

DOM MANGAS

Max et compagnie

YU-GI-OH!

Série culte

Résultats du grand tournoi français



LE DRAGON GALAXIE



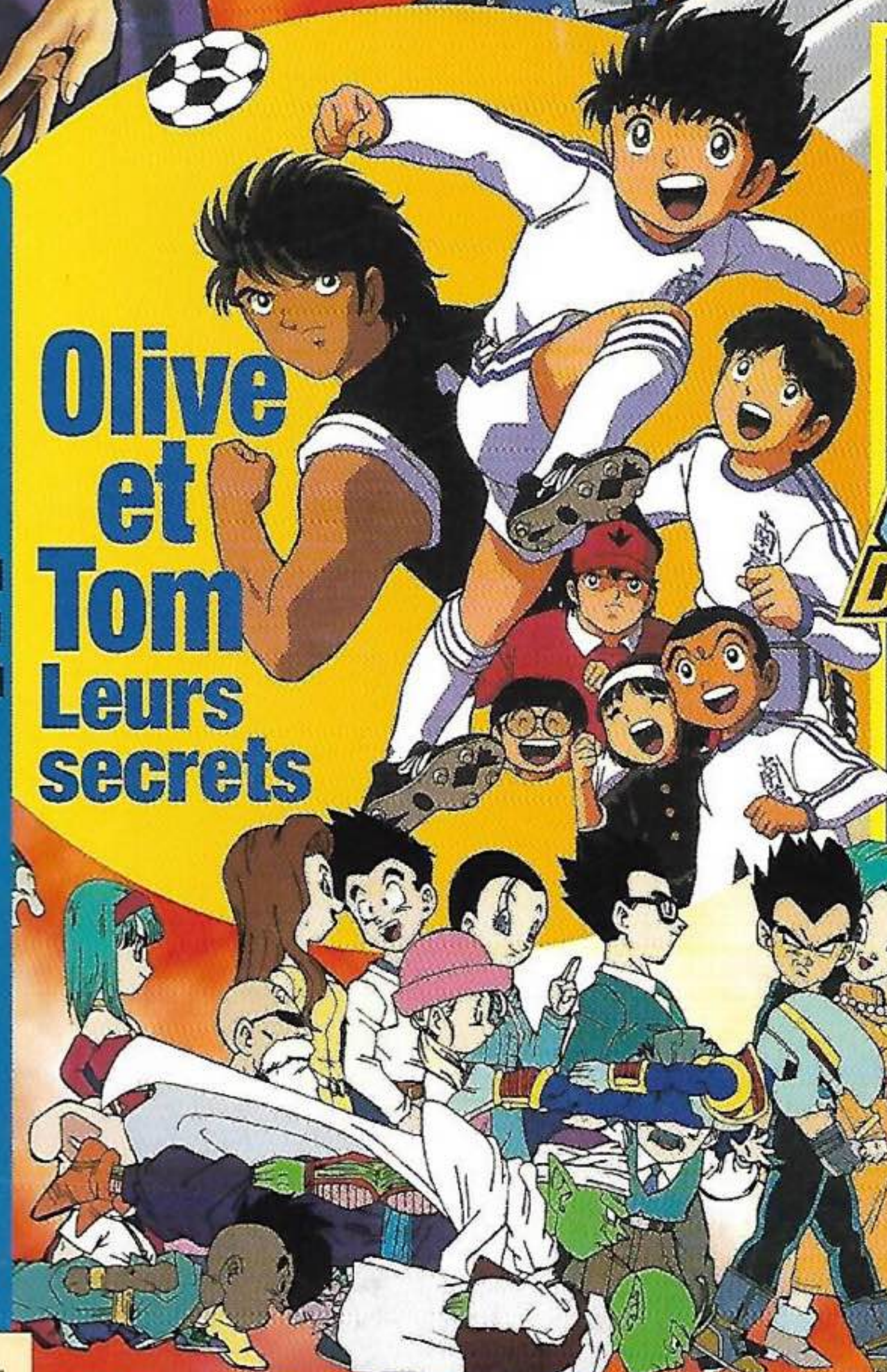
BEYBLADE

Deux toupies radiocommandées



LE FLAME PEGASUS

Olive et Tom
Leurs secrets



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Les retrouvailles provisoires



DRAGON BALL GT Le guide des épisodes

T 02918 - 504 - F: 3,00 €



Mensuel N° 504 SEPTEMBRE 2003
3 € DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS

PRESSE JUNIOR

Pour jouer avec 



A B 1

Composez vite le

0 892 700 714

0,34 €/mn

À gagner

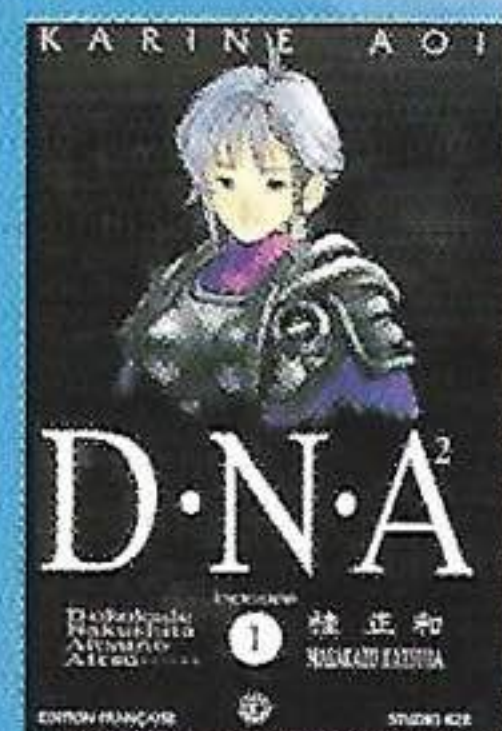
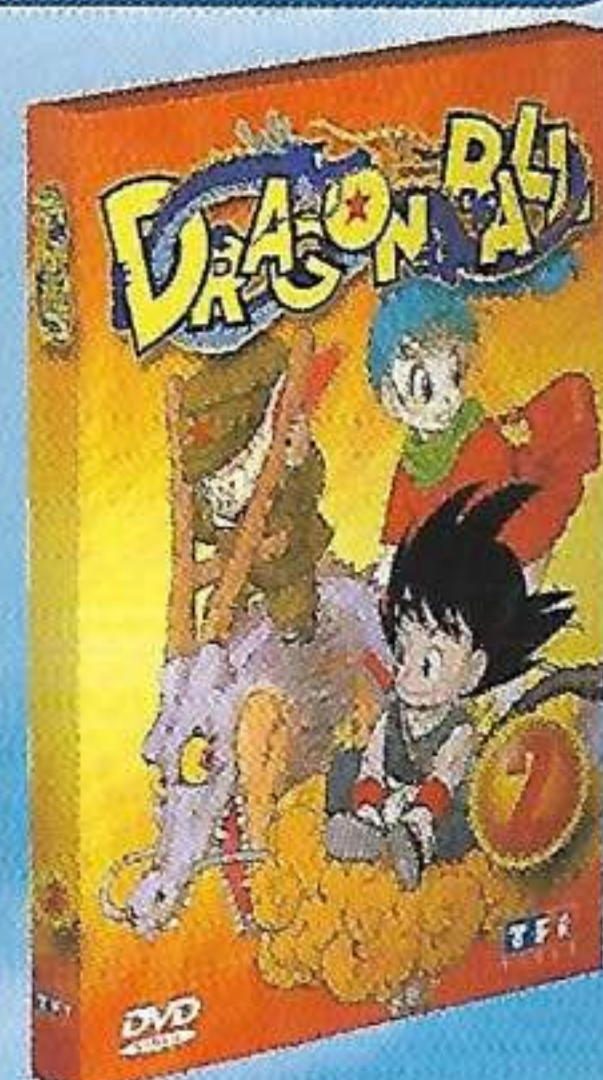
● **3 lots composés des DVD volume 1 et 2 de DRAGON BALL**

● **10 collections de 4 volumes de TOKYO BABYLON**

● **10 collections de 4 volumes de D.N.A.**

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



CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE



Pour jouer avec vos héros favoris

0 892 688 088

0,34 €/mn

Sommaire

MAGAZINE

- 4 Yu-Gi-Oh !
- 6 Beyblade
- 8 Olive et Tom
- 23 Quoi de neuf ?
- 24 Chevaliers du Zodiaque
- 27 Multimédia
- 50 Série culte
Max et compagnie
- 52 New animation

- 54 Courrier
- 56 Dragon Ball
- 60 Shopping
- 62 Les nouveaux Pokémon

BANDES DESSINEES

- 11 Dragon Ball
Le feu et la glace (2)
- 43 Chris Colorado
Le voyage du Liberty (2)

JEUX VIDÉO

- 28 Wario Ware, inc.,
Star Wars
(Knight Of The Old Republic),
Midtown
Madness 3,
Resident Evil
(Dead Aim),
Futurama

POSTERS

- 19 Dragon Ball
Yu-Gi-Oh !

D.MANGAS N°504 -

JUILLET 2003. N° de com-

mission 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.

Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha. NHK.NEP. DÉPÔT LÉGAL : Juin 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^{AUX} 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 : SSCP - Immeppo. Diffusion : Transport Presse. Imprimé à l'imprimerie de Compiègne.

ABONNEZ-VOUS A



CHAQUE MOIS
RETROUVEZ LES
AVENTURES DE

- Yu-Gi-Oh !
- Beyblade
- Dragon Ball
- Les Chevaliers du Zodiaque

- Sakura
- des bandes dessinées
- des mangas
- des jeux vidéo
- vos séries cultes
- des posters

une
économie de 8 €
3 numéros
gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS
18/28, quai de La Marne - 75164 Paris Cedex 19.

Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai
12 numéros au prix de 28 € au lieu de 36 €, soit
une économie de 8 €. J'effectue mon règlement par :

- Chèque bancaire Chèque postal Mandat lettre
à l'ordre de "ABNET.COM-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)

Yu-Gi-Oh!

