

# DOM MANGAS

## BEYBLADE LES DIFFERENTES TOUPIES



## Yu-Gi-Oh! Le duel Yugi Marik

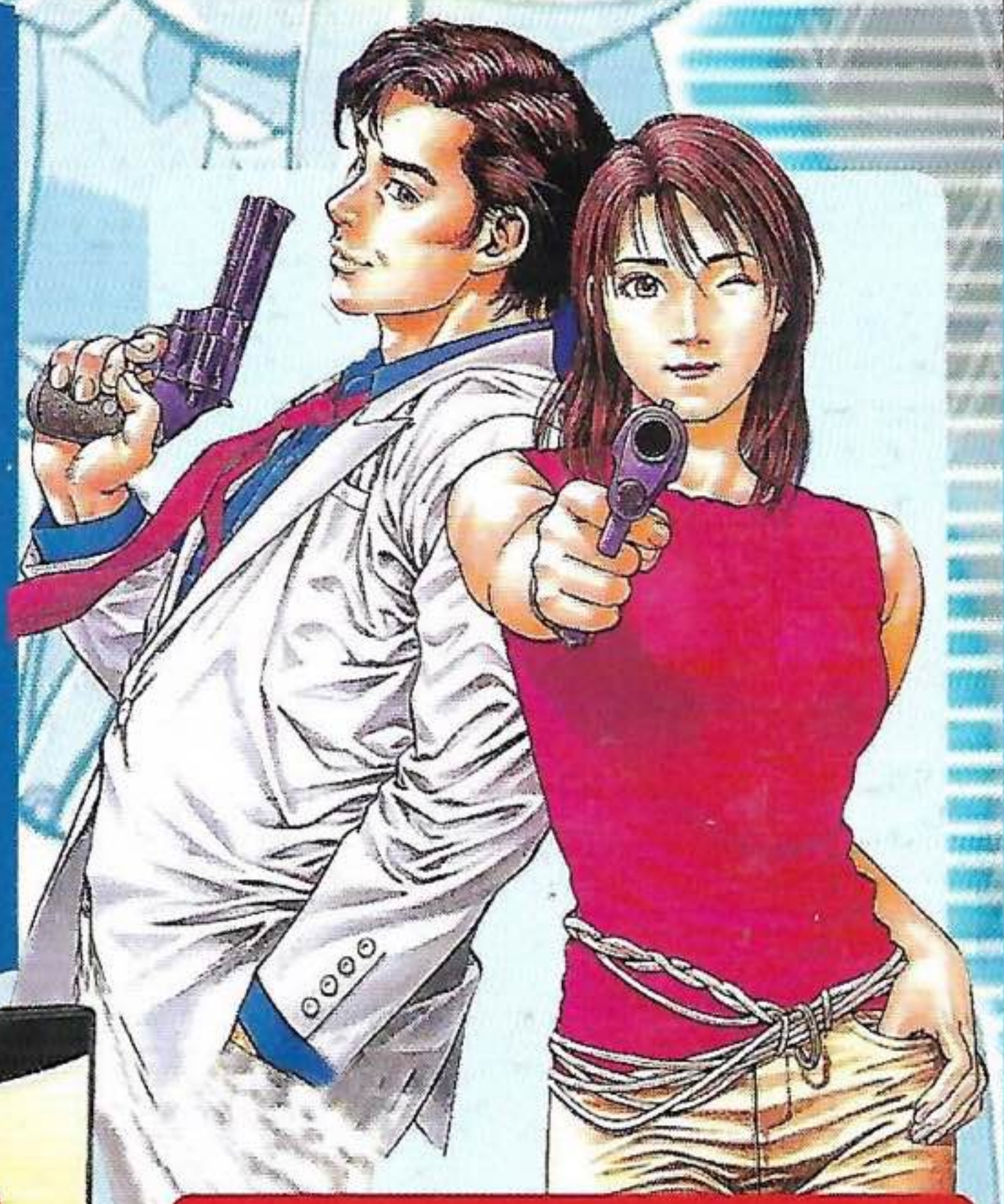
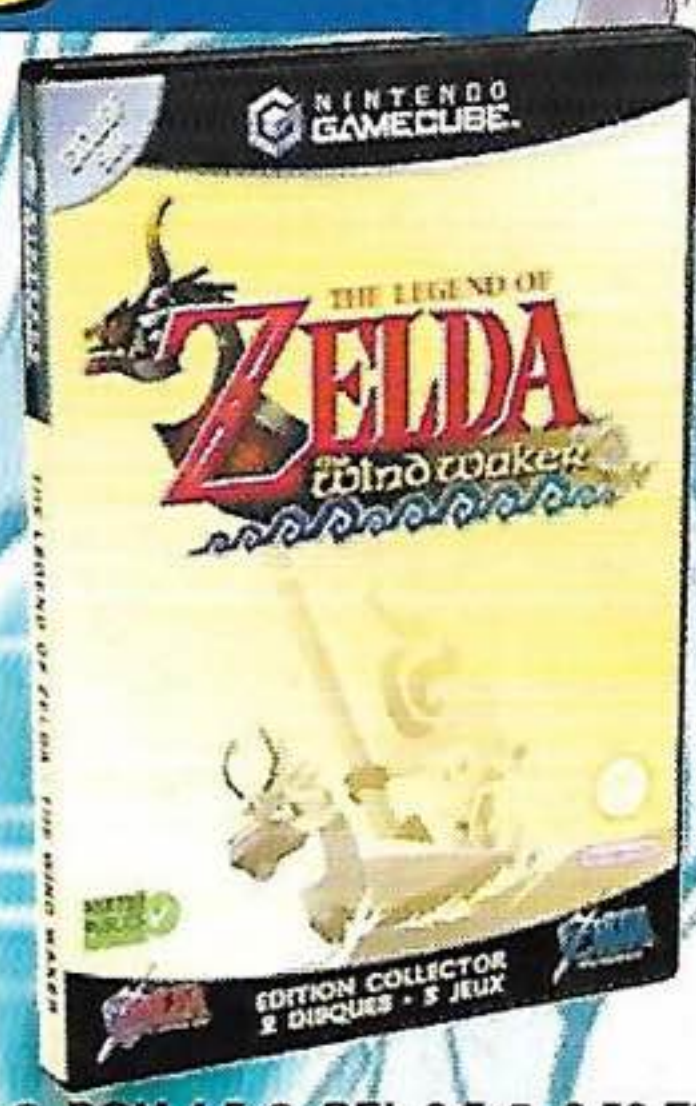


## Les trois chevaliers attaquent



## Le monde de Sangoku

Tout sur  
le nouveau  
jeu  
**Zelda**  
The Wind  
Waker



## Série culte Nicky Larson

Mensuel N° 500 MAI 2003 3 € DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS

PRESSE JUNIOR

T 02918 - 500 - F: 3,00 €



## Sommaire

### MAGAZINE

- 3** Beyblade
- 6** Yu-Gi-Oh !
- 24** Chevaliers du Zodiaque
- 27** Multimédia
- 43** Quoi de neuf
- 44** Courrier des lecteurs
- 46** Dragon Ball Z
- 50** TV Découverte
- En mai sur vos chaînes
- 52** X-men
- Le comic; la série, le film
- 56** New animation
- 58** Série Culte
- Nicky Larson, reprend du service

### BANDES DESSINEES

- 10** Dragon Ball GT
- Pain en mauvaise posture
- 61** Chris Colorado
- La zone interdite (2)

### JEUX VIDÉO

- 28** Zelda

### POSTERS

- 31** Beyblade

# pour jouer avec vos héros favoris



## Téléphonez au 0 892 688 088

Une économie de 8 €  
3 numéros gratuits

## D.MANGAS

### CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



Chaque mois retrouvez les aventures de

## DRAGON BALL GT

- des bandes dessinées
- les mangas japonais
- des jeux vidéo
- des posters

### 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-D.MANGAS"  
Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom .....

Prénom .....

Rue .....

Ville ..... CP .....

SIGNATURE DES PARENTS  
(Obligatoire pour les mineurs)

D.MANGAS N° 500 - MAI 2003. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. 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. MAQUETTISTE : Franck Soulier, Audrey Morant. TEXTES : Pascal Lafine, Raphaël Pennes. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. DÉPÔT LÉGAL : Mars 2003. COMITÉ DE RÉDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE ÉDITÉE par ABNET.COM SA au capital de 120 000 €. R.C.B. 334 323 961 - 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. PP<sup>AUX</sup> ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. RÉDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson - 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie au 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas / DIP - 18/28, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19 - Tél. : 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : SCPP - Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé en France.

# BEYBLADE

## vedettes

En ce moment, les toupies Beyblade font partie des meilleures ventes de jouets. Voici un rapide tour des Beyblades vedettes.



© Hudson/Soft/Takara/Meiyana

### Les différentes toupies

Plusieurs modèles sont disponibles :

40 (Metal Draciel), A-25 (Dragoon Fighter), A-33 (Master Draciel), A-32 (Master Dranzer), A-24 (Driger-F), A9 (Galzzly).

IL EXISTE 4 TOUPIES DIFFÉRENTES :

- **l'offensive** : légère et très mobile, elle se déplace dans tous les sens et part à l'attaque de ses adversaires.

- **la défensive** : elle ne tourne que sur elle-même pour mieux se défendre contre les attaques des concurrents.

- **l'endurante** : plus légère que les autres, elle tourne plus longtemps et a donc plus de chance de gagner... Si elle n'est pas déstabilisée avant !

- **la balance** : plus lourde que les autres, elle est plus stable, donc plus difficile à déstabiliser ou à éjecter !



Chaque toupie peut être démontée en **quatre morceaux** interchangeables ; chaque morceau a une fonction bien particulière :

- **la base** : elle détermine la nature de la toupie (offensive, défensive, endurante ou balance).

- **le disque de poids** : plus ou moins lourd, il donne de la stabilité à la toupie et donc plus ou moins de vitesse.

- **l'anneau d'attaque** :

il donne un mouvement spécifique à la toupie ; en plus de tourner sur elle-même,

elle pourra aussi avan-

cer ou décrire des cercles ou des ellipses...

- **l'embout** : il donne la direction du mouvement.





**AUTO CHANGE  
BALANCER/KAI SPECIAL**  
Cinq parties interchangeables  
Inclus le ripcord et le lanceur  
Inclu Cross-sell, le livret  
Type = offensive



**DRACIEL S**  
Composée d'un système  
d'attaque dorsal.



**DRANZER F**  
Cinq parties interchangeables  
Inclus le ripcord et le lanceur  
Inclu Cross-sell, le livret  
Type = offensive



**BAKUSHIN-OH**  
Composée d'un système  
d'attaque dorsal.



**DRANZER S**  
Composée d'un système  
d'attaque dorsal.

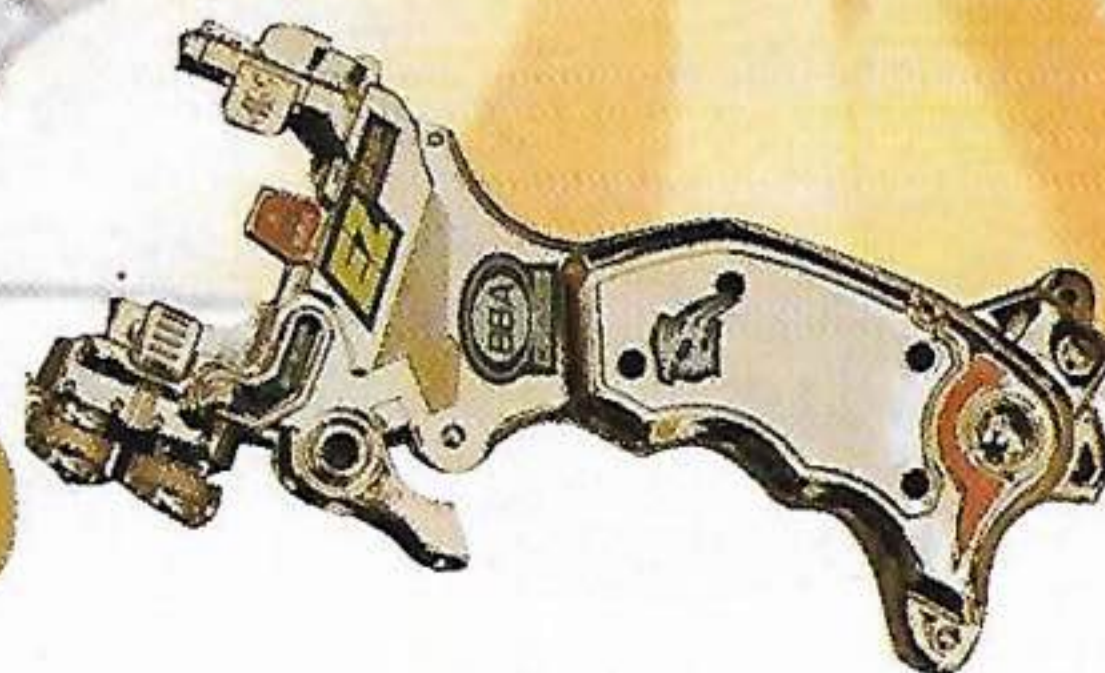


**BEARING STINGER**  
Cinq parties interchangeables  
Inclus le ripcord et le lanceur  
Inclu Cross-sell, le livret  
Type = endurante



**DRAGOON FIGHTER**  
Cinq parties interchangeables  
Inclus le ripcord et le lanceur  
Inclu Cross-sell, le livret  
Type = offensive

**LANCEUR**  
Il existe trois type de lanceur, celui  
à poignée est le meilleur





### DRANZER 5 (2)

Montée avec un système de lumières et des bruits électroniques qui rendent la bataille de Beyblade plus passionnante. Lumière clignotante électronique sur le dessus, qui tourne. Bruits de bataille, quand elle heurte une autre toupie.



**DRAGON STORM**  
Composée d'un système d'attaque dorsal.



**BEYSTADIUM**  
Si vous en avez assez de jouer sur le sol, sachez qu'il existe un stadium officiel, où vous pourrez affronter d'autres utilisateurs de toupies Beyblade.

## Les différents groupes

**BladeBreakers** : C'est un groupe de Beybladers qui vient du Japon. Ils ont gagné le tournoi asiatique, le tournoi américain avec quelques obstacles, le tournoi d'Europe avec difficulté. Le groupe est composé de Tyson, Kai, Ray, Max et Kenny. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est DRA ou DR.

**WhiteTiger** : Ce groupe vient de Chine. Ils habitaient en montagne avant, mais maintenant, ils ont décidé d'aller en ville pour gagner le tournoi asiatique. Ils sont en 2<sup>e</sup> place. Il y a Lee, Mariah, Gary et Kevin. Un garçon du nom de Bruce veut faire partie de ce groupe, mais il a échoué à l'épreuve durant laquelle, il devait battre Ray en Beyblade. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est GAL.

**BladeSharks** : Ce groupe du Japon est constitué de beybladers des rues. Dans les quartiers, ils sont les plus forts et on les dit imbattables. Le premier à avoir remporté la victoire sur eux est Tyson. Ils ont participé au tournoi du Japon, mais Tyson les a tous battus. Kai est leur chef et les autres beybladers se nomment Stewart, Carlos, Trevor (un petit gars aux cheveux bruns qui porte un chapeau) et Cassey. S'y ajoutent d'autres personnes dont on ne connaît pas le nom.

**AllStarz** : Ce groupe américain est probablement originaire de Las Vegas. Leur matériel (notamment les beyblades) est étudié et fabriqué en laboratoire. Du coup, même leurs bit-beast sont artificiels. Le groupe compte Émilie, Steve (ou Steven, ils disent les 2), Eddy et Michael, le chef du groupe. Ils sont tous professionnels dans un jeu. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est TRY.

**Majestics** : C'est un groupe de beybladers européens. Tous fils de millionnaire, ils n'ont de groupe que l'apparence. En fait, ils jouent tous perso et sont des beybladers individuels. Au début, ils ont des petits problèmes de communication avec les BladeBreakers, mais plus tard, ils vont s'entraider. Le groupe est mené par Robert et compte Johnny, Olivier et Enrique. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est LYON.

**DemolitionBoyz** : C'est en fait une organisation criminelle du nom de Biovolt qui a créé ce groupe. Leurs bit-beast sont réalisés à partir de vrais animaux. On ne sait pas encore comment ils arrivent à faire ça, mais ce doit être comme pour les AllStarz : grâce à la science... Ils prennent l'énergie ou l'esprit de l'animal et créent des bit-beast (spectres). Le groupe est composé de Tala, Yuri, Ian et d'un quatrième individu. Le mot-clé de leur bit-beast (spectre) est BORG.

## Tout sur les tournois BBA

### Tournoi d'Asie

Ce tournoi s'est déroulé quelque part en Chine, où les grands rivaux des BladeBreakers dans cette compétition ont été les WhiteTigers.

### Tournoi d'Amérique

Tout s'est déroulé à Las Vegas (Nevada) aux États-Unis. Les BladeBreakers ont ici été opposés aux AllStarz.

### Tournoi d'Europe

Curieusement, les BladeBreakers ont eu des difficultés pour accéder à ce tournoi. Il faut dire qu'il se déroule à Moscou et que ce n'est pas forcément très facile d'y arriver. Les BladeBreakers ont quand même réussi à participer à cette compétition et se sont retrouvés confrontés aux DemolitionBoys. Peu avant, ils avaient déjà eu affaire aux Majestics.



# YU-GI-OH!

## LES GARDIENS DES OBJETS MILLÉNAIRES

Marik (au centre),  
le pire ennemi de  
Yamy Yugi et (à gauche),  
sa sœur Ishtar Isis  
cherchent à réunir les  
trois cartes suprêmes,  
afin de réveiller  
la mémoire de l'ancien  
souverain pour  
savoir où se trouve  
le tombeau dans  
lequel sont les objets  
millénaires.





# l'histoire secrète

En écrivant ce texte, je m'étais mis en tête d'éclaircir toute l'histoire servant de fond à Yu-Gi-Oh !, mais je me suis très vite rendu compte que c'était une entreprise compliquée.

Etant donné que c'était très dur de tout expliquer en quatre pages, nous avons décidé de sortir un hors série D.Mangas (en juillet) qui vous donnera tout les détails. Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici les premiers éléments d'explication. Une chose est sûre, c'est que Yu-Gi-Oh ! n'est pas une vulgaire série de combat de jeu de cartes. C'est une super histoire très bien montée, avec un combat de fin qui promet d'être épique. Au Japon, nous en sommes au Volume 33 et en France au volume 22.



**YAMYI YUGI**

## CE QUE KAÏBA APPREND D'ISIS ISHTAR

Pegasus Junior Crawford a créé le concept du jeu Magic and Wizards durant son séjour en Égypte. Il avait perdu sa bien-aimée et s'était rendu en Égypte afin d'oublier. Lors de son voyage dans la Vallée des rois, il fait la connaissance de Shadi et ses hommes qui pourchassent un individu qui vient de voler l'un des Items millénaires. Après quelques péripéties (que vous pouvez lire dans les précédents

D.Mangas), Shadi va lui remettre l'œil millénaire. Grâce à cela, il va découvrir un bas-relief qui explique toute l'histoire des Magic and Wizards au travers de l'histoire du 18<sup>e</sup> roi d'Égypte. Les divers motifs présents sur ce bas-relief représentent les principales cartes du jeu. On y trouve entre autres, Exodia, le dragon blanc aux yeux bleus, le magicien noir... Crawford a simplement mis sur papier tout les dessins inscrits sur la pierre. Dans l'Égypte antique, on pen-

sait que les événements, les catastrophes, les joies, les terreurs, arrivaient par la faute des créatures qui sommeillent dans les âmes. Dans les croyances égyptiennes, on considérait qu'après la mort l'âme quittait le corps et partait dans les jardins d'Osiris.

**YUGI** va découvrir que Marik veut tuer Yami Yugi pour se venger de ce qu'il a fait à son peuple, il y a 3000 ans quand il était pharaon.

## LES ÉLÉMENTS DU DUEL DISK

Le Duel Disk a été créé par Kaïba à l'occasion de la Battle city. Elle permet aux joueurs de s'affronter, sans avoir à tenir en permanence les cartes en main.

### ENTRÉE

porte-carte. Il en faut 40.

### CIMETIÈRE

Pour les cartes déjà utilisées.

### CARTES SETTING

Permet au joueur de placer la carte qu'il veut jouer. Les deux cases précisent si les cartes sont d'attaque ou masquées.

### SOLID VISION

Permet d'afficher une carte en 3D.

### LECTEUR DE CARTE

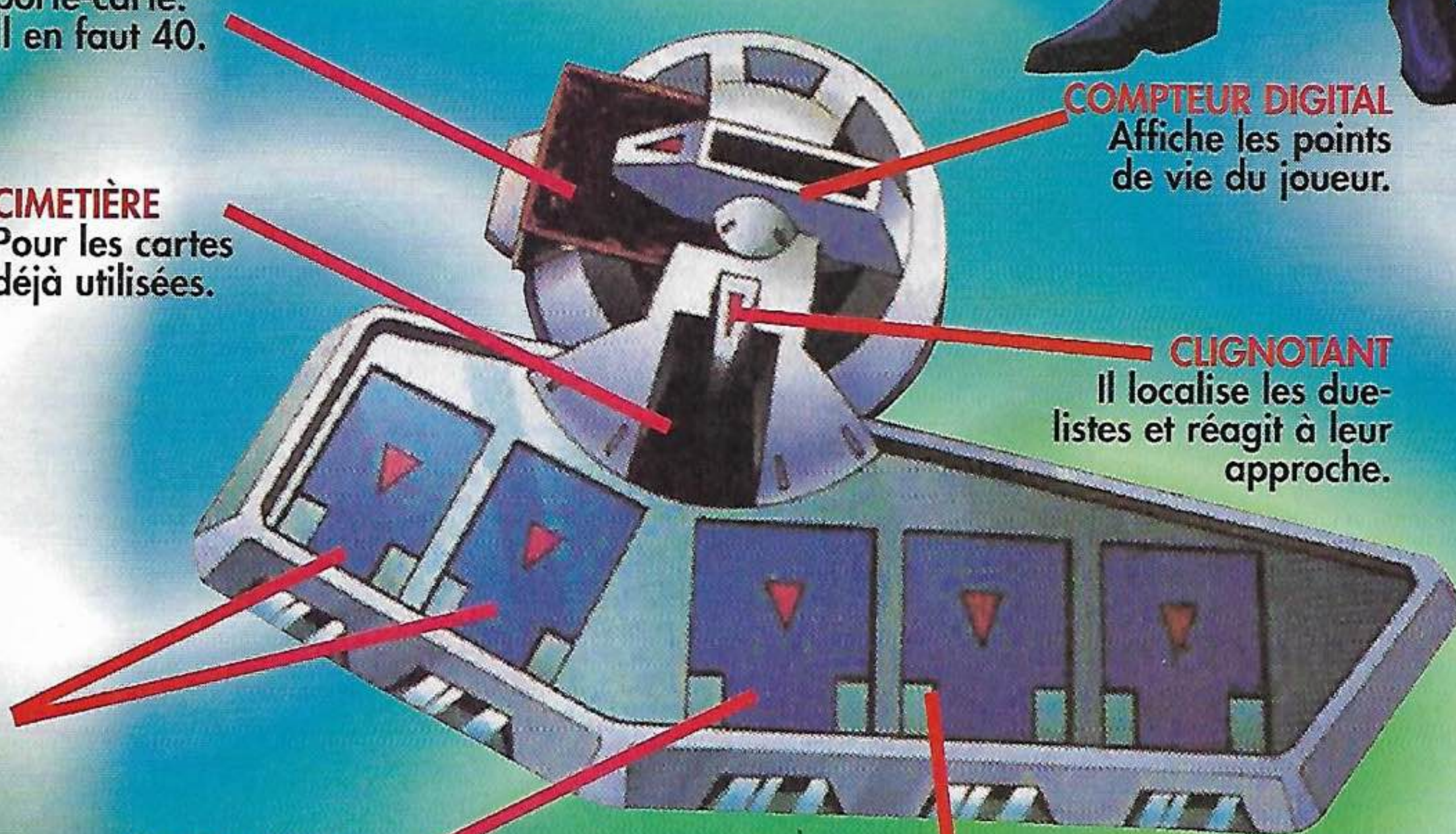
Il permet de lire les caractéristiques de la carte.

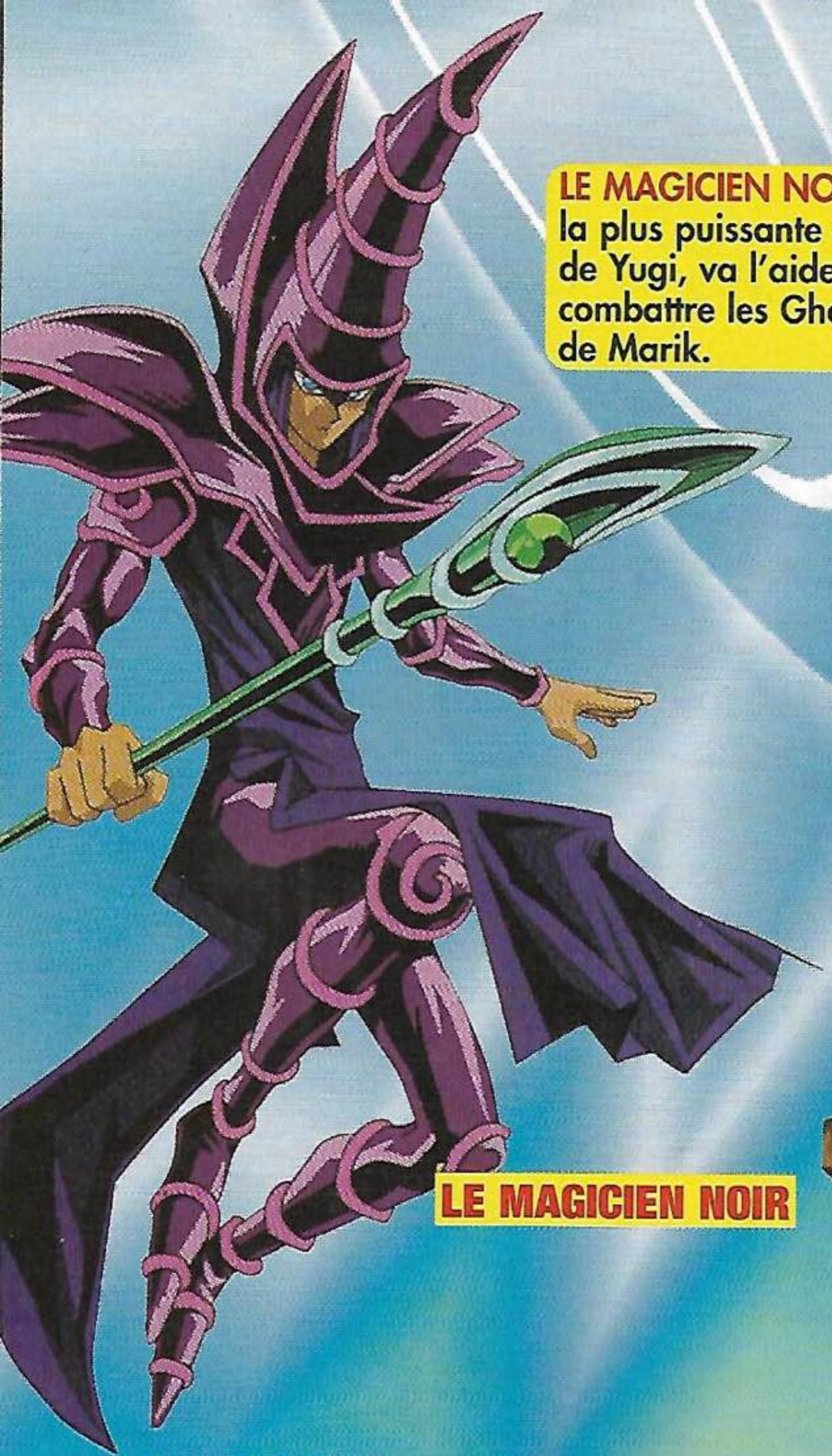
### COMPTEUR DIGITAL

Affiche les points de vie du joueur.

### CLIGNOTANT

Il localise les duellistes et réagit à leur approche.





**LE MAGICIEN NOIR**  
la plus puissante carte  
de Yugi, va l'aider à  
combattre les Ghouls  
de Marik.

**LE MAGICIEN NOIR**

### PHARAON ET SES MAGICIENS

Ils réussissaient à maintenir l'ordre social en enfermant les mauvais esprits dans des bas-relief grâce à des sortilèges. Ainsi, beaucoup de sorts furent utilisés, car un grand nombre de monstres ou de mauvaises âmes avaient vu le jour. Mais sans le savoir Crawford leur a redonné vie en les imprimant sur papier.

Pour en revenir à l'Égypte antique, les créatures enfermées dans ces pierres ont commencé à posséder des pouvoirs. Les prêtres ont alors trahi le pharaon, et ont manipulé les magiciens dans le seul but de s'approprier les pouvoirs enfermés dans les bas-reliefs. C'est sur l'un de ses bas-relief qu'a été gravé la bataille entre le pharaon et un des magiciens. Ishtar va montrer à Kaïba la fameuse dalle sur laquelle on le voit habillé en

prêtre et affrontant Yugi en pharaon, et son magicien noir à l'aide de son Dragon aux yeux bleus. C'est cette lutte qui se passait, il y a 3000 ans qui est à nouveau en train de se dérouler. Le nom de ce 18<sup>e</sup> roi (le pharaon) a été délibérément effacé. C'est le seul dont les historiens ignorent le nom. Il est totalement absent de l'histoire égyptienne. À l'instar du célèbre magicien occidental Aleister Crowley qui s'est inspiré du livre des morts pour créer le jeu du Tarot, le destin a permis à Pegasus d'inventer le Magic and Wizards. Pegasus a reproduit tous les motifs, mais trois d'entre-eux l'intriguaient. Juste au-dessus du bas-relief représentant la bataille entre le pharaon

et le prêtre on pouvait voir le puzzle millénaire entouré de trois motifs appelés monstres divins. Ce sont les cartes les plus puissantes de tout le jeu. Le soldat géant de l'obélisque, le Dragon volant d'Osiris et le dragon du dieu soleil Râ. Les trois entités représentent les éléments essentiels de l'univers. L'obélisque symbolise la lumière et les ténèbres, Osiris le mal et Râ le ciel et la terre. Celui qui réunira les trois cartes créées par Crawford, représentera ces entités, récoltera la légende de l'invincibilité et se hissera au sommet de la hiérarchie des duellistes et prendra le trône du roi des duellistes.



**EXODIA**

Marik a confié ses espions Ghouls des cartes **EXODIA**, afin d'éliminer tous les participants. Mais Yugi réussira à vaincre Exodia, l'une des plus puissantes cartes du Magic and Wizard





**KAIBA**  
organise la  
Battle City,  
afin de ré-  
cupérer  
les  
deux  
cartes  
suprêmes  
que possé-  
de Marik.

**SETO KAIBA**

### PEGASUS CRAWFORD

Il disait que sa plus grande faute avait été de créer ces trois cartes, car celui qui les récupère se voit doté d'une force divine phénoménale. Ce sont du coup des cartes interdites, car son utilisateur est libre d'en faire bon ou mauvais usage. Pegasus craignait secrètement le pouvoir des cartes et donc peu de personnes devaient être au courant de leur existence. Pegasus a essayé de se convaincre de les détruire, mais il n'a pas réussi à le faire. Il a même pensé aller les enterrer lui-même dans la Vallée des rois. L'organisation dans laquelle travaille Isis Ishtar les a récupérés et a été chargée d'aller les enfermer dans la Vallée des rois. Malheureusement, pendant le trajet, une société secrète du nom de Ghouls en a volé deux.

### ISIS ISHTAR

Elle va confier la seule carte qu'elle possède, Le soldat géant de l'obélisque, à Kaiba, afin qu'il retrouve les deux autres. Ce dernier va alors organiser un immense tournoi dans la ville de Domino qu'il va appeler le Battle City. Il espère ainsi attirer tous les joueurs de Magic and Wizard, ainsi que les Ghouls. C'est à cette occasion, qu'il met en vente le nouveau duel Disk. Chaque joueur de niveau 5 se voit qualifier pour le Battle City. Dans la cinquième case du duel Disk se trouve une carte transparente, sur laquelle est placée une pièce de Puzzle. Celui qui en réunit six, connaît le chemin du lieu où la finale sera organisée. Le perdant de chaque combat remet au gagnant l'une de ses cartes rares, ainsi que son morceau de pièce de Puzzle.

### CE QU'IGNORE KAIBA ET QUE NOUS APPREND MARIK

Il y a trois mille ans, le clan de Marik avait pour mission de garder les tombes et les secrets des pharaons. Près de la nécropole se trouve un souterrain où le clan de Marik vivait, à l'abri des regards. Le clan préservait les secrets royaux en protégeant les sépultures. Un jour ils oublièrent l'emplacement d'un souterrain qu'ils devaient protéger. C'est celui qui mène à la pierre tombale, dans laquelle sont incrustés les sept objets millénaires. Marik et ses prédécesseurs cherchent l'entrée de ce tunnel. Une partie de la réponse est inscrite dans un vieux manuscrit qui se transmet depuis l'Égypte antique.

### TROIS CARTES DIVINES

Elles sont gravées sur le bas-relief désignant le roi. Celui qui réunira les trois cartes divines se verra désigné

comme le nouveau souverain ressuscitant, ainsi la mémoire du souverain précédant. En protégeant les objets millénaires le peuple de Marik a perdu beaucoup de ses membres y compris le père de Marik. Pour venger la mémoire des siens, il veut réunir les trois cartes, afin de devenir le nouveau souverain. Celui qui réunit ces trois cartes divines deviendra le roi et fera sienne la puissance des ténèbres. C'est pour réunir ces cartes que Marik a créé l'organisation Ghouls. Yami Yugi cherche lui aussi à réunir les cartes, afin de retrouver sa mémoire disparue. C'est

dans cette partie de l'histoire que l'on découvre que le double de Yugi n'est pas une personnalité refoulée, mais l'ancien pharaon d'il y a 3000 ans. Tout comme Marik, l'ainé des gardiens des secrets a sur son dos gravées les instructions pour ouvrir le tombeau, une fois les trois cartes et les sept Items millénaires réunis. Bakura qui tente de réunir ces objets millénaires ignore qu'il faut les trois cartes en plus. Une fois le tout réuni, celui qui l'aura fait, pourra ouvrir le tombeau et libérer à nouveau la magie sur notre monde.



