Il y a même un mode réseau pour jouer à plusieurs.

Pour PS2, X-Box, PSP, PC.

Le monde de Narnya

Le Lion, la Sorcière et l'Armoire magique

Voici le grand concurrent d'Harry Potter produit par Disney. Cette aventure reprend un grand livre pour enfants sous forme d'une trilogie dont le



premier volet sort en salles, en décembre. Ce jeu d'aventure reprend pas à pas l'histoire de trois orphelins qui se retrouvent chez un oncle étrange. Un jour, ils pénètrent dans l'une



des pièces où se trouve une armoire magique qui donne sur un autre monde.

Pour PC, PS2, GameCube, PSP, Nintendo DS, GBA.

Yu-Gi-Oh !

Nightmare Troubadour

Dans ce premier jeu Yu-Gi-Oh !, pour Game Boy DS, vous pourrez combattre avec plus de 1000 cartes que vous déplacerez avec l'écran tactile. Vous pourrez jouer à plusieurs et regarder vos cartes sur un écran et les monstres qui en sortent sur l'autre.

Pour Game Boy DS.



Pokémon XD

Le Souffle des ténèbres

Un nouveau jeu Pokémon arrive sur GameCube. Tout comme le précédent,



c'est une aventure inédite avec de nouveaux personnages. Cette fois, vous devrez découvrir les secrets de Shadow Lugia. Certains Pokémon seront passés sous l'emprise du côté obscur et vous aurez pour mission de les délivrer.

Pour GameCube.



Soul

Calibur III

Le meilleur jeu de combat et aussi l'un des plus innovants arrive sur vos consoles. En plus des 25

personnages jouables, vous pourrez en créer un de toutes pièces.

Un mode histoire a même été rajouté pour rendre le jeu plus intéressant.

Pour PS3.



Mario Kart DS

Dans ce nouveau jeu Gameboy, vous trouverez 30 circuits, issus pour la plupart des anciens épisodes de la série. Les personnages du monde de Mario comme Luigi ou Bowser vont s'affronter avec divers bonus et pièges.

Un mode jeu à plusieurs est possible avec huit participants.

Pour Game Boy DS.



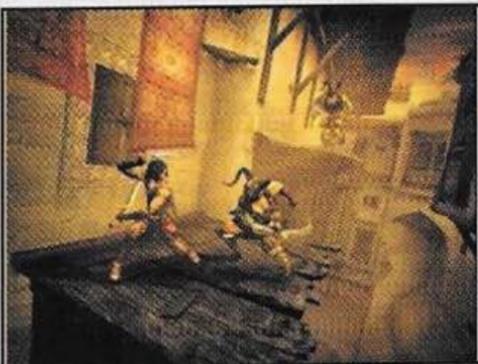
Prince of Persia

Les deux royaumes

Comme chaque année, un nouveau jeu Prince of Persia sort sur console. La première grande nouveauté de ce troisième volet est l'arrivée du Dark Prince, votre double maléfique avec lequel vous devrez jouer.

Le jeu sera plus proche du premier volet et donc beaucoup moins sombre.

Pour PC, GameCube, PS2, GBA.



PlayStation 2



DRAGON BALL Z Sparking! Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi

Ce mois-ci, c'est l'événement avec la sortie du nouveau jeu de combat **Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi** (terre ciel mer). C'est la nouvelle série de jeux qui remplace la série des Budokai. Voici une petite présentation pour vous inviter à l'avoir très rapidement. Au Japon, le jeu s'appelle **Dragon Ball Z Sparking**.

Technique du jeu

Vous aurez un mode affrontement classique, un mode story où vous devrez suivre une histoire prédéfinie et un mode Z dans lequel votre guerrier évolue suivant huit paramètres en utilisant les capsules. Le jeu n'a pas été doublé en français, car l'éditeur français a préféré réaliser une version sous-titrée.

Au départ, vous pouvez choisir près de dix personnages et vous devrez débloquer tous les autres. Chacun des personnages possède un coup ultime très impressionnant. Pour l'instant, vous ne pouvez pas encore orienter les rayons d'énergie mais ce problème sera réglé dans le prochain volet. Pour gagner, vous devez enchaîner des combos. Mais étant donné que dans ce nouvel opus vous pouvez fuir, cela devient très difficile. Tout comme dans Budokai quand vous faites une attaque spéciale ou un super combo, une vidéo prend le relais pour vous montrer le résultat. D'ailleurs, vous pouvez verrouiller un adversaire même quand vous volez. En parallèle, vous pouvez vous rattraper quand vous avez été éjecté par un adversaire. Le bouton rond vous permet de vous mettre en garde. Mais certains coups très puissants peuvent la briser à tout moment.

Les décors sont immenses et l'espace de combat est très impressionnant. Vous pouvez vous éloigner d'un ennemi ou tenter de lui échapper. L'intérêt de fuir un ennemi est de pouvoir recharger vos accus ou préparer une tactique de combat. Une simple pression sur un bouton R1 vous permet de voler partout où bon vous semble.

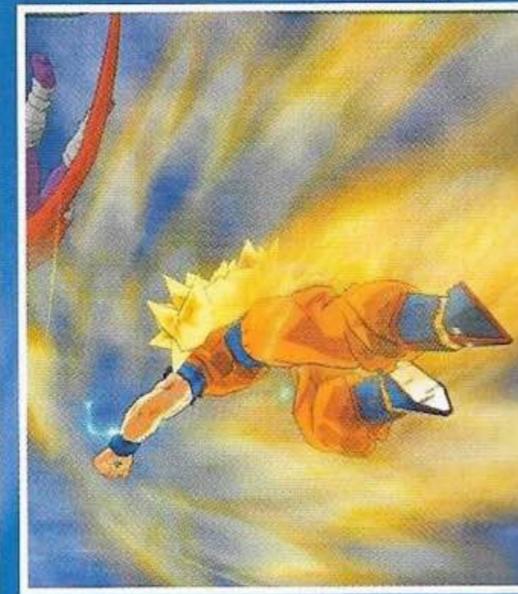
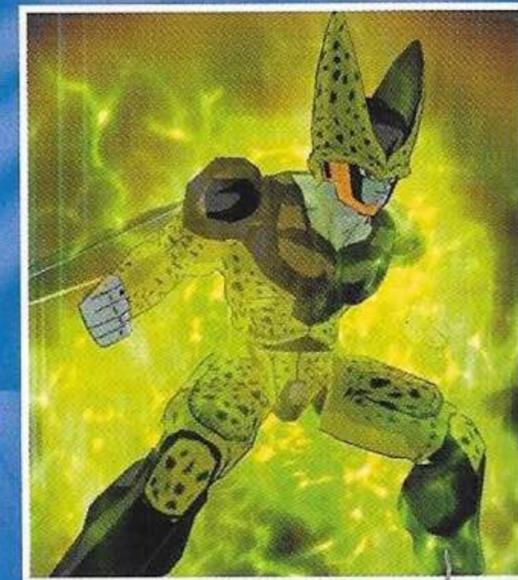
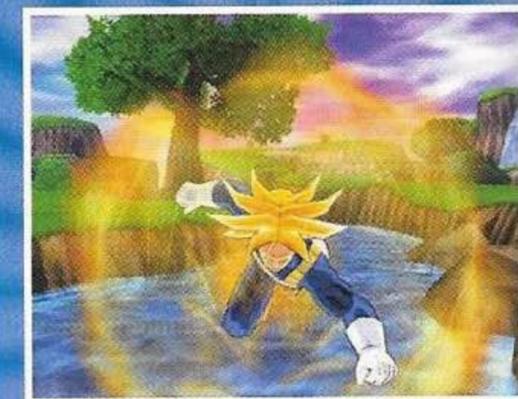
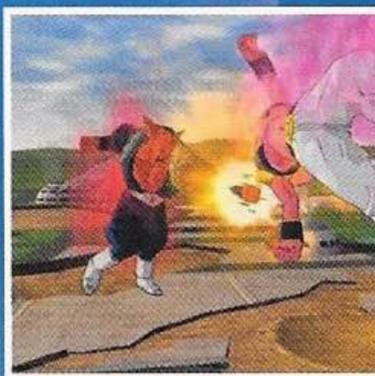
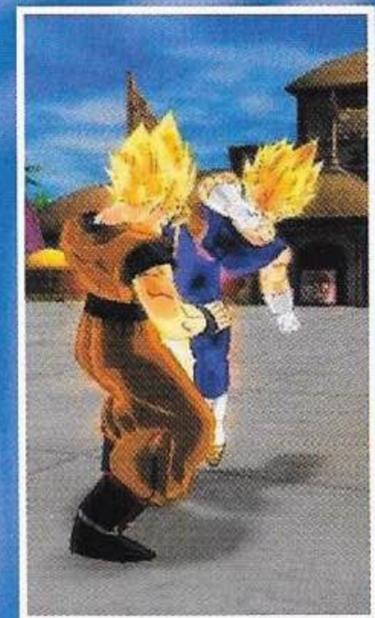
Un petit radar placé en bas de l'écran vous permet de savoir à quelle distance se trouve votre adversaire par rapport à vous.

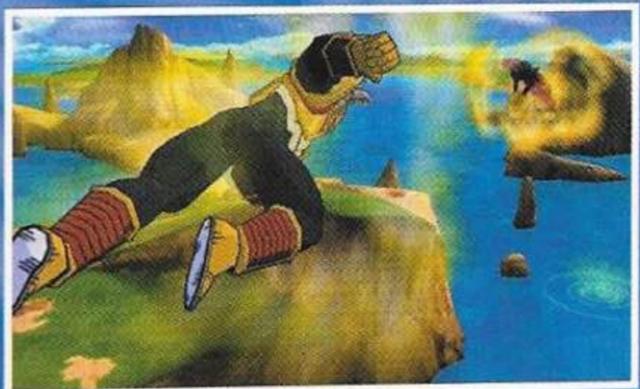
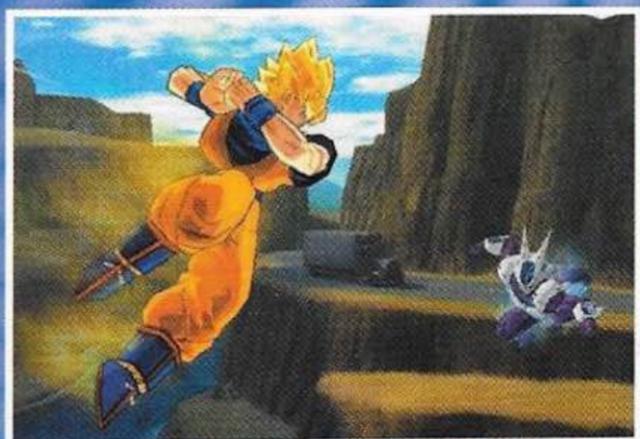
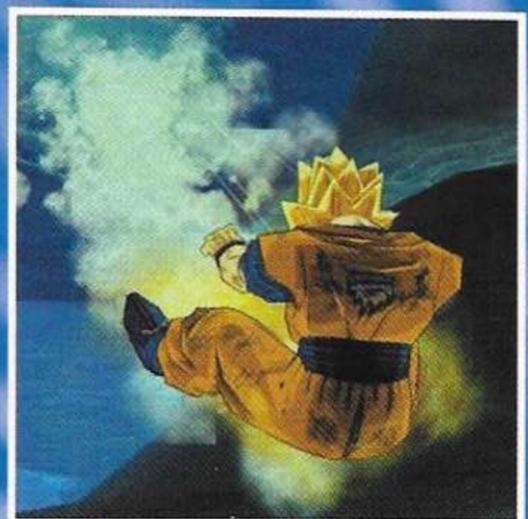
Pous pourrez faire des pointes de vitesse pour aller d'un lieu à un autre et même vous téléporter dans certains cas. Vous pouvez même vous battre sous l'eau : l'effet change mais la maniabilité reste toujours très bonne.