Grand t



Le tournoi de cartes

Ce tournoi a eu lieu sur deux jours, le samedi 5 juillet pour la phase qualificative et le dimanche 6 juillet pour la grande finale.

Lors de ce tournoi, 512 duellistes se sont affrontés. Au terme de la première journée, il n'en restait plus que 32. Ces derniers se sont finalement livrés bataille, lors de la finale, le dimanche 6. Et le vainqueur a été invité à aller défendre la France lors du Championnat du Monde Yu-Gi-Oh ! à New York. Chaque duelliste s'est présenté au tournoi avec un deck de 40 cartes minimum et un side deck de 0 ou 15 cartes. Le deck et le side deck étaient uniquement constitués de cartes européennes de Yu-Gi-Oh ! et des extensions sorties au moins 15 jours avant le commencement du tournoi.

Le tournoi GBA

Les fans du jeu Yu-Gi-Oh ! sur GBA ont pu s'affronter, quant à eux, le dimanche 6 juillet. Et, tout comme son collègue du jeu de cartes, le vainqueur du tournoi GBA ira défendre les couleurs de la France lors du Championnat du Monde Yu-Gi-Oh ! à New York. Pour ce tournoi, les duellistes devaient venir avec leur Game Boy Advance ou leur Game Boy Advance SP, ainsi qu'avec une cartouche du jeu Yu-Gi-Oh ! Worldwide Edition. Chaque duelliste devait s'être constitué dans ce jeu un deck de 40 cartes minimum, ainsi qu'un side deck de 0 ou 15 cartes pour une possible finale. Le tournoi s'est déroulé en sept manches. En gros, il fallait remporter un certain nombre de points. En fonction de cela, on affrontait ensuite des adversaires ayant le même nombre de points que nous. Au niveau des decks, il fallait surtout des decks intégrant les créatures les plus puissantes du jeu et les magies et pièges habituels (La Jinn, Crâne invoqué, Waboku, Raigeki). Les 32 meilleurs devaient revenir le lendemain, dimanche.

Les cartes à venir

L'extension Metal Raiders est sortie en juin dernier, sous forme de boosters (paquet recharge). C'est ce mois-ci que vous pourrez découvrir une autre extension : Magic Ruler. En décembre, sortira la série Pharaoh's Servant. Enfin, en mars 2004 débarqueront les decks Joey et Pegasus, accompagnés d'une nouvelle série de boosters : Labyrinth of Nightmare.

Infos diverses

La 3^e saison de Yu-Gi-Oh ! commence ce mois-ci, sur Canal J. M6 quant à lui est toujours à la seconde saison qu'elle diffuse au rythme de deux épisodes par semaine. Pour vous repérer voici un mini guide :

Saison 1 : épisodes 1 à 48

Saison 2 : épisodes 49 à 69

Saison 3 : épisodes 70 à 100

GAGNANTS

1/4 de finale

Didier Maille

vs

Raphaël Henrys

Kévin Heshmat

vs

Arnaud Lesueur

Raphaël Jury

vs

Sébastien Dime

Fabien Lefranc

vs

Arnaud Conquy

1/2 finale

Didier Maille

vs

Arnaud Lesueur

Raphaël Jury

vs

Arnaud Conquy

Finale

Didier Maille

vs

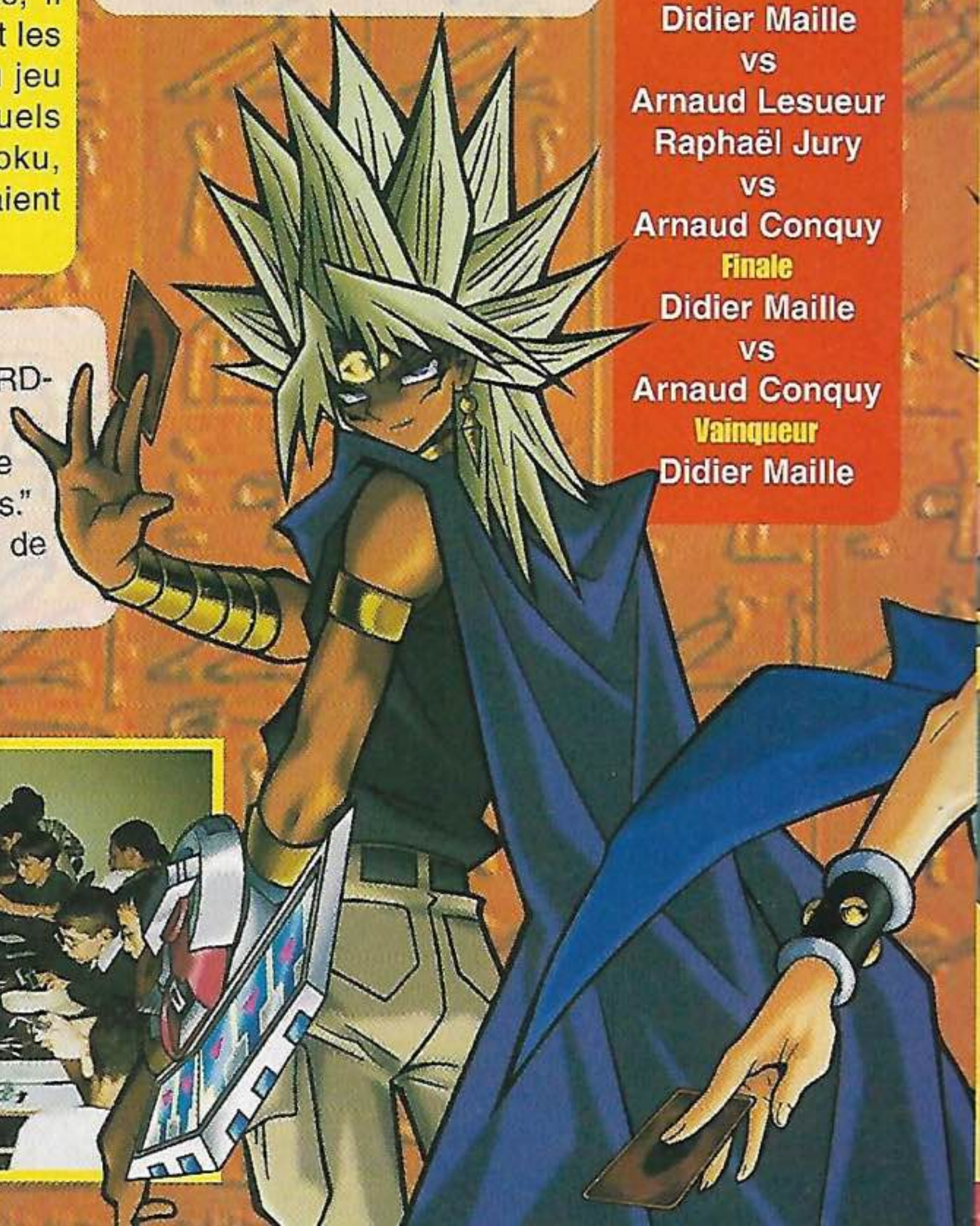
Arnaud Conquy

Vainqueur

Didier Maille

PROBLÈME DANS LA VERSION FRANÇAISE DE METAL RAIDERS

Une erreur s'est glissée dans le descriptif de la carte Gargon-Étoile (MRD-F109). Ainsi le véritable texte est : "Tant que cette carte reste face recto sur le Terrain, augmentez l'ATK de tous les monstres EAU de 500 points et diminuez l'ATK des monstres FEU de 400 points." Le texte actuellement imprimé sur la carte est en fait le descriptif de Muka Muka (MRD-F107).



tournoi national

Les 4, 5, et 6 juillet derniers, Japan Expo a proposé deux grands tournois nationaux Yu-Gi-Oh ! en partenariat avec Konami, valables pour les qualifications des Championnats du Monde. Il y a eu un tournoi pour le jeu de cartes et un tournoi pour le jeu Game Boy Advance (GBA) Yu-Gi-Oh ! Worldwide Edition. Chaque tournoi a accueilli 512 participants.

Règlement des tournois officiels Konami

CARTES AUTORISÉES

Seules les cartes européennes sont autorisées dans les tournois officiels, c'est-à-dire, les cartes françaises LDD-FXXX, les cartes anglaises LOB-EXXX, ainsi que les cartes allemandes LOB-GXXX. À partir du 12 juillet 2003, l'extension Metal Raiders sera autorisée dans les tournois officiels.

LISTE DES CARTES INTERDITES ET CARTES LIMITÉES

Valable à partir du 12/07/03

Cartes interdites

Aucune restriction pour l'instant.

Cartes limitées

Vous ne pouvez utiliser qu'un exemplaire des cartes suivantes dans le

deck et le side deck réunis :

DDK-F021/DDY-F020/LDD-F041 : Trou noir

●DDK-F033/DDY-F028/LDD-F096 : Monster Reborn

●DDY-F030/MRD-F060 : Changement de Cœur

●LDD-F042 : Raigeki

●LDD-F097 : Jambe droite de l'Interdit

●LDD-F098 : Jambe gauche de l'Interdit

●LDD-F099 : Bras droit de l'Interdit

●LDD-F100 : Bras gauche de l'Interdit

●LDD-F101 : Exodia l'Interdit

●MRD-F138 : Force de Miroir

Cartes semi-limitées
Vous ne pouvez utiliser que deux exemplaires des cartes suivantes dans le deck et

le side deck réunis :

●DDY-F038 : Destruction de carte

●LDD-F081 : Épée de Révélation de la Lumière

●MRD-F069 : Sangan

vMRD-F116 : Sorcière de la Forêt Noire

●MRD-F142 : Violent Orage

IV. Remarque

Vous pouvez utiliser les trois cartes promotionnelles éditées pour la sortie en France du jeu Game Boy Advance, soit : Acide Trap Hole, Seiyaryu & Salamandra. Pour toute information sur les tournois Yu-Gi-Oh ! en France, n'hésitez pas à vous rendre sur (<http://www.abysse-corp.com>) ou Deck-Center (<http://www.yugioh-deck-center.com>)

Vous ne vous êtes pas encore mis aux cartes Yu-Gi-Oh ! ?