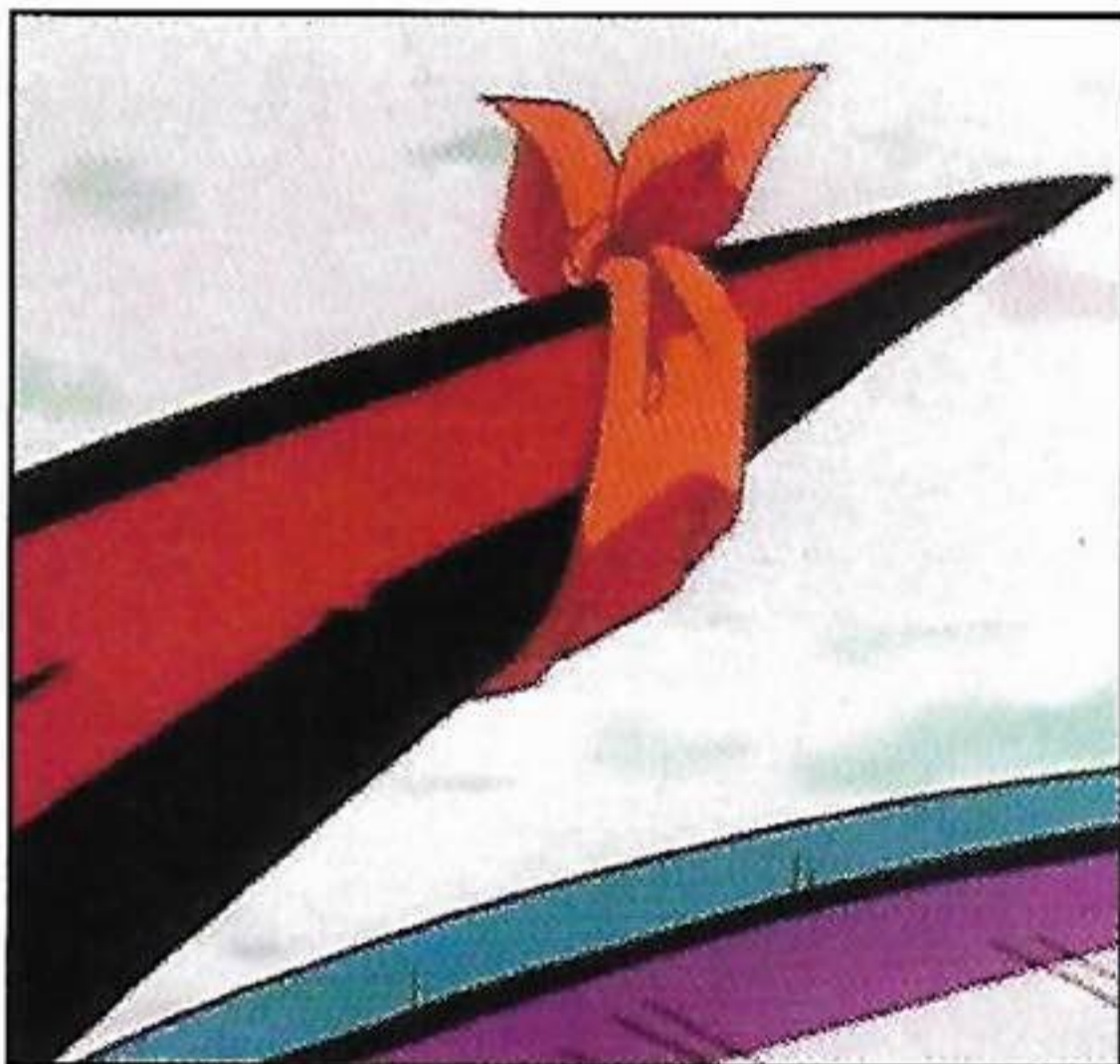
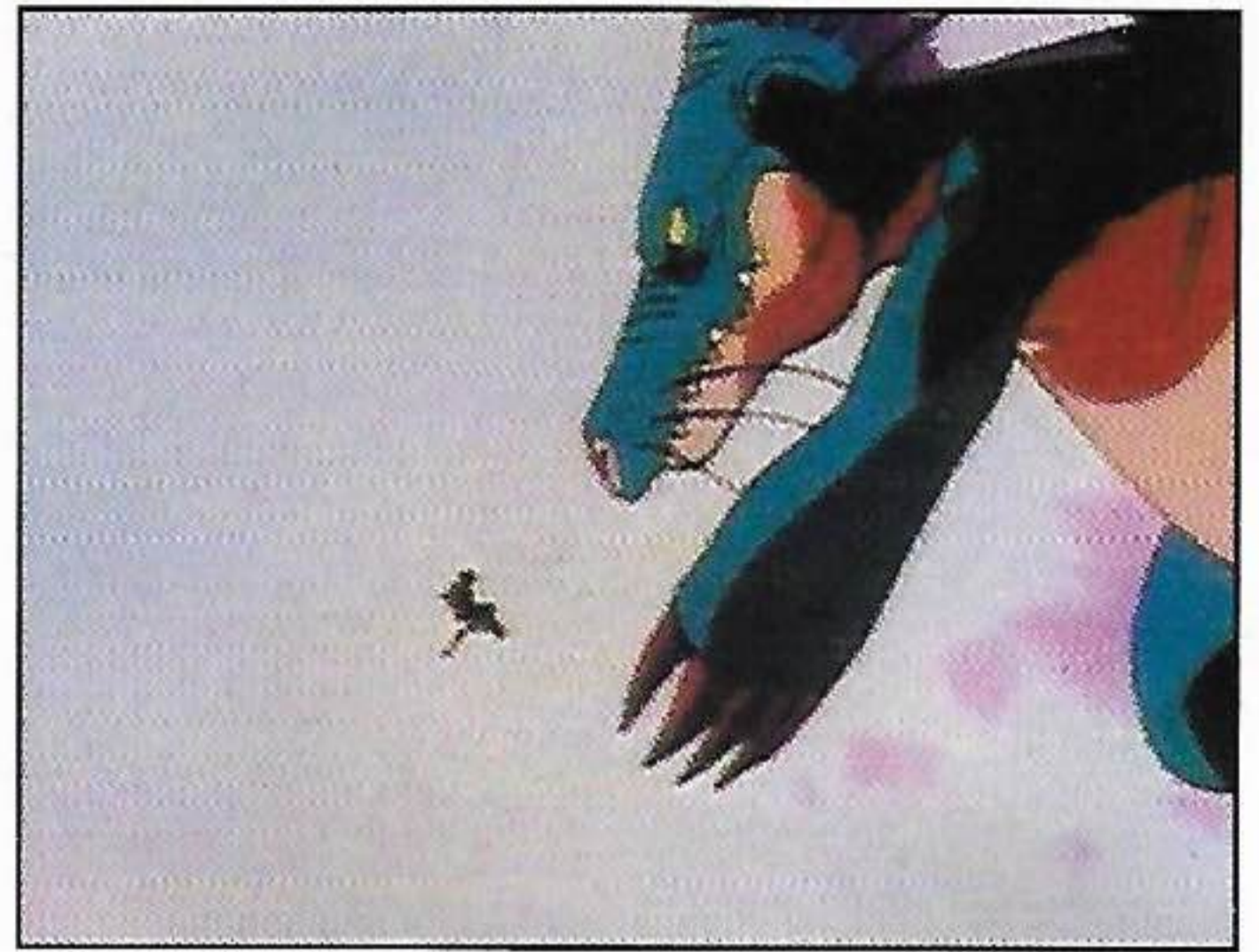
Les espions de Marik vont se battre contre JOEY et lui prendre sa carte rare appelée Dragon noir aux yeux rouges. Il va devoir faire le tournoi sans carte spéciale.

**JOEY WHEELER**

# DRAGON BALL GT

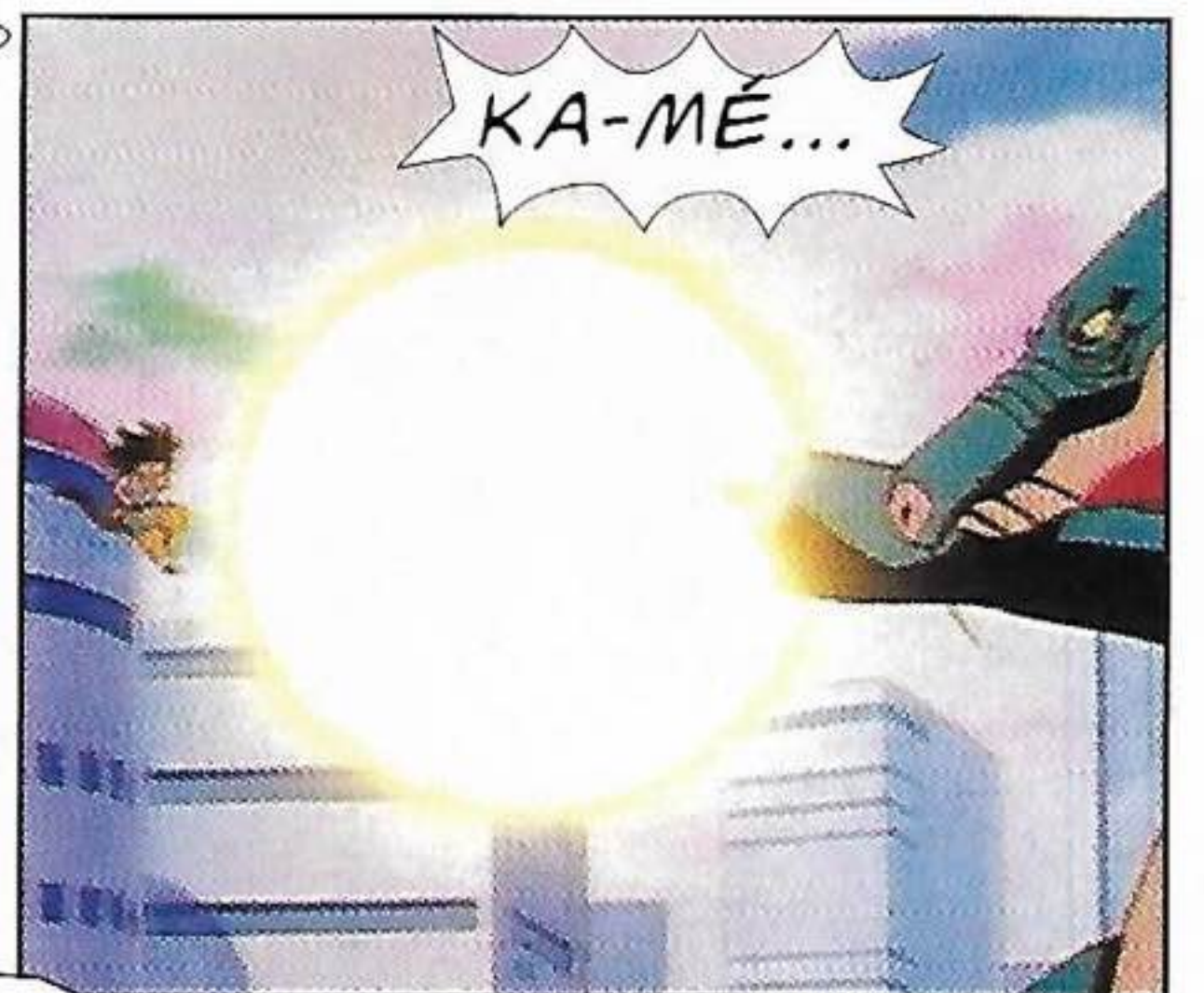
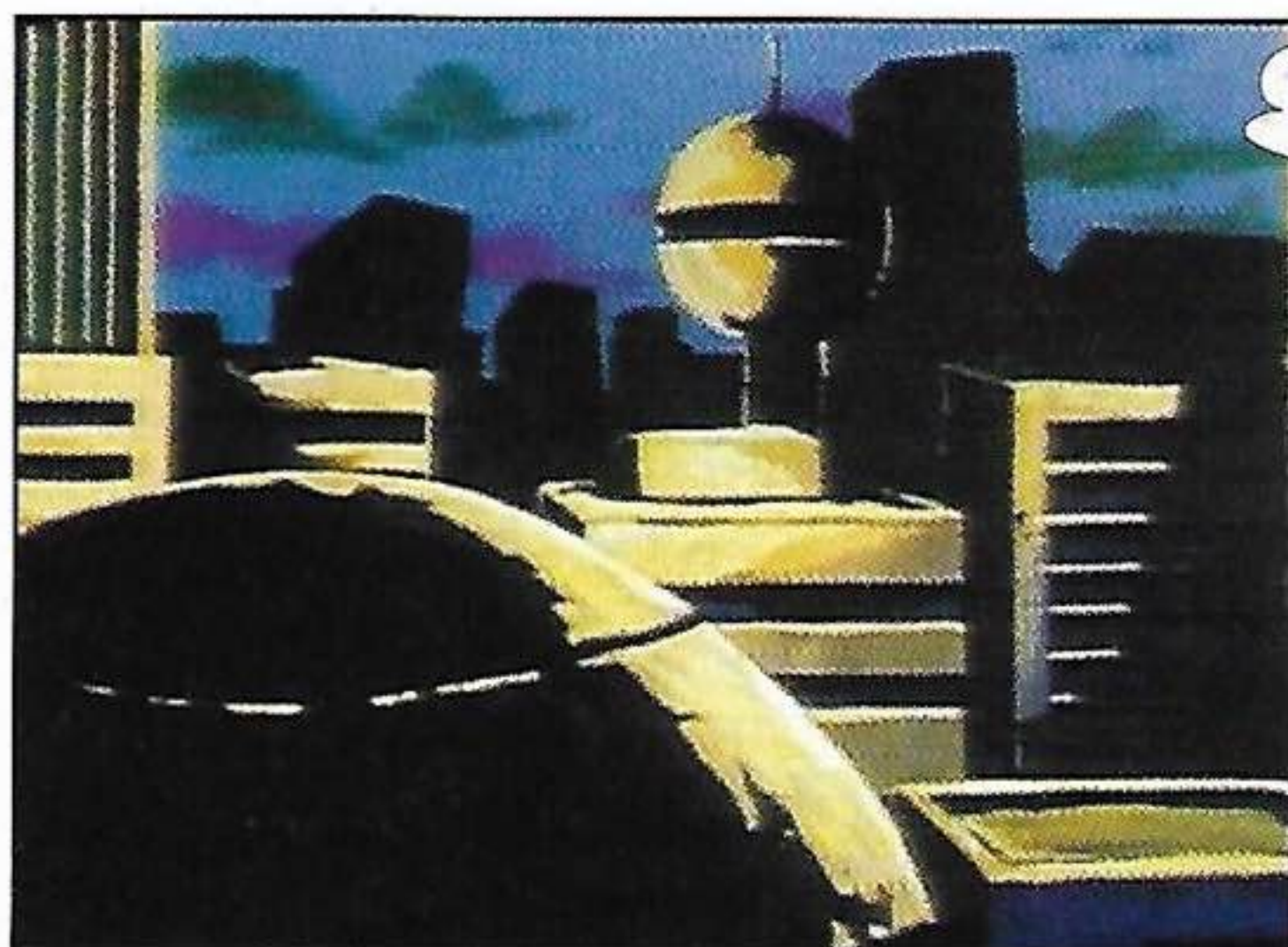
## PAIN EN MAUVAISE POSTURE

RÉSUMÉ : SANGOKU ET PAIN ONT DÉJÀ BEAUCOUP AVANCÉ DANS LEUR NOUVELLE QUÊTE ! LA 4<sup>ÈME</sup> BOULE EST LA PROPRIÉTÉ D'UN DRAGON QUI S'AMUSE EN PROVOQUANT DES TREMBLEMENTS DE TERRE ! IL EST PLUS DANGEREUX QUE LES TROIS PRÉCÉDENTS !



IL PEUT RIGOLER, IL A LES SUPER POUVOIRS DE PAIN ! JE SUIS COINCÉ !





JE NE REGRETTE PAS D'AVOIR ABSORBÉ PAIN ! J'EN AVAIS ASSEZ DE JOUER LES TAUPES GÉANTES !





BAOUM !



AAAAH !



NE RESTE PAS PLANTÉ LÀ, RÉAGIS ! SI TU AS FAIT TOUT CE CHEMIN, C'EST POUR CETTE BOULE DE CRISTAL, ALORS VIENS !



OUIIN !!



ÇA SUFFIT, REGARDE CE QUE TU AS FAIT DE CETTE FABULEUSE CITÉ !



GRAND-PÈRE, SI TU LE LAISSES FAIRE, LE DRAGON VA RAYER CETTE VILLE DE LA CARTE !



NE T'OCCUPE PAS DE MOI ET FAIS CE QUE TU AS À FAIRE, ON SE RETROUVERA !



ELLE EST RAISONNABLE !



ALLEZ, DÉFENDS-TOI !



RIPOSTE GRAND-PÈRE ! JE SUIS D'ACCORD POUR ME SACRIFIER !



BATS-TOI, PUISQUE J'ACCEPTÉ D'EN PAYER LE PRIX !



ARRÊTE DE ME DIRE CE QUE JE DOIS FAIRE ! JE SUIS ASSEZ GRAND ! JE SUIS DANS UNE COLÈRE NOIRE !



AAAHHH !

ES-TU PRÊT ? TU AS BIEN DIT QUE TU AVAIS HÂTE DE REPRENDRE LE COMBAT ?



AU FAIT, J'AI UNE PETITE SURPRISE POUR TOI !



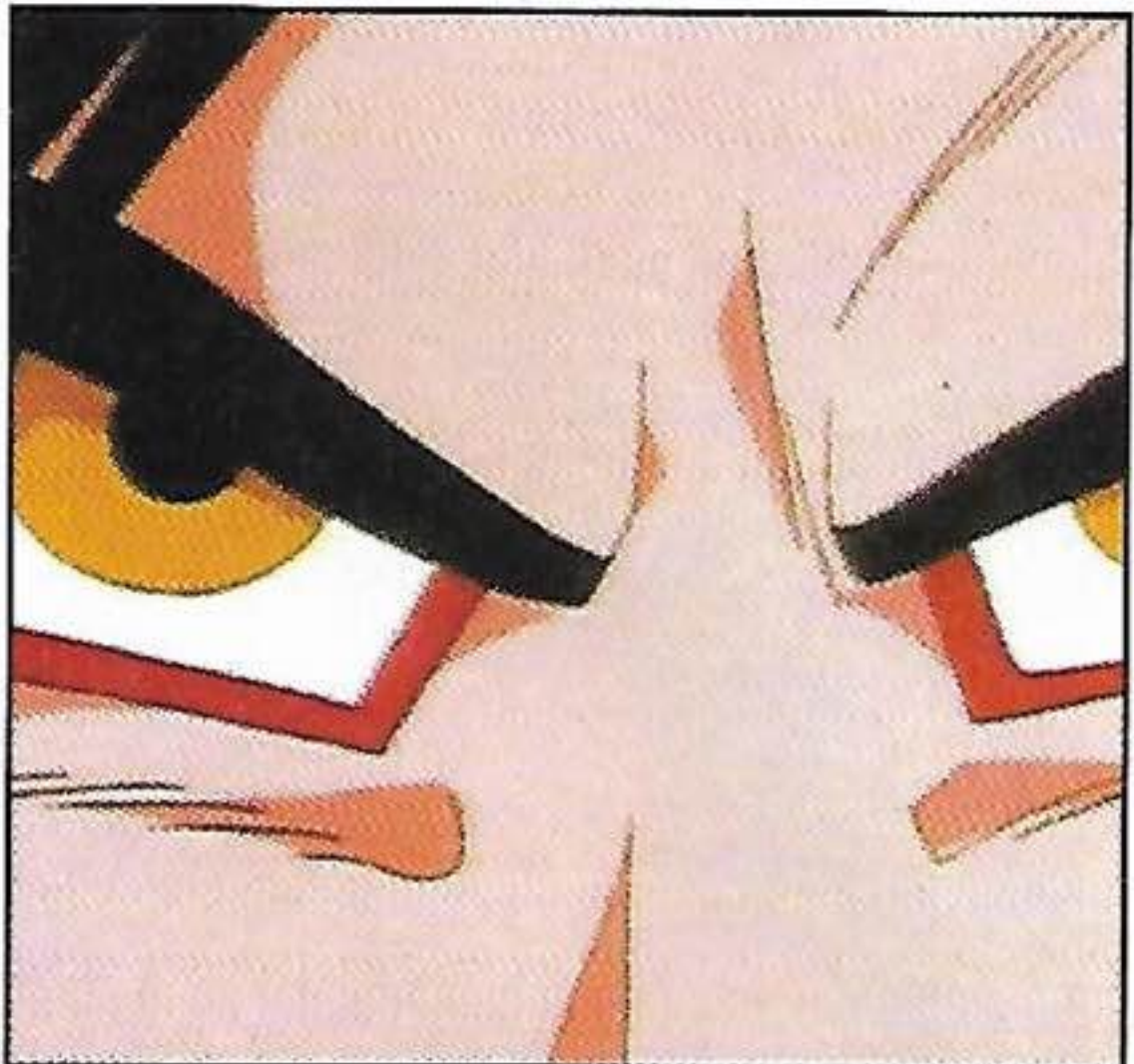
SANGOKU SE TRANSFORME SOUS L'ŒIL DU DRAGON !



SI TU CROIS M'IMPRESSIONNER AVEC TES YEUX ROUGES, TU TE METS LE DOIGT DANS L'ŒIL !



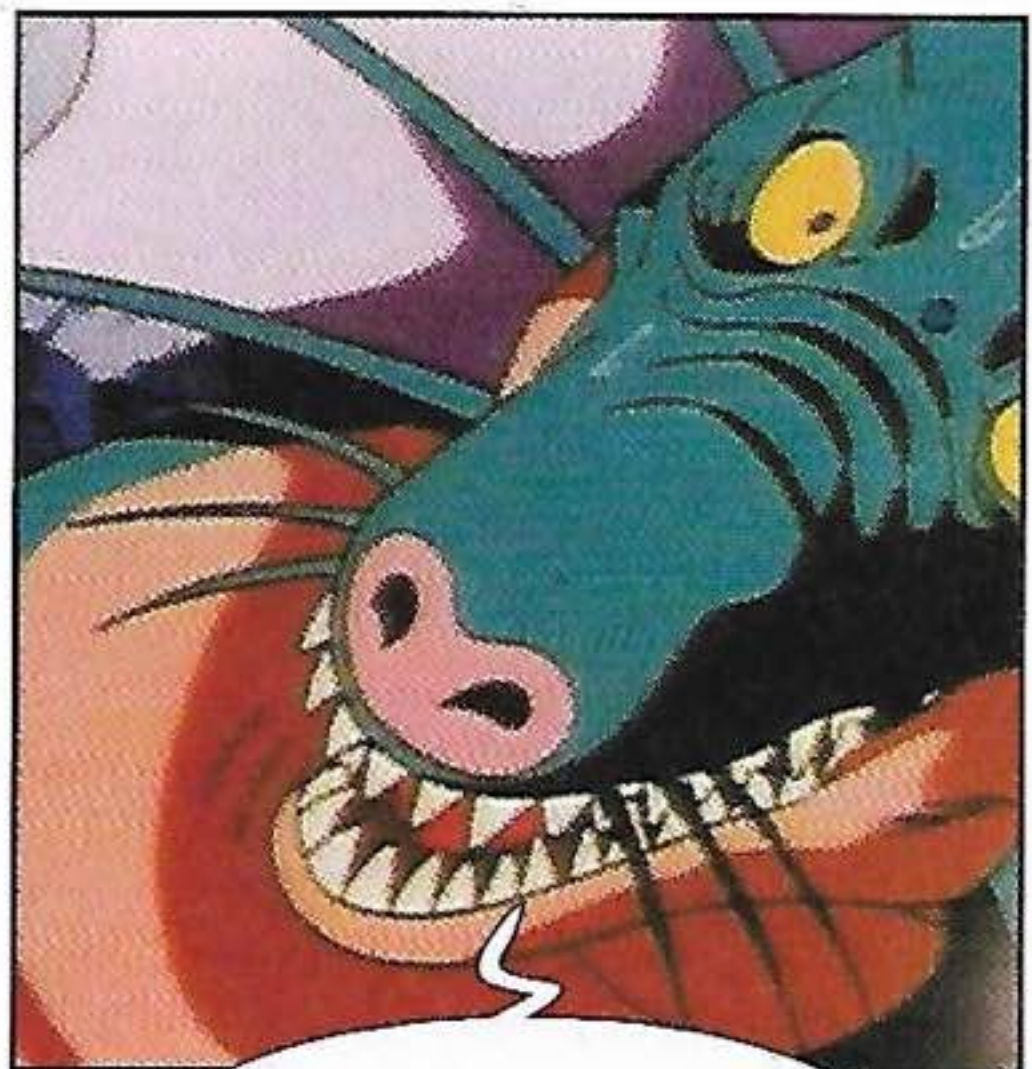
PERSONNE N'A JAMAIS BATTU UN GUERRIER DE NIVEAU QUATRE !



JE RETIENS TA PETITE-FILLE EN OTAGE ET SI TU T'AVISES DE...



TIENS !!



MAIS TU ES FOU !



IL EST DIFFICILE DE ME FAIRE ENTENDRE RAISON QUAND JE SUIS EN COLÈRE !



JE NE RÉFLÉCHIS PLUS ET JE ME LAISSE GUIDER PAR MON INSTINCT !



JE N'AI PAS VRAIMENT DE TACTIQUE ! JE FAIS TOUT CE QUI ME VIENT À L'ESPRIT !



AAAHHH !



C'EST BIEN TOI QUI M'A POUSSÉ À ME TRANSFORMER !



C'EST BIEN, CONTINU COMME ÇA GRAND-PÈRE, TU VAS Y ARRIVER !



JE PENSAIS QU'IL AIMAIT SA PETITE-FILLE ET QUE JAMAIS IL N'AURAIT PRIS AUTANT DE RISQUES !

JUSTEMENT, JE NE PENSE QU'À ELLE ET JE PEUX T'ASSURER QUE DANS CINQ MINUTES ELLE SERA LIBRE !



MOI VIVANT, ELLE NE SORTIRA PAS !



YYYAA !



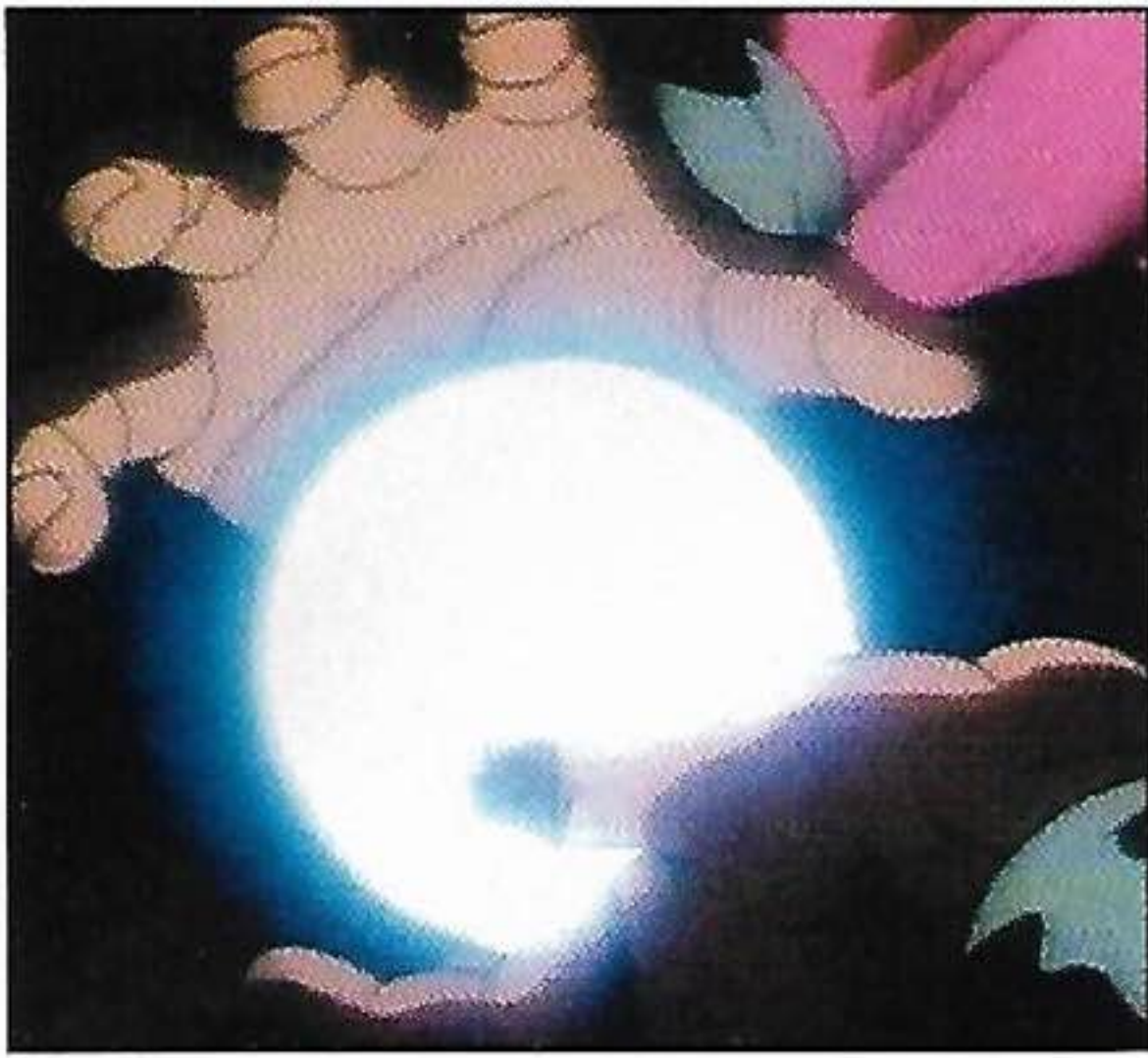
BLOQUÉ !



AAAHHH !



ASSEZ PLAISANTÉ, J'EN AI BESOIN ! DONNE-MOI LA BOULE !



SI TU FAIS ÇA,  
TA PETITE FILLE  
VA MOURIR !



OOOH !!



TU ES PLUTÔT  
PITOYABLE COMME  
DRAGON !  
C'EST DOMMAGE !



TANT QUE JE VIVRAIS, TU NE  
TOUCHERAS PAS À CETTE  
BOULE DE CRISTAL !



AH TIENS, VRAIMENT !  
JE NE VOIS PAS CE QUI TE  
PERMET D'AFFIRMER ÇA !



TOUS TES  
DÉGUISEMENTS NE  
SERVIRONT PAS À  
M'ENVOYER AU TAPIS !

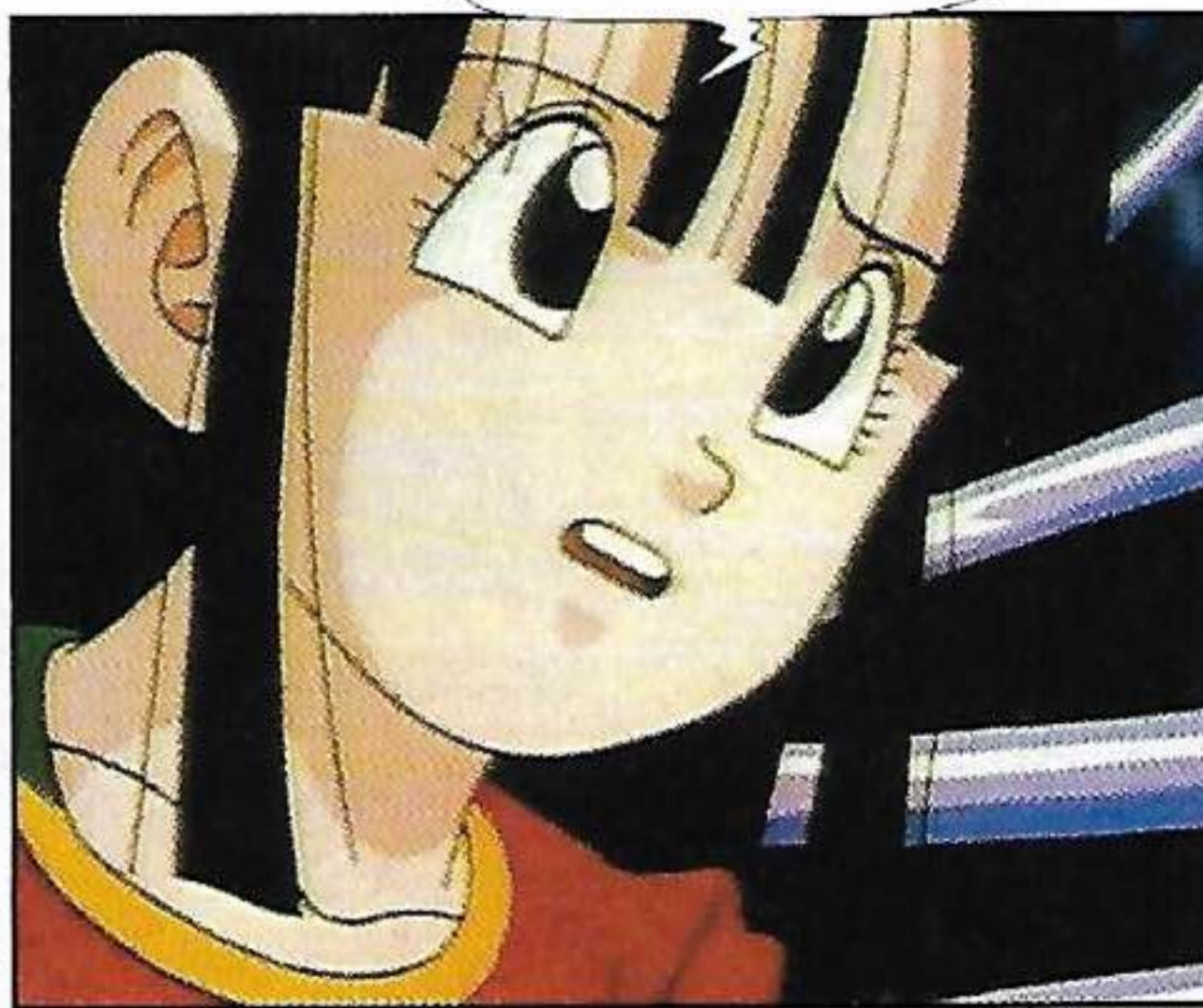


IL SERAIT TEMPS  
QUE TU TE RENDES À  
L'ÉVIDENCE, TU VAS PERDRE !

IL A RAISON !



POUR ME BATTRE, IL  
FAUDRAIT QUE TU M'ENVOIES  
DES VAGUES DÉFERLANTES !



IL N'EXISTE QU'UNE SEULE  
ARME QUI PUISSE ME FAIRE  
PEUR ET TU LE SAIS !



SEULEMENT SI TU TE DÉCIDES, TU RISQUES D'ÉLIMINER TA PETITE-FILLE !



TU POSSÈDES L'ARME SUPRÊME ET TU NE PEUX MÊME PAS L'UTILISER !



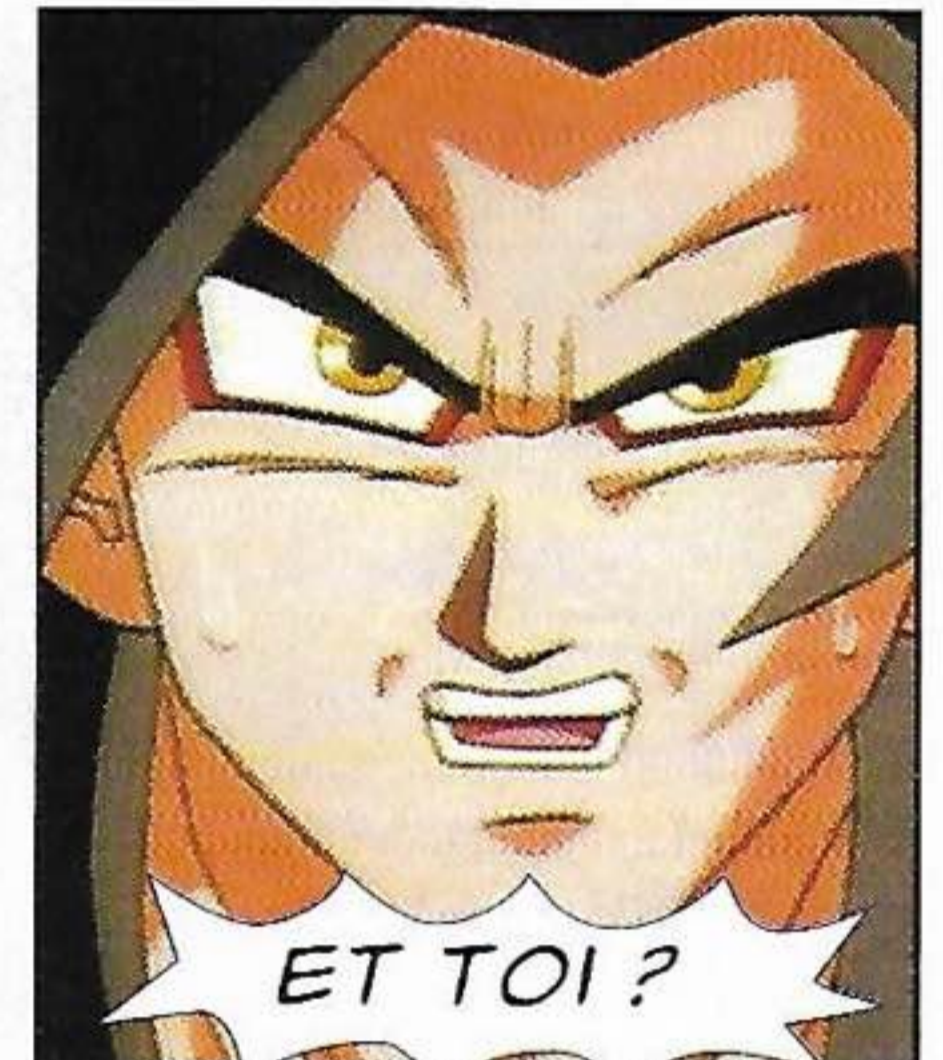
ALORS SANGOKU QU'EST-CE QUE TU ATTENDS ?