Les décors sont interactifs et peuvent être détruits. Si vous tirez ou si vous vous écrasez contre un immeuble, il sera détruit. Dans ce jeu, vous pouvez vous cacher et ne pas être trouvé si l'adversaire n'a pas pris soin d'utiliser son radar.

Le mode deux joueurs a été fait pour rappeler le jeu Super Butoden sur Super Nintendo. L'écran se sépare en deux et chaque joueur peut aller où il veut.

Le monde de jeu est le même que pour Budokai. Les coups spéciaux sont à peu près les mêmes. De même, les confrontations à coups de rayons énergétiques durant lesquelles vous devrez tourner les sticks pour prendre le dessus sont très similaires.





Voici ce qui rend ce jeu différent des autres jeux DBZ

Vous pouvez vous téléporter.

Vous pouvez aller là où vous voulez sans limite.

Vous pouvez tout détruire sans exception.

Avec un simple clic vous pouvez combattre sous l'eau/en l'air/sur terre.

Vous pouvez avec le mode scénario refaire une bonne partie de l'histoire de DBZ avec de nombreuses ramifications.

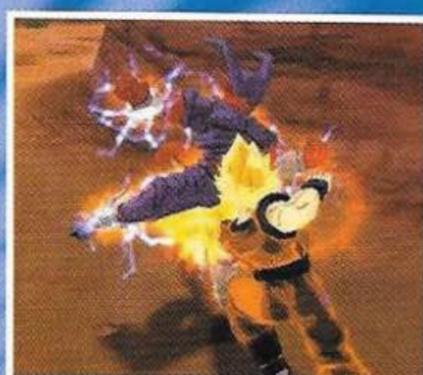
Vous pouvez jouer avec 60 personnages et 80, si on compte les fusions.

Un grand nombre de ces personnages est pour une fois tiré des 14 films.

Vous pouvez jouer seul avec le mode Dragon et améliorer un personnage en lui rajoutant dix attributs supplémentaires.

Vous pouvez récupérer des capsules qui vous permettent d'avoir des bonus comme des capacités supplémentaires.

En bonus, vous pourrez débloquer des vidéos conçues spécialement pour le jeu.



Conclusion

Ce jeu est le plus réussi de tous les jeux Dragon Ball Z. Si votre adversaire se cache dans une grotte, vous pouvez la faire exploser pour y entrer. Si votre adversaire s'éloigne trop de vous, l'écran se sépare sans ralenti ni image trop petite. Dans le mode scénario, vous suivez vraiment le déroulement de la série et vous participez aux combats, aux tournois. Dans la partie contre Bou, vous affrontez Végéta avec le M sur le front quand il était sous l'emprise de Bibidi.



Personnages les plus importants du jeu

Bojack

Première apparition : Film 9

Ce mercenaire est arrivé sur Terre par hasard avec ses hommes et affronte les participants d'un des tournois des arts martiaux.



Baby Végéta

Première apparition : DBGT épisode 22

Baby est l'un des derniers survivants de la planète Plant. Les siens ont tous été tués par les guerriers de l'espace qui ont volé leur planète et leur technologie. Grâce au docteur Myu, il a pu avoir la puissance nécessaire pour se rendre sur Terre, fusionner avec les super guerriers et devenir très puissant.



Broly

Première apparition : Film 8

Broly est né sur la même planète que Végéta et Sangoku. C'est aussi un guerrier de l'espace sauf que c'est le plus puissant de tous. Sa puissance augmente en proportion de sa colère et c'est un homme très nerveux.



Barduck

Première apparition : Tome 26 téléfilm 1

Père de Sangoku, c'est l'un des plus puissants guerriers de l'espace. Il a acquis le pouvoir de voir le futur.



C13

Première apparition : Film 7
Ce cyborg créé par le docteur Gélol apparaît accompagné des cyborgs C14 et C15. Pour augmenter sa puissance, il absorbe le cœur atomique de C14 et C15.



C16

Première apparition : Tome 30, épisode 134
C'est un robot considéré comme défectueux par le Dr Gélol, car il est pacifique. Il peut se démembrer et lancer ses poings sur un ennemi. Il utilise aussi son bras comme canon.



C17

Première apparition : Tome 29, épisode 133
C'est le frère jumeau de C18 et un garçon très instable qui refuse d'obéir à qui que ce soit. Il est très puissant, grâce à son cœur atomique. Il peut même créer un champ de force autour de lui.



C18

Première apparition : Tome 29, épisode 133
Elle est aussi étrange que son frère et le suit partout. Elle est gentille dans le fond et va sortir avec Crillin. Elle a les mêmes pouvoirs que C17 et peut aussi lancer des boules d'énergie avec la main.

C19

Première apparition : Tome 28, épisode 126
C'est un robot d'une grande puissance capable d'absorber l'énergie lancée par ses adversaires. Il est là uniquement pour protéger son créateur, le docteur Gélol dans C20.



C20

Première apparition : Tome 28, épisode 126
Étant donné que ses robots ont tous été des échecs, le docteur Gélol a enfermé son cerveau dans le corps de C20.



Cell Jr

Première apparition : Tome 34, épisode 183
Il a été créé par Cell lors du Cell Game. Ils ont été faits pour tester les amis de Sangoku et déterminer s'ils sont dignes de le combattre.



Cell

Première apparition : Tome 31, épisode 145
Créé par le docteur Gélol, il possède l'ADN de Sangoku et ses amis. Venu d'un futur alternatif, il a été créé dans le but d'éliminer Sangoku et sa bande. Son pouvoir et sa puissance évoluent en absorbant C17 puis C18.



Crillin

Première apparition : Tome 3, épisode 14
Meilleur ami de Sangoku, il n'est pas très fort mais il est très intelligent et crée pas mal de techniques comme le disque d'énergie.



Dabula

Première apparition : Tome 38, épisode 220
Ce démon a été envoûté par Babidi qui le contrôle et l'utilise pour libérer Bou. Il est très puissant et peut paralyser ses ennemis.



Dodoria

Première apparition : Tome 21, épisode 47
Bras droit de Freezer, c'est un homme très méchant et très puissant. Malgré sa taille, il peut se déplacer très vite.



Freezer

Première apparition : Tome 21, épisode 44
Freezer est un monstre dans tous les sens du terme. Il détruit les habitants des planètes pour les voler et revendre leurs habits. Il peut se transformer trois fois pour maîtriser sa grande puissance.



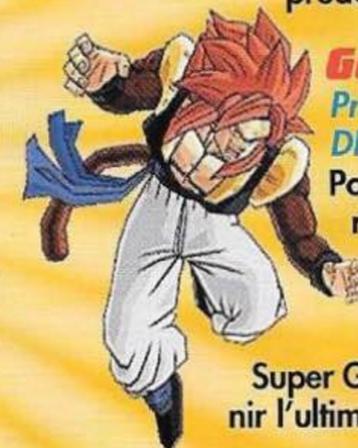
Kura

Première apparition : Film 5
Kura appelé aussi Cooler est le frère de Freezer, venu sur Terre pour le venger. Il est aussi puissant et peut également se transformer pour devenir encore plus fort.



Gogéta 1

Première apparition : Film 12
Il apparaît lors de l'affrontement contre Janemba. Gogéta est la fusion entre Sangoku et Végéta. Dans cette fusion, Sangoku est prédominant.

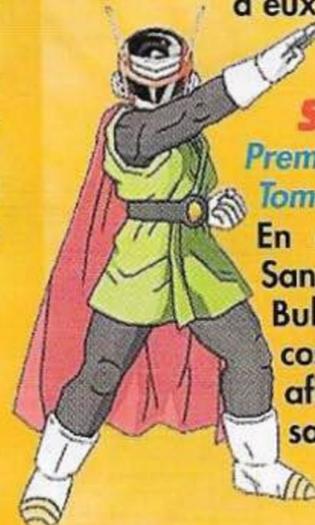


Gogéta 2

Première apparition : DBGT 60
Pour combattre Li Shéron, Sangoku transformé en super guerrier 4 fusionne avec Végéta en Super Guerrier 4 pour devenir l'ultime guerrier.

Gotrunks Super Guerrier

Première apparition : Tome 40, épisode 251
Sangoku va apprendre la technique de fusion à Piccolo qui va l'enseigner à Trunks et Sangoten. Gotrunks est la fusion des deux jeunes garçons pour combattre Bou. Ils peuvent même se transformer en Super Guerrier et créer des versions fantômes d'eux.



Great Saiyaman

Première apparition : Tome 36, épisode 201
En entrant à l'université, Sangohan a demandé à Bulma de lui créer un costume de super-héros afin qu'il puisse se battre sans être reconnu par ses camarades de classe.

VOICI QUELQUES ADRESSES POUR VOIR DES VIDÉOS DU JEU:
<http://ps2.ign.com/objects/742/742303.html>
<http://www.gametrailers.com/player.php?id=7383&type=wmv>

Gorille guerrier de l'espace

Première apparition :
Tome 2, épisode 12

Les guerriers de l'espace ont cette capacité de se transformer en gorille les nuits de pleine lune, ou en regardant une lumière de grande intensité. Ils peuvent même lancer de l'énergie avec la bouche.



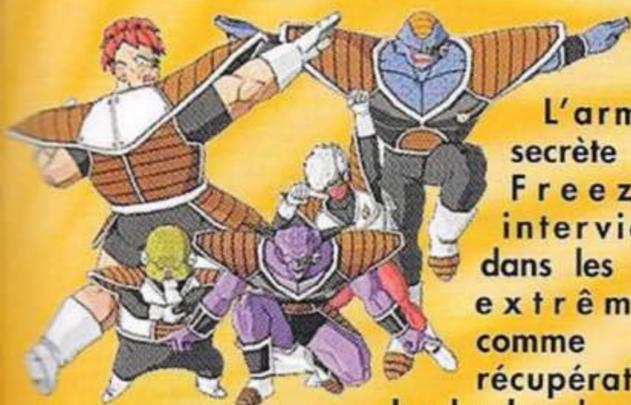
Gorille Super Guerrier

Première apparition :
DBGT épisode 33

Sangoku en Super Guerrier va se transformer en gorille, ce qui va le transformer en un monstre tout puissant pour combattre Baby Végéta.

Ginewtokensentail

Première apparition :
Tome 23, épisode 61



L'armée secrète de Freezer intervient dans les cas extrêmes comme la récupération des boules de cristal. Elle est composée de :

BURTTA qui est capable de se déplacer très vite.

GHOORD a des pouvoirs mentaux. Il peut même déplacer des choses par la pensée.

JEES peut contrôler l'énergie et créer des boules d'énergie.

RECOOM est très rapide et peut lancer un laser qui peut tout couper.

GINEW est le chef de l'armée secrète et peut changer de corps avec qui il désire.

Janemba

Première apparition :
Film 12

Janemba est un monstre créé à partir des mauvaises âmes des enfers. Il va semer le désordre au royaume des morts.