Voici ce qu'il faut faire. Les cartes françaises sont disponibles en deux decks et une série de boosters. Les decks Yugi et Kaïba contiennent 46 cartes, leur organisation étant très pratique pour commencer vos "duels de monstres". Ce sont des decks tout prêts et bien équilibrés (50 % de monstres, 50 % de magie).

Au fur et à mesure de vos duels, vous pourrez améliorer votre deck en y insérant de nouvelles cartes contenues dans les boosters Légende du Dragon Blanc aux Yeux Bleus (qui inclut 103 cartes différentes, dont 2 secrètes dans le style d'Exodia) et Metal Raiders.

Ne vous fiez pas aux noms, car ils sont différents de ceux du dessin animé (qui, eux-mêmes étaient différents de ceux du manga...). Par exemple, le "Dark Magician" du manga s'appelle "Le Magicien des Ténèbres" dans le dessin animé. Et dans le jeu de cartes, il s'appelle "Le Magicien sombre".

Si vous avez besoin de renseignements techniques, d'informations et d'explications sur le jeu de cartes et sur les jeux vidéo Konami, n'hésitez pas à appeler le 08 92 68 16 15 (les lundi, mardi, jeudi, vendredi de 16 h à 19 h, le mercredi de 10 h à 19 h et le samedi de 10 h à 18 h) ou à taper sur minitel 3615 KONAMI. Ces deux services sont surtaxés à 0,34 euros/mn.

Didier Maille a été invité à aller défendre la France lors du Championnat du Monde Yu-Gi-Oh ! à New York.





En France, seules les toupies de base sont disponibles, mais au Japon, beaucoup de nouveaux modèles ont vu le jour. En ce moment, ce sont les modèles radiocommandés qui ont le plus de succès. En effet, grâce à une commande à distance, vous pouvez augmenter ou baisser la vitesse de rotation de votre blade. Dans ce numéro, nous allons vous présenter les deux modèles qui ont le plus de succès en ce moment au Japon.

LE DRAGON GALAXIE

Le Dragon Galaxie est la Blade du héros de la série. Depuis la première génération, il a toujours utilisé des dragons (je rappelle qu'au Japon, ils en sont à la troisième série). Il est plutôt fort dans les combats offensifs. Dragon Galaxie est donc une toupie d'attaque.



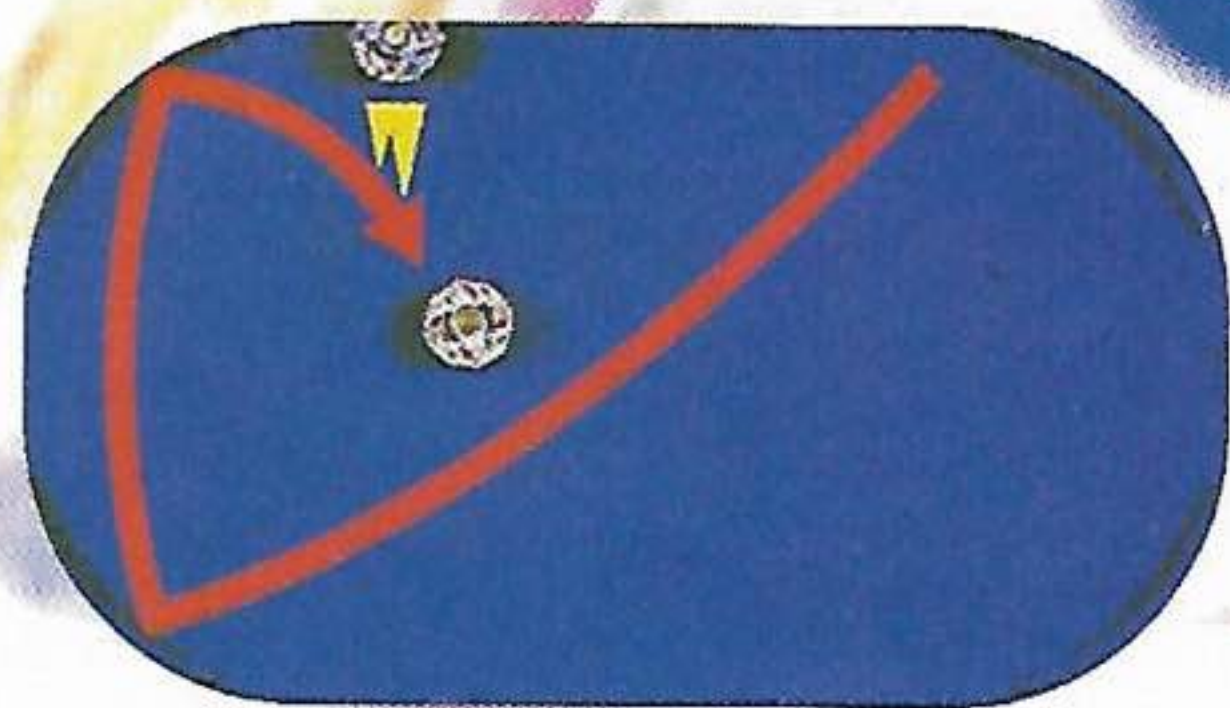
SPIN TORNADE

Après avoir été lancée, il faut l'arrêter une fois, puis l'accélérer avec la télécommande. Elle va alors tourner en décrivant une spirale. De ce fait, tout ce qui se trouve dans les environs a une grande chance d'être éjecté.



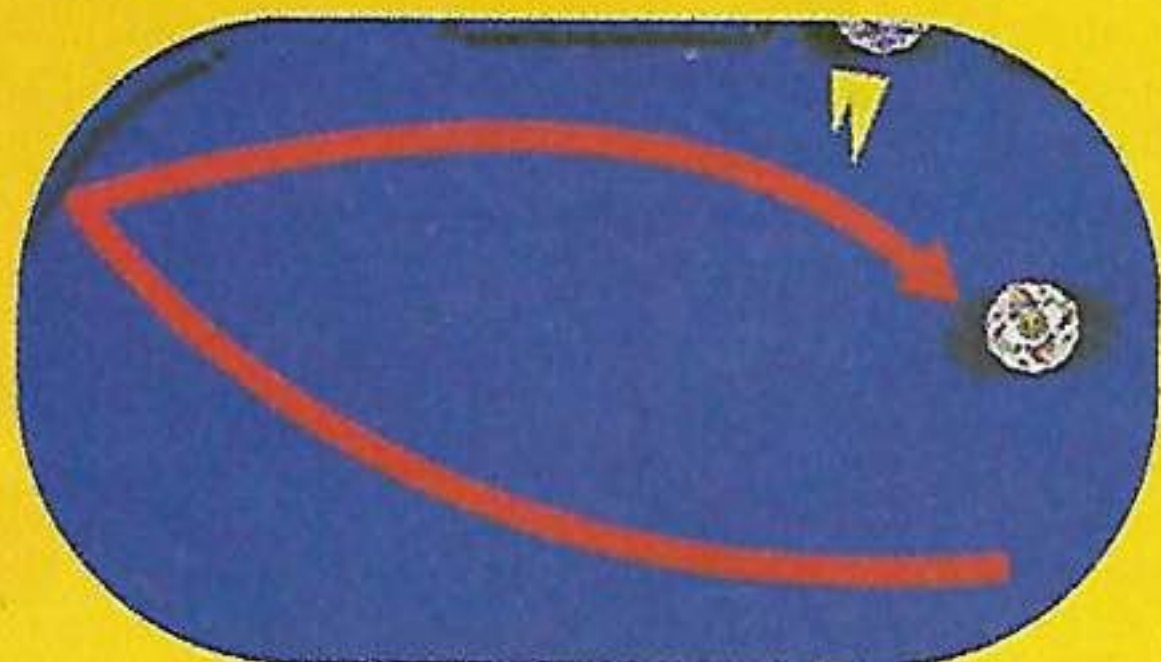
TRIANGLE CRASH

Il se déplace en effectuant un triangle pour attaquer l'ennemi. L'utiliser nécessite une technique assez difficile à maîtriser. En effet, une fois qu'il a heurté un mur, il faut l'accélérer, afin qu'il prenne de la vitesse et puisse aller vers un autre mur.



ATTAQUE BOOMERANG

Tout comme un Boomerang, il revient après avoir tourné sur lui-même. Il attaque l'ennemi en se déplaçant d'un bout à l'autre du stadium.



LE SUPER BEYSTADIUM TAILLE DOUBLE

Un grand stadium spécialement conçu pour les beyblades radiocommandées. Relativement grand, comparé au Beystadium classique, il est avant tout fait pour exécuter des figures ou attaques hors du commun.



LE CONTRÔLEUR

Le Dragon Galaxie tourne de droite à gauche. Lorsqu'il affronte un modèle dont la rotation est inversée (i.e. de gauche à droite), il le heurte de front. Grâce au contrôleur, on peut diriger son blade et choisir le moment où les toupies vont se percuter. À noter que la gâchette permet d'accélérer la vitesse de rotation de la toupie. Dragon Galaxie a un axe de rotation de 3 millimètres qui est directement fixé sur le moteur. Cela lui

permet de se déplacer à une très grande vitesse et la largeur de l'axe le rend plus fiable.

En parallèle, son moteur lui permet de tourner tant qu'on le désire.



LE FLAME PEGASUS

C'est le second modèle de toupie à avoir subi un lifting. Cette toute nouvelle machine dispose d'un moteur évolué et d'un axe de rotation qui vient d'être développé. Son utilisateur surclasse aussitôt les autres joueurs ayant des blades classiques.