VAS-Y GRAND-PÈRE, TIRE !



ON A DÉJÀ PERDU ASSEZ DE TEMPS COMME ÇA, TU DOIS PASSER À L'ATTAQUE !



ET TOI ?



TU N'ES PAS UN LÂCHE !



ALLEZ !!



AAAH !!



J'Y VAIS !!



PARDON PAIN !



TU N'OSERAS PAS TIRER !





JE SAIS TRÈS BIEN QUE TU N'IRAS PAS JUSQU'AU BOUT !



AH TU CROIS ÇA !



IL ME SERA TRÈS UTILE POUR ÉTABLIR UN PLAN D'ATTAQUE CONTRE LES ARMÉES TERRIENNES !



KA...MÉ... AAA !



VAS-Y GRAND-PÈRE ! FONCE !



NON NE FAIS PAS ÇA !



AAHH !!



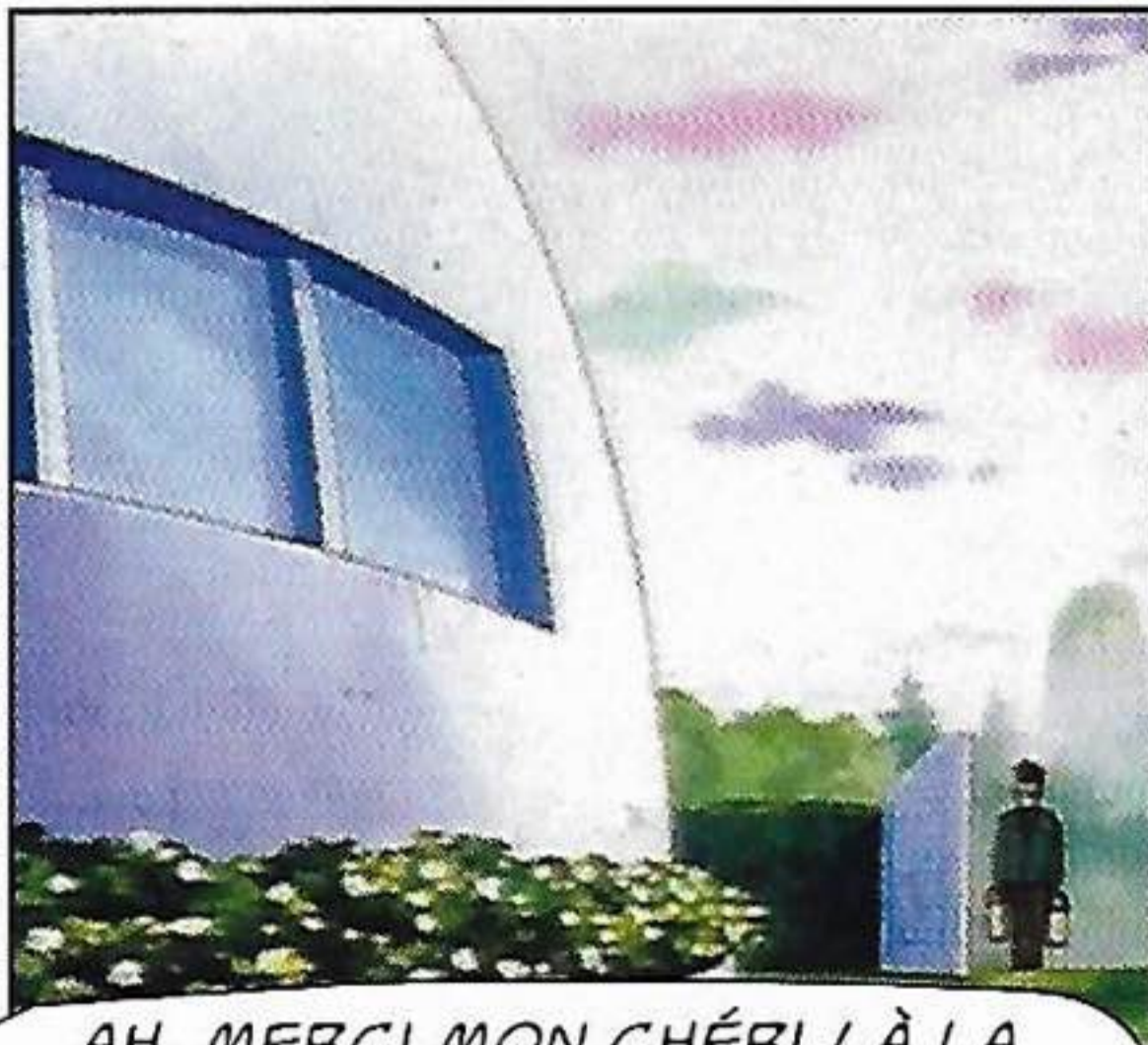
BAOUM !



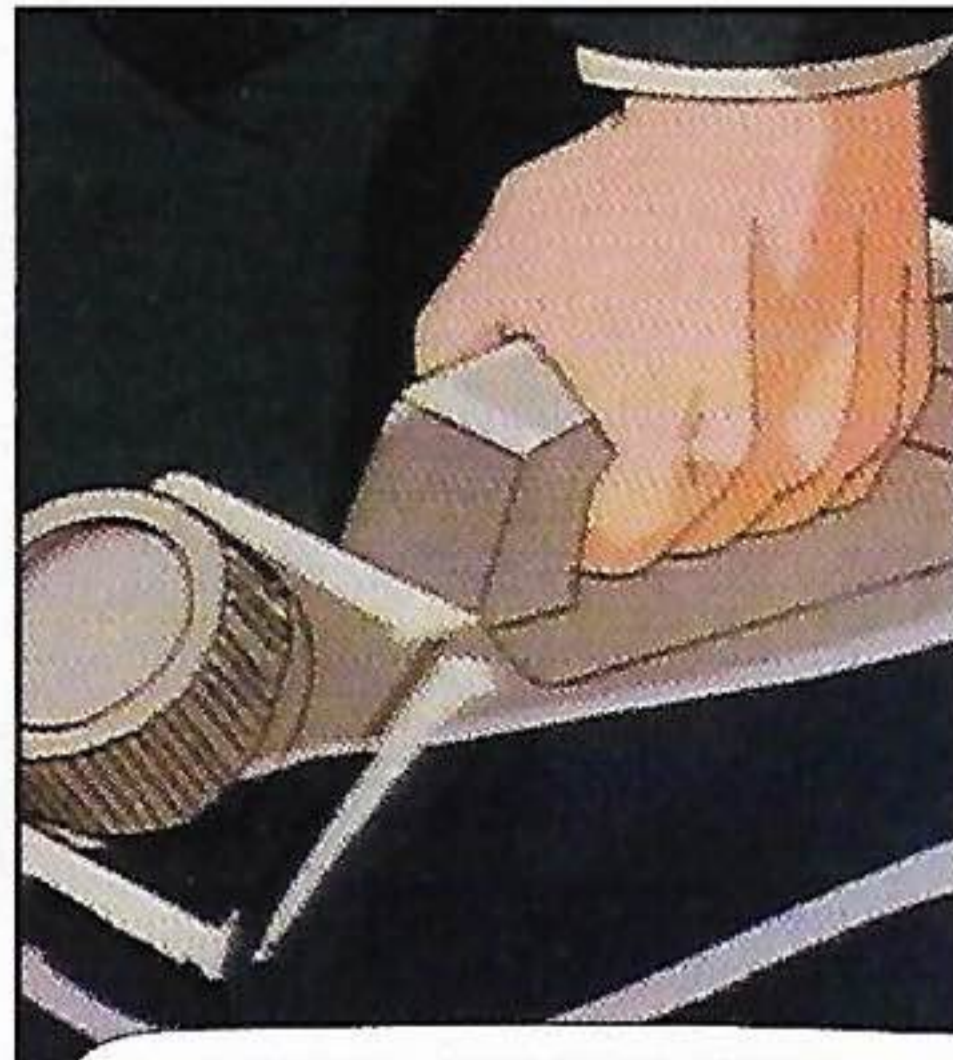
ADIEU GRAND-PÈRE, JE T'AIME !



PENDANT CE TEMPS SUR LA PLANÈTE TERRE...



VOILÀ, JE TE RAMÈNE L'EAU DE LA RIVIÈRE !



PAIN ME MANQUE, J'ESPÈRE QU'ELLE VA BIEN !



AH, MERCI MON CHÉRI ! À LA TÉLÉVISION, ILS ONT DIT QU'ILS ALLAIENT TOUT COUPER ! QU'EST-CE QU'ON VA DEVENIR SI ÇA CONTINUE COMME ÇA !

ILS AURAIENT PU NOUS PASSER UN COUP DE FIL POUR NOUS RASSURER !



NE T'INQUIÈTE PAS, NOTRE FILLE EST TURBULENTE C'EST VRAI, MAIS ELLE EST ENTRE DE BONNES MAINS ET TELS QUE JE LES CONNAIS, ILS DOIVENT BIEN S'AMUSER !

DE RETOUR AU COMBAT ENTRE SANGOKU ET LE DRAGON !



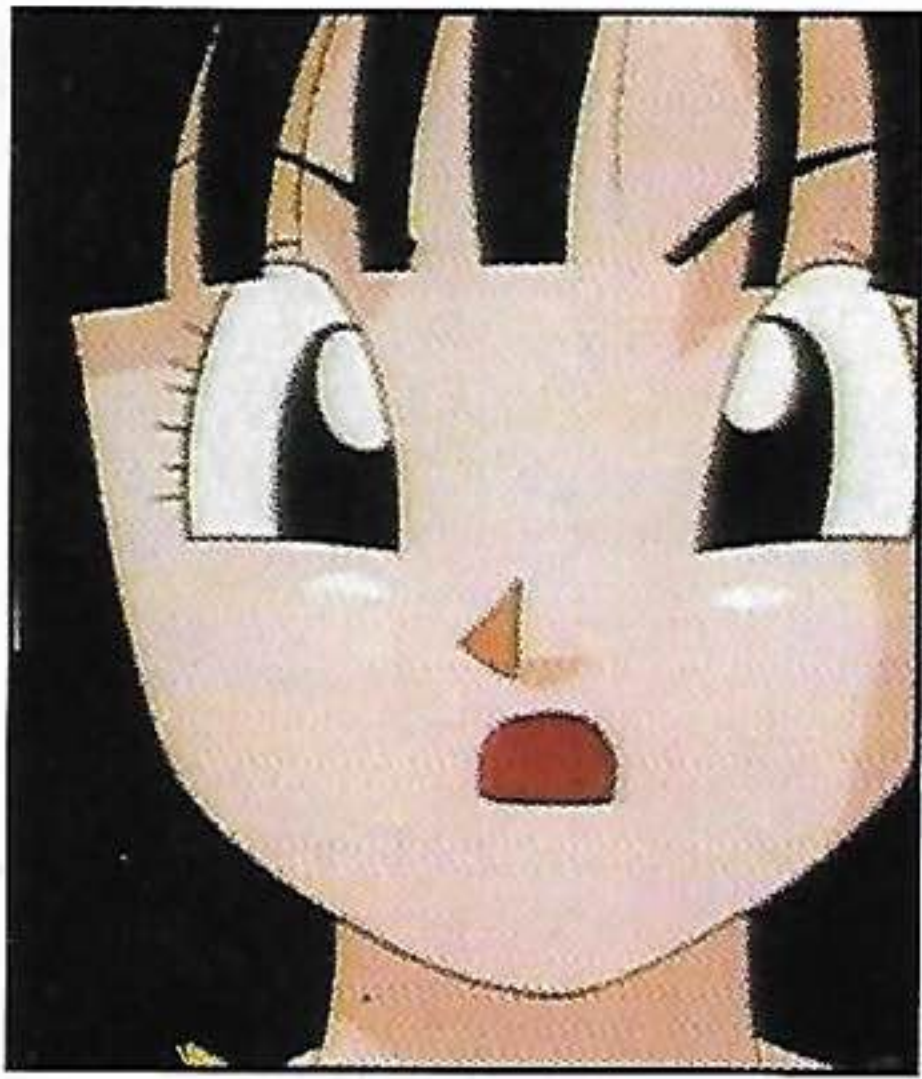
TU AS SÛREMENT RAISON !



PAIN !



HEIN !



HEIN !!

JE SUIS TOUJOURS  
LIGOTÉE GRAND-  
PÈRE !

MON PAUVRE VIEUX,  
TU ÉTAIS TELLEMENT  
PRÉOCCUPÉ PAR PAIN  
QUE TU N'Y ES PAS ALLÉ  
À FOND !



AAAAH !!



C'EST IMPOSSIBLE,  
PERSONNE JUSQU'ICI N'A  
JAMAIS RÉUSSI À  
SURVIVRE À UNE TELLE  
EXPLOSION !



TU RACONTES  
N'IMPORTE QUOI,  
J'AI MIS TOUTE  
MA PUISSANCE  
DANS CE TIR !



SI CE QUE TU DIS ÉTAIT  
VRAI JE NE SERAIS PAS  
LÀ DEVANT TOI !



CRRRR !!

JE NE M'AVOUE  
PAS ENCORE  
VAINCU !

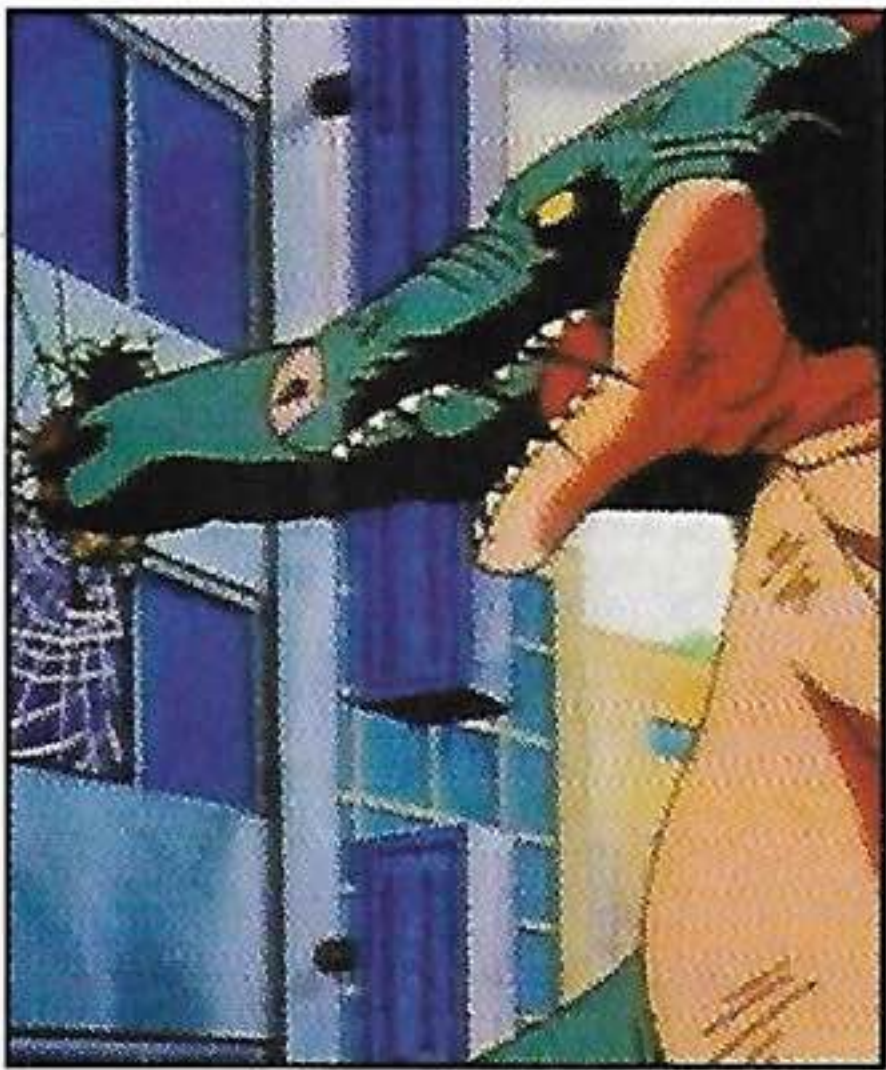


CETTE VAGUE N'AURAIT  
MÊME PAS TUÉ UN CAFARD !



TU ES FICHU !





ALLER,  
RIPOSTE !



ATTRAPE ÇA !



GRAND-PÈRE !



QUELLE HONTE, JE NE ME SUIS  
JAMAIS SENTI AUSSI HUMILIÉ ET  
IMPUISSANT ! J'EN CONNAIS QUI  
DOIVENT RIGOLER EN ENFER !





C'EST IRONIQUE COMME SITUATION ! TU N'OSES PAS TIRER À CAUSE DE PAIN ET MOI GRÂCE À SES SUPER POUVOIRS JE T'ENVOIE AU TAPIS !



ALLER DEBOUT ! JE N'AI PAS POUR HABITUDE DE FRAPPER QUELQU'UN À TERRE !



JE VOUDRAIS BIEN, MAIS PHYSIQUEMENT ET MORALEMENT JE SUIS ÉPUIsé !



AAAHH !



GRAND-PÈRE, TU NE VAS PAS BAISSER LES BRAS ?



JE SUIS DÉÇU !



TU DEVRAS EXPLIQUER POURQUOI TU AS JETÉ L'ÉPONGE, AU LIEU DE ME PRENDRE LA BOULE DE CRISTAL !

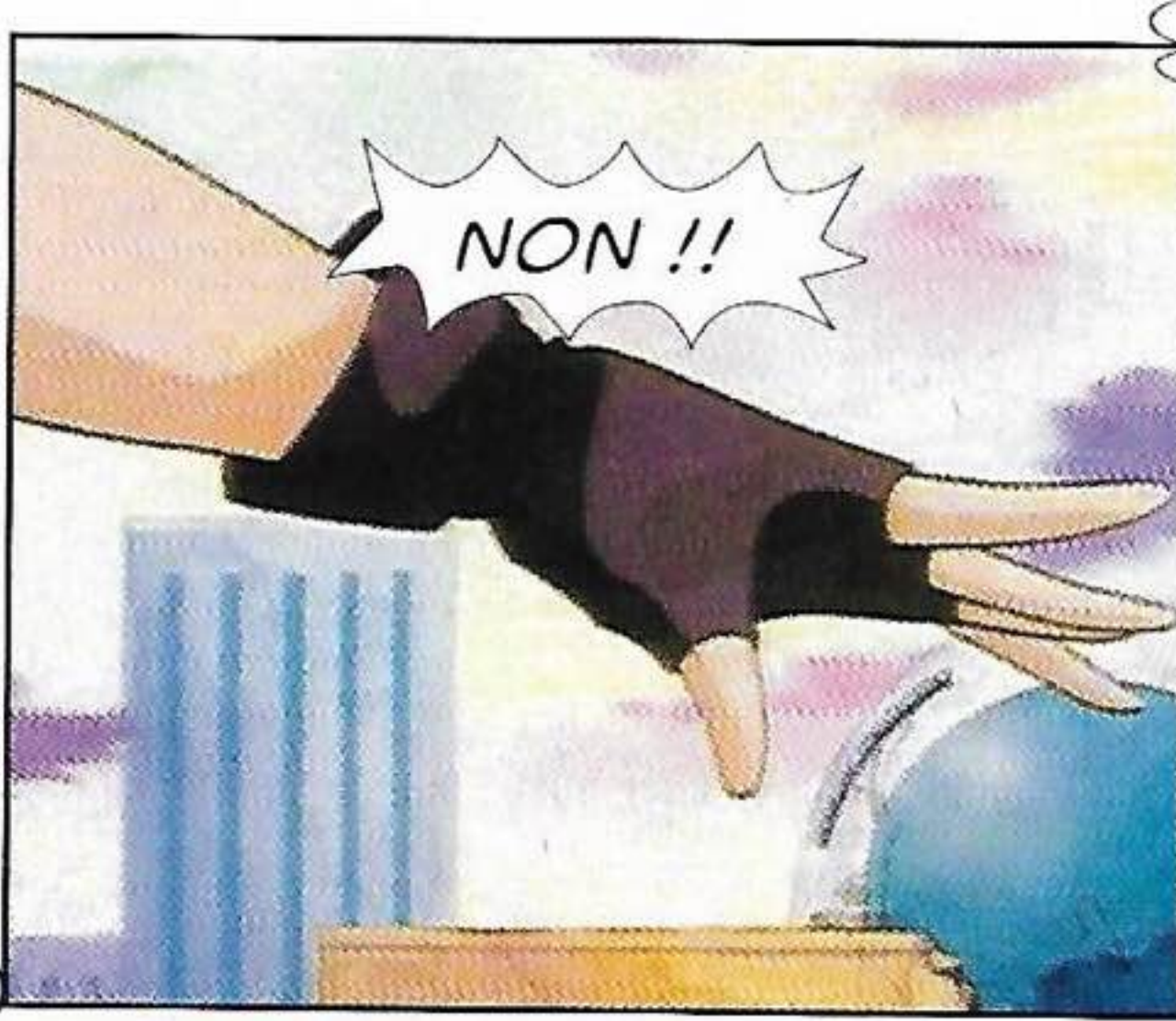
PAIN ARRIVE À TRANSPERER LE VENTRE DU DRAGON !



ÉCOUTE-MOI ! ÇA N'EST PAS TERMINÉ ! NE BAISSÉ PAS LES BRAS !

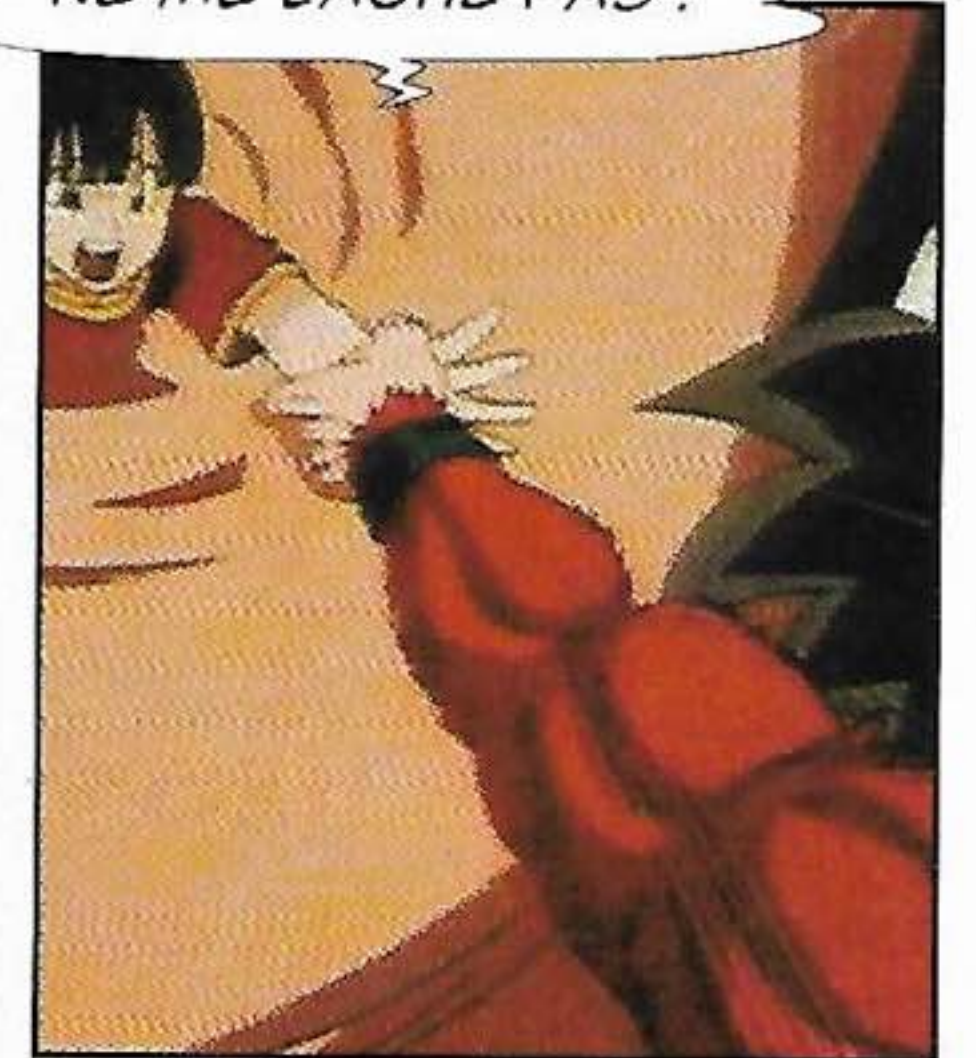


C'EST SON CHOIX IL A RENONCÉ ET TU N'AS PAS LE DROIT DE T'Y OPPOSER !



NON !!

NE ME LÂCHE PAS !





JE SUIS BON ACTEUR, NON ?  
ON DEVRAIT ME DONNER  
UN OSCAR POUR MA  
PERFORMANCE !



IL N'Y A PLUS PERSONNE DANS  
CETTE VILLE POUR TE VENIR EN  
AIDE ! À PARTIR DU MOMENT OÙ TU  
AS COMMENCÉ À DÉTRUIRE LEUR  
VILLE LES GENS SONT PARTIS  
AILLEURS !



OH, LES IDIOTS !  
UN ANIMAL DOIT  
POUVOIR M'AIDER !



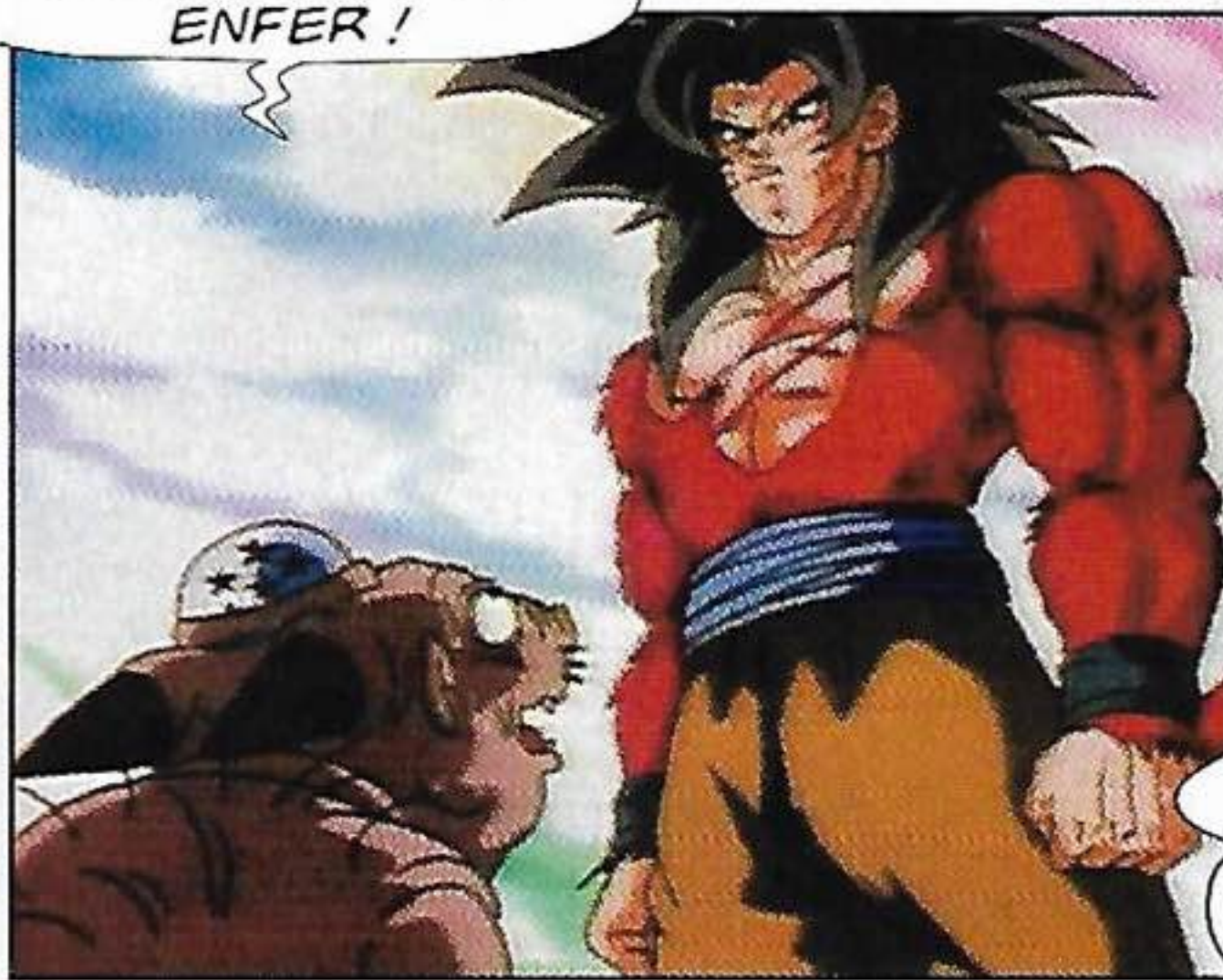
VOILÀ LA SOLUTION !  
JE VAIS ABSORBER  
CET OISEAU !



OLALA !



TU VAS RETROUVER  
LES AUTRES EN  
ENFER !



ÇA, C'EST POUR LA TAUPE  
INNOCENTE, ÇA C'EST POUR  
LES PAUVRES GENS ET LE  
DERNIER POUR PAIN !

KA...MÉ...  
AAA !



GUY GUY REGARDE PAIN,  
QUATRIÈME BOULE DE CRISTAL !



APRÈS UN COMBAT QUI A PARU INTERMINABLE, PAIN ET SANGOKU  
ONT FINALEMENT RÉUSSI À RÉCUPÉRER LA BOULE AUX SEPT  
ÉTOILES... MAIS NOUS AVONS FRÔLÉ LA CATASTROPHE...



... ET À L'AVENIR, ILS DEVRONT PEUT-ÊTRE  
SE MONTRER UN PEU PLUS PRUDENTS !

Fin de l'épisode

# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## LES TROIS O

térieux homme dont on ne voyait pas le visage les commandait et Mu n'osait pas le défier.

Mu vient d'utiliser la Star Light Extinction, son attaque spéciale, sur Seiyar. Ce dernier a disparu, mais le mystérieux troisième homme ne se laisse pas bernier. Il s'approche donc de Mu et lui demande où il a envoyé Seiyar. Le Bélier s'obstine à prétendre que ce dernier est mort. L'homme ordonne alors à Aphrodite et Masque de mort de se rendre à la maison d'Athéna pour récupérer sa tête. Une fois encore, Mu accomplit son devoir de chevalier : d'un bond en arrière, il se place devant ses adversaires et leur lance une attaque très puissante. Une fois

encore, le mystérieux homme lui dit que s'opposer aux deux chevaliers, c'est s'opposer à lui. Mais Mu est prêt à mourir pour défendre la maison du Bélier. Il s'adresse donc à Masque de mort "Le chevalier du Cancer" et à Aphrodite "Le chevalier des Poissons" pour leur révéler leur trahison : eux qui ont juré de défendre Athéna, les voilà qui se sont rangés dans les rangs d'Hadès ! Pour les trois hommes, c'en est trop. Ils lancent alors leur plus puissante attaque simultanément et une explosion phénoménale s'ensuit dans la maison du Bélier.

### À la cascade de Rosan.

Shunraï se rend auprès du vieux maître. Ce dernier lui explique qu'il y a de grandes chances qu'il ne revienne jamais, la bataille tant attendue vient de commencer. Mais le vieux maître rassure Shunraï : même s'il ne revenait pas de ce combat, Shiryu serait toujours là pour elle. Il demande à Shunraï une ultime faveur : faire en sorte que, quoi qu'il arrive, Shiryu ne reparte pas. Puis, le vieux maître se lève et se jette dans la cascade, pour disparaître dans l'écume. Shunraï se retourne alors et découvre un homme mystérieux vêtu de haillons, comme l'étaient ceux de la maison du Bélier. Le combat de la première maison n'est d'ailleurs pas fini. Mu a détruit Masque de mort et Aphrodite avec son attaque spéciale. Mais le troisième homme lui dit qu'il commet une erreur

s'il pensait que cela suffirait à arrêter la bataille. Inflexible, Mu continue d'affirmer sa volonté : tant qu'Hadès et ses 108 spectres ne seront pas vaincus, il ne pourra cesser le combat. Deux ombres se déplaçant à grande vitesse arrivent à leur tour dans la maison du Bélier. Et c'est devant un Mu incrédule que deux nouveaux chevaliers d'or fidèles à Hadès font leur apparition.

### À la fontaine de Rozan.

Shunraï découvre qu'il n'y a pas un, mais trois hommes venus chercher le vieux maître. Ils lui demandent où il est passé, devant son refus, ils se précipitent sur elle et menacent de la tuer, si elle ne parle pas. Shiryu apparaît alors et leur ordonne de la lâcher. Et, tandis que le Dragon reconnaît la voix de l'un d'entre eux, les trois hommes s'exécutent et arrachent leurs haillons. Shiryu est désormais face à Persus Argol, Capella du Clocher et le Cerbère de Dante.

Shiryu ne comprend pas : pourquoi leur Cosmos est devenu maléfique. C'est les chevaliers qui vont lui apporter la réponse : Hadès leur a rendu la vie. L'un d'entre eux en profite pour attaquer Shiryu, qui s'écroule sur le sol.

Les trois chevaliers ne sont pas venus prendre la vie du Dragon, mais celle du vieux maître. Shiryu refuse de leur avouer la vérité. Les trois chevaliers passent à l'attaque. Malgré les coups, Shiryu se relève. Une énergie bleue sort de son corps et il ordonne aux trois chevaliers de partir. Le chevalier du Dragon lance alors son ultime attaque et les met hors combat en un seul coup. Mais cette victoire à la Pyrrhus est lourde de conséquences pour Shiryu qui va redevenir aveugle.





# HEVALIERS ATTAQUENT

♈ ♉ ♊

**Au sanctuaire** trois nouveaux chevaliers se présentent devant Mu. Ils enlèvent leur haillons et révèlent leur identité de chevaliers noirs. Le premier est Shura du Capricorne, le second est Camus du Verseau. Le troisième est le plus terrible de tous les chevaliers d'or, puisqu'il s'agit de Saga des Gémeaux. Leur armure est maintenant noire. Tous sont devenus des chevaliers d'Hadès prêts à tuer Athéna. Shura s'approche alors de Mu et lui ordonne de lui laisser le passage. Devant son refus, il lève la main et lance l'attaque "Excalibur" à bout portant. Mu est plus rapide et se téléporte juste avant que le coup ne l'atteigne. Camus lance à son tour son attaque et tente de geler Mu. Mais le Bélier se relève et lance alors son attaque sur Saga, pour la voir bloquée d'une seule main. Le Gémeaux réplique et Mu est une fois de plus contraint de se téléporter. Cette fois, Shura a prévu le coup et saute sur lui dès son apparition décidé à lui asséner un coup dans le ventre. Les trois chevaliers noirs se mettent alors à pleurer des larmes de sang tout en dégageant une aura d'énergie. Saga est sur le point de lancer son attaque mortelle quand l'inconnu en haillons lance son attaque juste avant. Mu se retrouve pris dans un champ électrique qui le paralyse. Devant l'impossibilité de réaction du Bélier, l'homme ordonne alors aux chevaliers de lui ramener la tête d'Athéna. Elle est bien

plus importante que celle d'un simple chevalier d'or et ils n'ont que douze heures pour accomplir leur mission. Shura, Camus et Saga s'éloignent alors, laissant Mu aux prises avec l'homme mystérieux. Alors que ce dernier s'apprête à tuer Mu, la flamme sacrée de l'horloge des douze maisons s'allume. Le vieux maître vient d'arriver. Et, il demande à ce que l'homme révèle son visage. Ce dernier s'exécute et enlève ses haillons. Il s'agit de Shion, l'ancien chevalier du Bélier. Il porte lui aussi une armure du Bélier mais, comme les spectres d'Hadès, elle est de couleur noire. Et, curieusement, Shion ressemble à s'y méprendre à Shun. Le vieux maître ne comprend pas : Shion devrait avoir 261 ans, alors qu'il en est encore à sa prime jeunesse. Mais pour le Bélier noir, la solution est simple : il a juré fidélité à Hadès, qui lui a donné ce nouveau corps en échange. Le vieux maître Dokko tente bien de lui expliquer que cette vie offerte par Hadès n'est qu'une illusion, que les douze flammes de l'horloge représentent la durée de vie des spectres d'Hadès... Mais Shion n'en a cure. Dokko libère alors Mu de l'emprise de Shion et lui ordonne de rejoindre Aioros pour protéger Athéna : il leur faut tenir jusqu'à ce que les douze flammes soient éteintes ! Puis, il s'adresse à Shion : c'est lui son adversaire maintenant.