Mister Satan

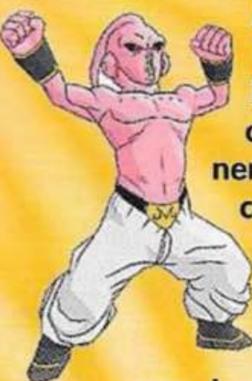
Première apparition :
Tome 33, épisode 167

Vainqueur des 26^e et 27^e tournois des arts martiaux, c'est un catcheur considéré comme l'homme le plus fort du monde. Il va tenter de combattre Cell lors du Cell Game.

Majin Boo

Première apparition :
Tome 40, épisode 276

Il a été créé il y a des siècles par Babidi pour éliminer les Kaïos et prendre le contrôle du royaume des morts. Revenu à la vie par l'entremise de Bibidi, il peut absorber ses ennemis et prendre leurs pouvoirs.



Nappa

Première apparition :
Tome 17, épisode 5

Survivant de la planète Végéta, il a été désigné pour accompagner le prince Végéta partout. Sa force est surtout physique et brute.



Piccolo Petitcœur

Première apparition :
Tome 14, épisode 122

Créé à la mort du démon Piccolo, cet habitant de Namec est une sorte d'homme plante ami de Sangoku. Il peut allonger ses bras ou les reconstituer.

Sangoku

Première apparition :
Tome 1, épisode 1

Héros de la série, il est capable d'apprendre et de se perfectionner. Il peut se transformer en super guerrier 3 avec les cheveux longs et en super guerrier 4 avec la fourrure rouge.



Raditz

Première apparition :
Tome 17, épisode 1

Frère de Sangoku, c'est un guerrier de l'espace venu sur Terre pour le contraindre à combattre Freezer.



Sangohan

Première apparition :
Tome 17, épisode 1

S'il n'était pas un peu pacifiste, le fils de Sangoku serait aussi fort que son père. Il peut devenir super guerrier pour augmenter ses possibilités.

Super C17

Première apparition :
DBGT épisode 44

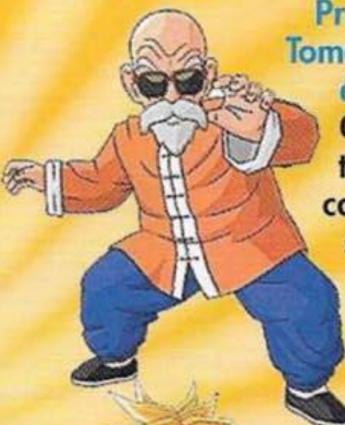
Pour s'échapper des enfers, les docteurs Myu et Gélot ont construit une seconde version de C17. La fusion des deux donne Super C17.



Tortue géniale

Première apparition :
Tome 1, Dragon Ball épisode 3

C'est le premier maître de Sangoku. Il est capable de décupler ses forces et sa musculature, et maîtrise le kaméhamé.



Trunks super guerrier

Première apparition :
Tome 28, épisode 126

Fils de Bulma et Végéta, il existe deux versions de lui : une très forte venue du futur pour combattre Cell et une autre qui aime s'amuser et va partir à travers l'espace avec Sangoku dans DBGT.



Végéta Super guerrier

Première apparition :
Tome 17, épisode 5

Son père lui a toujours dit qu'il était le guerrier le plus puissant et depuis, ce prince de la planète des Super Guerriers fait tout pour l'être. Il peut se transformer comme Sangoku en Super Guerrier 4.



Zarbon

Première apparition :
Tome 21, épisode 45

Homme de main de Freezer, il est capable de modifier son apparence pour avoir une plus grande force physique.



JEU X

L'INTRU DU PUZZLE

Je viens de trouver une vieille image toute déchirée dans mon grenier, mais je n'arrive pas à la recoller. A mon avis, une des pièces n'est pas bonne...



10 DIFFERENCES



PHRASE CODEE

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z

MAIS QU'EST-CE QU'IL RACONTE ENCORE ?

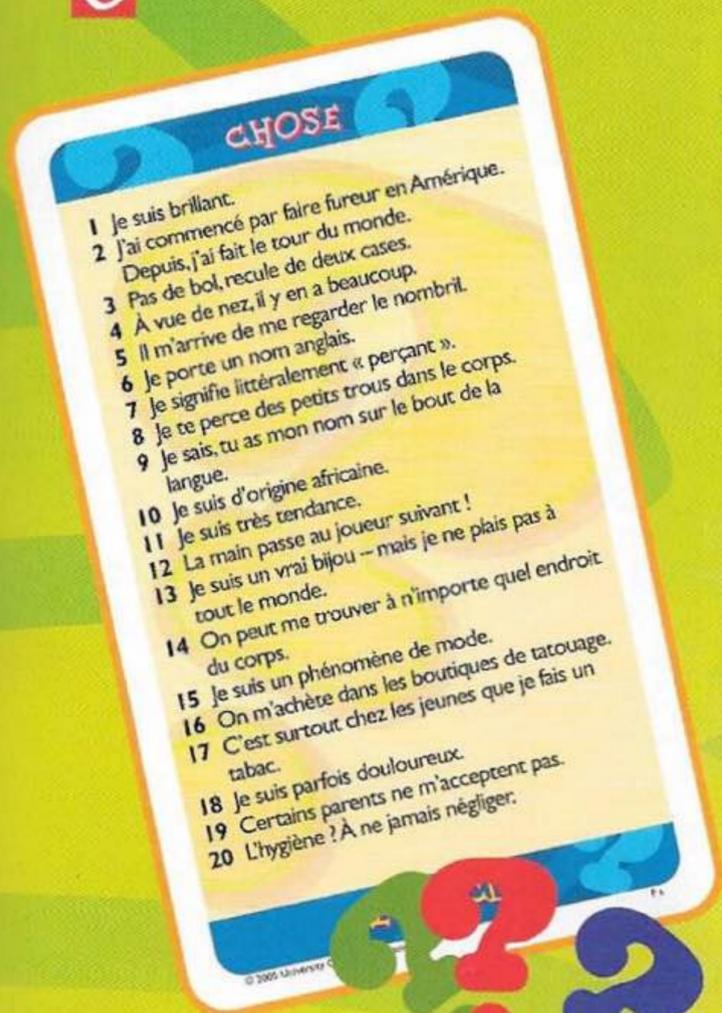


L'INTRU ? : C PHRASE CODEE : Souviens toi... qui va doucement va sûrement ! **DIFFERENCES** : Il manque : un néon et une barrière sur l'immeuble de droite, une antenne sur celui de gauche, un bouton sur la veste et un rétroviseur. Ont été ajoutés : un motif sur la moto, un oiseau et une personne sur le toit de l'immeuble rouge. Les amortisseurs et l'immeuble du milieu ont changé de couleur.

Indix Junior

**UN JEU INTELLIGENT ET SYMPA :
QUI ? QUOI ? OÙ ?**

**À toi de deviner le sujet
sur la carte.
Mais attention !
Avec un minimum
d'indices !**



La réponse : LE PIERCING

www.universitygames.fr

SONDAGE

Faites votre magazine

Pour que notre magazine réponde encore plus à vos envies, répondez à ces questions :

Plus de séries pour les filles ?

OUI NON

Plus de nouvelles séries ?

OUI NON

Plus de jeux vidéo ?

OUI NON

Aimez-vous les pages de jeux ?

OUI NON

Plus de posters ?

OUI NON

L'actualité des nouveaux mangas ?

OUI NON

Les nouveaux dessins animés ?

OUI NON

Plus de bandes dessinées ?

OUI NON

Les épisodes de Dragon Ball Z ?

OUI NON

Les nouveautés japonaises ?

OUI NON

Les autres séries étrangères ?

OUI NON

Les critiques de films ?

OUI NON

Quelles télévisions regardez-vous ?

.....

Que manque-t-il dans D.Mangas ?

.....

.....

.....

.....

.....

Découpez et envoyez la demi page à : D.Mangas "Sondage" 132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

Nom : Prénom : Adresse :

CP : Ville : Âge :

JEU X

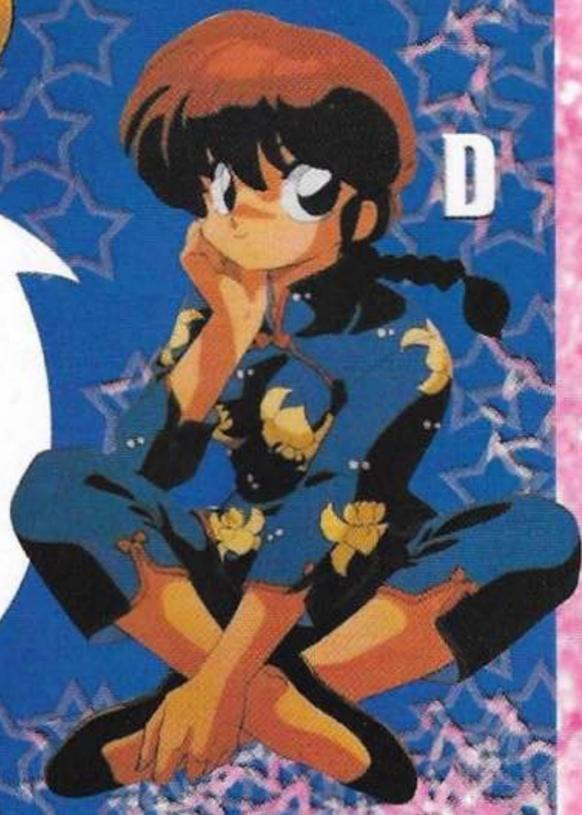


1
Je
me suis
encore
transformé
!



KI DIT KOI ?

2
Transfor-
mation ?
Non...
cerveau en
fusion !



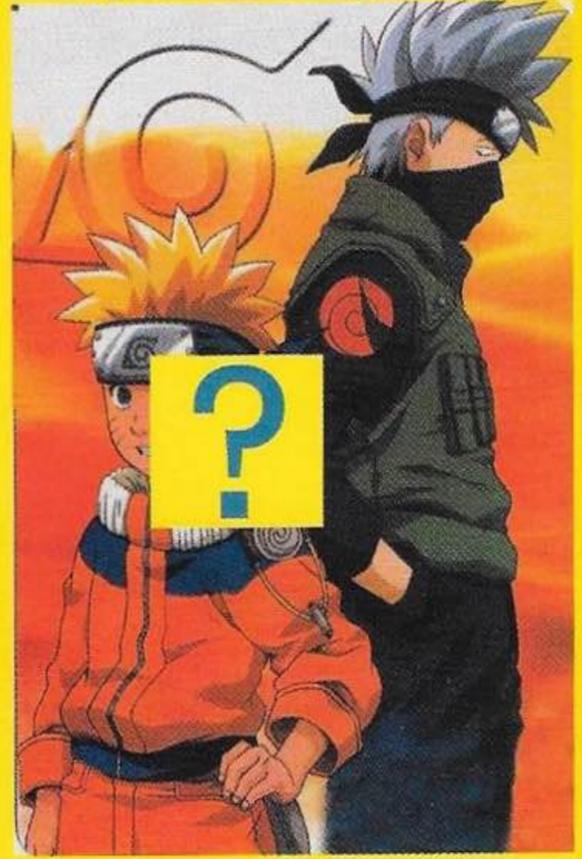
4
J'en ai
marre de
me trans-
former en
cochon
><



3
Nicky, je
vais te
transfor-
mer en
bouillie !!!

K-RÉ MANQUANT

Retrouve le morceau
d'image correspondant au
point d'interrogation.