FLAME PEGASUS DRAGON GALAXIE



Axe métallique.

Les pièces sont totalement interchangeables.

Vous pouvez échanger les axes de rotation du Flame Pegasus Dragon Galaxie turbo. Le Flame Pegasus a un axe metal shark. Il est plutôt endurant. Le Dragon Galaxie turbo a, quant à lui, un axe metal grip fait pour l'attaque. Du coup, il fait bouger la beyblade de façon violente.



LE MOTEUR TURBO

La vue en coupe vous permet de voir le moteur turbo de la toupie. Il est composé d'un système de rouage qui lui permet de tourner très longtemps. Il fonctionne un peu comme les petites voitures que l'on frotte et qui s'en vont à pleine vitesse.



Olive et Tom

Beaucoup d'entre vous nous ont demandé de parler de la série Olive et Tom diffusée actuellement sur la 5. Étant donné que nous sommes à votre écoute, voici diverses infos sur la série et ses personnages.

LES MANGAS

● **World Youth Hen** (18 volumes) correspond au manga Tsubasa International disponible, en ce moment en France. C'est la vraie suite de la première série, qui se clôture avec les 13 épisodes spéciaux. Olivier joue à Sao Paulo et un nouveau personnage apparaît sous le nom de Shingo Aoi.

● **Captain Tsubasa Road to Dream** est diffusé actuellement au Japon. Cette série reprend toute l'histoire depuis le début, avec encore une nouvelle animation. Elle va enchaîner avec l'adaptation de Road to 2002 qui raconte les aventures de nos héros en équipe nationale.

● **Road to 2002**, la meilleure série de Tsubasa, a été créée pour la Coupe du Monde 2002 au Japon. Mais son succès lui a valu d'être prolongée au-delà. Pour l'instant, elle compte 9 volumes. Sa particularité est qu'on y retrouve les vrais joueurs (Zidane, Ronaldo...), mais aussi la licence FIFA. Olivier joue à Barcelone, Marc Landers à la Juventus, et Thomas Price au Bayern de Munich.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Actuellement, les éditions J'ai lu publient Capitaine Tsubasa J sous le nom Capitaine Tsubasa International. Il s'agit en fait de la seconde série du manga. Les histoires sont inédites en France car la série télé diffusée actuellement correspond à la première série de manga. À la fin de Tsubasa International, Olivier se marie avec Patty et ils partent vivre au Brésil.

LES ÉQUIPES

La Furano (Flynet)

L'équipe de Philip Calahan, qui rencontrera la Nankatsu durant la deuxième saison.

La Hanawa (Hot dog)

L'équipe des frères Tachibana.

La Musashi (Mambeau)

Leur capitaine est Julian Joss.

La Ohtomo (Otomo)

L'équipe de Patrick Everett

• Les grandes équipes Olivier Atton.

Nankatsu, Nankatsu (3^e année), équipe du Japon

• Les grandes équipes de Marc Landers.

Meiwa, Toho, équipe du Japon

• Les grandes équipes de Thomas Price.

Shūtetsu, Nankatsu, équipe allemande (Hambourg), équipe du Japon.

LES PERSONNAGES

Nom japonais

Tsubasa Ohzora

Hyûga Kojirô

Genzô Wakabayashi

Tarô Misakit

Ryô Ishizaki

Shun Nitta

Hiroshi Jito

Ken Wakashimazu

Jun Misugi

Hikaru Matsuyama

Takeshi Sawada

Masao et Kasuo

Tachibana

Sanae Nakasawa

Makoto Soda

Nom français

Olivier Atton

Marc Landers

Thomas Price

Ben Becker

Bruce Harper

Patrick Everett

Clifford Yuma

Ed Warner

Julian Joss

Philip Calahan

Danny Melo

Les frères Derrick

Patty

Ralph Peterson

LA SÉRIE

● La série Olive et Tom (alias Captain Tsubasa en japonais) diffusée en France, compte 128 épisodes et correspond aux 37 mangas sortis chez J'ai lu.

Les épisodes 1 à 56 s'étendent de l'arrivée d'Olivier dans la New Team, jusqu'à la 1^{ère} victoire de cette dernière au tournoi benjamin.

Les épisodes 57 à 128 s'étendent du début du dernier tournoi national des collèves d'Olivier, jusqu'au départ pour la coupe du monde junior.

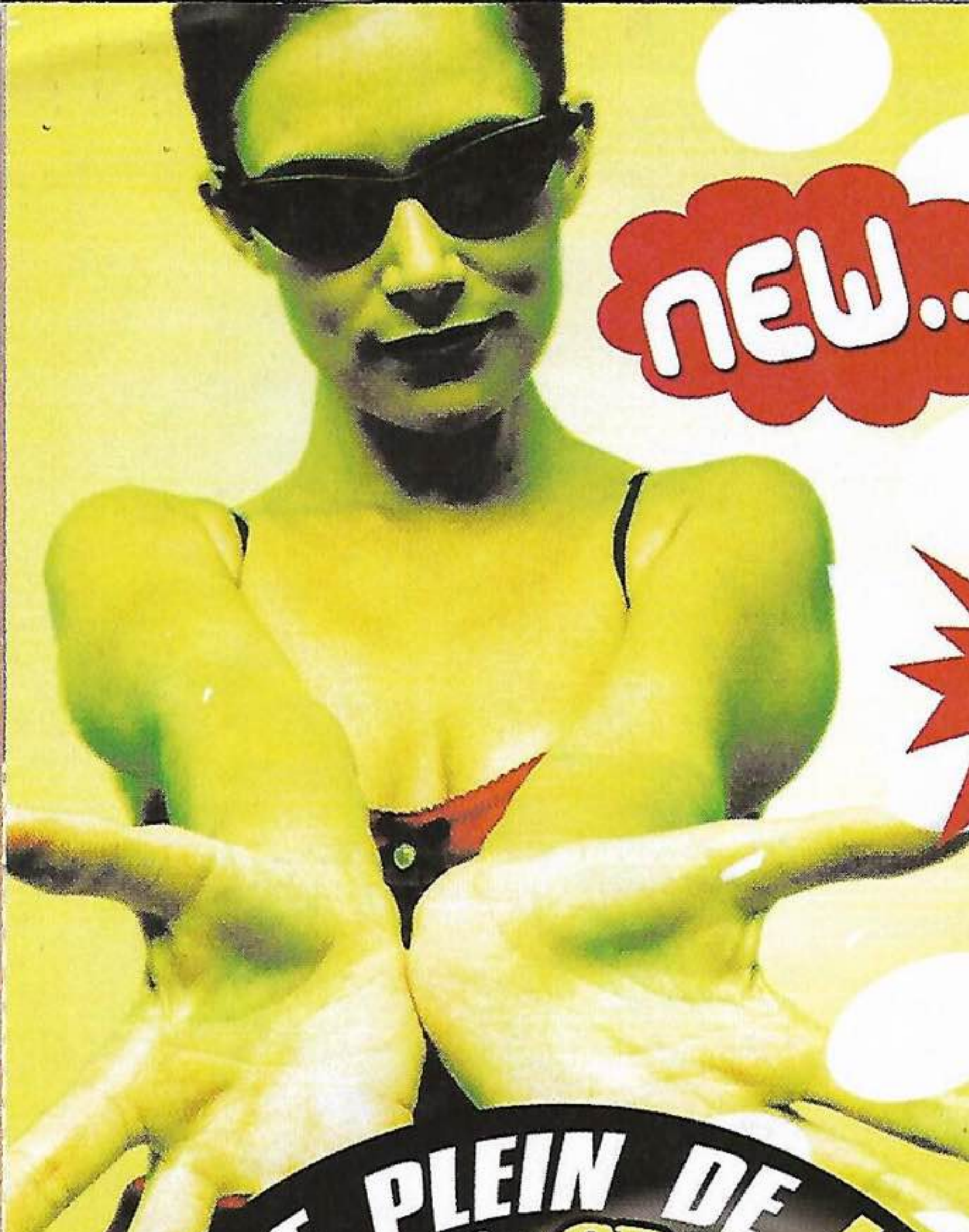
● **Shin Captain Tsubasa** compte 13 épisodes inédits en France et correspond à la suite de la série de base. L'équipe cadette japonaise va y disputer quelques matchs de préparation dans la douleur. Elle va ensuite, participer à la coupe du monde junior et la remporter. C'est l'occasion de découvrir plusieurs joueurs internationaux comme Schneider, Kalz et Muller (Allemagne), Pierre Alcide et Louis Napoléon (France), Juan Dias et Alan Pascal (Argentine), ou encore Gino Hernandez (Italie).

● **Captain Tsubasa J**, qui compte 45 épisodes, est la seconde série télé après Captain Tsubasa. En réalité, il s'agit de la reprise des 56 premiers épisodes, mais avec une nouvelle animation, beaucoup plus belle.



ONZE JEUX VIDÉO Captain Tsubasa ont vu le jour au Japon. Mais aucun n'est sorti en France. Vous pouvez toutefois essayer de vous les procurer dans les magasins spécialisés dans l'import. Si ces jeux vous intéressent vraiment, vous pouvez même les télécharger avec leur émulateur sur le site <http://www.tsubasa.fr.st>

- Captain Tsubasa (Nintendo 8)
- Captain Tsubasa 2 (Nintendo 8)
- Captain Tsubasa 3 (Super Nintendo)
- Captain Tsubasa 4 (Sup. Nin.)
- Captain Tsubasa 5 (Sup. Nin.)
- Captain Tsubasa J (Sup. Nin.)
- Captain Tsubasa VS (Game Boy)
- Captain Tsubasa J (Game Boy)
- Captain Tsubasa Mega CD
- Captain Tsubasa J (Playstation 1)
- Captain Tsubasa : Eikou no Kiseki (Gameboy Advance)



NEW... SERVICES PAR SMS



FOUS RIRES GARANTIS!