Attention une petite erreur s'est glissée dans le précédent numéro : le chevalier d'or du Bélier est Mu et non Camus. Camus est en fait le chevalier d'or du Verseau.

Pour jouer avec 

**MANGAS**

**A B 1**

**Composez vite le**  
**0 892 700 714**

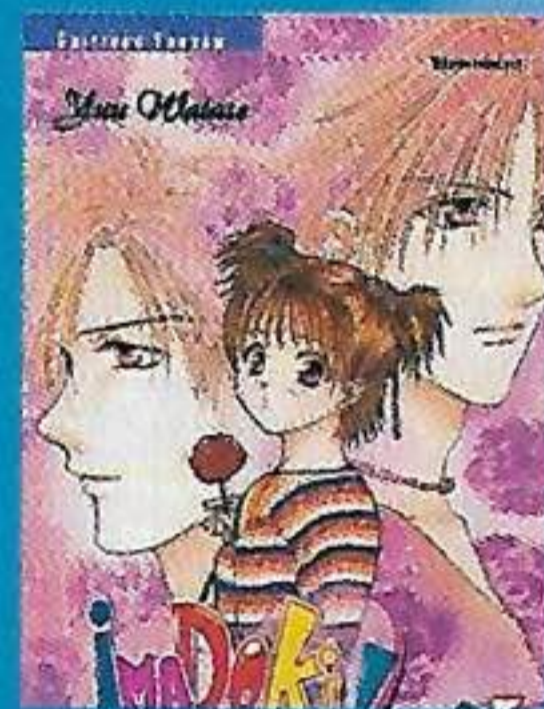
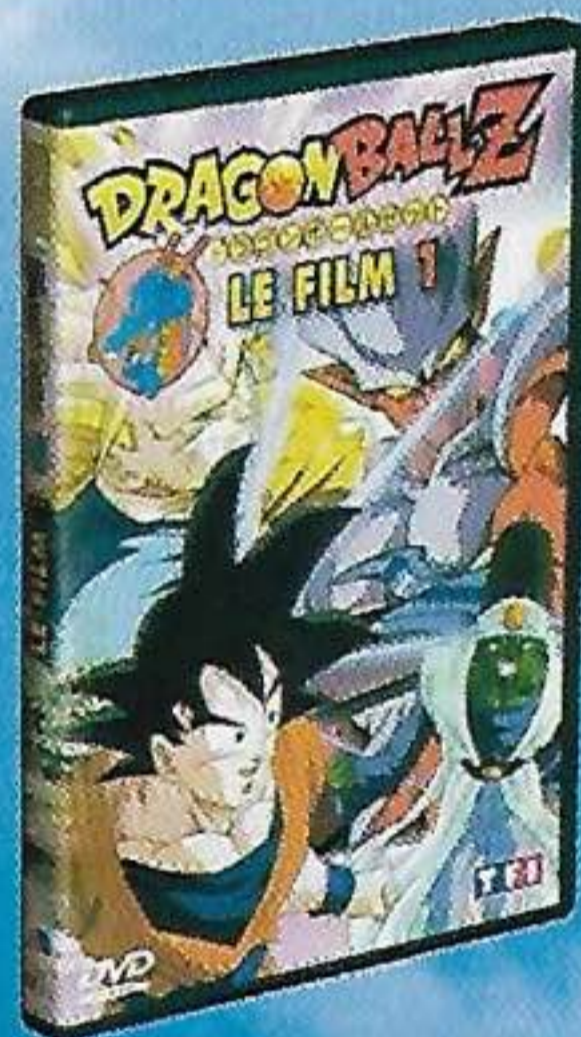
0,34 €/mn

**A gagner**

● **3 lots composés des DVD des films 1 et 2 de Dragon Ball Z**

● **10 collections de 4 volumes de Hikaru No Go**

● **10 collections de 4 volumes de Imadoki**



et des abonnements de  
6 mois au magazine 

**A B 3**

**Pour la Belgique**  
**jouez avec**  
**en composant le 0903 41 657**

1,12 €/mn

DES CHAÎNES  DISPONIBLES SUR    ET LE CÂBLE

### Yu-Gi-Oh ! Duel des ténèbres

Jeu officiel adapté du jeu de cartes Yu-Gi-Oh ! Vous devez construire un jeu, affronter des rivaux, accumuler de l'expérience et défier des adversaires pour conquérir les objets du Millenium. C'est un jeu stratégique qui propose d'utiliser le jeu de cartes officiel pour créer le sien. Vous pouvez également échanger les cartes avec d'autres personnes.

**Pour PS1**



### Dragon Ball Z Budokai

Une aventure mêlant jeu d'action ! 23 personnages évoluent et acquièrent de nouvelles compétences en progressant dans l'aventure. Un jeu fidèle à la série TV Dragon Ball Z. Une durée de vie renforcée, grâce à 6 modes de jeu différents et un mode caché. 1 ou 2 joueurs.

**Pour PlayStation 2**



### Digimon World 2003

Ce jeu de rôle met en scène de nouveaux personnages, des codes spéciaux et de nouvelles capacités pour chacun des Digimon. Vous retrouvez plus de 240 Digimon issus de la saison 3, dont 20 nouveaux, créés spécialement pour le jeu. De plus, un nouveau scénario vous transporte sans cesse du monde réel au monde des Digimon.

**Pour PS1.**



### Digimon World

Vous êtes recrutés par le chef du village des Digimon pour vos capacités à apprivoiser et dresser les Digimon. Aidé de votre Digimon préféré, vous allez devoir retrouver tous les autres Digimon qui, pour une raison mystérieuse, ont perdu la mémoire et se sont éparpillés sur l'île. Vous devrez bien évidemment les convaincre de rentrer au village et la tâche qui vous attend est loin d'être facile : il y a plus de 200 Digimon à récupérer !

**Pour PS1**



### Yu-Gi-Oh ! Forbidden Memory

Ici vous pourrez voyager dans l'Égypte ancienne, afin de découvrir les secrets des mystérieux objets du Millenium. C'est un peu un épisode spécial et parallèle à la série. Le jeu en 3D propose 600 personnages animés.

**Pour PS1**



### Dragon Ball Z L'héritage de Goku

Goku part pour une incroyable aventure dont l'objectif est de débarrasser l'univers de Freezer. Dans ce jeu de stratégie, où Gohan va être enlevé, 75 personnages de la série sont présents. Vous pourrez même utiliser les attaques les plus connues : le Kikodan, la Force du Soleil et le Kaméhaméha

**Pour Game Boy Advance**



### Medabot Metabee

Les Médamaniacs sèment la terreur et raflent toutes les médailles et les Médaléments des joueurs. Ikki et ses amis décident de faire face à ces adversaires et de battre les Rubberobos à leur propre jeu. Vous devrez créer des stratégies d'équipe et pourrez même affronter les autres joueurs ou échanger des Médaléments via le câble Link !

**Pour Game Boy**



### Yu-Gi-Oh ! Worldwide

Incarnez Yu-Gi et défiez les plus grands duellistes de la planète ! Apprenez à maîtriser les pouvoirs des cartes, entraînez-vous et menez votre armée de monstres vers la victoire. Vous avez la possibilité de créer près de 10 000 cartes différentes.

**Pour Game Boy Advance**



### Dragon Ball Z Les guerriers légendaires

Sangoku, Sangohan et leurs amis défendent la planète. Vous devez utiliser des techniques de combat de cartes pour empêcher Végéta, Freezer et leurs complices de s'emparer des boules.

**Pour Game Boy Color**



### Medabot Rokusho

Ce jeu est le même que la version Metabee mais, comme pour Pokémon, vous trouvez des personnages différents.

**Pour Game Boy Advance**



### Pokémon Rubis

De nouveaux Pokémon pour aller avec la nouvelle série télé Pokémon Advance Generation. Encore 100 nouveaux Pokémon à partager entre deux jeux comme d'hab...

**Pour Game Boy Advance**



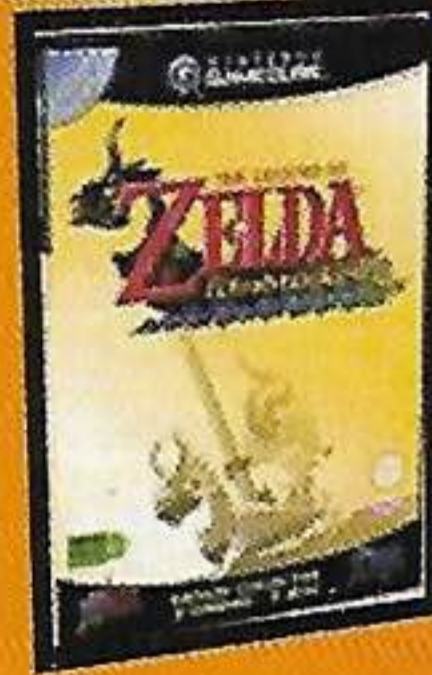
### Pokémon Saphir

Seconde partie du jeu de rôle le plus vendu. Vous parcourez les mondes, afin de capturer un maximum de Pokémon et devenir dresseur de Pokémon.

**Pour Game Boy Advance**



ZELDA EST DE RETOUR APRÈS DEUX VOLETS EPOUSTOUFLANTS SUR NINTENDO 64. CETTE FOIS SON CRÉATEUR, A PRIS LE RISQUE DE REVOIR SA COPIE EN REPENSANT LE CONCEPT DU JEU. RELOOKAGE TOTAL DES GRAPHISMES, NOUVELLES AVENTURES DIT DONC NOUVELLES POSSIBILITÉS, NOUVEAUX DÉCORS, NOUVEAUX MONSTRES... ENFIN QUE DES NOUVEAUTÉS, MAIS ALORS QU'EN EST-IL VRAIMENT, IL ASSURE OU NON CE NOUVEAU ZELDA ? ET BIEN CHEZ D.MANGAS, ON A EU BESOIN DE TOUTES LES PAGES DE LA RUBRIQUE POUR Y RÉPONDRE ! A VOUS D'EN JUGER MAINTENANT !



## PRESENTATION DE L'HISTOIRE

→ La légende raconte qu'il y a longtemps, "le héros du temps", vêtu d'une tunique verte, protégea Hyrule des assauts d'une force maléfique, puis



se retira sur son destrier vers une destination inconnue. Alors que le royaume vivait en paix, une menace plus grande encore se fit jour, brisant



le sceau du héros pour mettre Hyrule à feu et à sang. Malgré les supplications des sujets, "le héros du temps", porté disparu, ne revint jamais sauver le royaume. Aujourd'hui, personne ne sait ce qu'il est advenu d'Hyrule, et la topographie du monde, un vaste océan aux limites

floues et inexplorées, laisse penser que ce continent n'a jamais existé. C'est dans ce macrocosme que vit Link, un jeune garçon un peu fainéant qui aspire



à vivre des jours heureux sous le soleil de Prolo, son île, aux côtés de sa sœur Arill et de sa grand-mère. Son destin bascule le jour de son anniversaire, lorsqu'un aigle géant et

masqué, après avoir laissé échapper une étrange jeune fille de son bec, capture la jeune sœur de Link avant de l'emmener vers une forteresse lointaine. Avidé de vengeance, et désormais muni de l'épée, du bouclier et des vêtements sinoples transmis par ses aïeux, Link demande à l'intrépide Tetra et ses complices pirates de l'approcher de la sombre geôle où sa sœur est retenue. Le point de départ d'une grandiose destinée, guidée par le vent et l'épée.

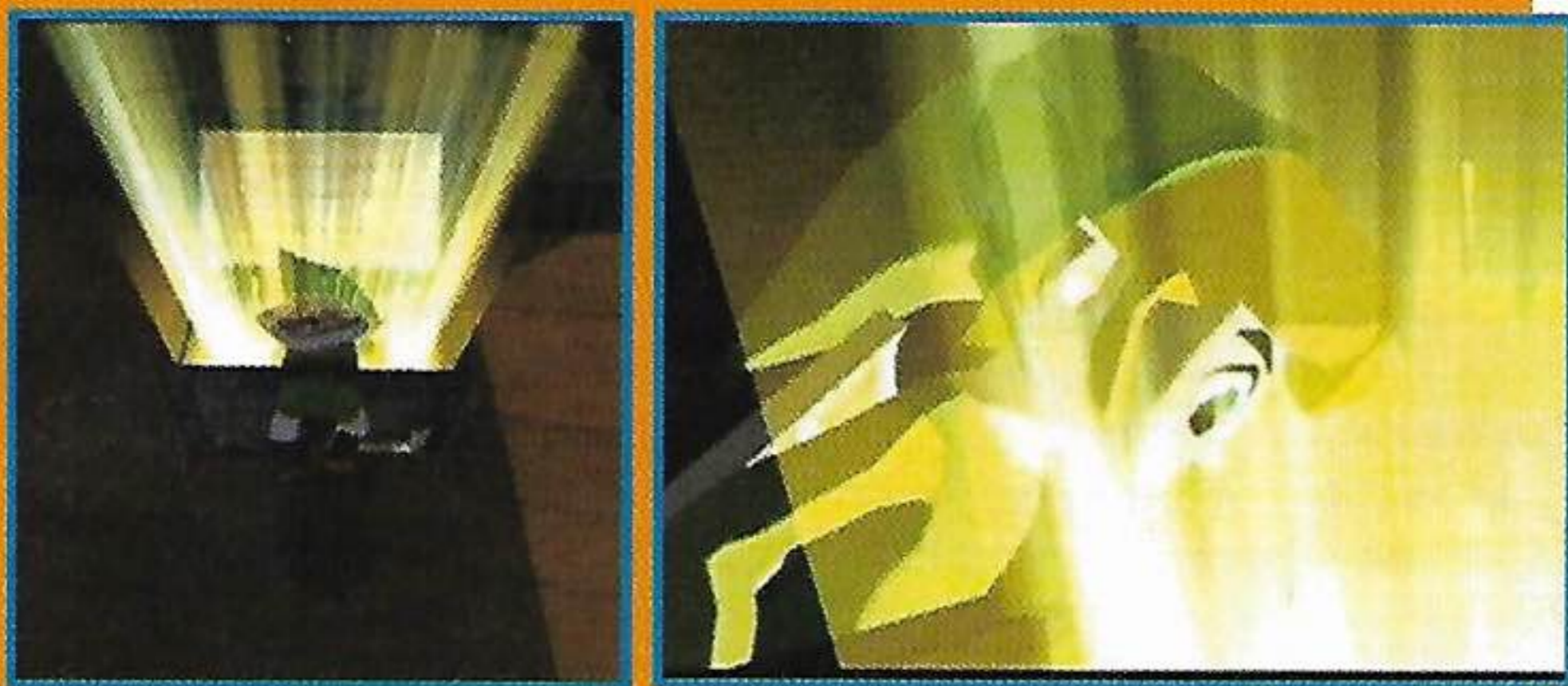
## → LE PRINCIPE DU JEU

Comme dans tout bon Zelda, cette fois encore vous commencerez le jeu sans objet, et sans arme. Vous devrez tout au long de l'aventure, en réussissant des mini-jeux ou des énigmes, trouver de quoi batailler sec avec vos ennemis, ou des objets pour avancer dans l'aventure. La dite aventure vous baladera d'île en île, et de donjon en donjon à la recherche de votre p'tite sœur et vous apprendrez tout de vos capacités au long de l'aventure. Cette fois, tout est différent, du graphisme au principe du



jeu et surtout dans le fait que vous ne jouerez pas d'ocarina dans ce nouvel épisode ! Eh oui, cette fois vous aurez pour objet musical un bâton de musique bien spécial, qui vous permettra de jouer avec le vent, pour vous déplacer ! Bien sûr, un lot impressionnant de surprises vous attend, encore une fois, dans le monde magique d'Hyrule. Préparez-vous à de longues soirées devant la télé !

## → LES COFFRES-FORTS



Cette fois vous ne passerez pas à côté des mini-séquences classiques de l'ouverture des coffres ! En effet, Nintendo a soigné l'animation qui accompagne les ouvertures de coffres. Voyez vous-mêmes comment la séquence est belle et colorée, un vrai régal rarement si agréable pour les yeux !

## → LES OPTIONS DE JEU



Comme dans chaque volet des aventures de Link, Nintendo a minutieusement réalisé plusieurs types de cartes pour se repérer. De la carte d'Hyrule à celle des donjons en passant par la boussole, tout a été prévu pour que vous ne vous perdiez pas dans cet immense univers. À côté, l'univers d'Ocarina sur N64 va vous sembler si petit... Du jamais vu sur console !

## → LA LONGUE VUE

Durant le jeu, vous découvrirez la longue vue, sorte de paire de jumelles avec un seul œil ! Cet objet vous sera extrêmement utile, lors de certaines séquences, comme celle que nous vous montrons ici.

En effet, afin de vous repérer et surtout pour

découvrir certains endroits difficiles d'accès vous devrez obligatoirement utiliser cette longue vue !

Dans la partie que nous faisons découvrir, vous devrez venir en aide à quelqu'un qui a été enlevé par ce phénix géant !



Fiche technique

Éditeur : NINTENDO

Genre : Aventure

Participants : 1 joueur

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory Card

Machine : GameCube

## → LES DECORS

Encore une fois un véritable soin a été apporté au décor du jeu :

en partant de la jungle, de la montagne enneigée en passant par le désert ou la balade en mer, tout ce qu'il était possible de faire a été accompli avec brio par Nintendo.

Shigeru Miyamoto a même réservé quelques surprises au fan que nous nous garderons bien de révéler ici. À vous de les trouver vous-mêmes !



Le pack collector ! Nintendo lancera dès le 3 mai un pack contenant le jeu collector + la console, pour 249€.



## → LE GAME PLAY



→ D'une manière générale la jouabilité, calquée sur celle de Zelda 64, est à se prosterner. Par contre, ceux qui espéraient enfin une commande de saut manuelle, vont faire la moue, mais ils seront sans doute les seuls. La disposition des boutons rappelle évidemment Ocarina of Time. Le bouton A sert aux actions manuelles, type monter sur un bloc, faire une roulade, ouvrir un coffre, prendre ou lancer une bombe. Le B, lui permet de dégainer l'épée et de trancher dans le lard, les objets restants étant confiés à X, Y et Z via les classiques menus. À ce sujet, le nombre de menus est moins élevé que pour les deux opus N64, avec seulement une fenêtre pour les objets et une autre pour le perso, la carte du monde et des palais étant confiée à un bouton de la croix directionnelle. Comme pour Zelda 64, le recentrage de caméra sert également à locker l'ennemi et à lui tourner autour, tandis que L permet de sortir son bouclier pour renvoyer des projectiles, et, plus tard dans l'aventure, réfléchir la lumière.

→ Mais ce n'est pas tout ! Link a hérité pour cette aventure de mouvements d'infiltration qui ne servent pas énormément, juste le temps d'un clin d'œil à Metal Gear Solid pour le premier donjon en fait. L'elfe intrépide doit ainsi éviter de se faire repérer par les feux des gardes en se cachant dans des barils et avancer discrètement en longeant les murs, avec la possibilité de jeter un coup d'œil, tel Solid Snake sur les environs. Enfin, Nintendo a donné à Link de nouvelles capacités de combat, avec notamment un mouvement circulaire caché, et surtout la possibilité de contre-attaquer avec un bon timing. Au moment où certains ennemis portent un assaut, le joueur peut réaliser un mouvement spécial en appuyant sur A quand un bruitage se fait entendre. Link effectue alors une volte-face en assénant un coup sur le crâne de l'ennemi, ou bien passe dans le dos de l'adversaire avec une petite roulade pour le frapper dans le dos, si le joueur a mis une direction avant de riposter.



→ Certains adversaires comme les Iron Knuckles ne pourront être détruits que de cette façon, puisqu'il faudra leur passer dans le dos pour faire tomber leur armure et leur sauter par-dessus pour détruire leur casque, sans quoi ils pareront tous vos coups. Le petit elfe pourra également s'emparer des armes des ennemis, deux fois plus grandes que lui, pour résoudre quelques énigmes, allumer quelques torches situées dans la même zone ou simplement éviter que ses opposants ne les reprennent. Malgré un nombre de possibilités toujours plus élevé, le jeu reste toujours aussi accessible, souple et intuitif, vraiment fondant en somme, un peu comme si on promenait son doigt dans du beurre fondu à la cantine.

The Legend of Zelda : The Wind Waker dispose d'une gestion des caméras exemplaire. Peut-être injustement

critiqué sur Mario Sunshine, le système de caméras ajustables, grâce au stick C, fait son retour pour ce titre. Mais les zones de jeu étant plus vastes et moins chargées que chez le confrère moustachu, on ne tape jamais dans un mur virtuel au moment d'effectuer une rotation autour du petit elfe, de zoomer sur son visage ou de prendre un peu de distance. Et puis, pour ceux qui ont des ventouses de poulpe à la place des mains, la gestion de la caméra en automatique devrait résoudre leurs problèmes.

## → L'INVENTAIRE DU HÉROS

Comme dans tous les Zelda, Link peut à tout moment consulter son inventaire, soit pour changer d'armes ou pour utiliser un objet, genre potion magique ou énergie.



Très pratique lors des explorations dangereuses ou même lors de duels contre des boss !

## → LES CINEMATIQUES



Le jeu est tellement génial (en cartoon en Cel shading) que pour différencier les différentes parties de la légende racontée, les programmeurs de Nintendo ont été



obligés de les faire sous forme de livre d'histoire avec un style ancien et grotesque.



## → L'EVOLUTION DE LINK



Les cailloux magiques sont très utiles, car c'est eux qui vous permettent d'avancer le plus dans le jeu. À chaque fois que vous en utilisez un, Frogger aura aussitôt des pouvoirs magiques qui lui seront très utiles pour se débarrasser de certains adversaires, soit en les attaquant avec une aptitude quelconque, soit en courant très vite.

## → LES DONJONS



Comme d'habitude, les donjons sont longs, difficiles, parsemés d'embûches, et de surcroît très nombreux. Il vous faudra trouver des clefs, des cartes, des objets et des armes pour en venir à bout. Sans compter sur le légendaire boss de fin, de niveau toujours plus coriace que le précédent. Un système de boussole vous permettra tout de même de mieux vous y retrouver que dans les volets précédents. Heureusement !



## → L'UTILITE DES PIÈCES

Ne vous faites pas d'illusions surtout vous les nostalgiques. Frogger version 2002 n'a rien à voir avec le jeu d'Atari. À l'origine, c'était un jeu de réflexion. Aujourd'hui, Frogger est un jeu de plate-forme action dans la même veine que les jeux si chers à Nintendo. Pour être plus simple, c'est un jeu du Style Mario, Donkey Kong, Jack and Dexter... Le jeu est construit de la même façon que les jeux de plate-forme classiques. Une petite histoire d'introduction, une princesse capturée et vous qui devez la sauver. Vous devez passer par de multiples phases d'enquête dans différents niveaux. Comme d'hab, vous devez trouver des sous, des objets, des passages secrets et surtout discuter avec des gens qui vous aideront dans votre mission. Chaque niveau est entrecoupé de cinématique qui donnera un peu plus de sens à l'histoire.



## Le choix **D. MANGAS**



Le petit elfe rencontrera évidemment d'anciens personnages, dont le facétieux Tingle, découvert dans Le Masque de Majora. Le lutin vert servira à justifier la présence d'une connectivité GC/GBA un peu gadget, mais pratique à quelques endroits. Une fois connecté, grâce à un objet en forme de GBA, le bavard Tingle donnera de multiples conseils sur l'écran de la GBA, illustrés d'un plan 2D des environs, pour vous dépanner lorsque vous serez bloqués dans la quête. (Avec Zelda GBAadvance uniquement).

## → LES MODES DE JEUX



Le grappin est l'objet le plus utile au départ ! Il vous permettra de vous déplacer plus rapidement, mais surtout d'atteindre des corniches, où jusque-là vous ne pouviez pas aller. De plus, il vous permettra peut-être d'atteindre des objets cachés...



## → EN MUSIQUE

Le bâton du vent, qui donne son titre au nom japonais du jeu (Kaze no Takuto), version moderne de la flûte et de l'ocarina. Comme Takuto dans Mad Maestro, Link s'improvise chef d'orchestre. En maintenant le stick analogique gauche en position neutre, à gauche ou à droite, il est possible de jouer 3, 4 ou 6 notes, suivant la mélodie apprise. Une sorte de métronome apparaît en haut de l'écran, et le joueur doit maintenir l'une des quatre directions du stick C, ou le laisser en position neutre, lorsque le curseur passe au milieu, pour valider une note de la mélodie et passer à la suivante. Plus le stick est pressé loin, plus la note est jouée forte, même si cela n'a aucune incidence sur le jeu. Tout raté fiche la mélodie en l'air. Link disposera en tout et pour tout de 6 mélodies, la plus importante, et la plus simple, permettant de contrôler la direction du vent. Une fois jouée, Link pourra demander au vent de souffler dans une des huit directions (nord, sud, est, ouest, nord-est, etc.), pour avoir le vent en poupe et traverser l'océan sans être à contre-courant. La caméra se placera au-dessus de la tête du personnage avec les points cardinaux en surimpression, de sorte qu'on saura toujours dans quelle direction orienter le vent. Les autres mélodies proposeront d'écourter les trajets en vous téléportant sur quelques points de la carte, de jouer sur le jour et la nuit, mais aussi, luxe suprême, de diriger les personnages qui vous accompagneront dans certains donjons. Ces persos, dont l'identité ne sera pas dévoilée, pour éviter de tout gâcher, auront la capacité de planter des graines pour l'un, de réfléchir la lumière pour l'autre, et pourront tout deux voler, à défaut de savoir ouvrir les portes et d'être assez couillus pour se défendre seuls. Ceux qui avaient apprécié le donjon d'Ocarina of Time, où Link était accompagné de Ruto peuvent commencer à s'enthousiasmer, car certaines énigmes à deux valent leur pesant de roupies.



## → LES BOSS DE FIN DE DONJONS

Les combats contre les boss de fin de niveau sont multiples, et vous donneront beaucoup de fil à retordre. Pensez tout de même à utiliser les armes que vous aurez trouvées dans les donjons. Parfois, elles constituent l'élément de faiblesse de votre ennemi, et cela vous aidera souvent pour gagner le combat.



## → L'ARC

L'arc est toujours présent dans ce nouveau Zelda.

Toujours les mêmes fonctions, sauf que cette fois il vous sera présenté en vue subjective, pour son passage à la GameCube ! C'est du plus bel effet !



## → LEUR AVIS

### Pascal

J'avais peur en voyant les premières photos dans les magazines, mais au bout de 2 secondes j'ai pleuré devant ma télé. Jamais un jeu aussi beau n'avait tourné sur ma console. Du Zelda au sommet de son art ! La merveille des merveilles.

### Raphael

La perfection comme jamais vous n'en verrez, Nintendo signe là le coup de maître, et prouve au monde entier sa suprématie en matière de création. On a l'impression de découvrir les jeux vidéos pour la première fois ! Tout le monde doit l'acheter, sérieux !

## D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 20/20

Prévu pour être la perfection.

● **Durée de vie** → 20/20

Infinie ! Totalement parfaite.

● **Animation** → 20/20

Le jeu le mieux animé jamais conçu, un véritable dessin animé de Disney sur ta console.

● **Graphisme** → 18/20

Très beau pour du Cell shading, le côté cartoon peut choquer au début !

● **Intérêt** → 20/20

Vous avez là, le jeu le plus abouti depuis Metal Gear ou Zelda Ocarina of Time. La preuve que Nintendo a encore l'œil du tigre et surtout que la GameCube est une machine qui tient le haut du pavé ! À posséder absolument !

## Sites des chaînes TV manga

<http://www.m6.fr>

Vous y trouverez un maximum de renseignements sur SAKURA, CHASSEUSE DE CARTES, YU-GI-OH !, DORAEMON...



<http://www.canalj.net>

Tout sur la chaîne qui diffuse YU-GI-OH!, CÉDRIC, TITEUF, JACKIE CHAN, LA FAMILLE DELAJUNGLE, NONO CHAN...



<http://www.france3.fr>

Découvrez les séries comme ACTION MAN, BEYBLADE, CÉDRIC, MÉDABOTS, TITEUF, LES CHEVALIERS DE L'OUTRE-TOMBE, JACKIE CHAN...



<http://www.gameone.net>

Le site de la chaîne Game One consacré aux jeux vidéo vous propose de découvrir toutes les infos jeux vidéo possibles et imaginables.



<http://www.france5.fr>

Cette chaîne propose quelques infos sur les différents dessins animés qu'elle diffuse comme OLIVE ET TOM, JEANNE ET SERGE, JASPER LE PINGUIN, BOUBA...



diffuse comme OLIVE ET TOM, JEANNE ET SERGE, JASPER LE PINGUIN, BOUBA...

<http://www.teletoon.fr>

Site pour enfants. Elle diffuse des séries comme CUBIX, BOB À LA MER, LE MONDE PERDU, BEYBLADE...



<http://www.foxkids.fr>

La meilleure chaîne de dessin animé Fox Kids vous propose un grand panel autour de série comme : MÉDABOTS, CHIN CHAN, POKÉMON, DIGIMON, SAKURA, TOTALLY SPIES, POWER RANGERS...



<http://www.mangas.fr>

La chaîne dédiée au dessin animé japonais. Si vous aimez toutes les anciennes séries ou si vous êtes nostalgiques, découvrez toutes les séries des années 80 comme NICKY LARSON, DRAGON BALL, CAT'S EYE...



<http://www.cartoonnetwork.fr>

Cette chaîne spécialisée propose des séries comme FRUIT BASKET, LA LIGUE DE LA JUSTICE, LES SUPER NANAS OU ENCORE PROJET ZETA.



<http://www.tfou.fr>

C'est le site de TF1 consacré au programme jeunesse de la chaîne. Tout sur les séries diffusées dans Tfou comme POKÉMON, DIGIMON, JIMMY NEUTRON...



## Sites consacrés aux séries phares

<http://www.totallyspies.com/language.htm>

Tout sur la série *Totally Spies*.



<http://www.saintseiya.com>

Tout sur *Les Chevaliers du Zodiaque*.



<http://pokemon.chocodesign.com/news>

Tout sur *Pokémon*.



<http://onllysakura.free.fr/perso.shtml>

Tout sur *Sakura*.



<http://www.puissancedigimon.com/principal.php3>

Tout sur *Digimon*.



<http://lemondededragonball.free.fr/index.htm>

Tout sur *Dragon Ball*.



<http://www.kingyugi.net>

Tout sur *Yu-Gi-Oh!*



## Sites de vente

<http://www.mangadistribution.fr/index.php>

Vous pourrez trouver sur ce site un grand nombre de coffrets DVD à des prix intéressants.



<http://www.cdjapan.co.jp>

Ce site japonais vous permet d'acheter en direct du Japon tout ce qui sort en CD et DVD.



<http://www.ediscount.com>

Le site le moins cher qui existe, où vous pourrez trouver des DVD à des prix défiant toute concurrence. C'est le site idéal.



Ce mois-ci nous avons demandé à Raphael, Benoît et Caroline qui aident Pascal à écrire les textes de D.Mangas de dire quels étaient leurs 5 mangas et leurs 5 DVD préférés disponibles en ce moment.

**Caroline**

**mangas DVD**

- **Chobit** (Pika)  
Dans le futur les ordinateurs on l'apparence humaine et du coup les humains ne se parlent plus.
- **Twenty Century Boy** (Génération comics).  
Dans les années 60 un groupe d'enfants a écrit une histoire de SF. 25 ans plus tard, cette fiction devient réalité.
- **Nana** (Delcourt)  
Deux filles que tout sépare deviennent amies, parce qu'elles ont le même prénom.
- **Hikaru No Go** (Tonkam)  
Après avoir trouvé un jeu de GO, Hikaru est possédé par un ancien joueur qui le pousse à entrer dans le monde de joueurs de GO.
- **Vidéo Girl** (Tonkam)  
Aï une vidéo girl, sort de la télé pour résoudre les peines de cœur de Yota.



- **Fruit Basket** (Déclic Image)  
Une jeune fille rentre dans une famille où les membres se transforment en animaux.
- **Nia Under Seven** (Dybex)  
Des extra-terrestres vivent une cohabitation difficile sur terre.
- **Heidi** (Déclic Image)  
Une orpheline est confiée à son grand-père qui vit seul à la montagne.
- **Le voyage de Chihiro** (Buena Vista)  
Chihiro cherche dans le monde des divinités, la façon de sauver ses parents transformés en cochon.
- **Escaflowne** (Dybex)  
Hitomi se retrouve malgré elle sur le monde de Gaïa, un monde en guerre.



**Raphaël**

**mangas DVD**

- **Hunter X Hunter** (Kana)  
Un garçon participe à l'éliminatoire pour devenir Hunter.
- **Détective Conan** (Kana)  
Conan redevient enfant en gardant son esprit d'adulte et mène des enquêtes.
- **Dragon Ball** (Glénat)  
Les aventures de Sangoku qui défend la terre.
- **Recueil de nouvelles de Hojo** (Tonkam)  
L'auteur de Nicky Larson raconte des histoires sentimentales courtes et souvent dramatiques.
- **Hikaru No Go** (Tonkam).



- **Cowboy Bebop** (Dybex)  
Les aventures d'un chasseur de prime dans le futur.
- **Saint Seiya CDZ** (AB Mangas)  
Les Chevaliers du Zodiaque défendent Athéna.
- **Love Hina** (Déclic Image)  
Un étudiant raté vit dans une pension de jeunes filles en attendant de réussir ses examens.
- **Lodoss** (Kazé)  
Dans la lignée et le même genre que le Seigneur des Anneaux.
- **Patlabor le film 2** (Manga Vidéo)  
Un homme crée un attentat pour prouver que le pays est fragile.



**Benoît**

**mangas DVD**

- **Recueil de nouvelles de Hojo** (Tonkam)
- **Saint Seiya les Chevaliers du Zodiaque** (Kana)
- **Dragon Ball** (Glénat)
- **RG Veda éditions Tonkam**  
Inspiré de la mythologie indienne, du choix de l' élu dépendra l'avenir de la terre.
- **Nouvelle de la littérature japonaise** (Tonkam)



C'est une histoire très connue, tirée de la littérature japonaise qui a été mise tout en images.

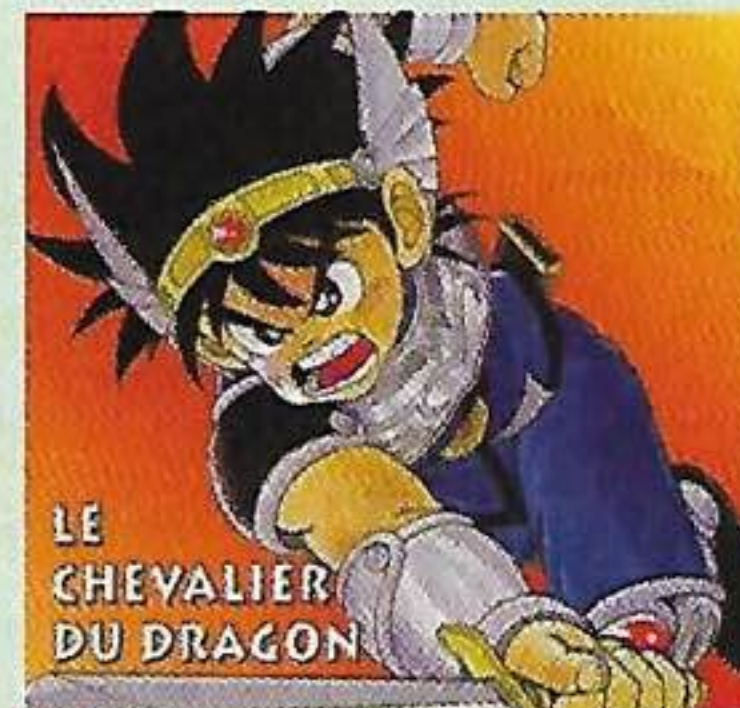
- **Lodoss** (Kazé)
- **Ninja Scrol** (Manga Vidéo)  
Pour l'amour d'une femme, un mercenaire se retrouve mêlé à une prise de pouvoir.
- **Saint Seiya les Chevaliers du Zodiaque** (AB Manga)
- **Ghost In The Shell** (AB Manga)  
Dans le futur un être issu de l'Internet prend le contrôle des machines.
- **Le voyage de Chihiro** (Buena Vista)



**Pascal**

**mangas DVD**

- **Fly** (Kana)  
Dans un monde médiéval, le mal veut refaire surface, Fly héritier du Dragon va, aidé de ses amis, protéger le monde.