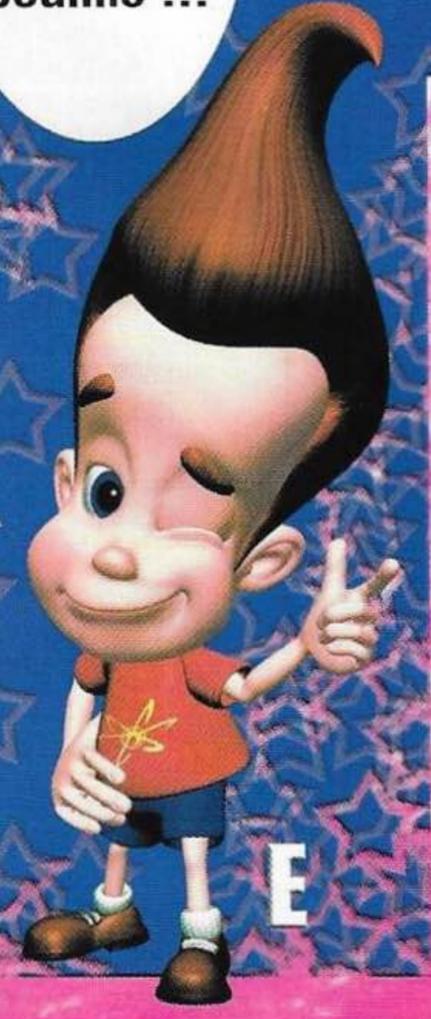


ALI DANTIK

Seuls 2 de ces Pokemon sont en
tous points identiques... lesquels ?



5
Pas
toujours
facile
d'être
transformé
en enfant !



SOLUTIONS

KI DIT KOI ? : A-4/B-3/C-5/D-1/E-2/K-RÉ MANQUANT : B
ALI DANTIK : 2 et 4

DES LOGOS ET SONNERIES D'ENFER

Par SMS: Envoie CP suivi de ta ref au 81617
ex : Pour télécharger la sonnerie AXEL F, envoi CP 67074 au 81617

Par Tel: 08 99 700 793



Gags Halloween... à la place de ta sonnerie !!!

- 96272 Des bonbons ou un sort
- 96277 Démon - décroche
- 96280 Fantôme : un esprit qui veut te parler
- 96286 Halloween - sorcière
- 96291 Pour qui cet appel



LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURS LOGOS

- 1 75456
- 2 05907
- 3 88050
- 4 53997
- 5 89263
- 6 43442

LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURES SONNERIES

- 1 ▶ Axel F 67074
- 2 ▶ Pop Corn 96100
- 3 ▲ Lonely 09304
- 4 ▲ I miss you 75464
- 5 ▶ Un, dos, très 83737
- 6 ▼ Buffy 79938
- 7 ▲ San ou (la rivière) 06823
- 8 ▶ Mission impossible 54257
- 9 ▶ Sexe intentions 70724
- 10 ▲ Charmed - how soon is now 00053
- 11 ▲ La boum - Reality 03381
- 12 ▲ 8 Mile - Lose yourself v1 55770
- 13 ▼ Love Generation 11103
- 14 ▲ Don't Cha 11082
- 15 ▶ Gasolina 59310
- 16 ▶ Un monde parfait 66376
- 17 ▶ Coeur de pierre 15813
- 18 ▶ Caravane 58211
- 19 ▼ Hot vibes baby 00987
- 20 ▲ Le droit à l'erreur 04222

SONNERIES : Reçois la meilleure version selon ton modèle de portable : HIFI, MONO, POLY...

LE TOP RADIN	Just a lil bit 50 Cent	65307	Slow down Diddy w/feat	76472	Gangsta's paradise	46233	Donna Warren	90784	
Thing Name	43328	L'olivier Waleen	46186	Somebody told me The Killers	90819	I'll be there for you - Friends	70728	Don't lie Black Eyed Peas	32072
Coeur ouvert Patrick Lilla	07006	La bomba	05564	Space Soap (La soupe Aux Choux)	26652	KM Bill	26679	Et c'est parti Nadiya feat. Smartee	49629
La liberté LS	52917	La tartaria Dinkie feat Alexandre Sans	39922	Speed of sound	12508	Les bronzés font du ski	54256	Femme like u K'nara	04216
Mente muerta que sencilla	14701	Le droit à l'erreur Amel Bent	81278	Star to fall Cabin Crew	72001	Les experts - who are you	70292	Girl Destiny's Child	12339
Après la tempête Cio	15274	Let me love you Mann	59699	Suavemente	32736	L'exorciste	55671	Hey sexy lady	73837
Engager bouger	23970	Lift me up Moby	05282	Sweets sweets Charlene	24999	Men in black	75181	Hot vibes bab Tilly Key - Calvin Scott	00987
Étinc à bras Pimble	30766	Listen to your heart	30126	Sénégal fast food	40135	NOIS	74082	Hotel	18145
Étinc de Nice - Le casse de Brice	98786	Lonely no more	12511	T'es pas cap pinocchio	47474	Nip/Tuck - A perfect lie	92929	How we do	49848
Étinc de Nice - Yellow	85781	Love me love me	06232	Tempted to touch Rupee	79239	Pretty woman	74319	It's like that Mariah Carey	81369
C'est les vacances	16802	Ma vie	71061	The roof is on fire Silver Cat	17845	Sex and the city	21310	Let me love you Mario ; Amel	59699
Ça fait z'oir (ça fait plaisir) Ruffin - Inouchale	44971	Make me feel Heresal Bros	58591	The world is mine	12350	Stargate SG-1	21310	Ma vie	71061
Gandy shop 50 Cent	04473	Mataador	69047	Tout le bonheur du monde Skreamie	88742	Super mario	06717	OK Big Benoz	83813
Chacaron (shark around) Andy's 101	15198	Mutoto	91078	Tu es blonde Les opérateurs	09481	Vois sur ton chemin	78104	Playa's only	81254
On it 2 nite Doofer	55736	MéloSesl Jannick Neah - Gino la Poste	21927	Tu es comme ça Marika	32574	X files	82982	Slow down	76472
Can you really want to hurt me 2005	78518	Narcotic	21701	Un casting parfait Le 6-9	62120	Caught up Jsher	37258	Tempted to touch Rupee	79239
Don't phunk with my heart Black Eyed Peas	70617	On papoua rien dire Didier Brasseur	83542	Wvons pour demain Lesle	92828	Charisme	21180	Wvons pour demain	92828
Comme-moi ton numéro La Légende	02105	Oublie moi	17438	Voce me apareceu Kabil-desavio	10319	D'amour et d'amitié	41365	We belong together Mariah Carey	51728
Écoute l'histoire Grégory Lemarchal	10167	Petite sœur Liam	30929	Vois sur leur chemin Digital	18574				
Elle me contrôle M. Pokora	01397	Plus belle la vie	52977	What a feeling Global Deezays	53299				
Every single day Alessia Bros feat. Ulfkey	93003	Pop n' gum Superbus	00942	Xole das meninas (Ela so quer)	93298				
Everybody's changing Keane	38423	Protège-toi	38984	You got me	55895				
Frattway	24089	Q.L. Mylene Farmer	06638	Zookey (lift your leg up)	32761				
Final good Inc	08552	Quand une fille est love	00886						
Heute it or love it 50 Cent	72514	Retomber amoureux Thimée Gad	83503						
Hey hey wow Lord Cassidy	70610	Rich girl Gwen Stefani feat. Eve	06708						
On du dub Cioa feat DJ F'n'k	54272	Say it's alright D.F.E.A.M	78099						
She like that Mariah Carey	81369	Schnappi Das Kleine krokodil	36822						
Les lés de toi mon essentiel	07494	Shame and scandal	18511						
La me sens si seul Lavigne	46683	Shiver Natalie Imbruglia	32305						
Ma vie en vie Gregory Lemarchal	95844	Signs Soreo Daga Justin Timberlake	73107						

TON RDV CHAT !!
REJOINS VITE DES MILLIERS DE TCHATEURS !!
PAR TEL: 08 92 70 25 35
PAR SMS: CHOISIS AVEC QUI TU TCHATES !!
ENVOIE PAR SMS GPCHAT AU 61617
RECOIS SA PHOTO TU TCHATES OU TU ZAPPE !!

Si tu es mineur, demande à tes parents avant d'appeler. Pour le 08 92 et pour le 08 99 : services édités par 123 MULTIMEDIA RCS 342177029- 08 99 : Tarif depuis un poste fixe : 1.35€/appel + 0.34€/min - 08 92 : 0.34€/min - 8 16 17 - service édité 3614 B 411 864 986 - 1.50€/envoi + prix du sms- 2 sms maxi . 88400 : 3 logos ou 3 sonneries (sonneries hifi 2 sonneries seulement) pour 3€/semaine + prix de la connexion . 1.50€/sms reçu + prix de la connexion wap.L'option wap de votre mobile doit être + activée - 4 sms maxi - Abonnement pour une semaine. Pour arrêter l'abonnement. Envoie stop au 88400- Listes des compatibilités : 0826 88 33 66 (0.15€/min) - Réclamations : contactez hotline.mobile@123multimedia.com - Pour les produits autres que logos Noir et blanc et sonneries mono l'option de votre mobile doit être activée - Conformément aux dispositions de la loi du 6 janvier 1978 « Loi dite de l'informatique et Libertés » tout utilisateur du service dispose d'un droit d'accès de modification, de rectification et de suppression des informations qui le concernent et qu'il peut exercer auprès de 123Multimedia - BP 1141 - 31100 Toulouse - © Mobibase ; © Bob Marley Music, Inc ; © Wert orange; © Sandrine Gestin; © 64 Telecom; © Foto by Eva; © Corbis; © Keith Kimberlin; © 313 BULLROT; © Royal Wear 2005 - ©Pepita - Licencié par Mad Licensing.



NARUTO

LES GUERRIERS
CHUNIN ET
JOUNIN DU
VILLAGE DE
HONOHA



Découvrez les guerriers ninja confirmés du village de Konoha, appelé aussi le Village de la feuille, se trouve au pays du feu. Les guerriers ninja sont classés en trois catégories : les Genin (des élèves apprentis comme Naruto), les Chunin (des guerriers de classe moyenne comme Iruka) et les Jounin (des combattants confirmés comme Kakashi).

LES DIFFÉRENTS CHUNIN

IRUKA 25 ans, né un 26 mai, mesure 1,78 m

Iruka est un peu le père ou le tuteur de Naruto. Il le protège et croit en lui, car il est lui aussi orphelin. Quand il regarde Naruto, il se voit plus jeune et comprend sa solitude. Après la mort de ses parents tués lors du combat contre Kyubi le démon renard, il s'est retrouvé seul et a dû se battre pour devenir un ninja respecté. Il est professeur à l'académie des ninjas.

MIZUKI 27 ans, né un 21 octobre, mesure 1,79 m

Mizuki est un homme fourbe prêt à se servir des autres pour obtenir ce qu'il désire. Au début, il était l'assistant d'Iruka et devait l'aider lors de l'examen final de l'académie. Mais quand il a découvert la détresse de

Naruto, il l'a manipulé et s'est servi de lui, afin de le pousser à pénétrer dans la bibliothèque de Konoha pour voler un vieux manuscrit contenant des techniques interdites et dangereuses.