Envoie CPBLAGUE au 71212

SMS+ **71212**
0,5€ par envoi + prix d'un SMS

FAIS LE PLEIN DE KIOS
Envoie CPJEU par SMS au

SMS+ **71212**
0,5€ par envoi + prix d'un SMS

Puis choisis le cadeau que tu veux GAGNER...



JEU SCOOTER



JEU PS2



JEU 8310

et plein d'autres cadeaux

Tarif : 0.50€ / envoi + prix d'un sms -
2 SMS facturés - 3614 RCS Paris 411 864 986 -
Photos non contractuelles -
Valeur approximative des dotations :
Scooter : 2000€ ; Nokia 8310 : 479€ ; PS2 : 299€
- Jeu gratuit sans obligation d'achat - Modalités de remboursement de l'appel et du timbre (pour obtenir le règlement) figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané Huissier de Justice à Toulouse - Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite auprès de 123Multimedia - BP 1141 Toulouse cedex

ENVIE DE TCHATCHER

ALERTES SMS GRATUITES

Alors viens dialoguer en direct live avec des milliers de connectés!

PAR SMS Envoie CPCHAT au 61221 et reçois la liste des connectés

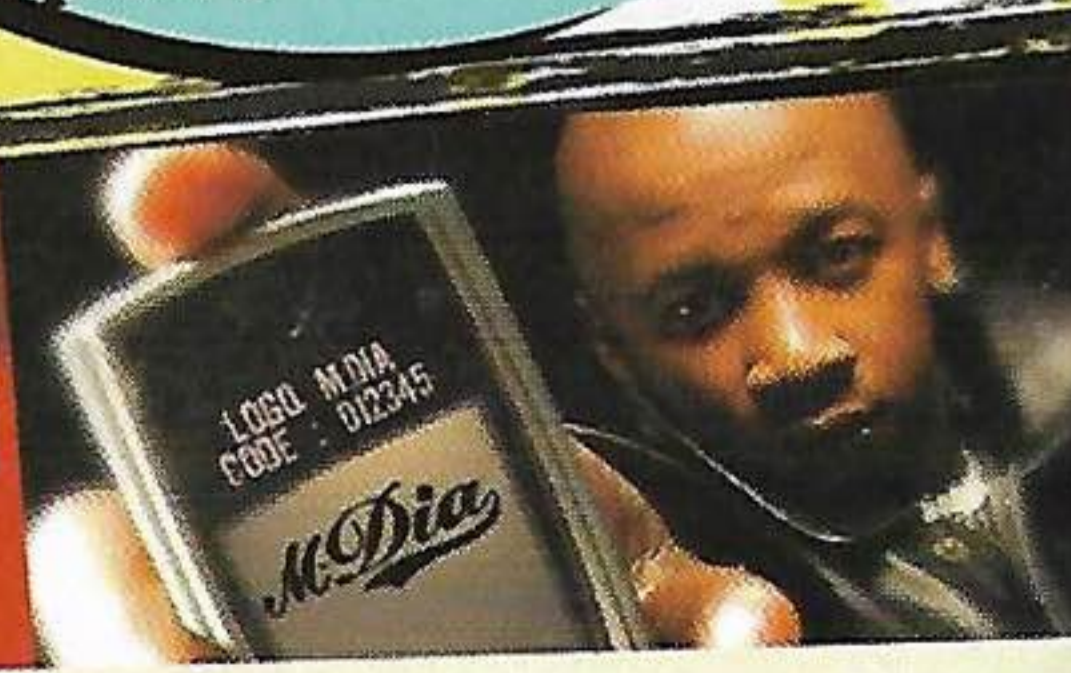
SMS+ **61221**
0,35€ par envoi + prix d'un SMS

PAR TEL Appelle vite le 08 92 70 25 25

Tarif depuis un poste fixe : 0,34€/min

GAGNE DES FRINGUES DIA !!
POUR TE LA JOUER DIA STYLE!!
Envoie CPDIA au 71212

SMS+ **71212**
0,5€ par envoi + prix d'un SMS



Tarif : 0.50€ / envoi + prix d'un sms - 2 SMS facturés - 3614 RCS Paris 411 864 986 - Photos non contractuelles - Valeur approximative des dotations : 1 Sweat Homme "Stip" : 68€ - 1 Sweat Femme "Olbia" : 45€ - 1 tenue Homme : 1 pull "Akola" (65€) + 1 baggy "Jylo" (75€) = 140 euros - 1 tenue Femme : 1 pull "Vera" (48€) + 1 jupe longue "Shera" (42€) = 90€ - Jeu gratuit sans obligation d'achat - Modalités de remboursement de l'appel et du timbre (pour obtenir le règlement) figurant sur le règlement déposé auprès de Maître Montané Huissier de Justice à Toulouse - Règlement disponible gratuitement sur simple demande écrite auprès de 123Multimedia - BP 1141 Toulouse cedex

DRAGON BALL GT

LE FEU ET LA GLACE (2)

RÉSUMÉ : SANGOKU ET PAIN DOIVENT MAINTENANT DISPUTER LEUR CINQUIÈME COMBAT ! SEULEMENT PAIN EST DÉJÀ HORS COURSE ! SANGOKU SE RETROUVE DONC SEUL FACE À SUSHÉRON, LE DRAGON QUI MANIE SI BIEN LA CHALEUR ET LE FEU !





ÉCARTE-TOI JE T'AI VU
TOUT À L'HEURE ET SI
TU N'ÉTAIS PAS MON
FRÈRE JE TE
DÉNONCERAI
IMMÉDIATEMENT AU
GRAND PATRON !



YAAA !!

SI TU VEUX TE BATTRE
IL VA falloir
ATTENDRE TON TOUR !

NOUS ALLONS NOUS
BATTRE JUSQU'À LA
MORT ! ESSAIE D'EN
PRENDRE DE LA
GRAINE SUSHÉRON !



OOOH !!



TOI LA FERME ! JE N'AI
PAS DE LEÇON À
RECEVOIR DE TOI
CRÉTIN AROGANT !

NE COMPTE PAS
M'AMADOUER AVEC
DES HISTOIRES DE
DETTES D'HONNEUR !
TU NE ME DOIS RIEN ET
RÉCIPROQUEMENT !



OOOH !!



MMMM !!

JE NE SAIS PAS SI TU ES AU
COURANT MAIS TU ES À
DEUX DOIGTS DE TE FAIRE
RENOYER !

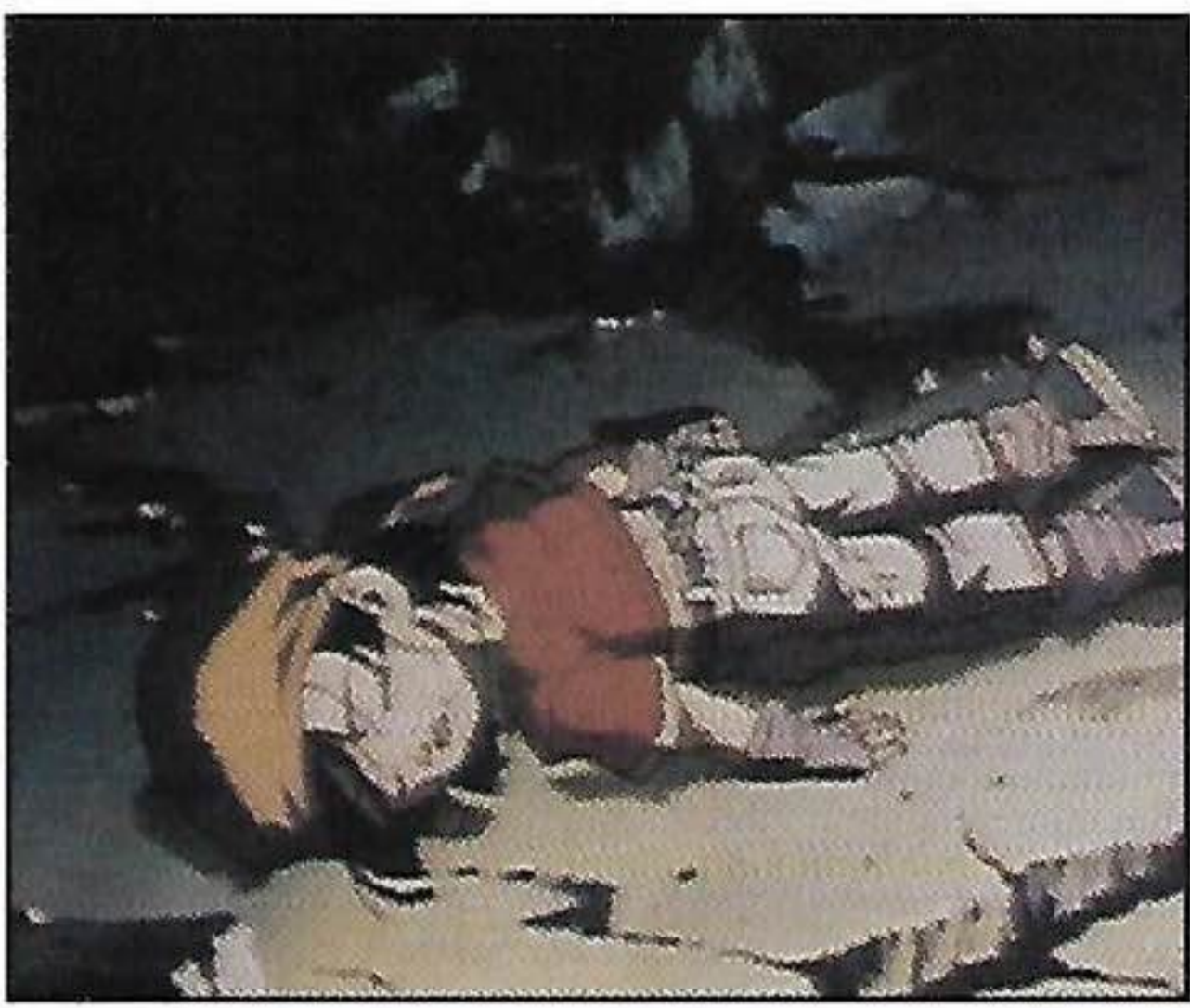


BAOUM !!