- **Vidéo Girl Aï** (Tonkam)
- **Dragon Ball** (Glénat)
- **Inu Yasha** (Kana)  
La nouvelle série de l'auteur de Ranma et Juliette. Une fille a le pouvoir de se rendre dans le Japon médiéval.
- **Hikaru No Go** (Tonkam à égalité avec Yu-Gi-Oh ! éditions Kana)



- **Maison Ikkoku, Juliette je t'aime** (AB Mangas)  
L'histoire de l'étudiant Hugo amoureux de sa concierge Juliette.
- **Robotech Macross** (Déclic Image)  
Une histoire d'amour, sur fond de guerre entre humains et Zentradiens.
- **Cobra** (Déclic Image)  
Dans le futur, Cobra combat les pirates de l'espace.
- **Lady Oscar** (Dybex)  
La Révolution Française au travers des yeux d'Oscar capitaine de la garde.
- **Saint Seiya les Chevaliers du Zodiaque** (AB Mangas).

**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 !**



**Je désire remercier la personne qui m'a envoyé le poster Yu-Gi-Oh ! sa lettre était en provenance du Maroc, mais il n'y avait ni lettre, ni adresse. Kimberley, Bagneux.**

**A vos plumes !**

**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 13 ans 1/2, et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de 10 à 17 ans aimant : Dragon Ball, Z et GT, Yu-Gi-Oh !, Beyblade, Pokémon, Gundam Wing.  
*David Prospero - 206, rue de Boisdegner - 37000 Tours.*
- J'ai 15 ans, et je voudrais correspondre avec des jeunes pour parler de Trigun, Bebop, Saiyuki, Evangelion, Yu-Gi-Oh !  
*Émilie Bellanger - Le Cros - 24140 Montagnac-la-Crempse.*
- J'ai 15 ans et j'aimerais des correspondants aimant Kenshin le vagabond, Love Hina, Evangelion, Chobits et Gundam Wing. Mon autre passion est le dessin.  
*Anne Garreau - 31, rue Théophile de Viau - 47520 Le Passage.*
- Je voudrais vendre 12 cartes DBZ et DBG, pour 8 euros.  
*Dersim Bulut - 45, avenue Hector Berlioz - 28500 Vernouillet.*
- Camerounaise de 14 ans, fan de mangas aimerait correspondre avec d'autres fans de tous pays.  
*Marie-Judith Zang Minja - BP 13 030 - Yaoundé (Cameroun).*
- J'ai 11 ans et je voudrais correspondre avec ceux qui sont des méga fans d'Olive et Tom.  
*Joris Devin - 65, rue de Javel - 75015 Paris.*
- Je suis fan de Shurato et des Mystérieuses Cités d'Or. Je recherche tout sur ces séries.  
*Maude Auderset - chemin de Fin Derrey, 11 - 1636 Broc, Suisse.*
- Je m'appelle Justine, j'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des fans de mangas.  
*Justine Laurent - 3, ruelle du Faubourg - 10110 Chervey.*
- J'ai 10 ans, et je voudrais correspondre avec des fans aimant DB, DBGZ, DBGZ, Les Chevaliers du Zodiaque, Yu-Gi-Oh !  
*Vince Villaume - 3, rue de l'Ancienne Gare - 88700 Ortoncourt.*
- J'ai 13 ans 1/2 et cherche un fan de Yu-Gi-Oh ! pour jouer au duel de monstres.  
*Alexandre Guillot - 30, rue Jean*
- de la Fontaine, 41000 Blois. E-mail : nguillot@libertysurf.fr*
- J'ai 9 ans 1/2 et suis méga fan de Sakura, Yu-Gi-Oh !, Harry Potter et je voudrais des correspondants garçons et filles.  
*Marie-Anne Démoulin - Le Beyrac - 48190 Allenc.*
- J'aimerais correspondre avec des jeunes, aimant Saint Seiya, Dragon Ball, Z et GT, Saiyuki, Captain Tsubasa....  
*Lydia Paquico - 10, rue des Gaves - 64150 Mourenx.*
- J'ai 15 ans, et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles entre 14 et 16 ans, qui aiment : DB, DBZ, DBGZ, Gundam.  
*Fabien Macchi - 3, rue Frédéric Mistral - 69150 Décines-Charpieu.*
- Je cherche D.Mangas de juin, juillet, août et septembre 2001.  
*Gaël Ville - 7, rue du Maréchal Foch - 26000 Valence.*
- J'ai 9 ans 1/2 et je cherche le D.Mangas du mois de janvier 2003.  
*Dylan Madin - 92, rue d'Estienne d'Orves - 92500 Rueil-Malmaison.*
- J'ai 16 ans, et veux correspondre avec des fans de DB, DBZ et DBGZ, Sailor Moon, Blue Seed, Théo ou la Batte de la Victoire.  
*Audrey Martinez - route Blanche, 3 lot. Les Coquelicots - 13120 Gardanne. E-mail : les.mangas@caramail.com*
- J'ai 14 ans 1/2, et je cherche quelqu'un qui aurait des cartes Yu-Gi-Oh ! ou tout ce qui se rapporte à Yu-Gi-Oh !  
*Vincent Rahmani - 137, rue Griveleau - 6464 Forges (Belgique).*
- J'ai 15 ans et j'aimerais correspondre avec des garçons et des filles qui aiment Gundam Wing, Yu-Gi-Oh !, Beyblade, et Saiyuki.  
*Amandine Zuccone - 80, rue des Cras - 25000 Besançon.*
- Je désire correspondre avec des filles et des garçons de 9 ans à 12 ans aimant Yu-Gi-Oh !, DB, DBZ, DBGZ.  
*Léo Rollot - 20, rue André Malraux - 51000 Châlon-en-Champagne.*



**DU NOUVEAU ?**

Salut Pascal, je suis un super fan de DB, DBZ et DBGZ. Tu as dit la fois dernière dans la rubrique Animation, qu'il y avait une nouvelle version du manga Dragon Ball. Sera-t-il en livre ou en cassette et quand ?

*Cyril, Dunkerque.*  
Cette version sera un livre qui devrait paraître prochainement.

**NOUVELLES DU MAROC**

Je suis une fille de 14 ans, et une grande fan de mangas, j'ai des questions à vous poser. Pourquoi ne trouve-t-on pas des BD de mangas au Maroc, comme Conan, Jeanne, Ranma 1/2, Sakura, Yu-Gi-Oh ! ? Pourquoi la chaîne Mangas ne diffuse-t-elle pas les séries suivantes ? Détective Conan et



**Gaël (Valence)**

Jeanne, la lycéenne qui s'appelle Marron et qui se transforme en Jeanne pour aider les gens. Seule la chaîne allemande RTL 2 diffuse ces dessins animés. Existe-t-il une chaîne française où je pourrais les voir ?  
*Hajjar, Casablanca.*  
Tu as bien de la chance de pou-

voir recevoir la chaîne Mangas et RTL 2 dans ton pays. Beaucoup de nos lecteurs doivent se contenter des 6 chaînes françaises. Je ne peux hélas pas te répondre sur le fait que certaines séries ne parviennent pas au Maroc, car cela dépend des distributeurs.

**LE GORILLE**

J'ai 12 ans, et je suis un grand fan de tous les Dragon Ball. J'aimerais avoir deux précisions sur le troisième film Dragon Ball Z : lorsque Talesse



**Angel**

capture Sangohan et crée une lune et la lui fait regarder, il se transforme en gorille. Mais Talesse, qui l'a regardée ne se transforme pas, pourquoi ? Et pourquoi Sangohan ne redevient pas humain ?

*Alexandre, Rillieux-la-Pape.*  
Talesse utilise la Lune qu'il a créée comme une arme et il est insensible à son rayonnement. Plus tard, Sangohan redeviendra humain.

**SOS DIGIMON !**

Je suis un méga fan de Digimon et j'aurais aimé savoir pourquoi ce n'est plus diffusé en France ? Je voudrais me procurer la saga Saint Seiya (Poseïdon, les chevaliers d'Abel) et le guide de la deuxième et troisième série Digimon. Où puis-je les trouver ?  
*Nordine, Strasbourg.*  
C'est à TF1 qu'il faudrait poser la question sur les Digimon. Pour tes autres questions va dans une boutique spécialisée en vidéos, mangas japonais par exemple pour Paris : Tonkam.

**DU NEUF A LA TELE !**

Je suis un nouveau fan de D.Mangas depuis le numéro

# Spécial tchatche !

**QUE VOUS SOYEZ D'ACCORD OU PAS AVEC CERTAINS LECTEURS, N'HÉSITEZ PAS À DIALOGUER AVEC EUX, GRÂCE À CETTE RUBRIQUE.**

## VIVE LES ANCIENS MANGAS

**À Rudy de Piton Saint-Leu.** D'habitude, je ne réagis pas aux critiques stupides des lecteurs de la tchatche, mais là je me sens obligée de le faire tellement ta lettre me révolte. Ce n'est pas parce qu'un manga est ancien qu'il est mauvais ! Attention, je ne défends pas Sailor Moon que je n'aime pas trop non plus, mais, je respecte les goûts des autres. D'ailleurs, à part Digimon Tamer, Yu-Gi-Oh ! et Gundam Wing, les deux dessins animés les plus importants de ma vie, sont Shurato (qui date de 1987) et surtout, les Mystérieuses Cités d'Or (1983) !

**Maud Auderset, Broc, Suisse.**

## UN PEU DE RESPECT, SVP

J'aimerais tout d'abord passer un message à Ayane qui critique Yu-Gi-Oh !, Pokémon et Digimon etc. Eh bien, ce n'est pas parce que tu n'aimes pas certains mangas, que tu dois te permettre de dire tout ce mal, sur eux. tu n'es pas la «reine du monde». Tu as le droit d'exprimer tes sentiments, tout le monde peut le faire, mais les choses que tu dis sont immatures et idiotes. Mon deuxième message s'adresse à Rudy, qui dit que Sailor Moon est ringard. Lui, c'est exactement pareil qu'Ayane. Et une chose, Sailor Moon passe encore à la TV, alors... Et la troisième chose, c'est que je félicite Sawsen Khalil, pour sa lettre. Il pense exactement comme moi.

**Florence.**

## A CHACUN SES GOÛTS...

Je voudrais répondre à Pricillia (du D.Mangas n°496) qui voulait savoir les âges de Crillin, Pain et Sangoten dans DBG.T. Eh bien, au début de la série, Crillin a dans les 50 ans, Pain a 14 ans et Sangoten, 27.

**Dersim, Eure-et-Loire.**

## VOTEZ POUR DB

Je suis méga fan de Dragon Ball Z et GT, et je voudrais que tous les fans votent en masse pour cette superbe série qui, en ce moment, perd sa place de leader au hit-parade face à Yu-Gi-Oh !,

donc votez. À part ça, je voulais dire que j'étais entièrement d'accord avec Charlotte **Sébastien, Fontenay-le-Comte.**

## YU-GI-OH ! AU HIT-PARADE !

Je ne suis pas du tout d'accord avec Ayane dont la lettre est parue dans le n°497. Je ne pourrais pas critiquer ton manga, car je n'y connais rien, mais ce qui m'empêche que tu n'as pas le droit de critiquer Yu-Gi-Oh ! comme tu l'as fait (ce qui me donne envie de vomir). Merci à tous ceux qui votent pour Yu-Gi-Oh ! au hit-parade.

**Nicolas, Morbihan.**

## AVANT ET MAINTENANT

J'ai 15 ans, je suis une grande fan de mangas. J'aime ceux d'avant, comme Sailor Moon, Juliette, je t'aime, Fly. Et j'aime aussi Sakura, Evangelion, Digimon, Yu-Gi-Oh ! Et pour ceux qui critiquent les mangas, ils n'ont pas à lire D.Mangas.

**Sarah, Nîmes.**

## POUR SAILOR MOON

J'aimerais lancer un coup de gueule contre Rudy qui trouve que Sailor Moon se fait vieux. J'en ai assez que tout le monde s'en prenne à ce manga, dont je suis particulièrement accro. S'il trouve Sailor Moon trop vieux et trop ringard, ça n'engage que lui. Par contre, je suis méga hyper content que d'autres comme Séverine (de Dordogne) défendent encore ce manga !

**Dorince-Axel, Gabon.**

## UN VRAI FAN

Je voudrais répondre aux fans de mangas et leur dire qu'ils ne devraient pas critiquer, mais à l'inverse comprendre ce que ressent quelqu'un en voyant son manga favori. Chaque manga a son charme et pour ma part, je ne connais pas un seul manga que je n'ai pas apprécié. Que ce soit Pokémon, Saint Seya ou Kenshin. Alors la prochaine fois, quand vous regarderez un manga, là vous comprendrez.

**Clément, Dunkerque.**



**Amine (Maroc)**

495, j'adore DB, Z et GT, et je voulais savoir s'il y avait des épisodes de DB, Z ou GT qui passeront à la TV ?

**Philip, Achères.**

Normalement, DBG.T devrait repasser sur la chaîne Mangas.

## PAS DE CHANCE !

J'aimerais savoir ce que vous faites des dessins qu'on vous envoie, car j'en ai envoyé deux, sans succès et aucune de mes lettres n'a été publiées.

**Fayssal, Montauban.**

Nous recevons beaucoup de lettres et de dessins et nous ne pouvons pas tous les publier. Nous faisons un choix pour avoir la plus grande diversité. Nous ne pouvons hélas pas renvoyer les dessins.

## MANGAS ET CINEMA

Votre magazine parle de mangas, alors pourquoi parler des films qui n'ont rien à voir ? J'ai créé un fan-club (le MFC) sur les mangas, par E-mail : [normal-sono@hotmail.com](mailto:normal-sono@hotmail.com), j'ai aussi fait un site : [www.manga-dico.ht.st](http://www.manga-dico.ht.st). Il est encore en construction, mais quelques pages sont disponibles.

**Normal-sono, Faches-Thumesnil.**

D'accord avec toi, notre magazine, même s'il parle en majorité des mangas, il donne aussi des informations sur des dessins animés autre que japonais. Si nous parlons de films, c'est que nous jugeons qu'ils sont intéressants à découvrir et un journal se doit de parler de différentes choses qui peuvent plaire à certains lecteurs. Nous espérons que tu auras beaucoup d'internautes sur tes sites !



**Céline (Méricourt)**

## DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

*Salut à tous !*

Dragon Ball largement en tête. Yu-Gi-Oh ! lui perd des voix. Les Chevaliers du Zodiaque et Gundam Wings prennent la 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> place. Sakura perd aussi régulièrement des places, suivi par Olive et Tom. Sailor Moon, si controversé par les lecteurs, est plébiscité, ainsi que Beyblade. C'est à vous de défendre vos dessins animés favoris ! Pour voter, envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

## HIT-PARADE DU MOIS

DRAGON BALL	32%	SAKURA	12%
YU-GI-OH !	22%	OLIVE ET TOM	7%
CHEVALIERS ZODIAQUE	16%	SAILOR MOON	4%
GUNDAM WINGS	14%	BEYBLADE	3%

## BULLETIN-RÉPONSE

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

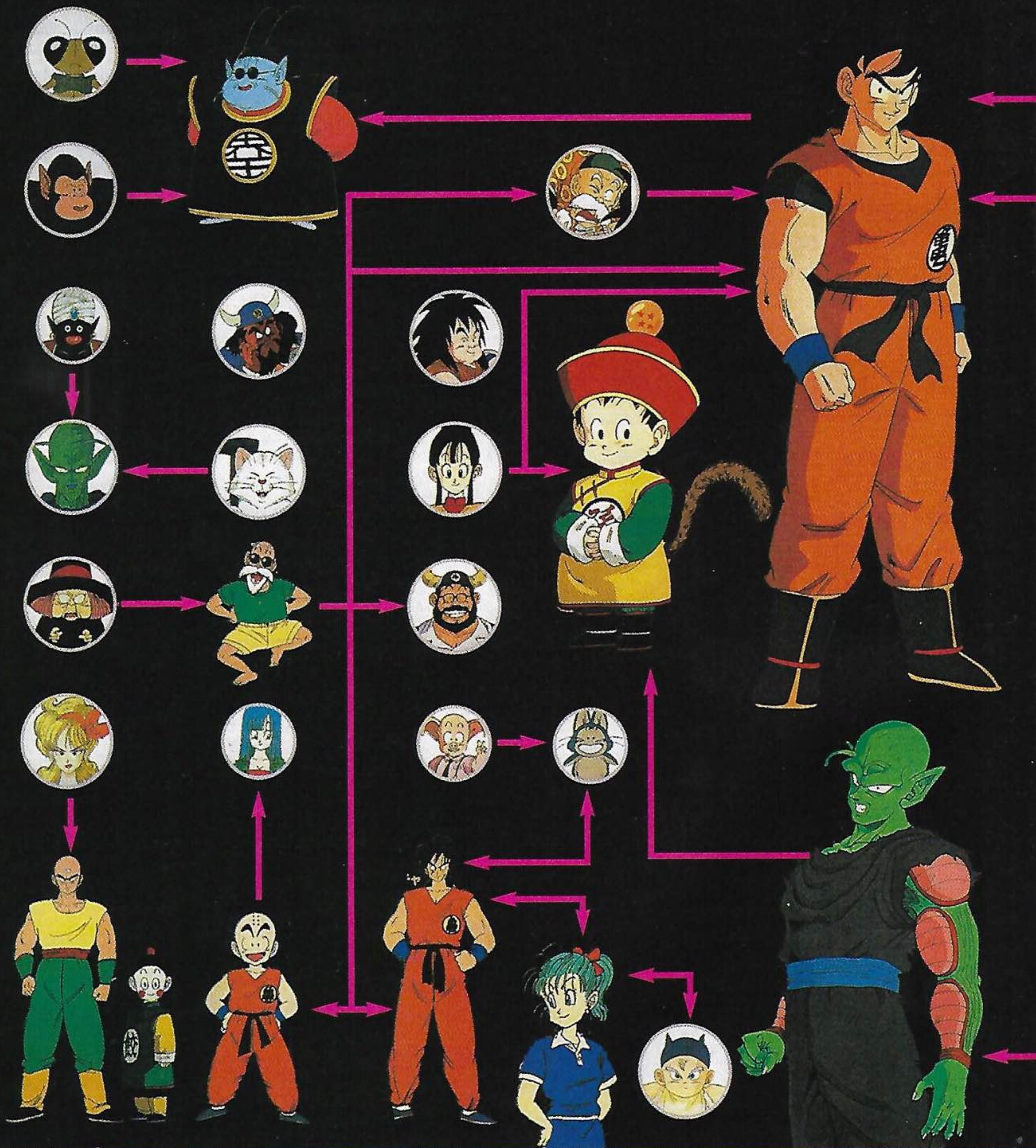
Nom de votre dessin animé favori : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Âge : ..... Adresse : .....

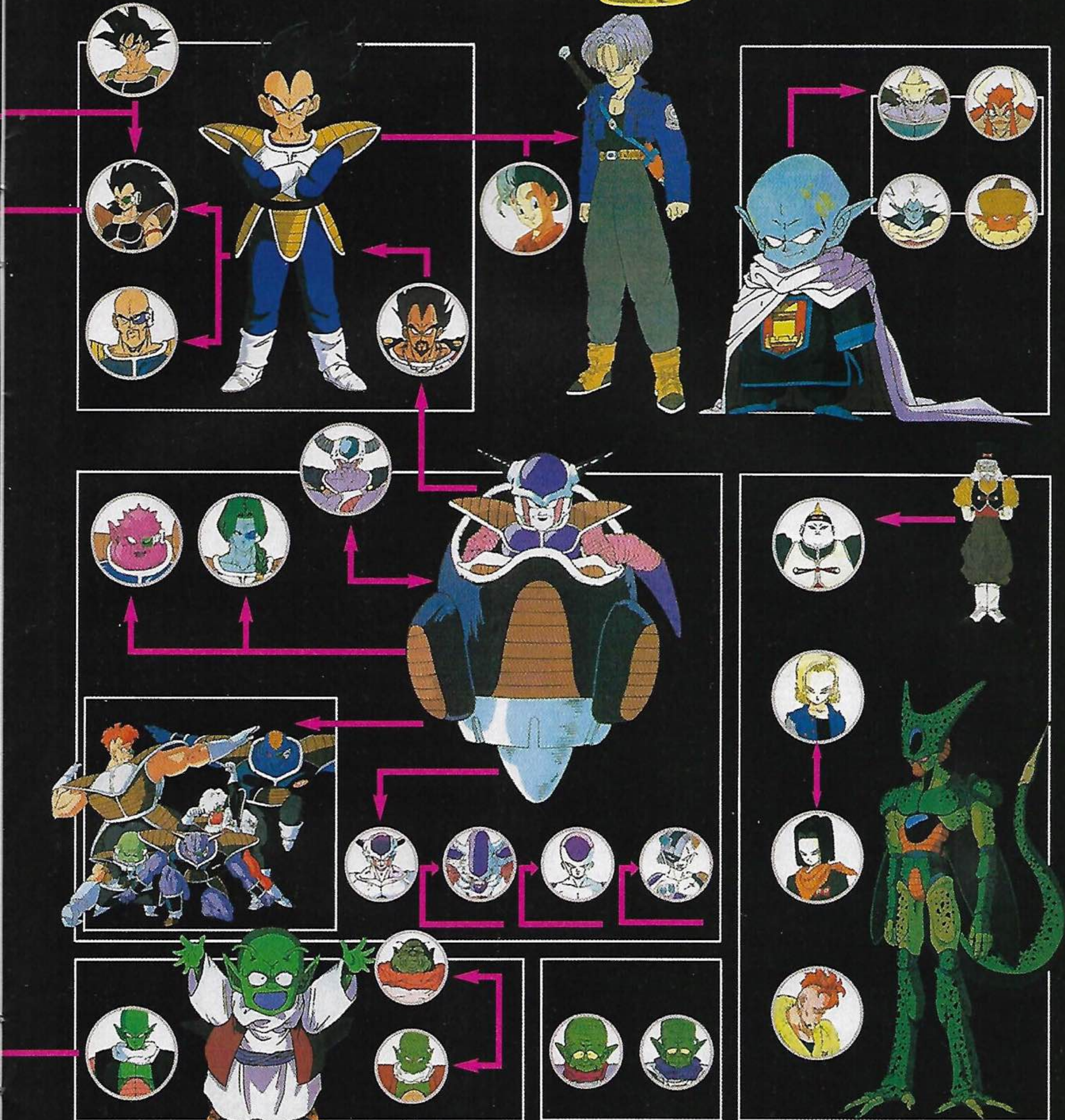
CP : ..... Ville : .....

# Le monde



Dans la série "À la connaissance de Dragon Ball", découvrez ce mois-ci l'évolution de Sangoku et de tous les personnages qui l'entourent. La première double page vous présente Sangoku, ainsi que les héros et méchants des 147 premiers épisodes. Dans les pages suivantes, vous pourrez découvrir le début de la vie de Sangoku, depuis sa naissance jusqu'à son mariage.

# de SANGOKU



Sangoku est né sur la planète Vetgéta sous le nom de Kakarot. Son père s'appelle Barduk et il a deux frères : Raditsu et Thalès. Fils cadet de la famille, Sangoku a été envoyé sur Terre, car il était considéré comme fragile. Comme tous les enfants Guerriers de l'espace jugés trop chétifs, il a été envoyé sur une planète éloignée et habitée par des individus considérés comme faibles, les humains en l'occurrence. Sur Terre, Sangoku devait être méchant et s'entraîner en tuant les habitants de la planète. Mais le destin en a décidé autrement en le faisant recueillir par un vieil ermite du nom de Sangohan.

Enfant, Sangoku était taciturne et nerveux. Mais, il chuta du haut d'une falaise et devint gentil et simple. Sangohan est alors devenu son père adoptif et l'appela Sangoku. Pour Sangoku, Sangohan était tout simplement son grand-père. Mais un soir de pleine lune, une étrange métamorphose eut lieu chez Sangoku et il se transforma en un gorille de 15 mètres de haut. Totalement inconscient de l'ampleur de ses actes, il tua son grand-père. Dès lors, il se retrouva seul et commença à vivre comme un grand. Jusqu'au jour où une étrange jeune fille de la ville le trouva, alors qu'elle cherchait les Dragons Balls...



**1** Bulma est en quête des boules de cristal. Elle a construit pour cela, un radar qui lui indique l'emplacement des fameuses

boules et ce radar la mène justement à Sangoku. Bien évidemment, lui ne souhaite pas se séparer de sa boule à quatre étoiles, qui est le seul héritage de son grand-père. Alors, pour faire plaisir à Bulma, il décide de la suivre dans sa quête. C'est ainsi que commencent les aventures de notre jeune héros.

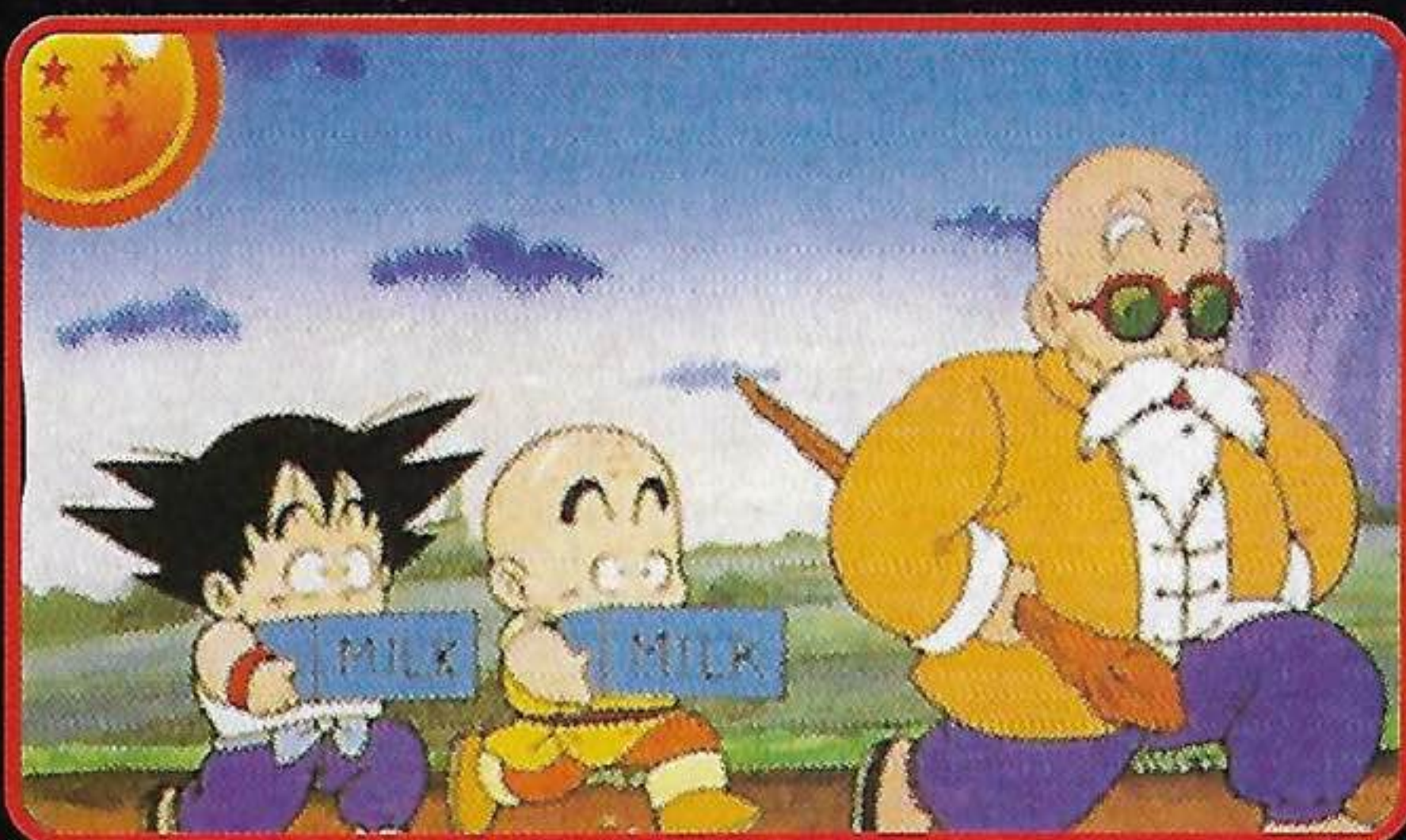
**2**

Alors qu'il traverse le désert en compagnie de Bulma, Sangoku rencontre son premier ennemi : Yamcha un guerrier solitaire qui attaque les passants pour les détrousser. Fort heureusement, Yamcha va perdre ses moyens à



la vue de Bulma et décider de se joindre à eux. Du coup, Yamcha devient le premier ami de Sangoku et le suivra désormais dans toutes ses aventures.

la vue de Bulma et décider de se joindre à eux. Du coup, Yamcha devient le premier ami de Sangoku et le suivra désormais dans toutes ses aventures.



**3** Sangoku se rend chez Tortue géniale qui va le prendre en main. Pour notre héros, cela représente un tournant dans sa vie, car Tortue géniale était le maître de son grand-père, Sangohan. Elle va tout lui apprendre, à la fois à lire, à écrire et à se battre. Il va pour cela s'entraîner aux côtés de Crillin qui va devenir son meilleur ami. Pour tester leur apprentissage, Tortue géniale ira même les inscrire à leur premier tournoi d'arts martiaux.

**4**

En compagnie de Bulma, Sangoku parcourt le pays en quête des sept boules de cristal. Une fois celles-ci réunies, le dragon Shéron apparaît et exauce le vœu de celui qui l'a invoqué. Malheureusement, le roi Pilaf récupère les sept boules réunies par nos amis et s'apprête à devenir le maître du monde. Mais Oolong le cochon est plus rapide



que lui. Lui, qui a rencontré Bulma et Sangoku dans leur quête, se précipite devant le dragon et fait son vœu avant Pilaf. Le monde est sauvé par un cochon qui a souhaité une culotte...

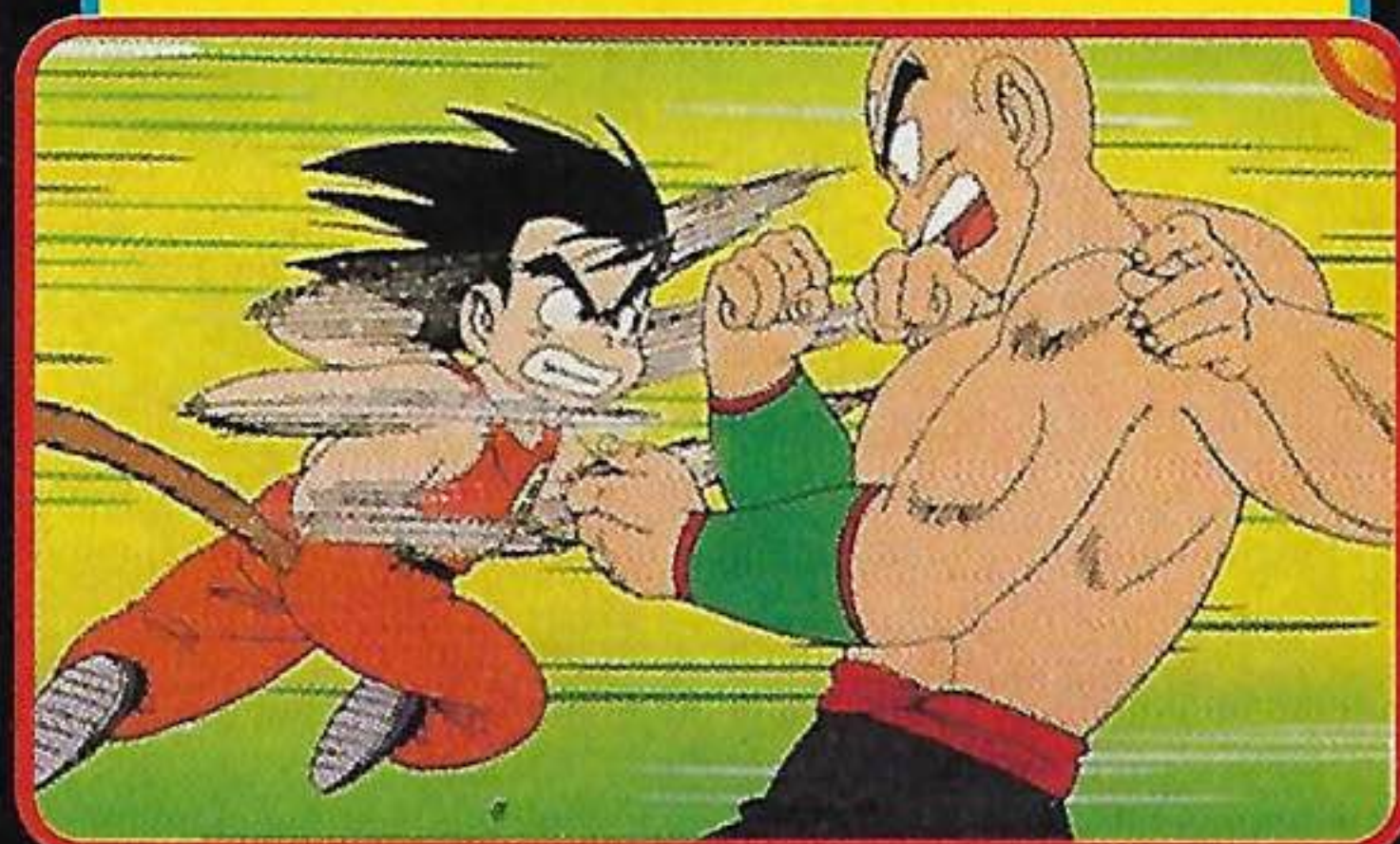


**5** Après les tournois d'arts martiaux, Sangoku repart en quête des boules de cristal, et plus particulièrement de

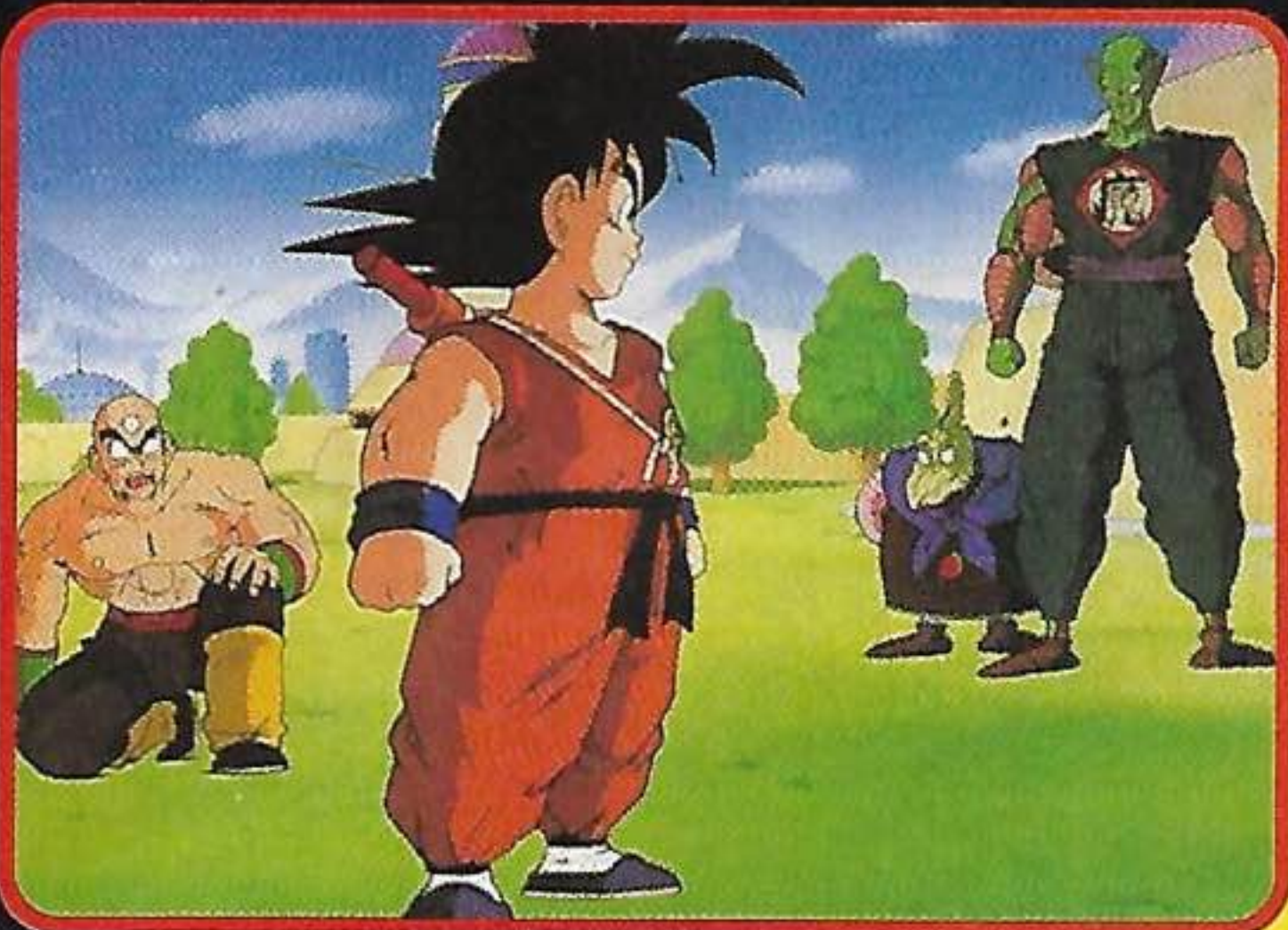
celle à quatre étoiles. Il découvre que l'armée du Ruban rouge cherche elle aussi à réunir les précieux objets. Sangoku va donc les affronter. Pendant son combat contre le général Blue, il va même se retrouver sur l'île de Penguin village où vivent Arale et le Docteur Slump (l'autre série phare de l'auteur de la série Dragon Ball). Un moment épique !