KAMIZUKI IZUMO 24 ans, né un 25 novembre, mesure 1,69 m

Il est toujours aux côtés de Hagane Kotetsu et surveille la première épreuve de sélection des jeunes apprentis. Ils se sont placés devant la porte 201 et grâce à une illusion, ils ont fait passer l'étage pour le 301. Grâce à cette technique, aucun élève n'arrivait à passer.

TON BO 27 ans, né un 4 avril, mesure 1,67 m

Il fait partie du groupe de Ibiki Morino, chargé d'être examinateur pour la première

épreuve de cet examen de sélection des ninjas de classe moyenne. Il va intervenir pour stopper la quatorzième équipe qui s'est mise à tricher.

IWASHI 23 ans, né un 2 janvier, mesure 1,73 m

Il est l'un des surveillants de la deuxième épreuve de l'examen. Il apparaît pour la première fois au moment où il amène une vidéo de la seconde épreuve sur laquelle, il y a Gaara. Il surveillait les équipes quand il a découvert que Gaara et son équipe avaient réussi à atteindre la tour en seulement 97 minutes.

HAGANE KOTETSU 24 ans, né un 21 juillet, mesure 1,67 m

C'est l'un des surveillants de la première épreuve de sélection pour devenir ninja. Il

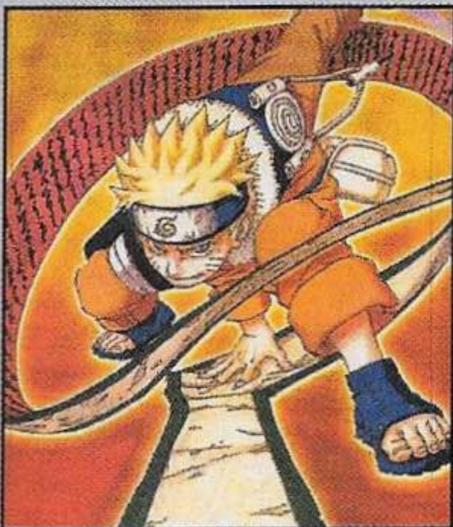


va faire passer à chacune des équipes une épreuve d'illusion. Pour cela, il va utiliser le Genjutsu, afin de changer l'apparence du couloir et de faire passer le second étage pour le troisième... Sasuké et Sakura seront les premiers à le démasquer.

LES DIFFÉRENTS JOUNIN

EBISU 28 ans, né un 8 mars, mesure 1,81 m

C'est un ninja très fier de sa position élevée. Il est hyper prétentieux et déteste Naruto pour qui, il n'a que du mépris. Il le rejette pour ce qu'il représente et aussi parce que Naruto n'a aucun respect pour lui et le considère comme un nul. Naruto va lui donner le surnom de pervers Sensei après avoir testé sur lui sa technique qui le transforme en une jolie fille. Il va être chargé par l'Hokage de former son petit-fils Konohamaru, qui va le faire tourner en bourrique.



HATAKE KAKASHI 26 ans, né un 15 septembre, mesure 1,81 m

Malgré son apparence nonchalante, c'est l'un des plus puissants ninjas du village de Konoha. Il est même très redouté par les plus puissants ninjas des autres villages. Il maîtrise plus de mille techniques et son principal pouvoir est celui de copier toutes sortes de techniques. Il utilise même la technique du Shari-gan. Il est lié pour une raison ou une autre au clan Uchiwa. Au début de la série, il est chargé d'entraîner Naruto, Sasuké et Sakura. Il va leur faire subir une épreuve pour leur apprendre à être solidaires. Par la suite, il va se charger d'entraîner Sasuké et lui apprendre à maîtriser la malédiction qui le dévore.

YUUSHI KURENAI 27 ans, née un 11 juin, mesure 1,69 m

Elle s'est spécialisée dans les illusions et vient juste de passer Jounin. Kakashi semble avoir un faible pour elle et ne cesse de la taquiner

à cause de son amitié pour Asuma. C'est elle qui s'occupe de Hinata, Kiba et Shino.

SARUTOBI ASUMA 27 ans, né un 18 octobre, mesure 1,91 m

Il s'occupe de Shikamaru, Choji et Ino. C'est un ninja très important de Konoha qui surveille le bon fonctionnement des épreuves de ninja de classe moyenne. Il est très fort et va mettre hors combat une dizaine de Chunin. Pour se battre, il a un poing américain avec une lame de chakra.

MAITO GAI 26 ans, né un 1er janvier, mesure 1,84 m

Il ressemble beaucoup à Rock Lee et donne l'impression d'être son père. Il est toujours là pour lui et s'occupe de son entraînement en priorité. Malgré son côté très ringard, c'est un très puissant ninja. Il est assez étrange, car il apprend des techniques très dangereuses à ses élèves, mais leur interdit de les utiliser, sauf pour sauver une



personne. Kakashi et lui sont à la fois amis et rivaux. Pour l'instant, ils en sont à 50 victoires pour Gai contre 49 pour Kakashi.

MORINO IBIKI 27 ans, né un 20 mars, mesure 1,93 m

C'est un vrai militaire qui est prêt à tout pour protéger son pays. Pour Kakashi, c'est un sadique surtout quand on sait que sa tâche est d'interroger les espions et de les torturer si nécessaire. Pour la première épreuve d'examen de sélection des ninjas de classe moyenne, il va diriger une

cellule composée de plusieurs ninjas chargés de surveiller les épreuves d'examineur.

MITARASHI ANKO 24 ans, née un 24 octobre, mesure 1,67 m
C'est une ancienne élève d'Orochimaru qui lui avait donné le sceau maudit. On la voit au début de la seconde épreuve de l'examen des Chunin. C'est elle qui est chargée de leur expliquer en quoi consiste l'épreuve. Elle est très forte et utilise parfois des techniques interdites, qu'elle a apprises auprès d'Orochimaru.



GEKKOU HAYATE 23 ans, né un 2 novembre, mesure 1,75 m
Il n'apparaît pas longtemps dans la série. C'est l'un des examinateurs de la troisième épreuve. Il mourra sur le champ de bataille lors de son combat contre Baki.

GENMA 29 ans, né un 17 juillet, mesure 1,81 m
C'est un Jounin relativement fort qui arrive même à utiliser la brindille qu'il a dans la bouche comme arme. Il interviendra lors du combat contre Baki pour tenter de l'arrêter mais n'y parviendra pas. Il va remplacer Gekkou Hayate lors de la finale de l'épreuve de l'examen.



PRINCIPAUX GUERRIERS DU VILLAGE DU BROUILLARD

ONIKYODAI GOUZU

Grade : Chunin
Ce mercenaire et son frère démon sont sous les ordres de Zabuza.

ONIKYODAI MEIZU

Grade : Chunin
Frère de Onikyoudai Gouzu, il est sous les ordres de Zabuza. Ils combattent en binôme.

MOMOCHI ZABUZA

Grade : Jounin
Zabuza est un ninja en exil qui dirige un groupe de mercenaires. Il est engagé par Gato pour éliminer Tazuna.

HAKU

Grade : Genin
En découvrant qu'elle avait le pouvoir de contrôler l'eau, son père tua sa mère et décida de l'utiliser comme arme. Mais elle le tua par erreur et se retrouva toute seule. Zabuza l'a prise sous son aile et l'utilise aujourd'hui comme arme.

PRINCIPAUX GUERRIERS DE SUNA, VILLAGE DU SABLE

GAARA DU DESERT

Grade : Genin
Il porte dans son dos une sorte de jarre contenant du sable contrôlé par l'esprit de sa mère défunte. Elle le protège au mépris de tout. Gaara est très dérangé, car depuis son enfance, on ne cesse d'intenter à sa vie à cause de ses dons.

KANKURO

Grade : Genin
Il porte toujours sur le dos la momie Karasu qu'il contrôle. C'est le grand frère de Gaara.

TEMARI

Grade : Genin
Sœur de Temari et Gaara, elle utilise un éventail géant comme arme.

BAKI

Grade : Jounin
C'est lui qui entraîne et dirige le groupe de jeunes aspirants composé de Temari, Kankuro et Gaara.

PRINCIPAUX GUERRIERS DU PAYS DES VAGUES

TAZUNA

Le grand-père de Inari est un homme mystérieux qui cache beaucoup de choses. Son métier officiel est de construire des ponts.

INARI

C'est le petit-fils de Tazuna. Il déteste ceux qui ont de l'espoir. Naruto lui apprendra à en avoir.

KAIZA

Héros du village, c'est le père adoptif d'Inari. Il sera exécuté par Gato.

GATO

Cet homme très méchant et très riche a fait fortune dans les transports maritimes. Il fait régner sa loi dans tout le pays.

PRINCIPAUX GUERRIERS DE OTO, VILLAGE DU SON, PAYS DU RIZ

DOSU KINUTA

Grade : Genin
Il a été envoyé afin de tuer Sasuké durant les examens.

ZAKU ABUMI

Grade : Genin
Il accompagne Kinuta et doit éliminer Sasuké.

KIN TSUCHI

Grade : Genin
Orochimaru l'a envoyé avec Kinuta et Abumi pour éliminer Sasuké, mais elle ignore qu'elle a une arme cachée dans son corps.

YAKUSHI KABUTO

Grade : Genin
Cet orphelin a été élevé au village de Konoha, mais malgré tout, c'est un espion à la solde d'Orochimaru.

AKODO YOROI

Grade : Genin
Tout comme Kabuto, il a été envoyé au village de Konoha pour les espionner. Il est à la solde d'Orochimaru.

TSURUGU MISUMI

Grade : Genin
Cet espion à la solde d'Orochimaru est capable de rendre son corps élastique.

TAYUYA

Tayuya est l'un des quatre prêtres qui protègent Orochimaru. Il est capable d'invoquer les esprits avec sa flûte.

JIROUBOU

Jiroubou est l'un des quatre prêtres qui protègent Orochimaru. Son pouvoir héréditaire est de contrôler la Terre.

SAKON ET UKON

Sakon et Ukon ne font qu'un. En réalité, ils font partie des quatre prêtres qui protègent



Orochimaru. Ils ont la particularité de pouvoir fusionner avec n'importe quel être vivant.

KIDOUMARU

Kidoumaru est l'un des quatre prêtres qui protègent Orochimaru. Il a six bras, comme une araignée et peut créer des toiles avec sa salive.

KIMIMARO

Chef des prêtres, il sert de réceptacle à Orochimaru. Il possède de grands pouvoirs qui lui ont valu d'être maudit par ceux de son village.

PRINCIPAUX GUERRIERS D'AME, VILLAGE DE LA PLUIE, PAYS DE LA PLUIE

AOI

Grade : Jounin
C'est un ninja envoyé par le clan Wagarashi.





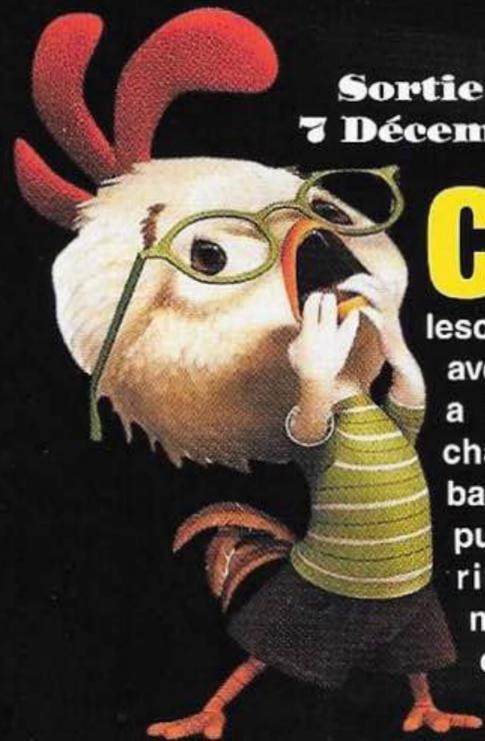
PLEINS
FEUX SUR...