OOOH !!





NON !!



OH PARDON JE N'AVAIS PAS REMARQUÉ QU'ELLE ÉTAIT DERRIÈRE TOI !



ZZZZ !!



ZZZZ !!



ZZZZ !!

DORÉNAVANT TU NE PEUX PLUS UTILISER TES MAINS ! OH CE N'EST PAS DE CHANCE !



OOOH !!



YAAA !!



ONYVA !!



YAAA !!



BAOUM !!



BAOUM !!



AAAAH !!



TIENS !!



YAAA !!

J'EN AI PLUS QU'ASSEZ D'ENTEDRE CE RIRE DÉBILE ALORS TU VAS ME FAIRE LE PLAISIR DE TE TAIRE !



ET OUI PAS BESOIN D'AVOIR DE BRAS QUAND ON A LES PIEDS SOLIDES !



YAAA !!



YAAA !!



YAAA !!





TU NE MANQUE PAS D'AUDACE, JE NE REGRETTE PAS D'ÊTRE VENU !

TANT MIEUX !

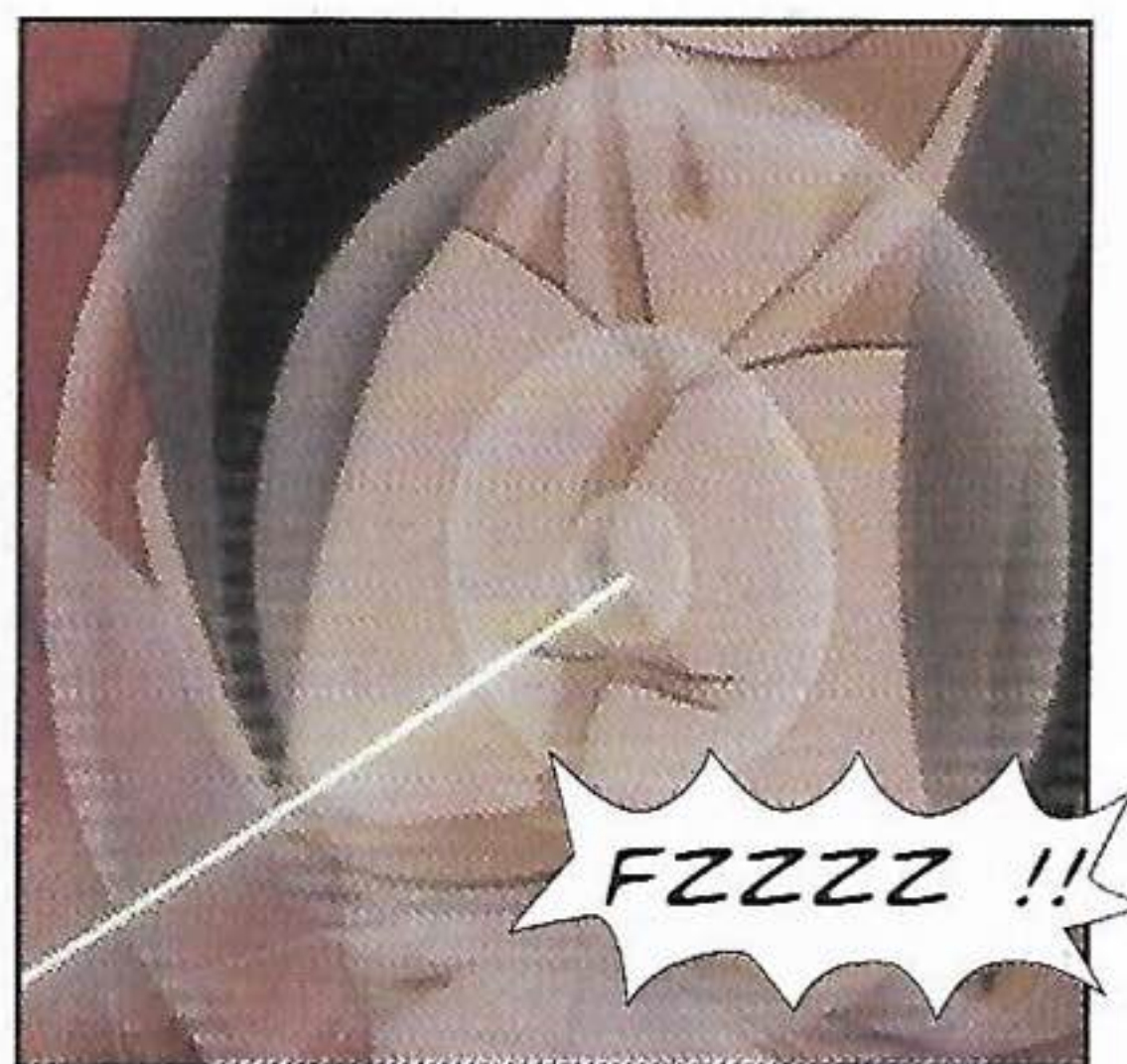
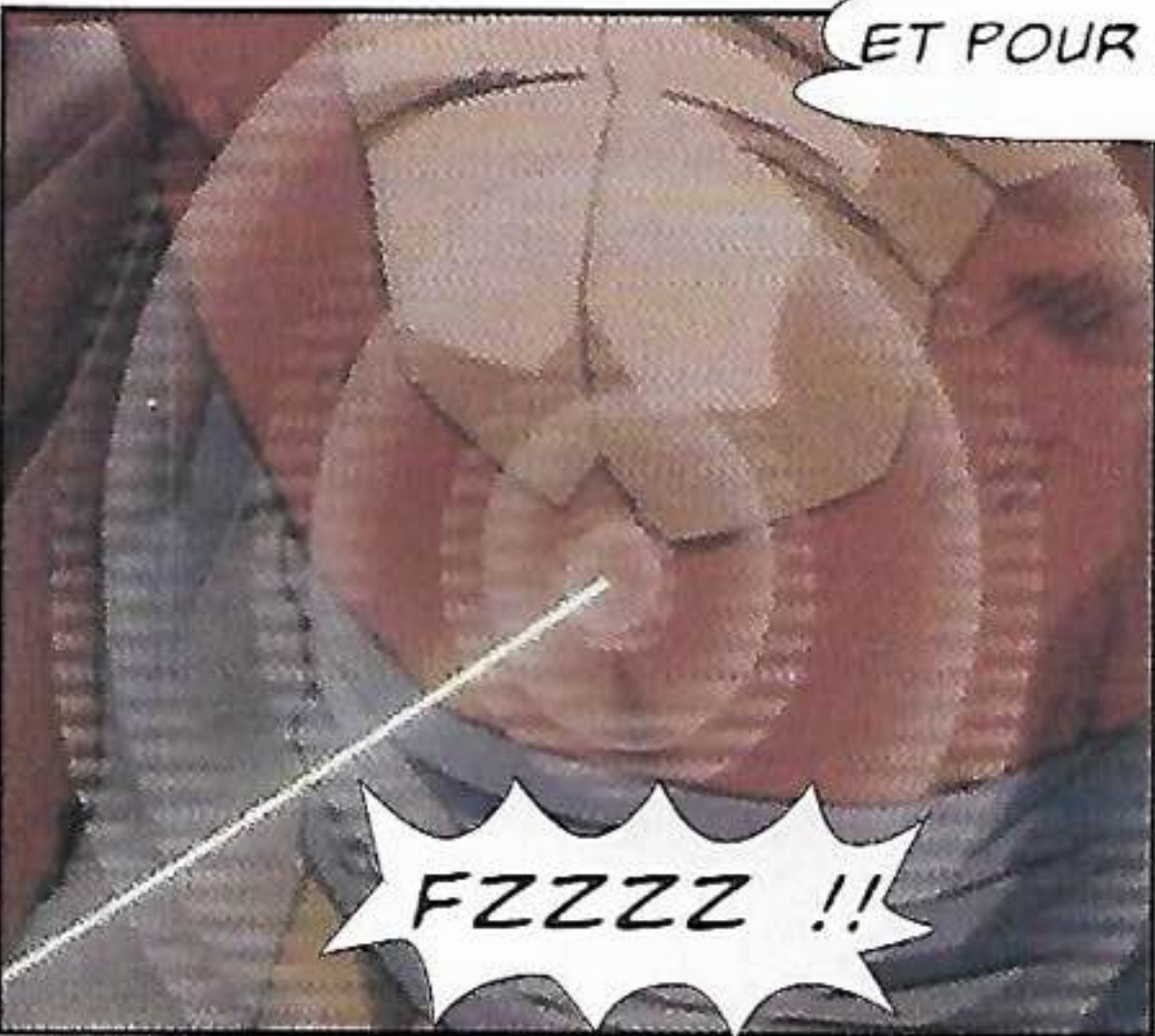
FZZZZ !!



OH C'EST FROID !

FZZZZ !!

OH VENTRE...



ET POUR FINIR LE TORSE !

FZZZZ !!

FZZZZ !!



C'EST GLACÉ ! HEIN ! ENCORE UN DERNIER DÉTAIL !



GRRR !!

TU ES BEAUCOUP MONIS BAVARD !



J'ESPÈRE SINCÈREMENT QUE TU VAS RETENIR LA LEÇON PETIT FRÈRE ! CE QUI COMPTE C'EST DE SASSURÉ DE LA VICTOIRE !



GRRR !!