**6**

Le 22<sup>e</sup> tournoi d'arts martiaux est un moment important pour notre héros, car il correspond à l'arrivée de Ten Shin Han et de Chaoz, ainsi que de leur maître Corbeau génial, (le rival de Tortue géniale). Les deux disciples de Corbeau génial sont très importants dans la vie de Goku, car ils vont lui apprendre pas mal de techniques. Et, même si Sangoku perd en finale contre Ten Shin Han, il a quand même gagné un nouvel ami.

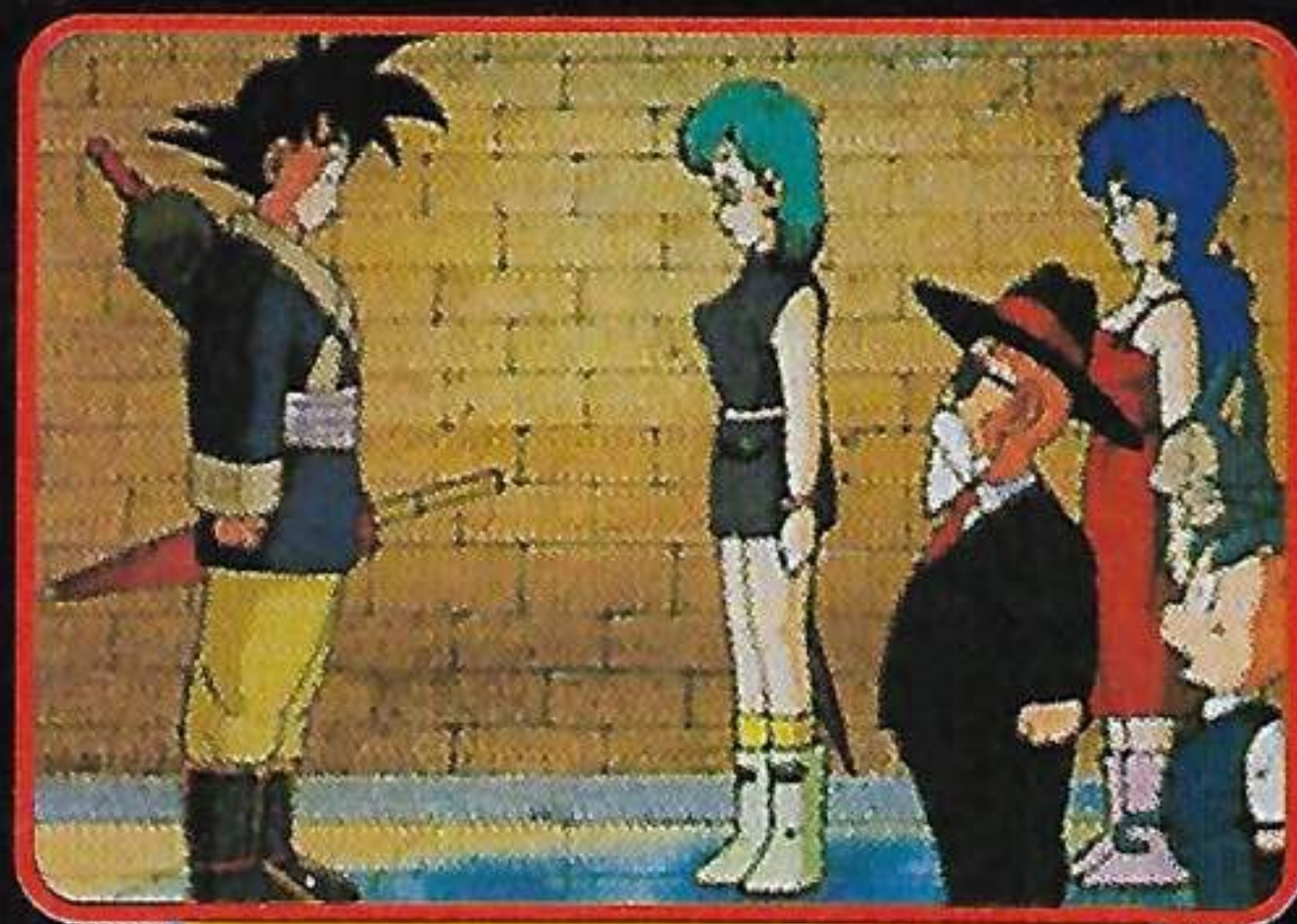






**7** À la fin du tournoi, un étrange guerrier assassine Crillin et un grand nombre de participants. C'est le premier grand ennemi de Sangoku : Satan Petit Cœur. Il a réussi à réunir les sept boules de cristal pour rajeunir, mais Sangoku va l'affronter et réussir à

le vaincre. Malheureusement, l'ennemi va donner naissance à un double de lui avant de mourir : Petit Cœur. Et, pour faire face à ce nouvel adversaire, Sangoku n'a d'autre choix que de se rendre au palais du Tout Puissant pour s'entraîner et parfaire ses techniques.



**8** Le temps a passé et c'est l'heure du 23<sup>e</sup> tournoi. Sangoku et ses amis sont tous devenus adultes et se retrouvent pour participer à un tournoi fait de nouvelles règles.



**9** Une grande surprise attend Sangoku : une jeune fille du nom de Chichi. Elle prétend que Sangoku lui a promis de l'épouser, quand ils étaient jeunes. Et, à partir de ce moment, elle ne va plus le lâcher.



**10** Petit Cœur participe au tournoi pour venger son père tué par Sangoku. Le Tout

Puissant se déguise alors en un guerrier maladroit du nom de Shen pour tenter de le détruire, mais en vain.

**11** Sangoku et Ten Shin Han s'affrontent pour la seconde fois, mais Sangoku s'est entraîné depuis. Grâce à cela, il réussit à vaincre Ten Shin Han et à arriver en finale.



**12** Son adversaire n'est alors autre que Petit Cœur. Le niveau du combat est si haut que le ring va être détruit par une explosion. Face à un adversaire sans pitié qui se bat dans le seul but de le tuer, Sangoku se retrouve avec presque tous les membres cassés. Mais, à la dernière minute, Sangoku va utiliser une technique qui mettra Petit Cœur hors combat.



**13** Plein de bonté, Sangoku offre un haricot magique à Petit Cœur pour le guérir. L'esprit revanchard, Petit Cœur va alors prendre la

fuite avec l'idée d'un prochain combat contre Sangoku. Un duel que ce dernier attend avec impatience...



**14** Le tournoi fini, Sangoku part avec Chichi au palais de Gyumao. Quelques aventures plus tard, ils réussissent enfin à se marier sous le regard ému de tous leurs amis. La saga Dragon Ball s'achève sur ces instants de bonheur... pour laisser aussitôt la place à celle de Dragon Ball Z.



# découvertes

# TV

# AU MOIS DE MAI,

À l'occasion de ce 500<sup>e</sup> numéro, voici une revue de toutes les séries mangas diffusées en ce moment sur les chaînes françaises. Beaucoup d'entre elles sont inédites et sont indiquées par la marque **new**



• **Le Collège fou fou fou**

Diffusion : lundi au dimanche à 7h.  
Rediffusions : lundi au dimanche à 11h40.

• **Jem et les Hologrammes**

Diffusion : lundi au dimanche à 17h40.  
Rediffusions : lundi au dimanche à 23h50, 7h50, 12h00.

• **Juliette, je t'aime**

Diffusion : lundi au dimanche à 18h10.  
Rediffusions : lundi au dimanche à 0h10, 7h20, 12h30.

• **Maskman**

Diffusion : samedi à 15h20.  
Rediffusions : dimanche à 9h30, mercredi à 15h30.

• **Dragon Ball Saga**

Diffusion : dimanche de 8h20 à 9h30.



• **Pokémon**

Diffusion : lundi au dimanche à 7h20 et 17h15.

• **Hamtaro**

Diffusion : lundi au dimanche à 7h40 et 12h.

C'est une série très marrante pour petits et grands. Elle met en scène un petit hamster du nom de Hamtaro. D'une grande intelligence, il fait la joie de Laura, une petite fille de dix ans. Quand cette dernière est absente, Hamtaro part à l'aventure avec les "Han-Han", une poignée de hamsters aussi intelligents, qu'uniques en leur genre.

• **Sailor Moon**

Diffusion : mercredi, samedi, dimanche à 11h15 et 15h25.

• **Medabots**

Diffusion : mercredi, samedi, dimanche à 13h05.

• **Shinzo**

Diffusion : lundi au dimanche à 17h50.

Plusieurs années après que la Terre ait été conquise par des mutants nommés les Enterrans, une jeune fille du nom de Yakumo se réveille d'un sommeil de trois cents ans et découvre que la race humaine s'est éteinte. À présent, sa mission est de trouver "L'île de la vie", un lieu magique connu sous le nom de Shinzo, et de ramener la vie sur Terre.

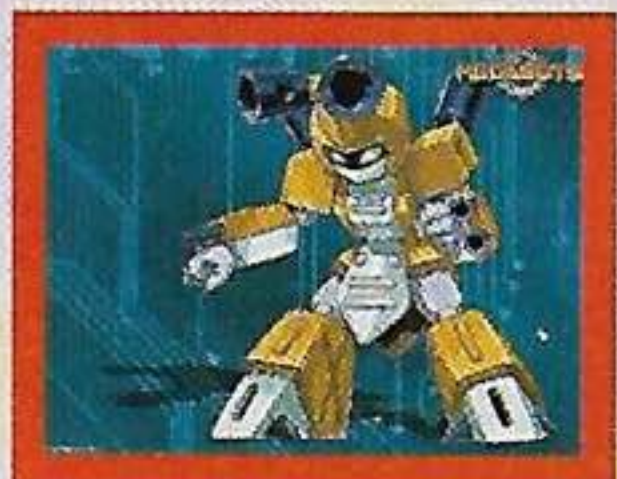
• **Chin-Chan**

Diffusion : lundi au dimanche à 12h45 et 17h40

Un petit garçon mal élevé, turbulent qui passe son temps à chambouler la vie des autres.

• **Gadget et les Gadgetinis**

Inspecteur Gadget version enfant.



• **Yu-Gi-Oh !**

Diffusion : lun-sam (12h30 et 17h50), mer-sam-dim (9h25, 12h30)

C'est la seconde série (52 nouveaux épisodes de Dual Monsters) qui est diffusée.

• **Nonoko**

Diffusion : lundi, mardi, jeudi, vendredi à 15h25 et dimanche à 16h30.

Nonoko, âgée de huit ans, est la fille des Yamada, une famille nipponne. Véritable garçon manqué, elle n'aime pas beaucoup l'école. Les absences répétées de son institutrice l'arrangent donc beaucoup. Cette série, inédite en France, raconte les aventures de Nono-Chan, la petite fille du film "Mes voisins les Yamada !"



• **Calimero**

Diffusion : lundi au dimanche (6h et 4h35).

• **Fruits Basket**

Diffusion : samedi et dimanche à partir du 15 mars. Elle sera diffusée dans l'émission Power Paillettes dédiée aux filles, le samedi et dimanche à 17h35. Toru Hoda, lycéenne de son état, est contrainte suite au décès de sa mère de vivre dans la forêt. Pour subvenir à ses besoins les plus importants, elle exerce la profession de femme de ménage le soir. Un jour, elle va être recueillie par la famille Soma qui va l'accueillir sous son toit. Elle va se lier avec Yuki, un garçon introverti limite antipathique.



• **Medabots**

Diffusion : samedi matin dans TO3 (entre 7h et 8h30).

• **Beyblade**

Diffusion : mercredi matin dans TO3 (entre 7h et 11h10) et samedi matin dans TO3 (entre 7h et 8h30).

• **Les Chevaliers de l'outre-Monde**

Diffusion : mercredi matin dans TO3 (entre 7h et 11h10) Le professeur Higari a découvert une entrée vers l'outre-Monde. À bord de son vaisseau spatial L'Utopie, il décide d'explorer ce monde fantastique, avec sa fille Rockna et le meilleur ami de celle-ci, Mondo.

• **Alhator, le corsaire de l'espace**

Le lundi à 9h.



• **X-Or**

Diffusion : samedi à 19h et 22h10 et dimanche à 15h10, 2 épisodes sont diffusés à la suite.

# RÉGARDE CE QUI TE PLAÎT !!!



**• Tama et ses amis** new

Diffusion : lundi au vendredi vers 7h55 dans Debut les zouzous.

Tama est un chaton dont on partage toutes les aventures en compagnie de ses amis chats et chiots !

**• Olive et Tom, champions de foot**

Diffusion : lundi au vendredi vers 19h20 dans Bonsoir les zouzous.

**• Jeanne et Serge**

Diffusion : lundi au vendredi vers 13h15 dans Midi les zouzous.

Une authentique série japonaise sur le volley-ball. À l'époque de sa diffusion, cette série avait eu tant de succès qu'elle avait augmenté le nombre d'inscrits dans les clubs de volley. Jeanne une adolescente romantique et légèrement garçon manqué décide de devenir championne de volley comme sa cousine Mimi. Mais elle va vite déchanter, car l'entraîneur est un tyran. Heureusement, Serge le plus beau garçon de l'école va l'encourager.



**• À vos mangas !!** new

Magazine - 150 min diffusion : samedi à 22h30.

Cette émission présentée par Audrey Sarrat est réalisée en association avec l'éditeur Dynamic Vision. Elle propose seize séries japonaises inédites : Hellsing, Fushigi Yûgi, Inu Yasha, Hunter X Hunter... Chaque semaine, les spectateurs votent pour deux séries qui seront ensuite diffusées à la rentrée.



**• Trigun** new

Diffusion : mercredi à 20h30.

Rediffusions : vendredi à 23h, samedi à 19h,

dimanche à 10h et 22h, mercredi à 16h30. 2 épisodes sont diffusés à la suite.

Cette série est une sorte de western futuriste.



**• Sakura chasseuse de cartes**

Diffusion : mercredi matin.

**• Yu-Gi-Oh !**

Diffusion : mercredi et samedi matins.

**• Gadget et les Gadgetinis** new

Diffusion : mercredi après-midi. Il s'agit de la nouvelle version inédite du célèbre Inspecteur Gadget !

**• Doraemon** new

L'un des plus célèbres dessins animés japonais est depuis peu diffusé sur M6 tous les samedis. La série compte près de 800 épisodes. Doraemon est un chat robot qui vient du 22<sup>e</sup> siècle. Il a une poche magique sur son torse nommée "quatrième dimension". Il peut en sortir tout ce qu'il désire (tapis volant, porte magique...) et même voyager dans le temps à volonté. C'est d'ailleurs comme cela que commencent ses aventures. Il va se rendre à notre époque, afin d'aider un jeune garçon du nom de Nobita. C'est un cancre qui va causer la chute de sa famille dans le futur. Doraemon va donc utiliser ses capacités futuristes pour l'aider. C'est une série excellente.



**• Cherry Miel**

Diffusion : dans le module Rétro Mangas Spécial (2 épisodes les lun-mar-jeu-ven à 23h).

**• Nicky Larson**

Diffusion : dans le module L'Empire des garçons (lun-sam à 17h55).

**• Smash**

Diffusion : dans le module Rétro Mangas (lun-mar à 19h35).

**• Sherlock Holmes**

Diffusion : dans le module Mangas Box (lun-sam à 22h10).

**• Cat's Eye**

Diffusion : dans le module Mangas (lun-sam à 17h30).

**• Patlabor**

Diffusion : dans le module L'Empire des garçons (lun-sam à 18h20).

**• Gwendoline**

Diffusion : dans le module Mangas (lun-sam à 17h05).



**• Maya l'abeille (série 1)**

Diffusion : lundi, mardi, jeudi, vendredi à 10h20 et 14h30.

**• Beyblade (New)**

Diffusion : lundi-vendredi à 16h30.

**• Barbapapa autour du monde**

Diffusion : lundi, mardi, jeudi, vendredi à 15h20.

**• Albator, le corsaire de l'espace**

Diffusion : samedi et dimanche à 22h.

**• Transformers Armada (New)**

Diffusion : Tous les jours à 9h25 (sauf le mercredi à 9h40) et 19h.

Les célèbres robots transformables (diffusés en 85 sur Canal+) reviennent dans une nouvelle série. Cette nouvelle version animée des Transformers, réalisée en 2002, sera diffusée simultanément aux États-Unis, au Japon et sur Télétoon ! Dans ces épisodes inédits, un vaisseau spatial venu de la planète Cybertron s'écrase sur Terre, avec à son bord deux groupes de robots hyper intelligents, mais ennemis. Les décepticons menés par Mégatron décident de récupérer l'énergie de la Terre pour l'amener sur Cybertron. Une équipe d'enfants va réveiller les autobots menés par Optimus prime pour combattre les méchants.



**• Pokémon** new

Diffusion : mercredi dans TF1 Jeunesse (entre 6h50 et 11h05),

et samedi dans TF1 Jeunesse

(entre 9h et 11h15).

**• Totally Spies** new

Diffusion : mercredi dans TF1 Jeunesse (entre 6h50 et 11h05) et samedi dans TF1 Jeunesse (entre 9h et 11h15).



**• Yû Yû Hakusho, les aventuriers de l'au-delà**

Diffusion : samedi à 8h45 (2 épisodes).

Yusuké et deux de ses amis travaillent pour Enma Dahio. Leur travail est

de ramener les âmes récalcitrantes en enfer.

**• Orphen, le sorcier noir**

Diffusion : samedi à 9h35 (2 épisodes).

B  
H  
E  
N  
T  
O  
T  
B  
H  
E  
N  
T  
O  
T

# COMICS

# X-MEN



## À L'ORIGINE DE LA BD...

La série X-Men a été créée en septembre 1963 par Stan Lee et Jack Kirby, les deux créateurs de la maison d'édition Marvel. La BD était bimestrielle au départ mais, dès le numéro 15, elle est devenue mensuelle. La série s'arrête pourtant en 1970 à son numéro 66. Mais elle reprend en 1975, avec Giant size X-Men 1. Les X-Men font ici leurs premiers vrais débuts avec le scénariste Chris Claremont aux commandes, le plus mythique de la série. Dans les années 80, cette dernière connaît son plus gros succès avec John Byrne au dessin et elle devient ainsi la plus populaire de Marvel.

## L'HISTOIRE DANS SES GRANDES LIGNES

Au commencement, le professeur Xavier et Magnéto étaient jeunes et avaient tous deux un rêve : protéger les mutants (êtres doués de pouvoirs à la suite d'une mutation génétique). Malgré leur amitié, ils devinrent très vite adversaires, car leurs idéaux s'opposaient. Charles Xavier voulait qu'humains et mutants vivent ensemble, alors que Magnéto était persuadé que les humains allaient très vite détester les mutants. Il n'avait pas tort. Très vite, les mutants furent la cible des humains normaux, qui se mirent à les chasser. Pour Magnéto, qui avait connu cette horreur, quand il était encore enfant, un tel comportement ne pouvait signifier qu'une seule chose : si les mutants voulaient survivre, ils devaient dominer le monde. De son côté, Xavier a créé un institut pour jeunes surdoués, qui se charge en fait d'apprendre à des jeunes mutants à contrôler leurs pouvoirs pour bien s'intégrer dans la société. Ses premiers élèves furent Jean Grey/Psychic Girl (pouvoir de télékinésie), Scott Summers/Cyclope (rayon optique), Hank McCoy/le Fauve (un homme-singe très intelligent), Bobby Drake/Iceberg (capable de créer de la glace) et Warren Worthington III/Angel (un riche héritier doté d'une paire d'ailes). Leur idéal est

Pour les plus âgés, la BD X-Men était publiée en France tous les deux mois dans Spécial Strange. Aujourd'hui, les différents titres X-Men sortent chaque mois en kiosque aux éditions Marvel France. Si vous voulez les découvrir, essayez la série Ultimate X-Men. C'est l'une des plus récentes, qui plus est, elle a l'avantage de reprendre les principales histoires.



que mutants et humains vivent en harmonie, ils vont donc lutter pour cela.

Malheureusement, Magnéto va sans cesse remettre en cause la légitimité de leur action. Xavier et ses X-men vont donc avoir de plus en plus de mal à combattre les mauvais mutants, de plus en plus nombreux. Une nouvelle équipe est obligée de voir le jour. Cette fois-ci, elle est composée de Logan/Wolverine (pouvoir auto-guérisseur), Ororo Munroe/Tornade (contrôle de temps), Peter Rasputine/Colossus (homme de métal), Kurt Wagner/Diablo (téléportation), Jean Grey/Phénix (télépathie).

## LES ÉQUIPES

Aujourd'hui, Xavier a une véritable armée à ses ordres avec un grand nombre de mutants disséminés dans plusieurs groupes

**X-MEN OR ET ARGENT** Depuis le premier film, les costumes ont changé. Les personnages sont une nouvelle fois repartis de zéro, mais avec un look totalement différent. Les histoires de ces derniers collent désormais davantage à la réalité et leur personnalité est en opposition avec celle de jadis. Remodelés, ils sont maintenant plus durs, prêts à mettre en œuvre tous les moyens et à endurer tous les sacrifices pour arriver à leurs fins.

**X-FORCE** commandée par Cable, le fils de Cyclope, venu du futur.

**X-TRÈME X-MEN** est le dernier titre en date. Tornade est à la tête de cette équipe et leurs aventures ont trait à la quête des 13 carnets de Destinée, la voyante décédée de la Confrérie des Mauvais Mutants.

**GÉNÉRATION X** recueille les mutants les plus jeunes.



## X-Men Évolution

Quand vous regardez les autres dessins animés X-Men, vous vous rendez très vite compte que, s'ils ont l'avantage de reprendre les histoires du comics, ils ont malheureusement été extrêmement simplifiés.

À la différence de ses prédécesseurs, X-Men Evolution sort du lot par son scénario original. C'est toujours les X-Men, mais il y a une différence profonde entre le comics et la série télé. Là où ils sont déjà adultes dans la BD, on les retrouve adolescents dans la série. L'école de Xavier est un centre d'accueil qui compte un grand nombre d'élèves. Et, dans le plus grand secret, Xavier les entraîne et les cache en attendant l'heure où humains et mutants

# DESSIN ANIMÉ

Aux USA, il existe deux gros éditeurs de comics : DC qui fait Superman, Batman, Flash... et Marvel qui possède Spiderman, Daredevil, Hulk et les X-Men. Depuis les années 80, X-Men est la série la plus populaire aux USA.

Rappelons que cette série est diffusée sur France 3 dans F3X tous les dimanches à 9 h avec Batman, La Ligue de la justice.

pourront enfin vivre ensemble... La première saison de X-Men Evolution compte 13 épisodes. Épaulé par Ororo Munroe (Tornado) et Logan (Wolverine), Xavier entraîne secrètement les élèves et mutants qui vivent dans l'institut. Le jour, ils vont à l'école de Bayville comme tous les autres élèves et la nuit, ils s'entraînent à se battre et à maîtriser leurs pouvoirs.

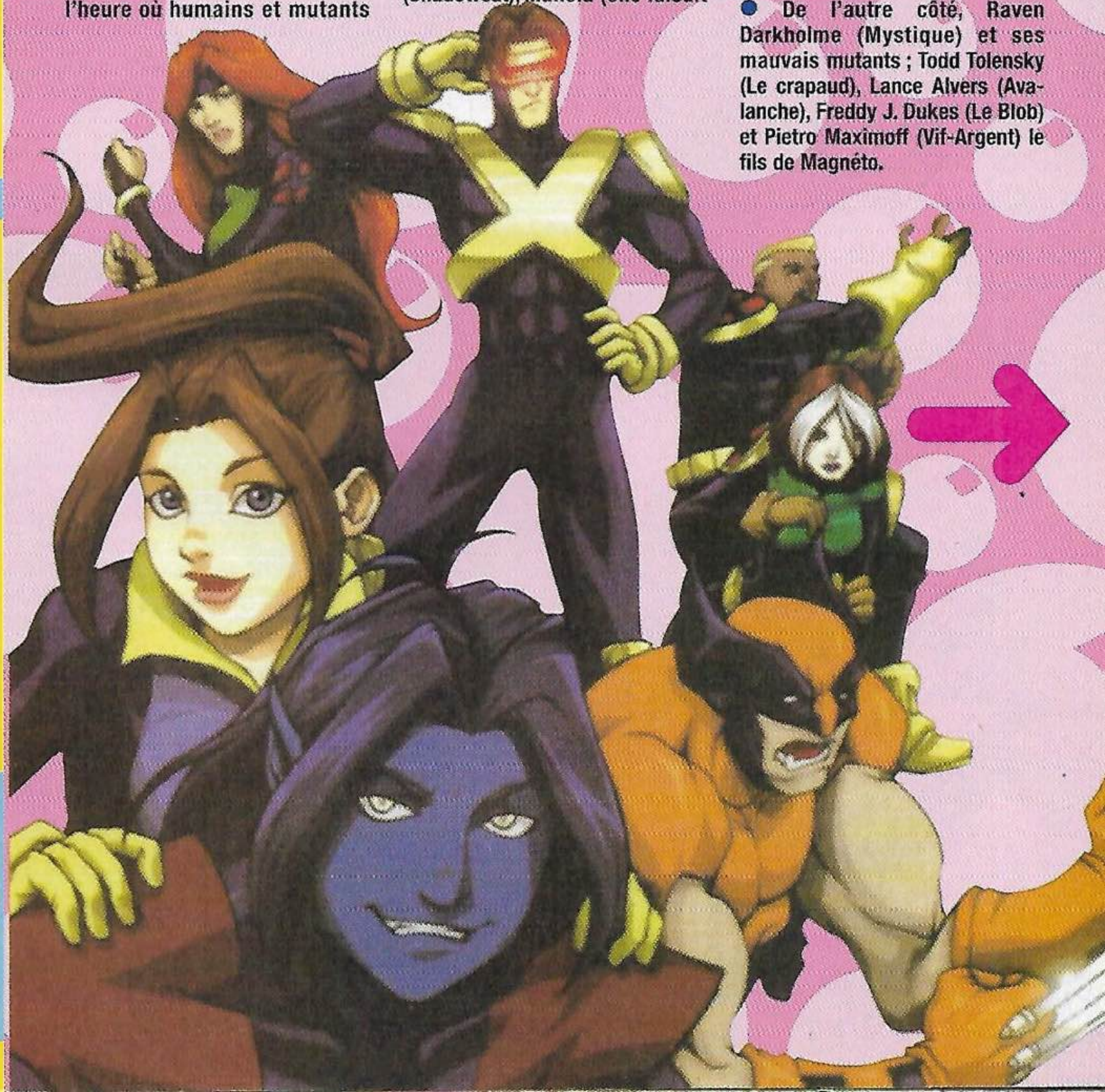
## La première saison présente deux factions mutantes

● Charles Xavier et ses X-Men. L'équipe comprend Wolverine, Tornade, Jean Grey (Strange Girl), Scott Summers (Cyclope), Kurt Wagner (Diablo), Kitty Pryde (Shadowcat), Malicia (elle faisait



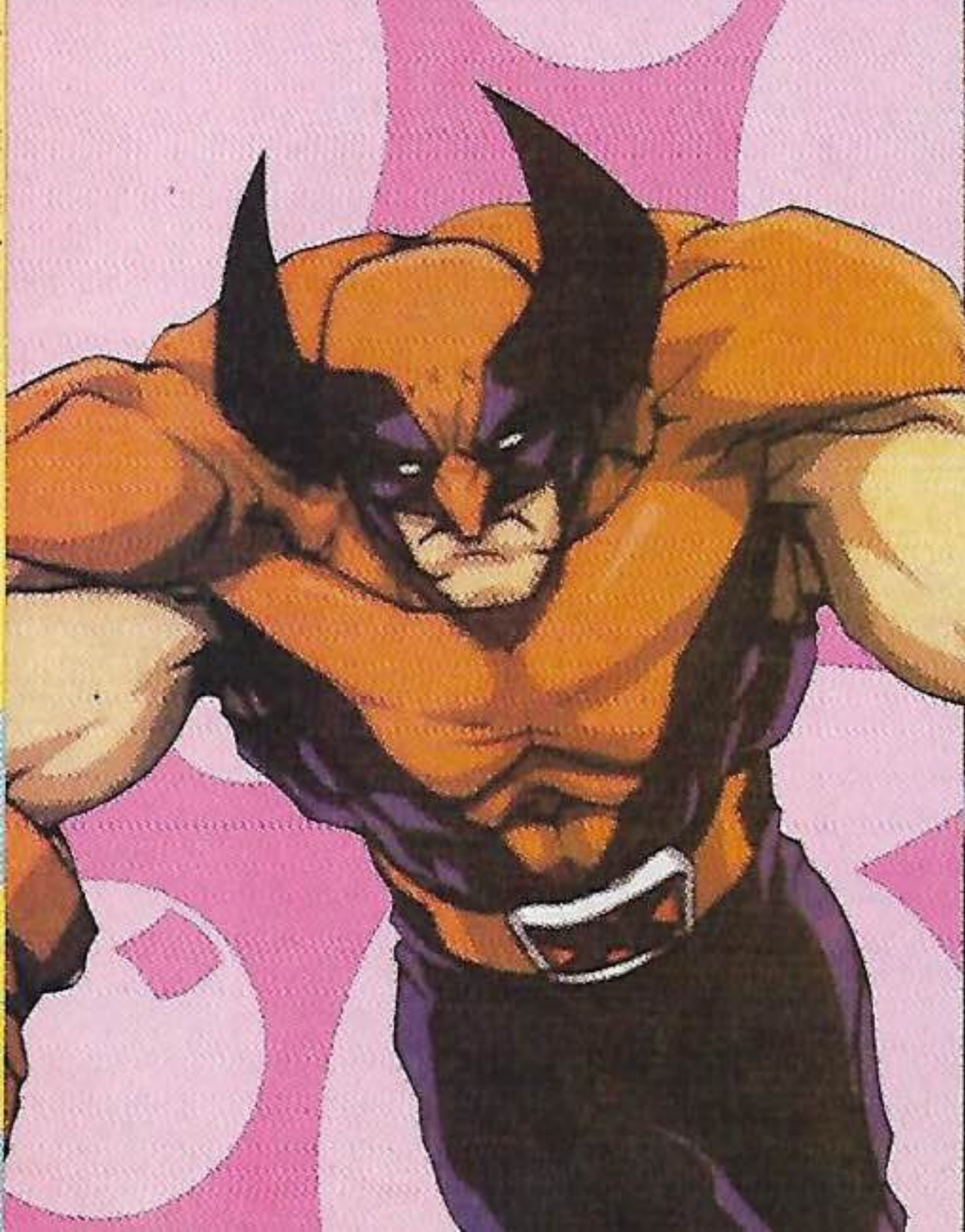
au début partie de la Confrérie des Mauvais Mutants, mais elle va changer de camp) et Evan Daniels (Spyke), le neveu de Tornade. D'autres élèves vont apparaître au fil des épisodes...

● De l'autre côté, Raven Darkholme (Mystique) et ses mauvais mutants ; Todd Tolensky (Le crapaud), Lance Alvers (Avalanche), Freddy J. Dukes (Le Blob) et Pietro Maximoff (Vif-Argent) le fils de Magnéto.



## DESSIN ANIMÉ

Au départ, ces deux équipes s'affrontent à chaque épisode. Mais on découvre très vite que c'est Erik "Magnus" Lehnsherr (Magnéto) qui tire les ficelles : c'est lui qui contrôle Mystique dans l'ombre. Il a aussi sous ses ordres Victor Creed (Dent de sabre), le pire ennemi de Wolverine, ainsi que Rémi Lebeau (Gambit), St John Allerdyce (Pyro) et Peter Nikolaïevitch Raspoutine (Colossus). Dans la seconde saison, Magnéto met enfin ses plans en œuvre. Il fait en sorte de mettre à jour l'existence de la "Sentinelle", un robot géant capable de détruire les mutants. Du même coup, il révèle la présence de ces derniers sur Terre. Face à cette nouvelle menace, les X-Men et la Confrérie vont devoir combattre ensemble car séparément, aucune équipe n'a de chance face à un tel monstre. Mais à la suite de cela, l'école de Xavier est détruite et tout le monde est désormais au courant de son existence.



# X-MEN 2

## L'HISTOIRE

Le scénario du second film est en partie tiré d'une des meilleures BD sorties sur les X-Men. Dans les années 80, Chris Claremont sort une magnifique BD intitulée "Dieu crée, l'homme détruit". À l'époque, cette BD sortait du lot, car elle mettait en scène la première alliance entre Magnéto et sa Confrérie des Mauvais Mutants d'un côté, et Xavier et ses X-Men de l'autre.

Le film pioche allègrement dans ce comics et met en scène Stryker, un humain déterminé à en finir avec les mutants. La raison de cette haine ? Simplement que son fils est né en monstre (mutant) et qu'il a décrété que c'était une abomination. Il joue le rôle d'un général. Son armée et lui ont mis au point un virus censé éradiquer la race des mutants. Au début du film, les X-Men partent à la recherche d'un mutant qui a attenté à la vie du président. Mais, en leur absence, l'institut pour jeunes surdoués est attaqué par les troupes de Stryker, avec à leur tête une certaine Lady Deathstrike, vieille ennemie de Wolverine. Face à ce coup du sort, Xavier et les siens n'ont d'autre choix que de s'allier à Magnéto pour faire face à la menace.