WALT DISNEY
PICTURES PRÉSENTE

chicken little



Sortie le
7 Décembre



Chicken Little est un adolescent qui vit avec son père, ancien champion de base-ball, depuis la disparition de sa mère. Mais les deux ont du mal à se comprendre.

Les choses vont empirer le jour où, Chicken qui était sous un arbre reçoit un objet étrange sur la tête. Persuadé qu'il s'agit du ciel qui tombe sur la terre, il court à la cloche du lycée et la fait sonner

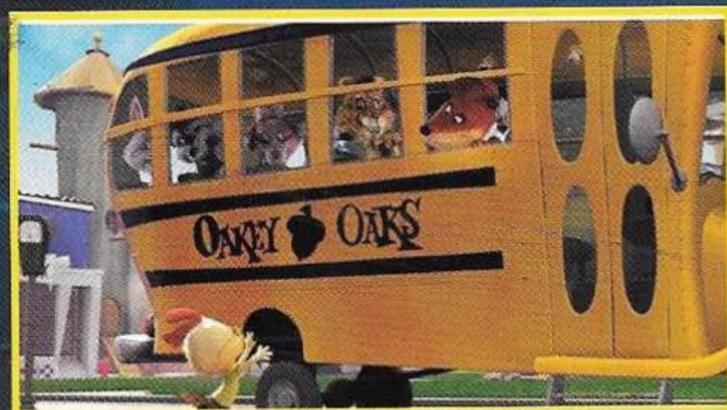
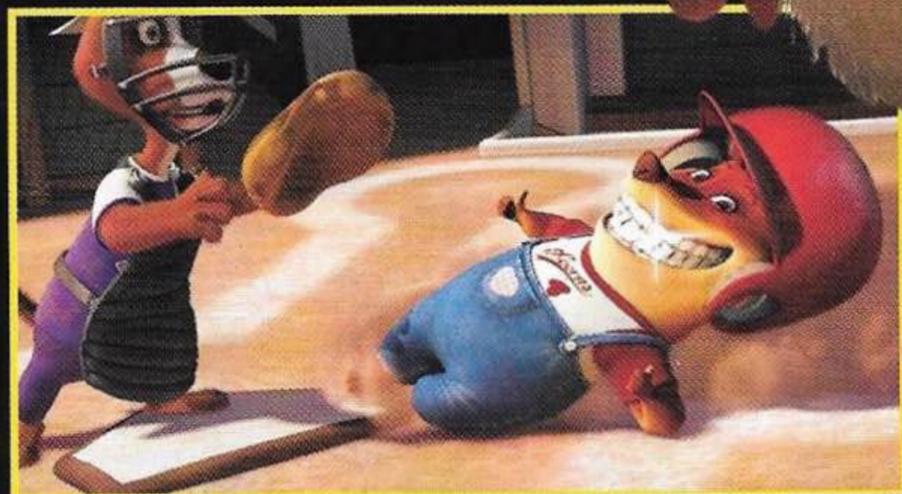
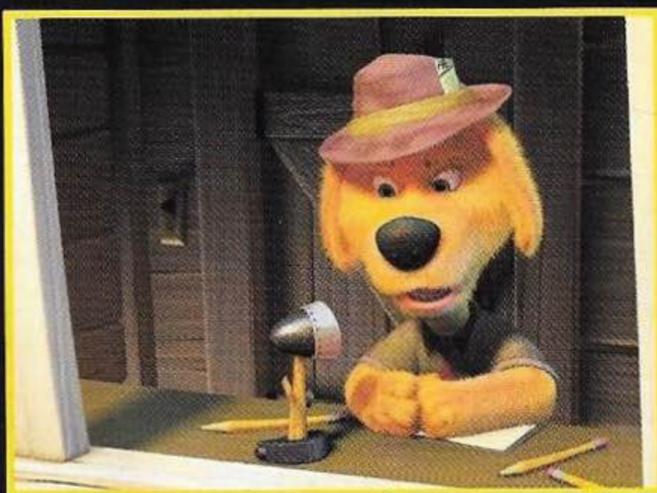
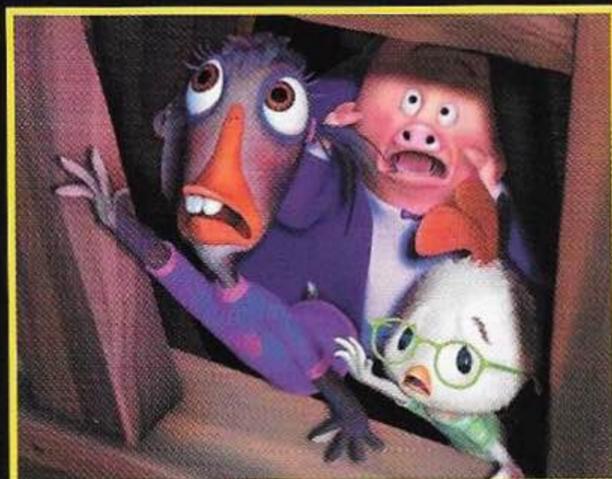
pour alerter les habitants de Oakey Oaks un village peuplé d'animaux. Une immense pagaille va s'ensuivre et la ville se retrouvera partiellement détruite. Le pauvre garçon ne réussira pas à prouver sa bonne foi et deviendra la risée de toute la ville. Même son père mettra ses paroles en doute.

Un an plus tard, Chicken Little essaie toujours désespérément de faire oublier à la population du village la grande pagaille qu'il a mise dans le village. Mais la moindre chose rappelle son erreur. D'ailleurs, tous les villageois sont

là pour le lui rappeler. Il y a eu des livres, un film, des T-Shirts...

Sur le jour où un petit poulet cria au loup.

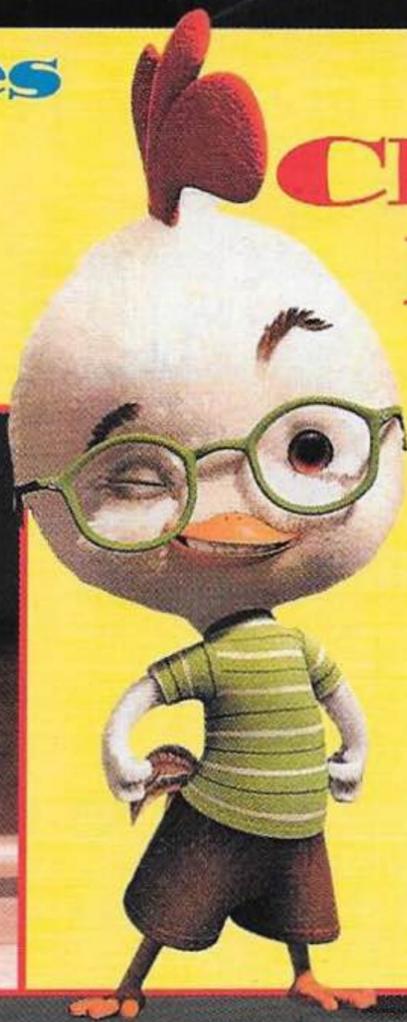
Chicken Little décide de redoubler d'efforts pour que son père puisse le comprendre. Les choses vont un peu s'améliorer quand Chicken Little va réussir à faire gagner son équipe au base-ball. Mais le soir suivant, une étrange plaque capable de s'adapter à son environnement tombe de sa chambre. Ses meilleurs amis tentent de le convaincre de tout dire à son père, mais Chicken craint de briser cette amitié retrouvée.



Les personnages

Abby

C'est la meilleure amie de Chicken et elle fait tout pour le pousser à parler à son père. Mais ses conseils ne sont pas forcément les meilleurs. Elle n'est pas très jolie, mais c'est une fille très cool.



Chicken Little

Il est tout petit, pas très musclé et c'est plutôt un intello. Il réfléchit beaucoup, ce qui inquiète son père qui préférerait qu'il se consacre aux échecs ou au club d'orthographe. Il veut que son père le comprenne et il est prêt à tout pour cela. Il est aussi amoureux de sa meilleure amie

Buck

Il est très gros, très peureux, mais toujours là pour aider ses amis. C'est un garçon gentil qui est toujours avec Fish.



Fish

C'est le garçon le plus cool de l'école. Il est un peu décalé, mais il danse de façon très branchée. Il est curieux et il a beaucoup d'humour.



Avis de Pascal

Chicken Little est l'adaptation moderne d'un court-métrage créé en 1943, par le réalisateur de "Cendrillon". Ce film peut être vu par des grands et des petits. Il reprend les arcanes de films comme "Signe" ou "La guerre des mondes". L'idée des extra-terrestres qui attaquent la terre pour sauver un enfant n'est pas mal, mais la partie la plus géniale du film est la conclusion avec l'adaptation au cinéma de l'histoire de Chicken Little.



Le club des fans de Mangas



Tchatche spéciale DBZ contre FMA

FULLMETAL ALCHEMIST

L'ABUS DE CE MANGA NE NUIT PAS À SA SANTÉ !!! À CONSOMMER SANS MODÉRATION



SALUTATIONS À TOUS CEUX QUI NE ME CONNAISSENT PAS ENCORE. JE M'APPELLE EDWARD ET J'ESPÈRE QUE VOUS ALLEZ AIMER MES AVENTURES ! EN TOUT CAS, VIVE LES MANGAS !



DRÔLE ET ÉPILUVANT, IL A TOUT POUR PLAIRE

JE PASSE UN BONJOUR À TOUT MES FANS

Isabelle (Baignolet)

FMA GO !

J'aimerais faire un gros "coucou" à tous les fans de Fullmetal Alchemist, car il faut que cette série soit la première dans le Top du mois et écrase DBZ ! Et si vous voulez décorer votre écran d'ordi aux couleurs de FMA, je vous conseille hebus.com, fonds d'écrans, rubrique mangas. À tous les Otaku, je dis FMA go !

Marie, 57.

TROP DE DBZ !

Allez Fullmetal Alchemist ! J'adore cette série et vu le pourcentage, elle peut prendre la première place dans le Top du mois. DBZ n'a qu'à bien se tenir !

Sarah, Saint-Etienne et Adeline, Saint-Martin d'Hères.



Clémence

PAS D'ACCORD !

Je voudrais répondre à Bruno de la Guadeloupe qui disait que dans Dragon Ball, il n'y avait que de la castagne. Moi, j'adore ce manga et je lui conseille de le lire avec plus d'attention, afin de mieux l'apprécier. Et qu'il ne critique pas les autres.

Jade, Pyrénées-Orientales.

VIVE NARUTO !

La rubrique Le club des fans de mangas est super, je l'adore ! J'ai un message pour Coraline : J'ai allumé ma TV à 18h20 et j'ai trouvé FMA, super ! Merci Coraline, je continuerai à suivre la série ! Sinon, j'ai un message pour les lecteurs de D.Mangas, il faut dépasser DBZ, Vive Naruto ! Enfin, un dernier message pour Jagal Aoulad Mansour : Tu as demandé le site de Naruto, c'est www.naruto.com, mais il est tout en japonais.

Isabelle, Lesneven.