QUEL DOMMAGE CE N'EST PAS DEMAIN LA VEILLE QUE JE VAIS RETROUVER UN ADVERSAIRE AVEC DE TELS POUVOIRS !



JE ME SUIS FAIT AVOIR COMME UN BLEU ! JE N'ARRIVE MÊME PLUS À BATTRE MES PAUPIÈRES !



JE VAIS TE FAIRE UNE FLEUR PETIT FRÈRE ! DONNE-LUI LE COUP DE GRACE !



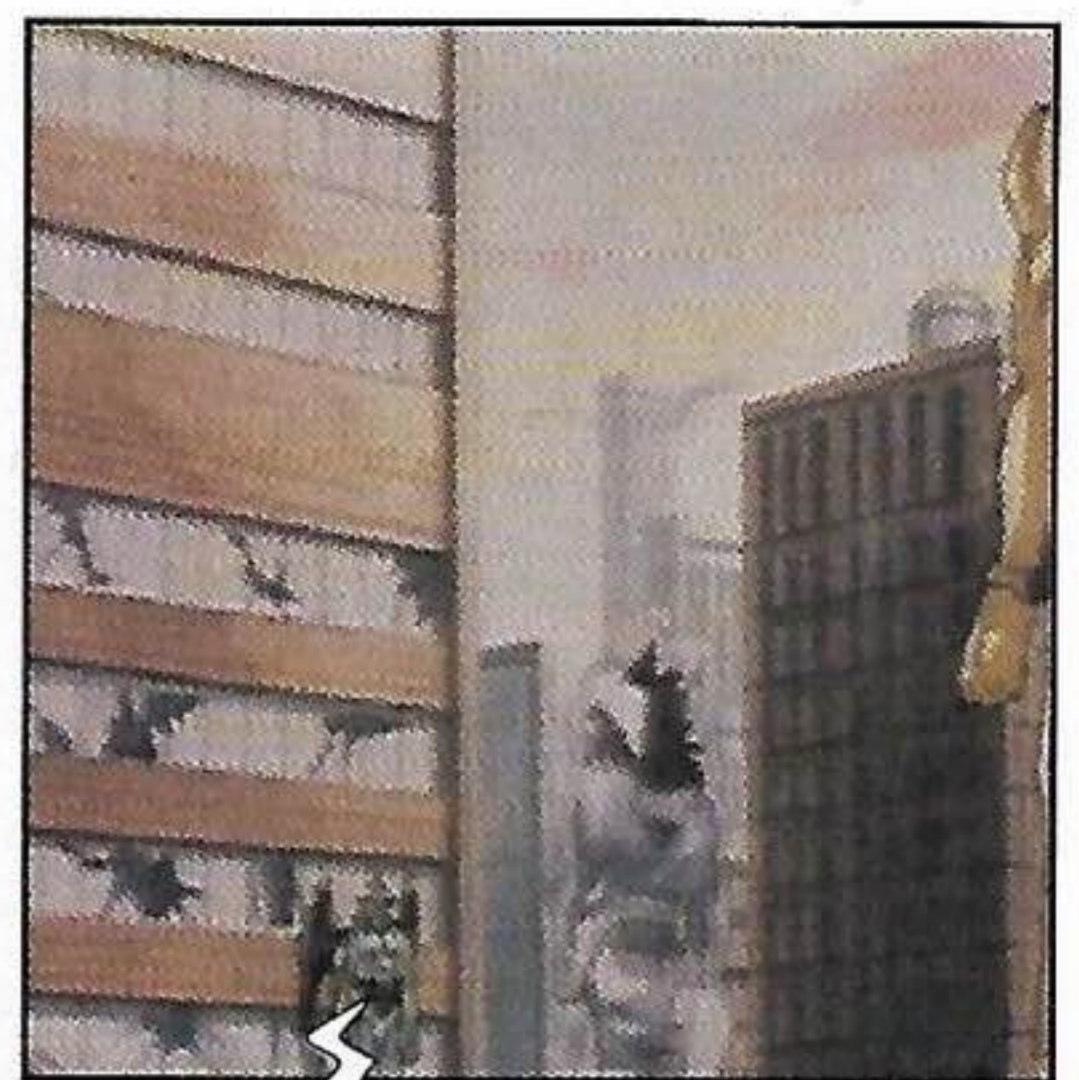
PARDON !!!



ALLONS CE N'EST PAS COMPLIQUÉ IL EST PRISONNIÉ ! JE TE L'OFFRE SUR UN PLATEAU !



LANCE UNE BOULE DE FEU ! LA GLACE SE BRISERA ET NOUS N'AURONS QU'À ALLER VOIR LE GRAND PATRON !



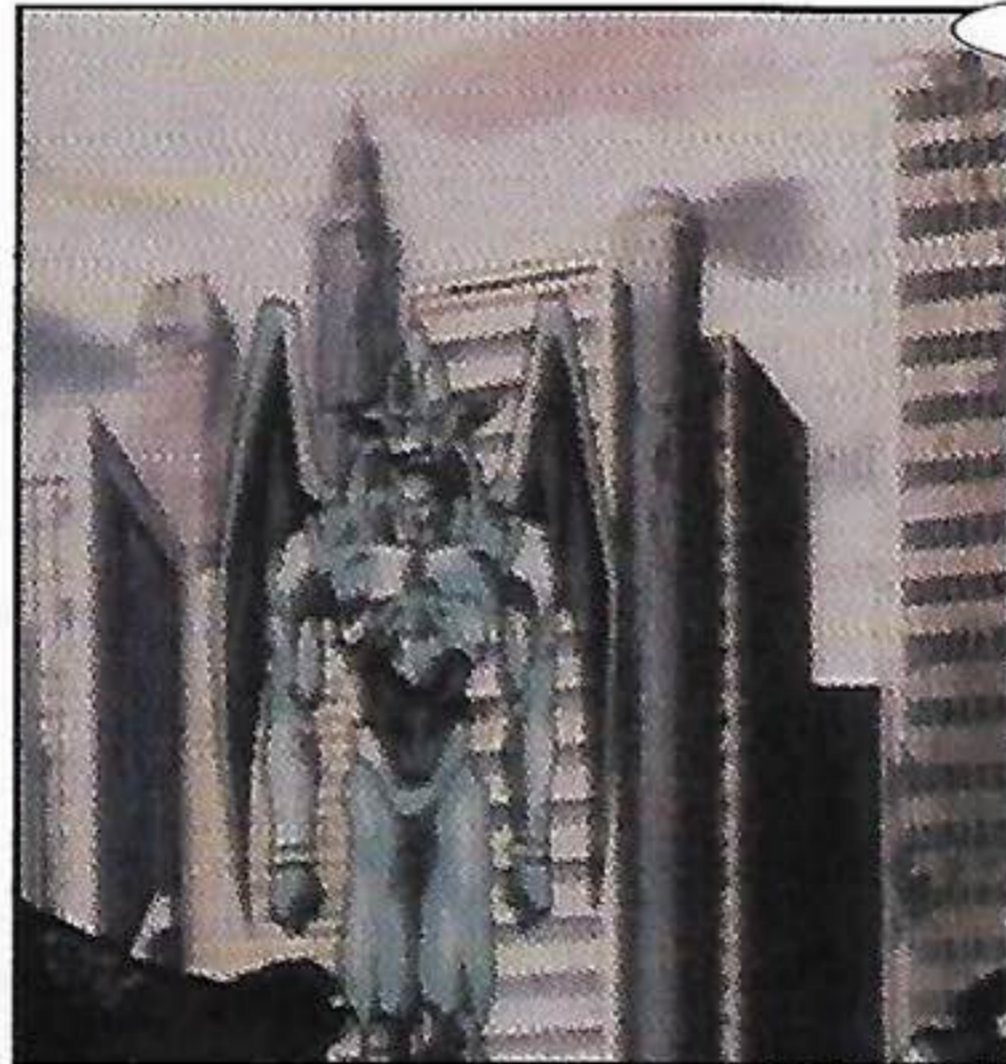
NE COMPTE PAS SUR MOI
POUR FAIRE LES BASSES
BESOGNES ! JE N'AI JAMAIS
FRAPPÉ QUELQU'UN QUI
ÉTAIT INCAPABLE DE SE
DÉFENDRE !

QU'EST-CE QUE TU ATTENDS
? VAS-Y ! ON NE VAS PAS
RESTER ICI TOUTE LA
JOURNÉE !