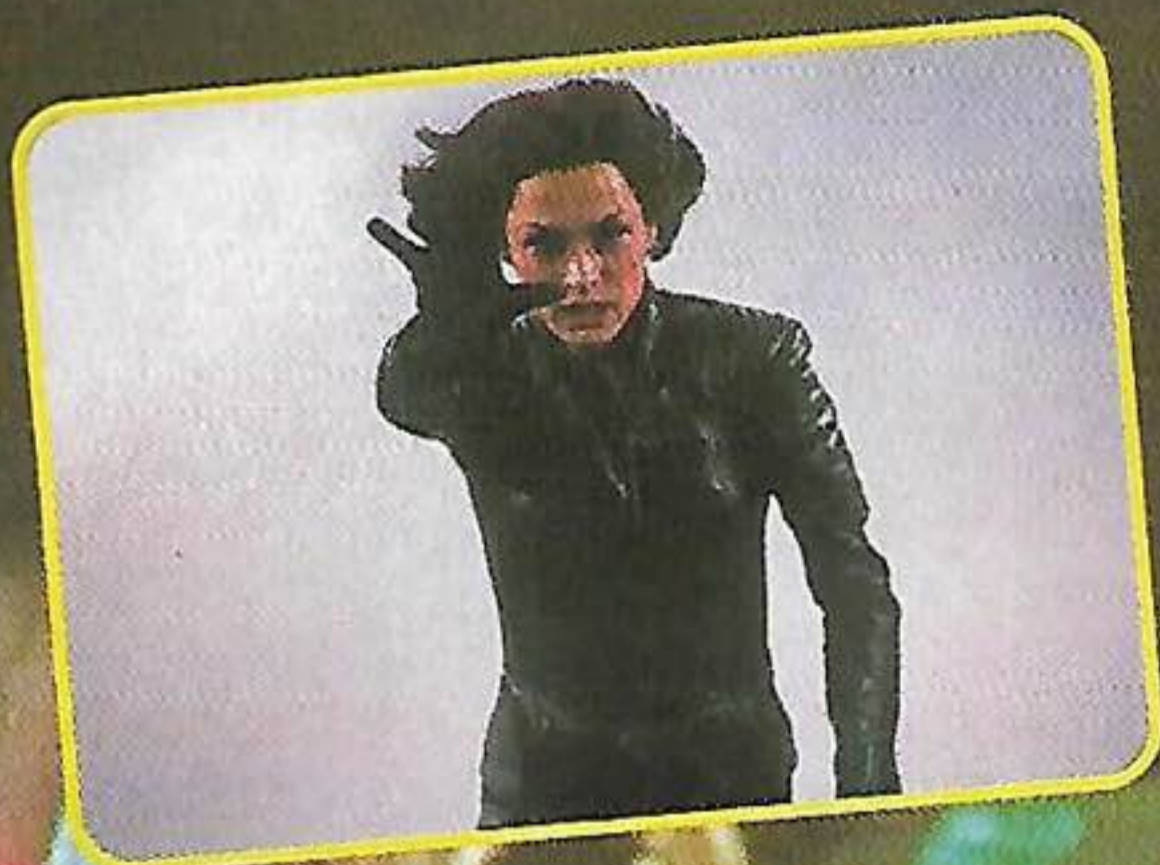
## LES ANCIENS PERSONNAGES

Le Crapaud et Dents de Sabre ne sont pas présents dans cet épisode. Vous retrouverez néanmoins tous les autres personnages : Wolverine (Hugh Jackman), le professeur Xavier (Patrick Stewart qui joue le commandant Picard dans Star Trek), son vieil ennemi Magnéto (Ian McKellen, "Gandalf" dans "Le Seigneur des anneaux"), Tornade (Halle Berry, Jinx dans "James Bond"), Malicia (Anna Paquin), Jean Grey (Famke Jansen), Cyclope (James Marsden) et Mystique (Rebecca Romijn-Stamos).

## LES NOUVEAUX PERSONNAGES

Le général Stryker (Brian Cox) est un homme très riche qui a fait des expériences sur les mutants. De son côté, Lady Deathstrike (Kelly Hu) est persuadée que son père a été assassiné par Wolverine. Elle a des griffes qui se rétractent et semble avoir un rapport avec le passé de son vieil ennemi. Diablo (Alan Cumming), le fils de Mystique, est un mutant bleu. Grand athlète, il a la faculté de se téléporter et de se coller aux parois des murs. John Allerdyce alias Pyro, a quant à lui le pouvoir de manipuler le feu. Enfin, Peter Raspoutine dit Colossus peut transformer son corps en métal et Bobby Drake alias Iceberg peut créer de la glace.

Toujours réalisé par Brian Singer ("Usual Suspects") avec toute l'équipe du premier opus au grand complet, vous découvrirez plusieurs nouveaux personnages comme le commandant William Striker, Lady Deathstrike, Diablo et Pyro... Un film pour petits et grands avec beaucoup d'effets spéciaux...



# LE FILM

Sortie le 30 avril



# ANIMATION



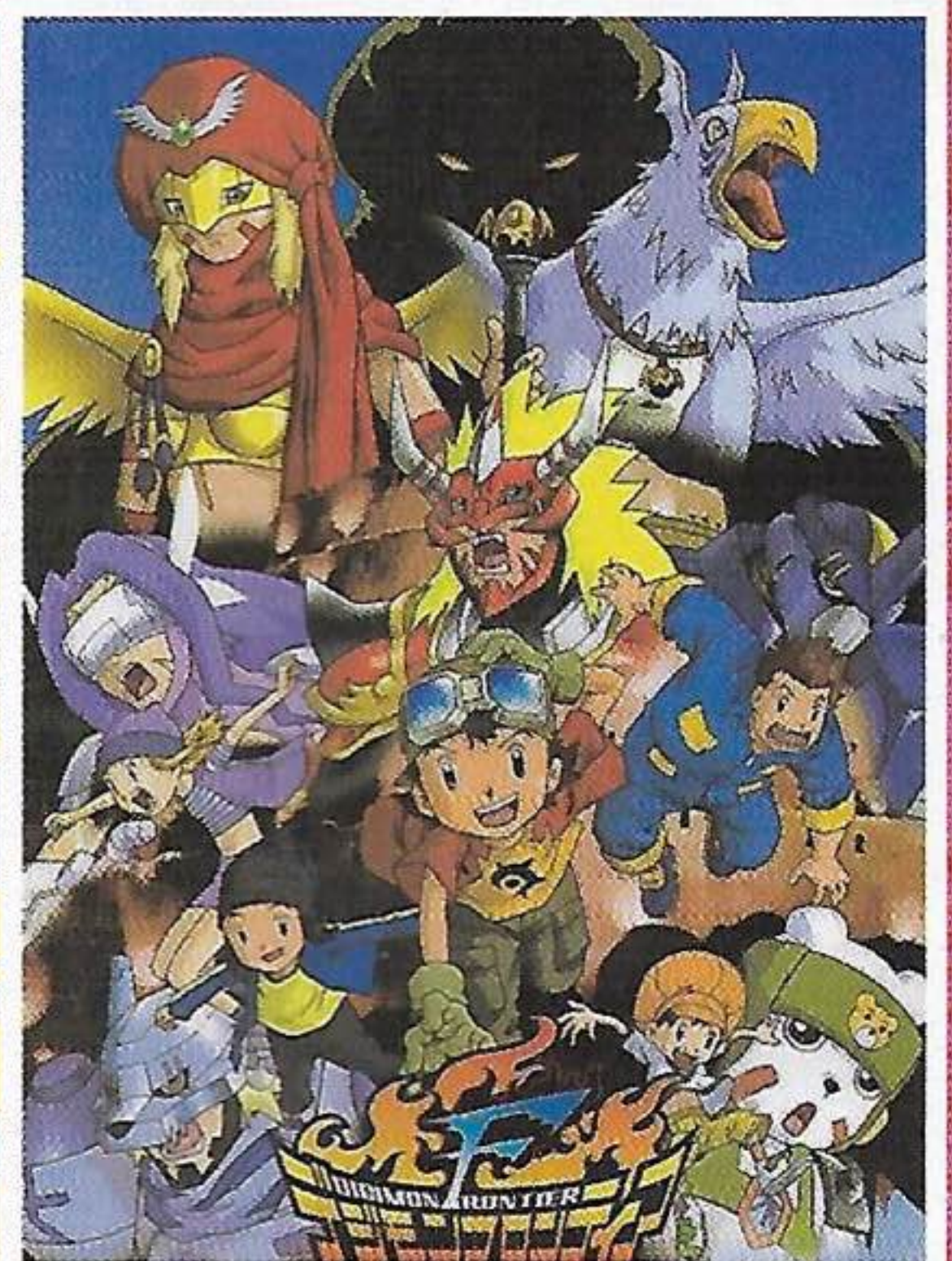
**Une fois n'est pas coutume ! Nous allons aller glaner directement au Japon, des informations sur les séries cultes visibles à la télévision française. Vous pourrez épater vos potes en disant que vous savez ce qui va se passer dans les épisodes à venir, dans les séries qui passent actuellement en France et qui sont toujours en diffusion au Japon. Nous avons mis des adresses Internet, afin que vous puissiez, même si vous ne connaissez pas le japonais, voir les images de ces épisodes en question.**



## Digimon Frontière

Nous en sommes à peu près à l'épisode 36/40. De la quatrième série inédite en France. Takuya et Koji (dans cette série les Digisauveurs peuvent se transformer en Digimon) évoluent en puissants Z-type Digimon, Kaiser Greymon et MagnaGarurumon. Le premier devient nerveux en voyant leur force augmenter ; et commence à lancer prématurément une série d'attaques au hasard, qui finissent par détruire son château. Le duo Z-type combine ses attaques ultimes qu'il dirige sur Kerpymon. Mais celui-ci disparaît dans un nuage de fumée. C'est alors qu'apparaît le Digimon démoniaque IceDévimon qui était enfermé dans le sous-sol du château.

[www.toei-anim.co.jp/tv/digimon](http://www.toei-anim.co.jp/tv/digimon)



## YU-GI-OH ! DUEL MONSTERS



高橋和希

[www.tv-tokyo.co.jp/yuugiou](http://www.tv-tokyo.co.jp/yuugiou)

La série fait toujours un tabac au Japon, nous en sommes à peu près aux épisodes 136/142.

Jonouchi (Joey) perd son meilleur monstre, lors de son combat contre le virus Combo qui cherche à détruire les cartes de monstres. Kaiba fait appel à son Dragon Blanc aux Yeux Bleus et se prépare à assister au dénouement. De son côté, la personnalité dominante de Marik essaie de battre Dark Marik, qui est l'essence même du mal. Pour parvenir à cet exploit, Marik emprunte le corps de Kyoko, et réussit finalement à dérober à Dark Marik le Millenium Rod, qui permet de contrôler les esprits par la magie.

Jonouchi (Joey) espère renverser la situation aux dépens de Kaiba en utilisant un Combo de Black Dragon avec le magicien du temps. Mais il est battu.

Ishizu demande à Kaiba de prêter sa force à Yugi qui essaie de résister face à Marik, mais Kaiba refuse. La bataille finale entre Yugi et Marik a commencé. D'après les règles du Dark Game que Marik a mises en place, il est nécessaire de procéder à un sacrifice pour lier son destin à l'issue du combat. Yugi (le vrai) et la personnalité dominante de Marik sont choisis. Si Yugi est victorieux, Dark Marik disparaîtra, si en revanche Yugi perd, sa vraie personnalité disparaîtra.





# Angela la suite de Heart Nicky Larson

En ce moment au Japon, la suite de City Hunter (Nicky Larson) fait un tabac. Une série télé est prévue, mais pour l'instant, l'histoire n'existe qu'en manga. Voici une rapide présentation de cette série.

## L'HISTOIRE

**M**ême si le titre ne l'indique pas clairement, cette série est bien la suite directe de City Hunter. Elle commence par une révélation stupéfiante : Kaori est décédée à la suite d'un accident de voiture. Elle a voulu sauver un petit garçon et s'est jetée sur lui pour empêcher la collision. Malheureusement, c'est elle qui a subi l'impact dévastateur, sous les yeux de Ryo impuissant, tout rêveur à l'idée des photos de mariage qu'ils allaient faire ensemble.

Peu après, le cœur de Kaori est volé dans un hôpital

de Tokyo par une troupe de mercenaires, alors qu'il allait servir à une transplantation. Il doit, en effet, être utilisé pour Glass Heart, le meilleur agent d'une organisation criminelle à laquelle appartiennent les mercenaires. Âgée de 15 ans, cette tueuse professionnelle doit son nom à sa froideur au combat et à l'entraînement surhumain qu'elle a suivi durant son enfance. Grâce à son cœur de glace, elle est capable d'assassiner sans aucun scrupules, hommes, femmes et enfants que l'organisation lui désigne.

Mais, cette jeune femme vient de vivre une tragédie : après avoir abattu un père de famille, elle a assisté au triste spectacle de la jeune fille découvrant le corps inerte de son père. Choquée, Glass Heart a traversé une crise de totale remise en cause et a fini par tenter de se suicider.

Quand commence la série, l'organisation à laquelle elle appartient ne voit pas les choses du même œil et vole le cœur de Kaori pour guérir sa meilleure recrue.

Une fois le cœur transplanté, un phénomène se produit, qui amorce véritablement la série : la mémoire de Kaori se retrouve prisonnière dans l'esprit de Glass Heart. Bien évidemment, la jeune fille est totalement déchirée par ce réveil

qu'elle ne souhaite pas. Dès lors, elle quitte l'organisation, mais cela ne l'apaise pas : son esprit oscille sans cesse entre sa propre personnalité et celle de Kaori. Pour résoudre ce problème, Glass Heart décide de retrouver la seule personne qui hante véritablement son esprit : Ryo Saeba. Mais c'est assez difficile, quand il s'agit d'une personne qu'on ne connaît pas... De son côté, Ryo met lui aussi tout en œuvre pour retrouver celui ou celle qui a reçu le cœur de sa partenaire.

Finalement, l'esprit de Kaori conduit Glass Heart dans le quartier de Shinjuku. Elle y fait la connaissance de Falcon, auprès de qui elle se confie. Ce dernier en informe alors Ryo, qui refuse de croire au retour de Kaori. Le hasard s'en mêle et c'est à la gare que Ryo et Glass Heart se rencontrent. Cette dernière vient de s'évanouir et Ryo, en chevalier servant qu'il est, ne peut s'empêcher de l'emmener chez une de ses connaissances pour la soigner.

Le médecin se rend bien compte que, derrière le corps de cette jeune femme, se cache la vraie Kaori. Ryo est malheureusement toujours incrédule devant cette révélation. Il sent au plus profond de lui qu'il s'agit bien de Kaori, mais un tel événement est trop difficile à admettre pour lui. Lui qui l'a vue mourir sous ses yeux, comment pourrait-il croire qu'elle est encore vivante ? Lorsque Glass Heart ouvre les yeux, elle fait la connais-



# LES PERSONNAGES

sance de Ryo. Et, alors qu'elle avait décidé de cesser de vivre, elle se prend soudain à espérer que les choses changent, qu'elles aillent pour le mieux.

Malheureusement, de tels sentiments ne sont pour le moment pas à l'ordre du jour. Shinjuku est, en effet, attaquée par des troupes d'élite de la mafia chinoise. Face à une telle menace, Ryo et Glass Heart vont devoir risquer leurs vies pour sauver Shinjuku. Par chance, les vieux réflexes reviennent vite et le duo réussit à maîtriser la situation. Peu à peu, le calme revient à Tokyo et Ryo décide en dernier ressort d'emmener Glass Heart chez lui.

Une nouvelle vie commence alors pour eux deux. Glass Heart redémarre dans la vie et veut faire table rase de son passé.

Elle souhaite donc que Ryo lui donne un nouveau nom, pour bien marquer ce nouveau départ. Contre toute attente, Ryo ne la baptise pas Kaori, mais Shan-Yin. Elle vivra chez lui et se fera passer pour sa fille. Le retour de "Kaori" permet à Ryo de

reprendre son métier de nettoyeur et, avec son expérience, Shan-Yin décide de l'aider. Elle aura pour cela un pseudonyme : A-Shan. Leur première mission ne va pas être de tout repos. Une jeune fille inconnue portant le nom de Tanya demande, en effet, à A-Shan de l'aider. Elle est depuis très longtemps à la recherche de son père, qu'elle n'a jamais connu. Le seul problème est qu'étrangement la description qu'en fait cette jeune fille ressemble trait pour trait à celle de Ryo...



## HAYATO IJUIN ALIAS FALCON (MAMMOUTH) :

Falcon est un ancien adversaire de Ryo, qui le blessa aux yeux, alors qu'ils s'affrontaient en Amérique du Sud. Cette bête de la nature vint cependant plusieurs fois en aide à Ryo. Totalement aveugle aujourd'hui, il tient désormais le café Cat's Eye avec sa femme Miki. Cela ne l'empêche cependant pas d'aider Ryo en cas de coup dur.

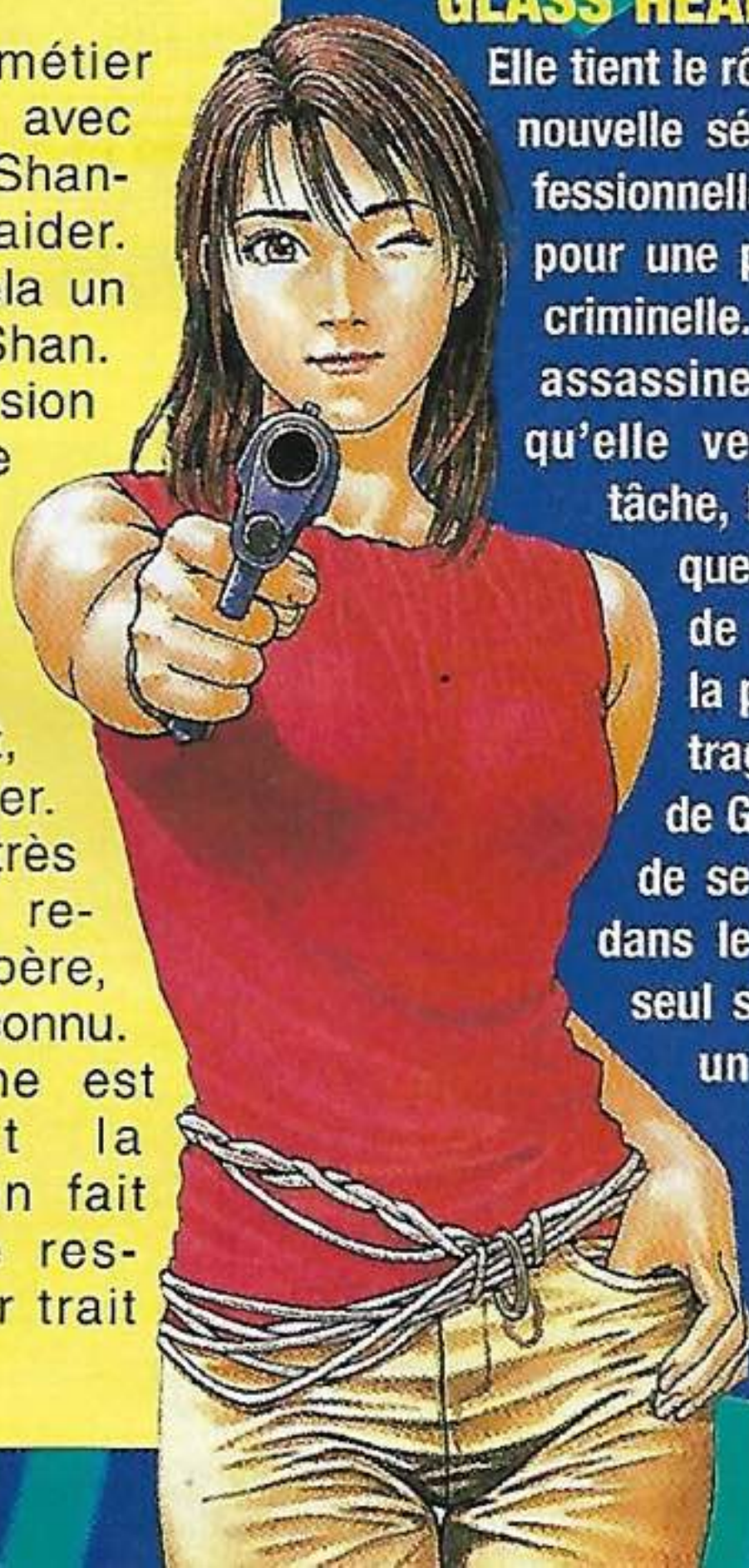
## KAORI MAKIMURA (LAURA) :

Elle a eu une jeunesse aussi tourmentée que celle de Ryo et fut adoptée par les Makimura à la mort de ses parents. Elle partage la vie de Ryo tout au long de l'histoire de City Hunter et tâche autant que possible de calmer les ardeurs de son coéquipier, à l'égard du sexe opposé. Elle va mourir dans un accident de voiture en tentant de sauver un enfant.



## GLASS HEART :

Elle tient le rôle principal dans cette nouvelle série. Cette tueuse professionnelle travaillait au départ pour une puissante organisation criminelle. Mais elle dut un jour assassiner un homme. Alors qu'elle venait d'accomplir sa tâche, la fille de l'homme en question est arrivée près de son père... Voir ainsi la petite fille assister à la tragédie a brisé le cœur de Glass Heart et elle tenta de se suicider en se jetant dans le vide. Dans la chute, seul son cœur fut abîmé et un autre dut être volé pour le lui greffer. Mais ce cœur n'était pas n'importe lequel : c'était celui de Kaori...



## SAEKO NOGAMI :

cette femme ravissante travaille à la préfecture de police de Tokyo. En plus de manier les couteaux, elle sait très bien user de ses charmes pour tirer parti des hommes - et en particulier Ryo, qu'elle adore mener par le bout du nez. Même si elle en est un petit peu amoureuse, elle doit reconnaître que son véritable amour va à Makimura. Malheureusement, depuis la mort de celui-ci, aucun homme ne l'a pleinement remplacé dans son cœur.



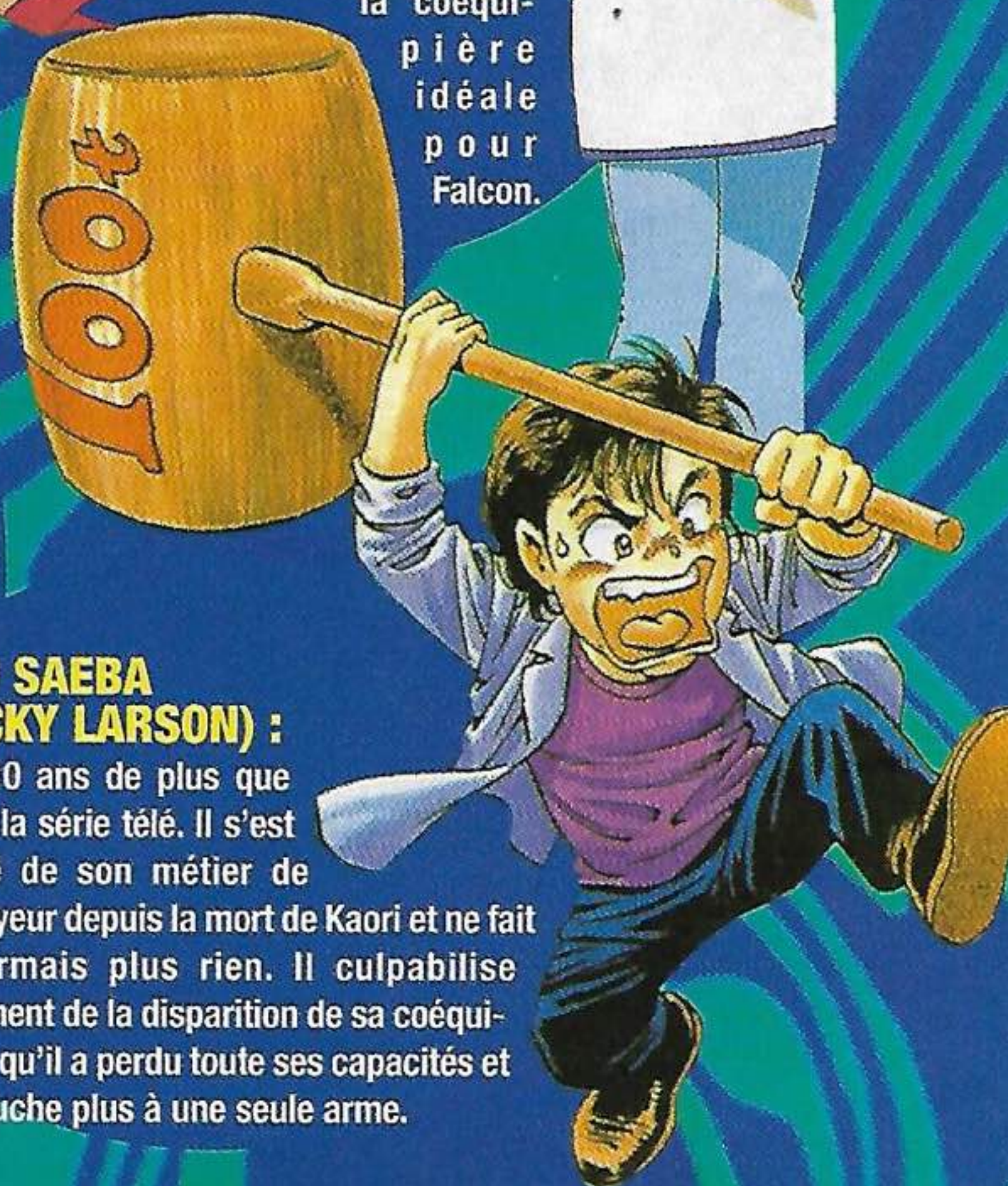
## MIKI :

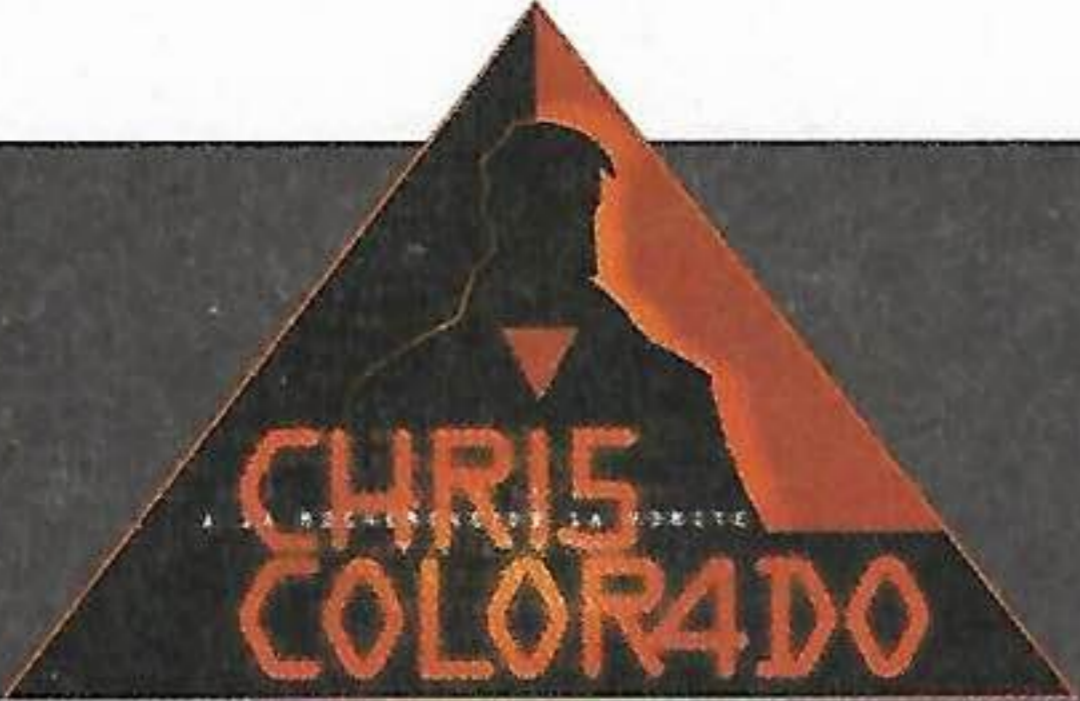
Elle a épousé Falcon dans le volume 36 de City Hunter. Tout comme lui, elle a été impliquée dans le milieu de la pègre et manie donc très bien les armes à feu. Par conséquent, on peut dire qu'elle est la coéquipière idéale pour Falcon.



## RYO SAEBA (NICKY LARSON) :

Il a 10 ans de plus que dans la série télé. Il s'est retiré de son métier de nettoyeur depuis la mort de Kaori et ne fait désormais plus rien. Il culpabilise tellement de la disparition de sa coéquipière qu'il a perdu toute ses capacités et ne touche plus à une seule arme.





# CHRIS COLORADO

REPRÉSENTANT LA DÉFENSE

## La zone interdite (2)

Résumé : Chris Colorado rencontre le Commandeur Richard Julian qui lui demande de se rendre dans la Zone Interdite et de détruire l'antenne de Thanatos...





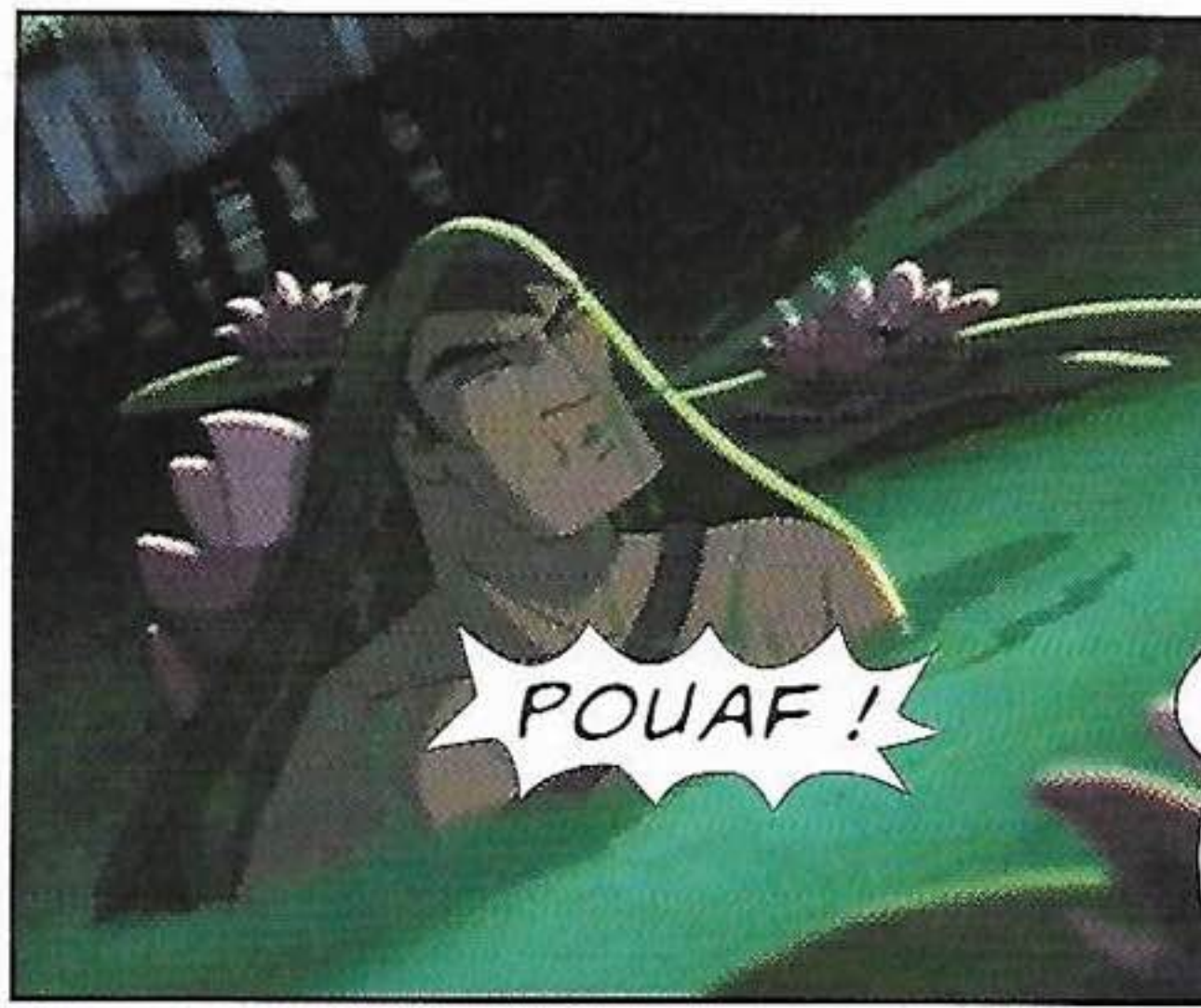
TANDIS QUE CHRIS NAGE UN BANC DE GROS CÉTACÉS SE DIRIGE VERS LUI ! IL EST BOUSCULÉ ET PERD SON MASQUE !



CHRIS VA SE TROUVER PRIS AU PIÈGE EN VOULANT REGAGNER LA SURFACE PAR UNE PAROI TRÈS ÉPAISSE ! IL CHANGE ALORS DE DIRECTION !



TU Y ES PRESQUE CHRIS ! REMONTE JE T'ATTENDS !

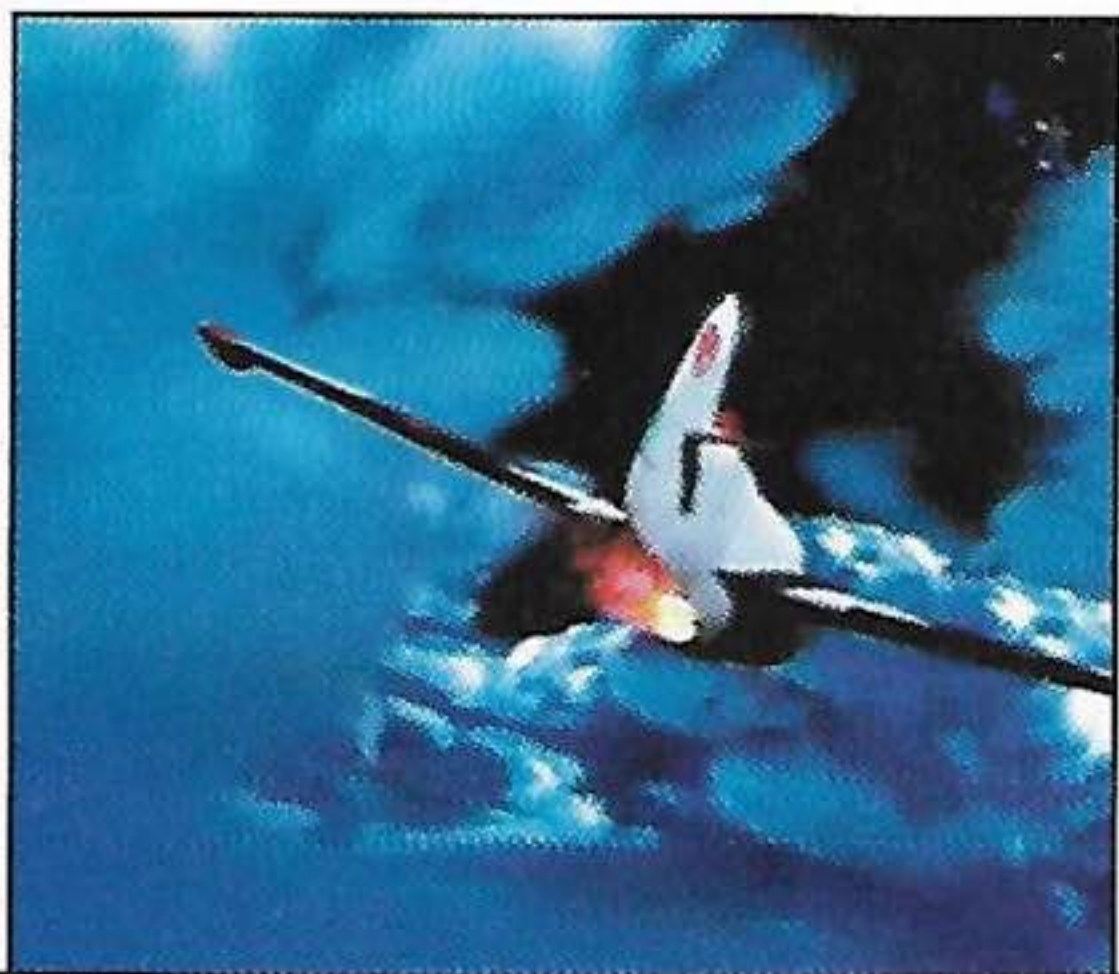


POUAF !