DBZ RESTE LE MEILLEUR !

Je souhaite dire aux fans de FMA, que je ferai tout pour que DBZ garde sa place. FMA c'est super, mais ce n'est pas mieux que DBZ. Alors je demande l'aide de tous les fans de DBZ, afin de l'aider à maintenir sa place.

Michaël, Forbach.

PLACE AUX NOUVEAUX MANGAS !

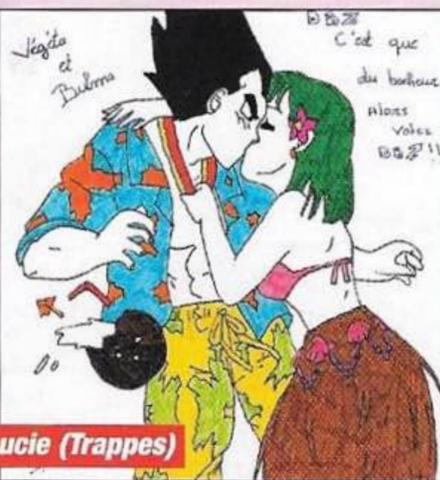
Je voudrais dire à tous les fans de mangas de laisser la place aux nouveaux mangas : Naruto, Saiyuki, Hikaru no Go... DBZ est un très bon manga, mais maintenant, il faut laisser la place aux

nouvelles générations ! Donc, les fans de Naruto, FMA, Saiyuki, Love Hina ou Hikaru no Go, votez pour les nouveaux mangas. Michel, Vénissieux.

Youssef (Chietingheim)

AUX FANS DE DETECTIVE CONAN !

Le magazine est super, mais je trouve qu'il y a trop de DBZ et pas assez de Détective Conan. J'aimerais faire passer un message. Détective Conan ne sera plus diffusé l'année prochaine sur France 3. Pour tous ceux qui souhaitent le faire revenir et qui ont Internet, je les invite à s'inscrire au



Lucie (Trappes)

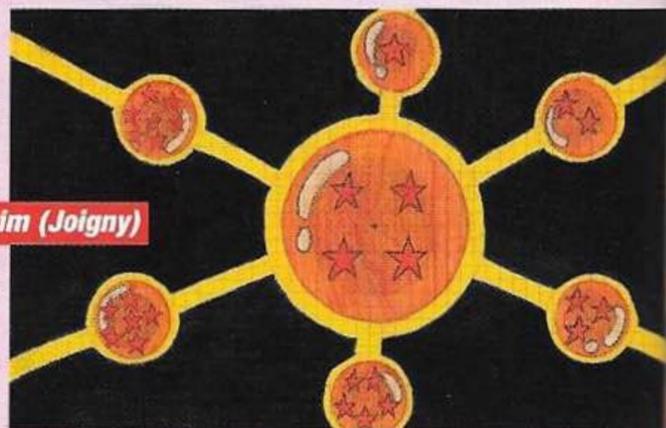
DCR (Détective Conan Révolte), dont je suis le président. Pour ce faire, allez sur mon site www.http://spaces.msn.com/members/detective-conan-revolte et la rubrique "La première chose à lire" vous expliquera comment procéder.

Cat-13, Arles.

VIVE ONE PIECE !

Je suis super méga fan de DB, DBZ, FMA, Angel Heart et surtout de One Piece. Donc, je dis à tous les fans de One Piece, votez pour ce manga qui n'est pas dans le

Karim (Joigny)



Top du mois. Je voulais aussi dire que j'adore le dessin de Somaly dans DM527, il déchire trop !

Vincent, Orléans.

TOUS CONTRE FMA !

Je veux que DBZ reste le meilleur, qu'il y ait plus de pages sur DBZ. Ne votez pas pour FMA, aucun manga ne doit dépasser DBZ !

Manon.

VOTEZ DBZ !

Je suis fan de DBZ, et je ne veux pas qu'il perde sa première place dans le Top ! Alors à tous les fans de DBZ : Réveillez-vous !

Émilie.

FMA, UNE VRAIE REUSSITE !

Je trouve ce manga vraiment super, j'ai vu tous les épisodes de 1 à 51 et j'ai adoré. J'aime particulièrement le personnage d'Edward Delrix pour sa force, son courage, sa détermination et surtout son caractère fort. Il y a un mental d'acier et ne se laisse



Top du Mois ! Ça serait bien si le magazine pouvait parler encore plus de DBZ et mettre plein de posters !
Mehdi, Bruxelles (Belgique).

FMA, C'EST GENIAL !

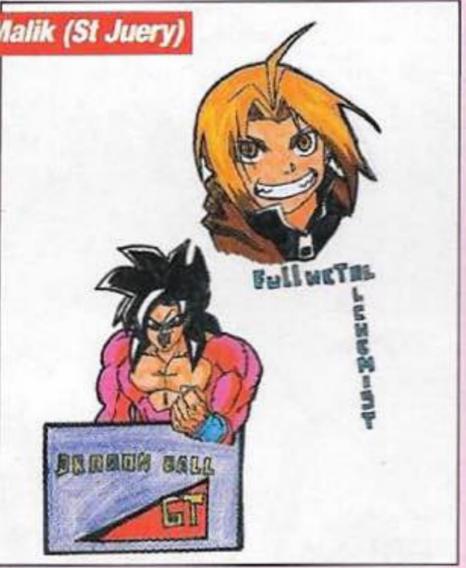
J'ai récemment découvert D.Mangas et je le trouve génial ! Et ce que je préfère, c'est Fullmetal Alchemist et j'encourage tous les fans de FMA à se grouiller, si on veut mettre DBZ à la cave.
Quentin, St Jean-le-Blanc.

BBZ FOREVER !

Il faut continuer à voter pour DBZ. Ça fait bientôt 8 ans que je suis fan de cette série et j'aurais bientôt 15 ans. J'ai des livres, des films et des posters et j'espère agrandir ma collection.
Youssef, Talens.

PLUS DE FMA !

Tout d'abord, je voudrais dire que tous les mangas sont super. Je souhaiterais moins de DBZ et plus de FMA, dont des posters.
Simon, Trouville s/Mer.



pas marcher sur les pieds. En tout cas, pour moi, cette série est vraiment la meilleure du moment et une des plus réussies. Je conseille donc à tous ceux qui ne la connaissent pas encore de s'y mettre et de voter pour elle.
Malika, Paris.

PLUS DE FLAME OF RECCA !

Je suis super fan de Fullmetal Alchemist et j'aime aussi Flame of Recca et Mint no Bokura qui ont des styles complètement différents. Pouvez-vous en parler plus dans le magazine ? Je voudrais aussi savoir ce que veut dire Mint no Bokura.
Ophélie, Lyon.

FANS DE FMA, BOUGEZ-VOUS !

Allez les fans de FMA, c'est le moment de se bouger et de prouver que nous sommes les meilleurs ! On va prouver à Dragon Ball qu'on peut prendre les devants !
Claire, Évry.

DBZ EN DANGER !

Les fans de DBZ, il faut vous secouer, car nous n'avons plus beaucoup d'avance sur les autres mangas dans le

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 10 ans et je voudrais échanger mes cartes Yu-Gi-Oh !, Duel Master et mes images de DBZ contre des figurines de DBZ.
Raphaël Bionnier - 40 avenue Pierre Brossolette - 94000 Créteil.
- J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons désirant échanger des images, posters et cartes... de Fullmetal Alchemist, Saiyuki, GTO et Sakura contre des images, dessins cartes et posters de vos mangas favoris.
Fallone Peyravernay - 1 groupe Bellevue - 42400 Saint-Chamand s/ Loire.
- J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment Naruto, GTO, Shinchan, One Piece, Olive et Tom, DBZ, Yu-Gi-Oh !...
Killian Thiercelin - 153 route de la Chapelle - 45140 Ingré.
E-mail : k.thiercelin@voilà.fr
- J'ai 14 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons qui ont entre 12 et 18 ans super méga fans de DB, DBZ et DBG. J'échange posters et informations sur FMA contre DBZ.
Alice Weiss - 48 rue des Carrières - 67500 Haguenau.
- J'ai 12 et je voudrais échanger des cartes et des figurines Pokémon contre tout ce qui concerne DB, DBZ et DBG.
- Manon Paysan - 15 hameau de la Roche - 45210 Mérinville.
- J'ai 14 ans et je recherche une fille ou un garçon entre 13 et 16 ans sachant bien dessiner les mangas, pour me soutenir dans ma BD. Je suis en train de commencer "Battle Road". Une BD de ma composition.
Eugène Goube - 306 rue des Chesnes - 27240 Damville.
- J'ai 17 ans et je recherche tout sur mon personnage préféré dans Yu-Gi-Oh ! : Yami Bakura.
Lolita Deplanque - 16b rue Basse - 62127 Chelers.
- J'ai 12 ans et je souhaiterais correspondre avec des fans de mangas aimant DB, DBZ et DBG et échanger des figurines.
Quentin Viltto - 6 square des Dîmes - 77240 Cesson ou vegeta7793@hotmail.fr
- J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons. Je suis fan de Fullmetal Alchemist, Gravitation, Alice 19th, GTO, Naruto...
Julie Salvo - 17 avenue St Exupéry - apt. 34 - 31340 Villemur s/Tarn.
- J'ai 8 ans et 1/2 et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles qui ont entre 7 et 12 ans, méga fans de DBZ, des CDZ et de Yu-Gi-Oh !
Nicolas Guilhon-Gillet - 49b rue Marcellin Berthelot - 69120 Vaulx-en-Velin.
- J'ai 16 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles qui aiment Fullmetal Alchemist, GTO, Gundam, DBZ, ...
David Hecketsweiler - 16 rue du Gaulacker - 68360 Soultz.
- J'ai 10 ans et 1/2 et je cherche des posters, des figurines, des dessins de DB, DBZ, et DBG.
- Clément Lamarche - Lot. La Verchère - 69220 Taponas.
- J'ai 12 ans et 1/2 et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons fans de DBZ et super fans de Fullmetal Alchemist.
Sofiane Meziane - 24 rue d'Isly - 59100 Roubaix.
- J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de tous âges aimant FMA, DBZ, CDZ et d'autres...
Jordan Sunnier - 144 rue A.J Konzett - 57820 Lutzelbourg.

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Tsunami sur le Top !

Fullmetal Alchemist a réussi à détrôner Dragon Ball. Les fans de Fullmetal ont dû profiter de la fin des vacances pour voter en masse ! Naruto profite de ce changement pour se glisser à la troisième place et Yu-Gi-Oh ! reprend sa place dans le Top. C'est à vous de défendre vos dessins animés ! Pour cela, votez et envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

LE TOP DU MOIS

FULLMETAL ALCHEMIST	43%	DETECTIVE CONAN	4%
DRAGON BALL	34%	OLIVE ET TOM	3%
NARUTO	8%	CHEVALIERS DU ZODIAQUE	2%
YU-GI-OH !	5%	ONE PIECE	1%

BULLETIN-RÉPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori :

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

MADDE IN JAPAN

Découvrez, en direct du Japon, les produits dérivés qui sortent en ce moment. Ils ne sont pas forcément disponibles en France.

Autocollant téléphone portable Naruto

Sur cette plaquette de 16 cm, dix autocollants en plastique décollables à l'effigie des personnages de la série Naruto. Ils sont faits pour être collés sur votre téléphone portable, sur du métal (comme votre baladeur ou votre Game Boy) ou même une simple enveloppe. Chaque illustration mesure 2 x 2 cm.