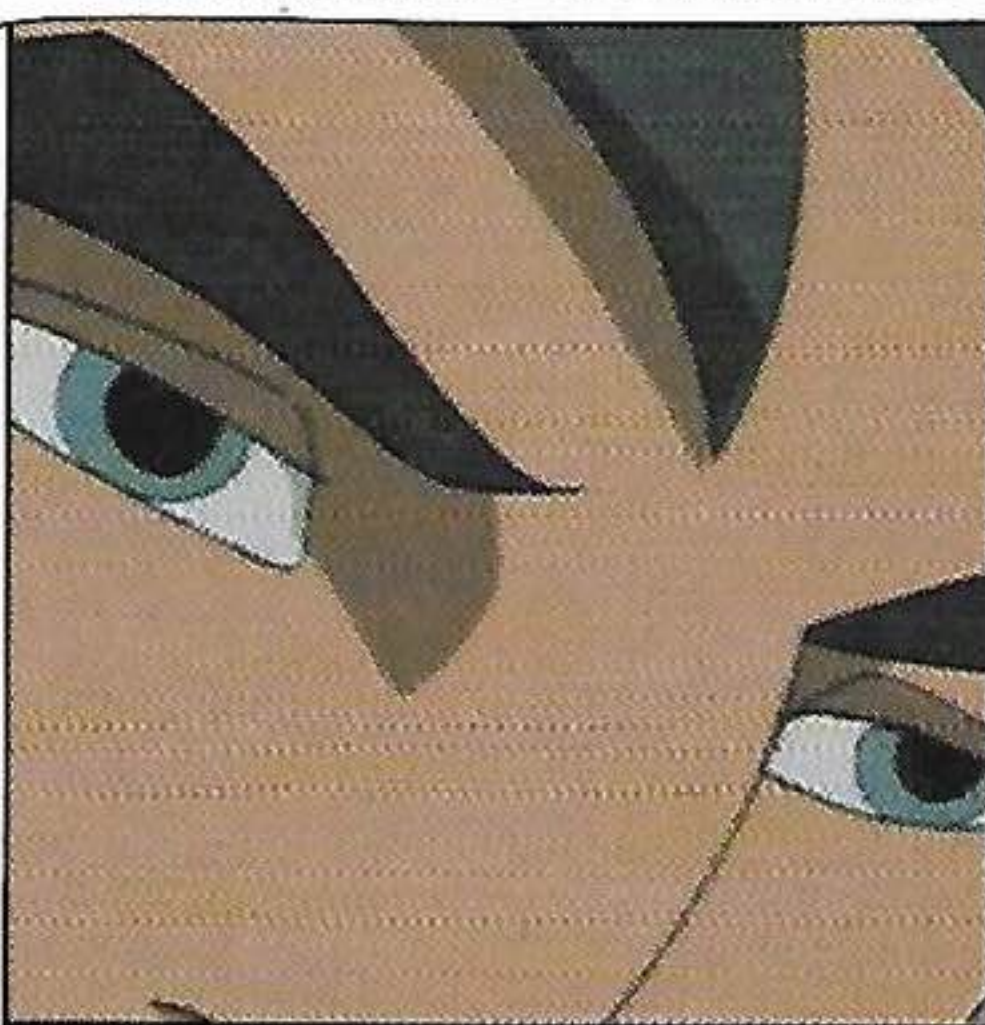


LE BUFFLE COURAGEUX FRANCHIT TOUJOURS LES TOURBILLONS DE LA RIVIÈRE !

CHRIS REVOIT TOUJOURS SA MÈRE DANS SON RÊVE...



CHRIS ET CHIPPOWOK S'ENVOLENT POUR LA ZONE INTERDITE !



AU SECOURS ! LÂCHEZ-MOI ! QU'AVEZ-VOUS FAIT DE MON FILS ?



TU M'AS RACONTÉ DES HISTOIRES, POURQUOI JE FAIS TOUJOURS LE MÊME RÊVE ?



CHRIS ET CHIPPOWOK SONT MAINTENANT À BORD D'UNE BARQUE !



DES THANORS MONTENT LA GARDE !



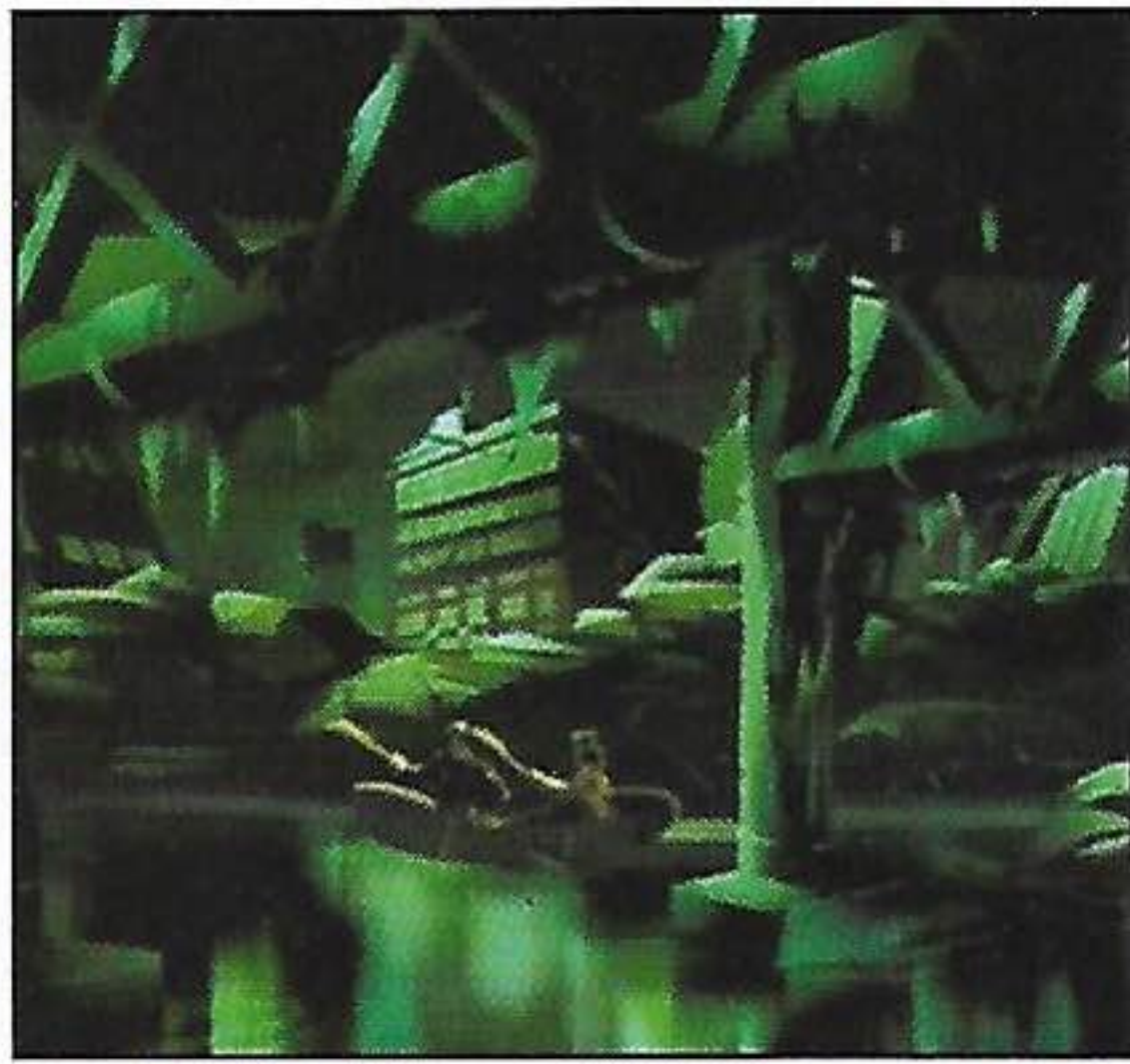
PFFF !



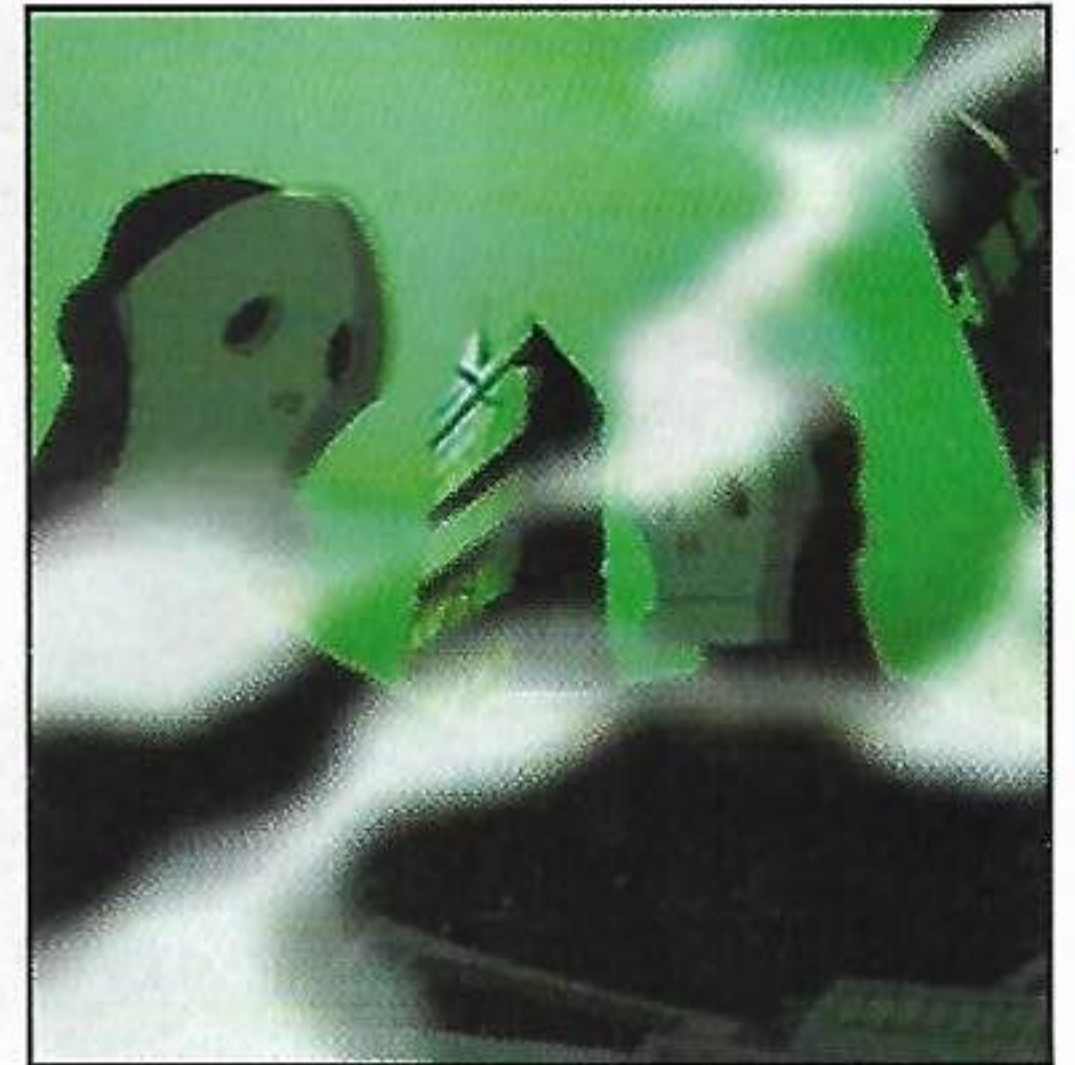
CHIPPOWOK, GRÂCE À SA SARBACANE, LANCE DES BOULES CONTENANT UN GAZ TOXIQUE !



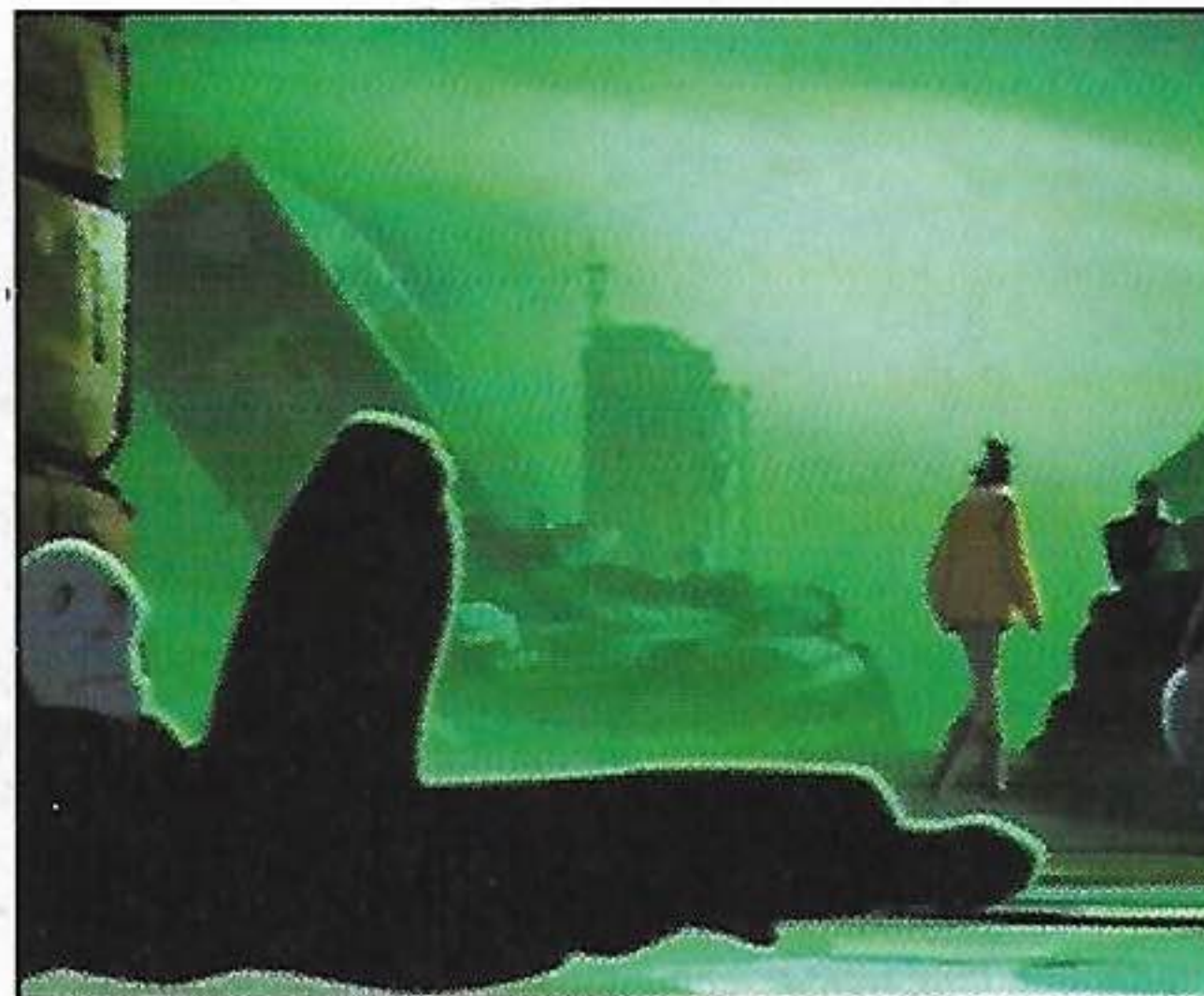
LES THANORS S'ÉVANOUISSENT AUSSITÔT !



PFFF !



TU TE CROIS PLUS RÉSISTANT, TOI ? TIENS, PRENDS ÇA !



JE SUIS ENFIN EN PLACE !



LE PUMA REGRETTE  
PARFOIS DE DÉCOUVRIR LE  
TERRIER DU CHACAL !



SAUF S'IL SE DÉGUISE  
LUI-MÊME EN CHACAL !



ENCORE FAUT-IL NE  
PAS SE TROMPER  
DE CHACAL !



CHIP JE VAIS JETER UN  
COUP D'ŒIL, RESTE ICI ET  
ATTENDS-MOI !



OH NON !

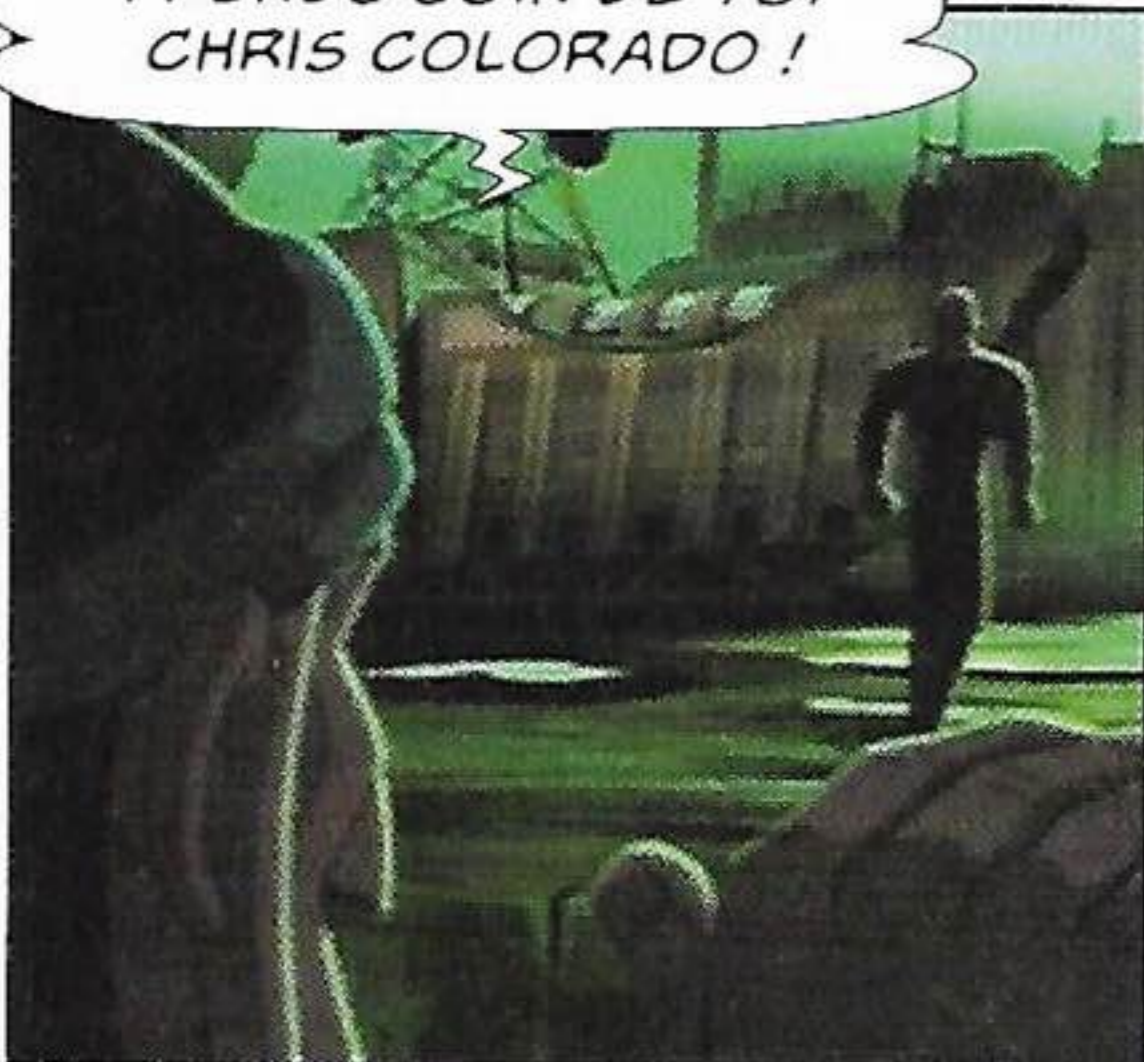


ALORS FRÈRE, TU vas À  
LA GRANDE MÉDITATION  
DE NOTRE THANATOS !

CHRIS EST MAINTENANT  
TRANSFORMÉ EN  
THANORS !



PRENDS SOIN DE TOI  
CHRIS COLORADO !



EUH OUI FRÈRE, LA  
GRANDE MÉDITATION,  
C'EST ÇA !



QUELLE CHANCE TU AS  
CAR NOUS, NOUS SOMMES  
DE GARDE !



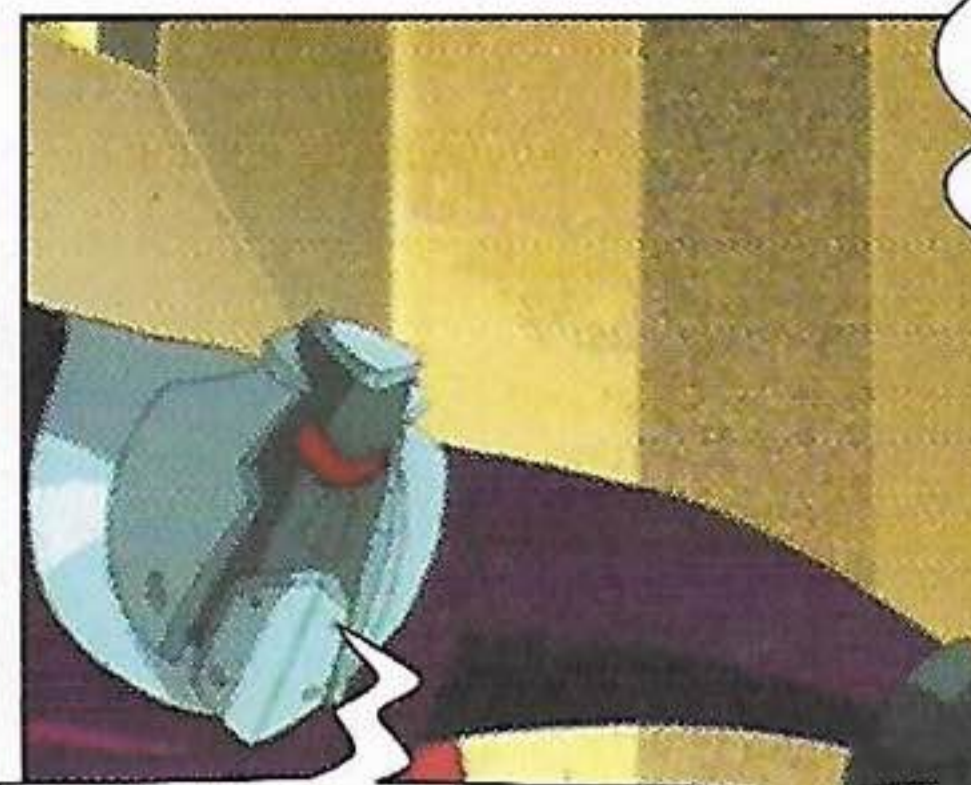
JE SUIS CEPENDANT OBLIGÉ  
DE REVENIR SUR LE PASSÉ !  
AUJOURD'HUI NOUS AVONS  
COUPÉ DU MONDE CHICHEN-  
ITZA, CERTAINS ONT RATÉ  
LEUR MISSION : L'ENLÈVEMENT  
DE JULAIN !



LA VICTOIRE TOTALE  
EST PROCHE !  
DEMAIN NOUS  
SERONS LES SEULS  
MAÎTRES SUR LA  
TERRE !

LES THANORS, CHARGÉS  
DE CETTE MISSION, NE  
SONT PAS REVENUS ! CE  
SONT DES LÂCHES !





MAINTENANT VOUS ALLEZ RECHERCHER UN MISÉRABLE QUI SE MET SYSTÉMATIQUEMENT EN TRAVERS DE NOTRE ROUTE !



JE VEUX CINQ SACRIFICES IMMÉDIATS ! TOI, TOI ET TOI...

REGARDEZ CE QUE VOUS M'AVEZ FORCÉ À FAIRE ! VOUS FINIREZ TOUS COMME ÇA SI VOUS N'EXÉCUTEZ PAS LES ORDRES DE THANATOS À LA LETTRE !

LE TORRENT NOIR ME DONNE FORCE, VITALITÉ ET POUVOIR ABSOLU...



CHRIS EN PROFITE POUR S'ÉCLIPSER...

LE VOICI : LE TORRENT NOIR EXISTE DONC !

TIENS TIENS ! LE SIGNE DE LA RÉSISTANCE ! R SUR W ET R SUR A ! C'EST UN CODE !



JE SENS L'ENNEMI ! IL Y A DES ONDES MAUVAISES ! À LA GARDE !

CHRIS S'ENFUIT !



C'EST UN CARRÉ MAGIQUE !

WILLIAM ERWIN KRANTZ : MON PÈRE, TU AS DONC ÉTÉ ENFERMÉ ICI !

CHRIS, VENGE TA MÈRE ET TA SŒUR VICTORIA !



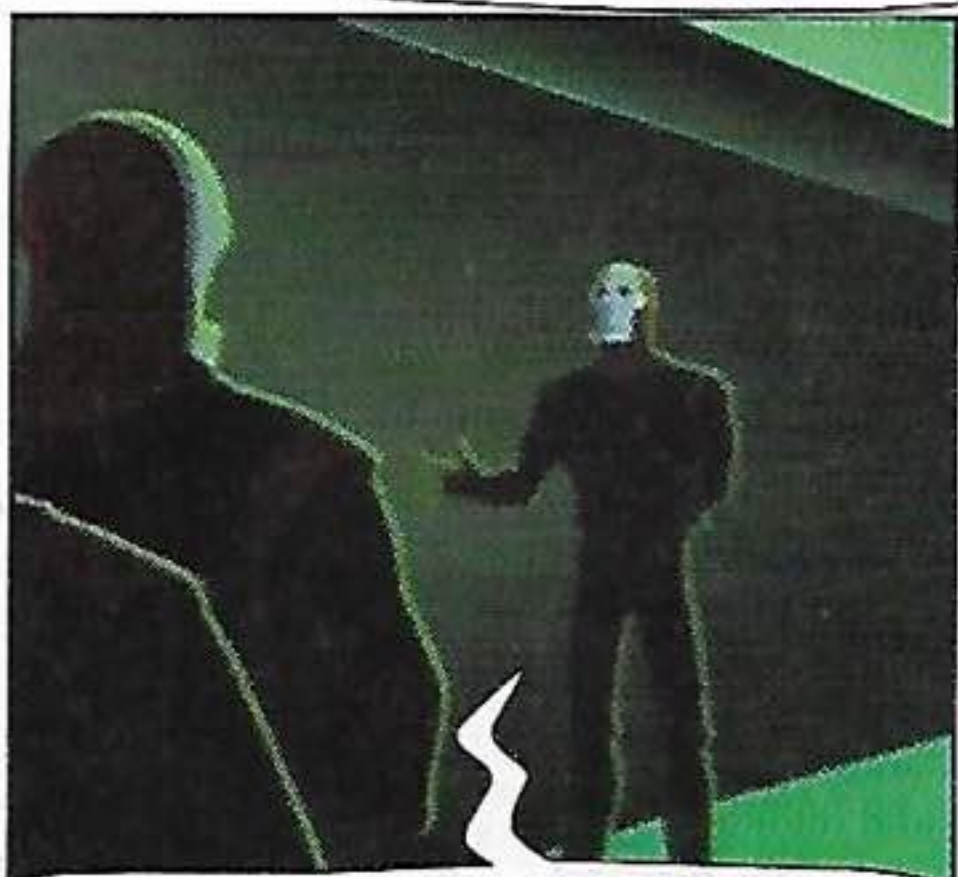
QUE FAISAIS-TU DANS LA CELLULE DES OPPOSANTS À NOTRE DOCTRINE, FRÈRE THANORS ?



CONNAIS-TU LE MOT DE PASSE ?



TIENS LE VOILA !



FRÈRES THANORS, IL Y A UN CONTRE-ORDRE DU GRAND PROTECTEUR : UN ENNEMI DU GROUPE 666 SE TROUVE SOUS LA GARE...



CHRIS, SOUS L'ŒIL D'UN MYSTÉRIeux SUIVEUR, Pousse LES THANORS DANS LE VIDE !



IL MONTE ALORS SUR LA PLATE-FORME MAGNÉTIQUE...



SI J'ÉTAIS VOUS, JE NE RESTERAI PAS LÀ ! ÇA VA EXPLOSER !



BAOUM !



C'EST LUI L'ENNEMI ! L'INTRUS ! ARRÊTEZ-LE, FRÈRE THANORS ! JE LE VEUX VIVANT



ALLEZ !



ET TOI ! OÙ VAS-TU SI VITE ?

EH, MAIS QUI ES-TU ?

AVEC L'AIDE DU MYSTÉRIeux SUIVEUR CHRIS PARVIENT À S'ÉCHAPPER !





TENEZ LES GARS, PRENEZ  
DONC CETTE GRENADE !

ET TOI QUI ES-TU ? UN  
DEÇU DE THANATOS ?

PAS LE TEMPS DE  
T'EXPLIQUER !

BAOUM !

UN PEU PLUS TARD...

MAINTENANT QUE LES LIAISONS  
RADIO SONT RÉTABLIES, FAITES  
VOUS CONNAÎTRE SINON LES  
CENTURIONS DE LA LIBERTÉ VONT  
SE FAIRE UN PLAISIR D'ABATTRE  
VOTRE APPAREIL !

GRIMPEZ À BORD DE  
CET HÉLICOPTÈRE !

JE NE SAIS PAS SI JE DOIS VOUS  
REMERCIER POUR VOTRE AIDE  
AMIRAL, MAIS VOUS ME DEVEZ UNE  
EXPLICATION !

LA BOTTE DE THANATOS A ÉTÉ  
DÉTRUITE ET JE TE FÉLICITE !  
À DEMAIN, MÊME HEURE !

UN SAGE INDIEN COMMUNIQUE  
AVEC CHIPPOWOK...

DE RETOUR À SA BASE...

VEILLE SUR TON AMI !  
IL VEUT CONNAÎTRE LE  
PASSÉ DE SES PARENTS !  
IL A BESOIN DE TOI !

COMMANDEUR... JE  
RÉPÈTE : COMMANDEUR...

IL EST TARD CHRIS, TU N'AS PAS  
DORMI DEPUIS 72 HEURES ! IL Y A UN  
TEMPS POUR LES QUESTIONS ET UN  
TEMPS POUR LES RÉPONSES !

J'AI DÉCOUVERT LE  
TORRENT NOIR ET AUSSI  
UN PUIS OÙ JE SUIS SÛR  
QUE MON PÈRE A ÉTÉ  
ENFERMÉ !

IL EN SAIT TROP RICHARD,  
BEAUCOUP TROP !

Fin de l'épisode



# TONKAM

Si vous désirez acheter des mangas, des vidéos, des jouets et tout ce qui concerne les dessin animés japonais, rendez-vous à...

**LA BOUTIQUE DU MANGA**

**Tonkam Bastille 29, rue Keller 75011 Paris**

**Tel. 01 47 00 78 38**

9 vol. signifie que la série compte 9 numéros. Le prix indiqué est celui pour 1 volume. Si vous prenez plusieurs numéros différents d'une même série, pensez à multiplier le prix par le nombre de numéros.

Les prix indiqués sont à l'unité aussi bien pour les K7 que les DVD

Coffrets K7 (Box)		Coffrets DVD		DVD	CD
Dragon Ball GT 1 Box 64€ le Box	Dragon Ball Z 9 Box 64€ le Box	Cobra TV Collector 69€	Captain Flam 38€	Voyage de Chihito DVD 29€	Laputa New original Sound 35€
Olive & Tom 4 Box 64€ le Box	Juliette je t'aime 2 Box 64€ le Box	Ken le survivant 38€	Sherlock Holmes N€	Gundam W 10 vol. 22€	Robotech The perfect album (2CD) 39€
Lady Oscar 1 Box N€ le Box	Remi 1 Box 64€ le Box	Sakura 60€	Fruit Basket 34€	Ah my goddess 2 vol. 22€	Tom Sawyer OST N€
Love Hina 1 Box 59€ le Box	Creamy Box 59€ le Box	Robotch Macross 38€	X-OR 38€	Saint Seiya 4 vol. 15€	Ken OST N€
CDZ Saint Seiya 3 Box 64€ le Box	Heidi 1 Box N€ le Box	Bouba 38€	Jayce 38€	Dna 2 2 vol. 22€	Ulysses 31 OST N€
Hades Vol.1 ep. 1 & 2 29€	Hades Vol.1 ep. 3 & 4 29€	Saint Seiya Les chevaliers du Zodiaque Hades la nouvelle série inédit en France. En DVD et en version japonaise sous-titrée anglais			Les aventures de Cassiopeia OST N€
Hades Vol.1 ep. 5 & 6 29€	Hades Vol.1 ep. 7 & 8 29€				

## Tonkam Editions Manga en VF

Cat's Eye 5 vol. 9€	King of Fight 1 vol. 12,5€	RG Veda 2 vol. 9€	I'll 3 vol. 5€	Imadoki 4 vol. 5€	Kindaichi 5 vol. 5€
Video girl Ai poche Vol1 5€	Vagabond 11 vol. 9€	Flame of Rac 3 vol. 5€	Kimengumi 13 vol. 9€	Spirale 3 vol. 9€	Angel Sanc 18 vol. 5€
Taijitu 10 vol. 5€	Maison Ikkoku 10 vol. 9€	Ayashi no C 14 vol. 5€	Sous un F 3 vol. 5€	Rookies vol.19 5€	Wish 4 vol. 9€
Hikaru no Go 3 vol. 5€	Hyper Run 4 vol. 7,50€	Tough 17 vol. 7,50€	VGA de luxe 9 vol. 12€	Cyber W 10 vol. 12,50€	Jeanne 2 vol. 12€

### Figurines / Peluches / jouets

Collection Saint Seiya Hades 39€ le lot de 6 figurines

Collection Sailor Moon 39€ le lot de 6 figurines

Collection Evangelion 39€ le lot de 6 figurines

Ken (3 figurines) 20€ Unité One piece le lot 39€

Peluches Naruto 18€ la peluche

Collection Naruto porte-clef (6 figurines) le lot 39€

Collection Olive et Tom 9€ les figurines 72€ Les 8

### Manga Version française

Love Hina (7 vol.) 6,95€	Naruto 6 Vol 5,25€	Inuyasha (7 Vol.) 5,25€	Dragon Ball Original (1 Vol) 6,10€	Ranma 1/2 (38 Vol.) 6,10€	Utena 1 Vol 6,95€	Dragon Ball New (12 Vol.) 8,99€	Peach Girl 10 vol. 6,80€
Gunnm Last Order (1 Vol.) 6,10€	Conan (34 Vol.) 5,25€	Yu Gi Oh (21 Vol.) 5,25€	Gundam Wing Zero 8,99€	Les chevaliers du Z (28 Vol.) 5,25€	Shaman King (14 Vol.) 5,25€	O & T Capitaine Tsubasa (37 Vol.) 5,50€	C. Tsubasa inter- (4 Vol.) 6,50€
Evangelion (4 Vol.) 6,10€	Gundam Wing (3 Vol.) 6,95€	Hunter X Hunter (15 Vol.) 5,25€	Ken le survivant (27 Vol.) 5,50€	Siam Dunk (21 Vol.) 5,25€			

### Livres d'illustrations ART BOOKS

La plupart de ces livres ne sont faits que d'illustrations, mais certains contiennent des textes en japonais.

Hoyo 20 Nicky Larson 40€	Saison Adachi 75€	4C (1's et Video girl) 55€
Cobra Girl 29€	Art le château du ciel 41€	(Inoue) Siam Dunk 32€
One piece Walk 1 23€	Evangelion G Movie 2 57€	SNK Characters 2 46€
Marmelad Boy 30€	Ayashi no ceres 1 37€	Fushigi Yugi 1 36€

### Comment Commander ?

- Cochez les titres que vous souhaitez commander. Pour les bandes dessinées, inscrire les numéros que vous désirez acheter et n'oubliez pas d'ajouter le prix pour chaque numéro.
- Sélectionnez votre mode de paiement :  Carte Bleue  Chèque  Mandat

N° C.B (16 chiffres) : \_\_\_\_\_ EXPIRE LE : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nom du porteur de la carte : \_\_\_\_\_

Vous pouvez aussi commander par téléphone, ou vous renseigner sur la disponibilité des produits au 01 47 00 78 38 les mar, mer & ven de 11h à 18h.

3/ Calculez votre montant : Additionnez le total de tous les produits désirés en euros : \_\_\_\_\_ (Envoi en colissimo recommandé)

Rajoutez + 8,40€ de port (par tranche de 1 à 10 articles) : \_\_\_\_\_

4/ Inscrivez votre adresse de livraison (Cliquez à l'ordre de Tonkam):

NOM : \_\_\_\_\_ PRÉNOM : \_\_\_\_\_ ÂGE : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_

TEL. FIXE (obligatoire pour tout règlement par CB) : \_\_\_\_\_

5/ Renvoyez cette publicité à : PUB Tonkam / D. Manga 132 avenue du président Wilson BP 95 / 93210 Saint-Denis-La Plaine