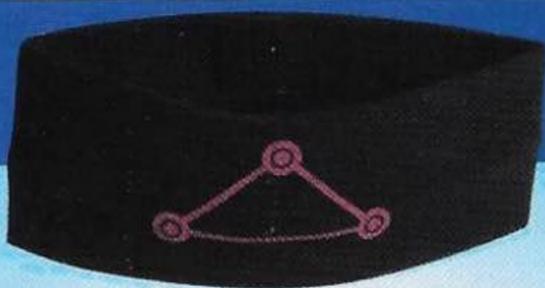
Mobile Sakura et Shikamaru

Ces petits straps conçus autour de deux personnages cultes de la série Naruto représentent Sakura et Shikamaru. Chacun d'eux s'accroche à votre téléphone portable par un petit fil. Le recto est en plastique avec une illustration et le verso est une sorte de mousse spéciale. Cet objet est conçu pour essuyer la vitre de votre téléphone portable. Vous le posez sur la vitre, poussez sur la partie en plastique et ensuite vous tournez.



Fullmetal Alchemist bandeau Envy

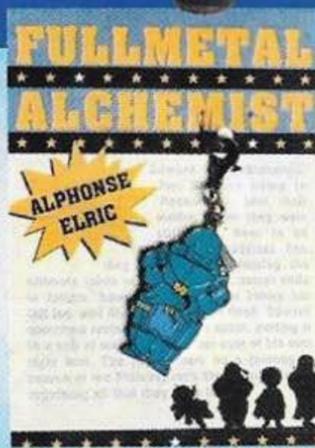
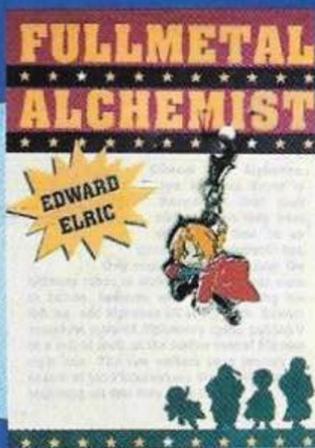
Ce serre-tête (hair band) est celui que portait le personnage de Envy dans la série Fullmetal. Ce serre-tête en tissu est réalisé avec un élastique très extensible qui permet d'être utilisé quelle que soit la taille de votre tête.



Figurines Fullmetal Alchemist

Il existe trois séries dans cette collection. Dans la série 3 qui vient de sortir vous trouverez :

Figurine A Edward en costume d'Alchimiste (16 cm), Figurine B Edward buste nu (16 cm) veste en main, Figurine C Alphonse (19 cm). Elles sont en plastique rigide non articulées et vendues peintes avec un socle.



Strap Fullmetal

Ces deux petits objets de trois centimètres en métal à l'effigie des frères Elric sont faits pour s'accrocher au téléphone portable ou à une fermeture éclair. Vous pouvez l'accrocher sur le zip de votre blouson ou de votre trousse.

Porte-clefs Fullmetal Edward et Alphonse

Porte-clefs métal trois pièces. Vous avez une image de la tête de chacun des héros, une pièce avec le nom de la série et un cercle pour placer vos clefs. Le tout mesure 7 cm.



Figurines Astro et Ura

Deux jolies figurines non articulées des deux héros de la série Astro le petit robot. Elles sont en plastique rigide non articulées et d'une taille de 11 cm. Elles sont enfermées dans une boîte de protection plastique transparente.



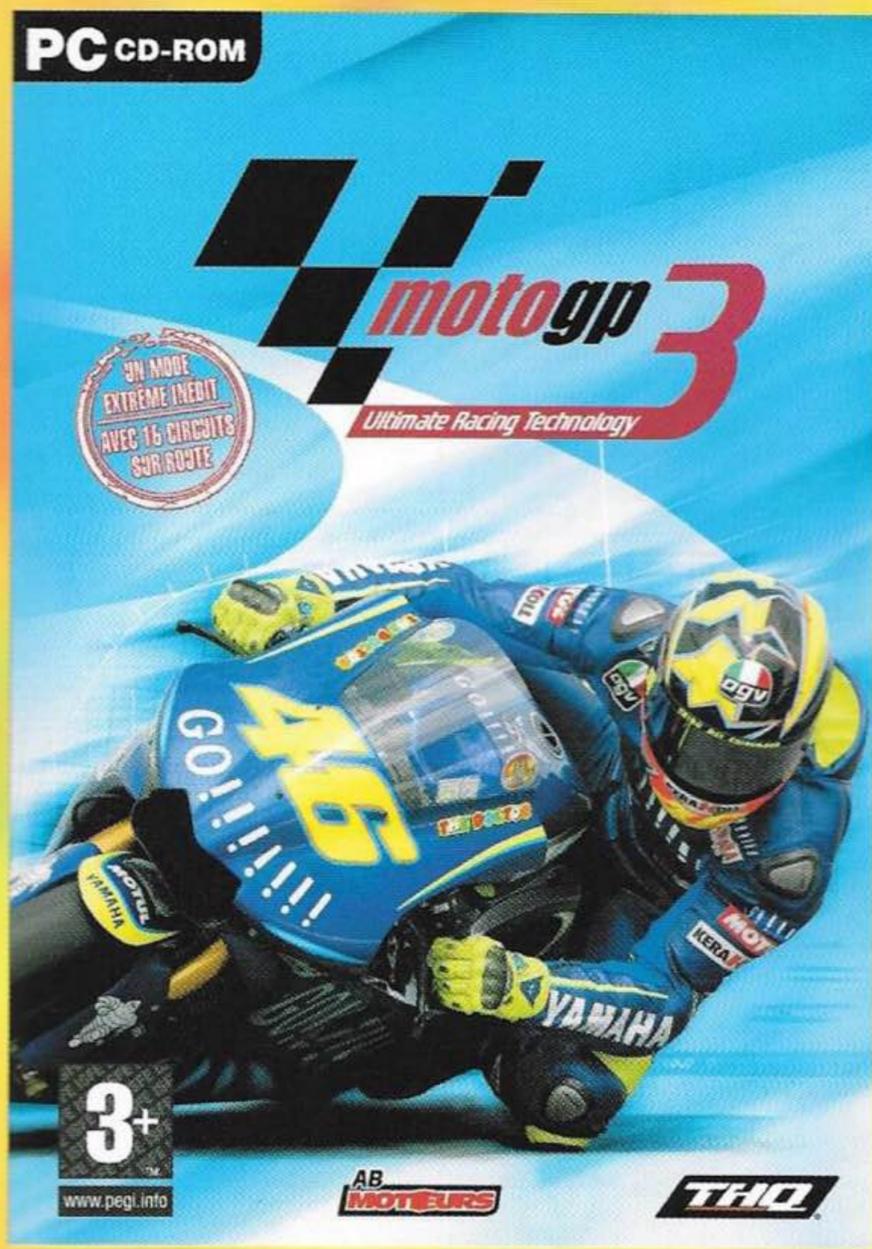
Ces goodies nous ont été aimablement commandés au Japon et prêtés par la boutique Tonkam Bastille, 29 rue Keller, 75011 Paris.

Pour jouer avec 

MANGAS

A B 1

Compose vite le
0 892 700 714
0,34 €/mn



À GAGNER

10 jeux
pour PC



et 10 abonnements de 6 mois
au magazine 

A B 3

Pour la Belgique
compose le **0903 41 657**
1,12 €/mn

LES CHAÎNES



DISPONIBLES SUR



CANALSATELLITE



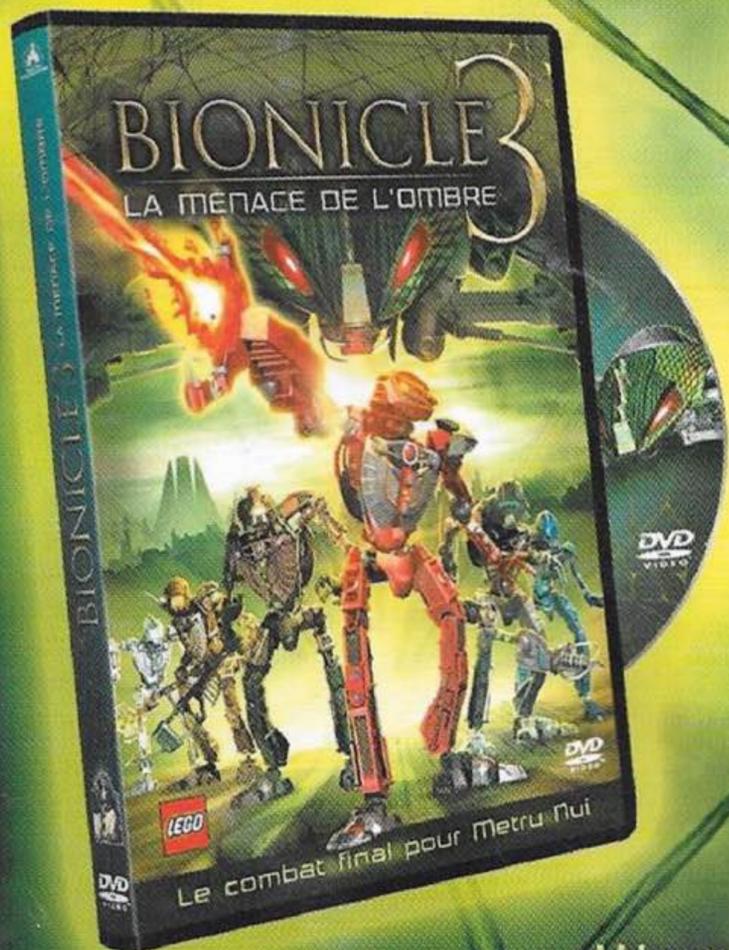
ET LE CÂBLE

Découvrez les nouveaux pouvoirs des TOA dans ce 3^e film de la saga BIONICLE® EN DVD

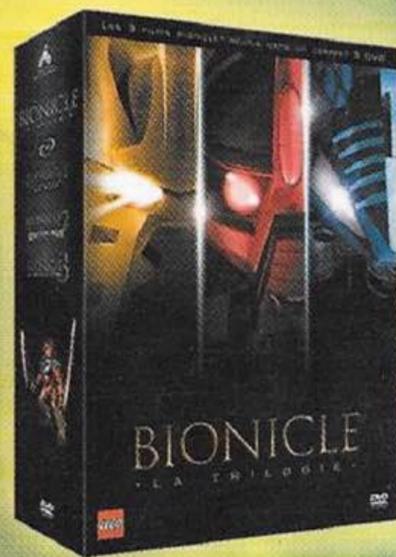
Publicité

PRENDS GARDE À LA MORSURE DES VISORAK

Intrigues et trahisons sont au programme de cette nouvelle aventure où les héros BIONICLE® doivent faire face à leur plus terrible ennemi jusqu'alors : la sinistre armée arachnide des Visorak ! Les Toa sortiront-ils vainqueurs du combat final pour Metru Nui ?



Retrouve aussi
l'intégralité des 3 films
BIONICLE® dans
un coffret 3 DVD



Exclusivement en DVD en Novembre 2005



Distributed by Buena Vista Home Entertainment, Inc. Burbank, CA 91521.
LEGO, The LEGO logo, BIONICLE and "BIONICLE: WEB OF SHADOWS" are trademarks of the LEGO group.
© 2005 The LEGO Group. All rights reserved. © Buena Vista Home Entertainment, Inc.