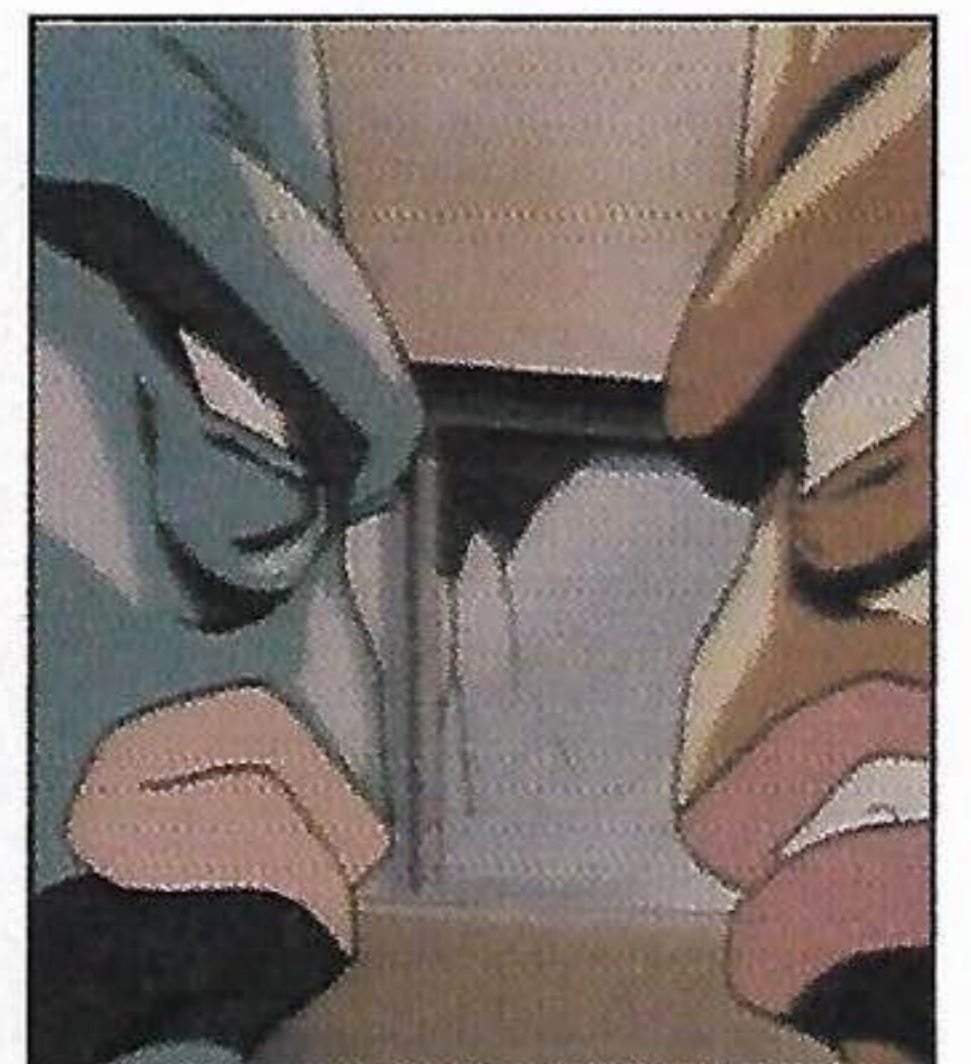


SI TU N'ÉTAIS PAS
INTERVENU JE L'AURAI
BATTU À LA LOYALE DANS
UN COMBAT RÉGULIER !

MAIS NON ! IL A FALLU QUE
TU T'EN MÊLE...



NOUS N'AVONS PAS LES
MÊMES VALEURS !



PAUVRE IMBÉCILE !!!



YAAA !!!



TU VOIS OÙ ÇA TE MÈNE !
JE T'AI DAJÀ DIT DE NE
PAS ME CONTRARIÉ !



BING !



SI TU NE VEUX PAS MOURIR ICI
IL VA FALLOIR QUE TU FASSES
TES PREUVES !



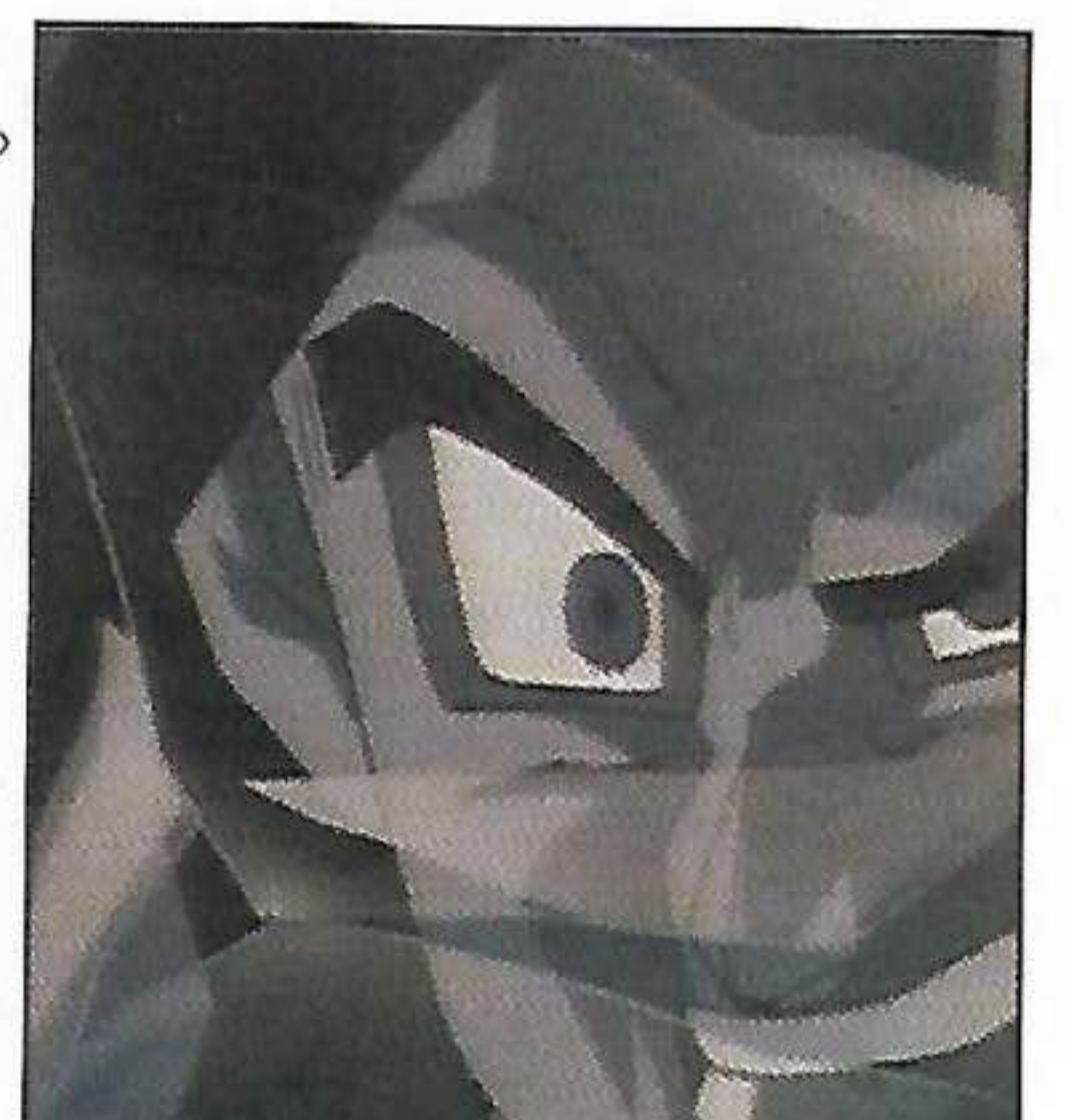
REGARDE-TOI ! J'AI
HONTE D'ÊTRE TON
FRÈRE JUMEAUX !

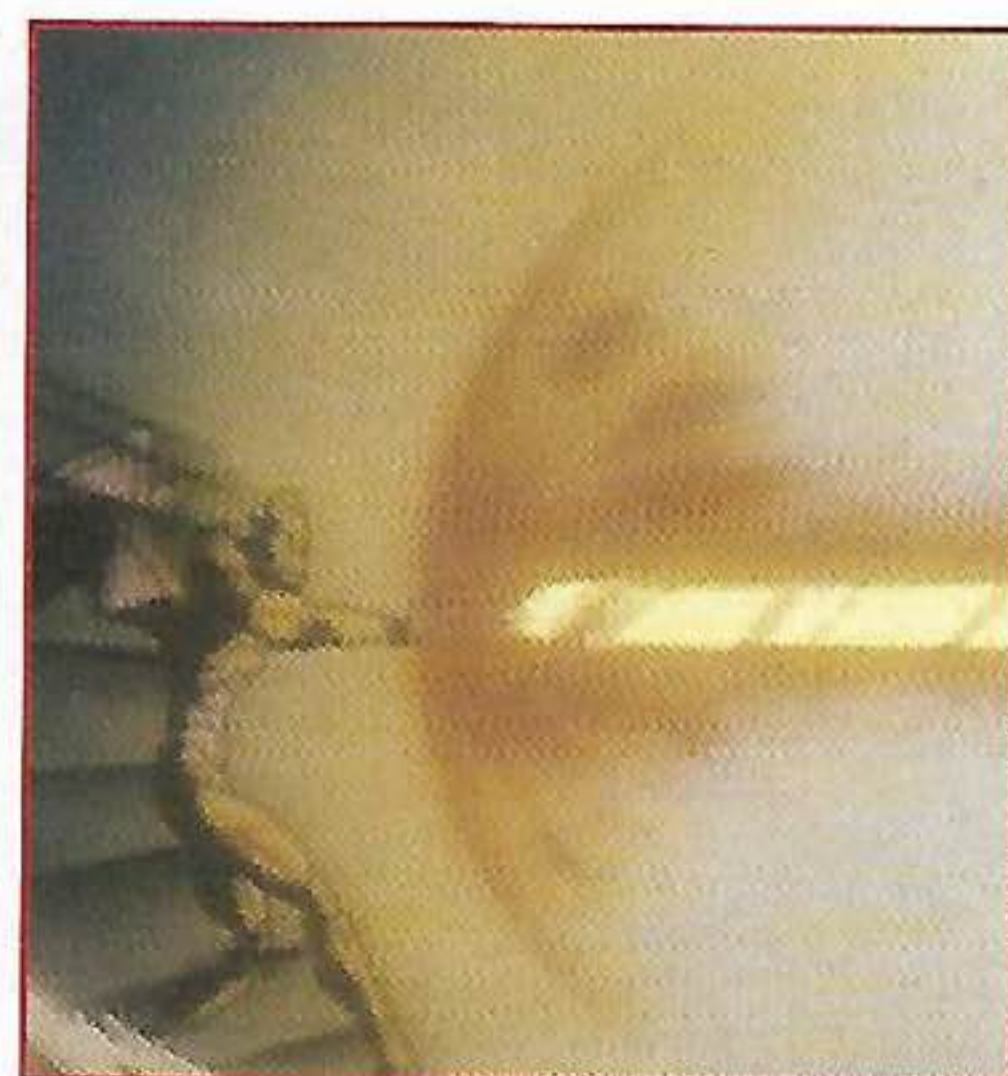
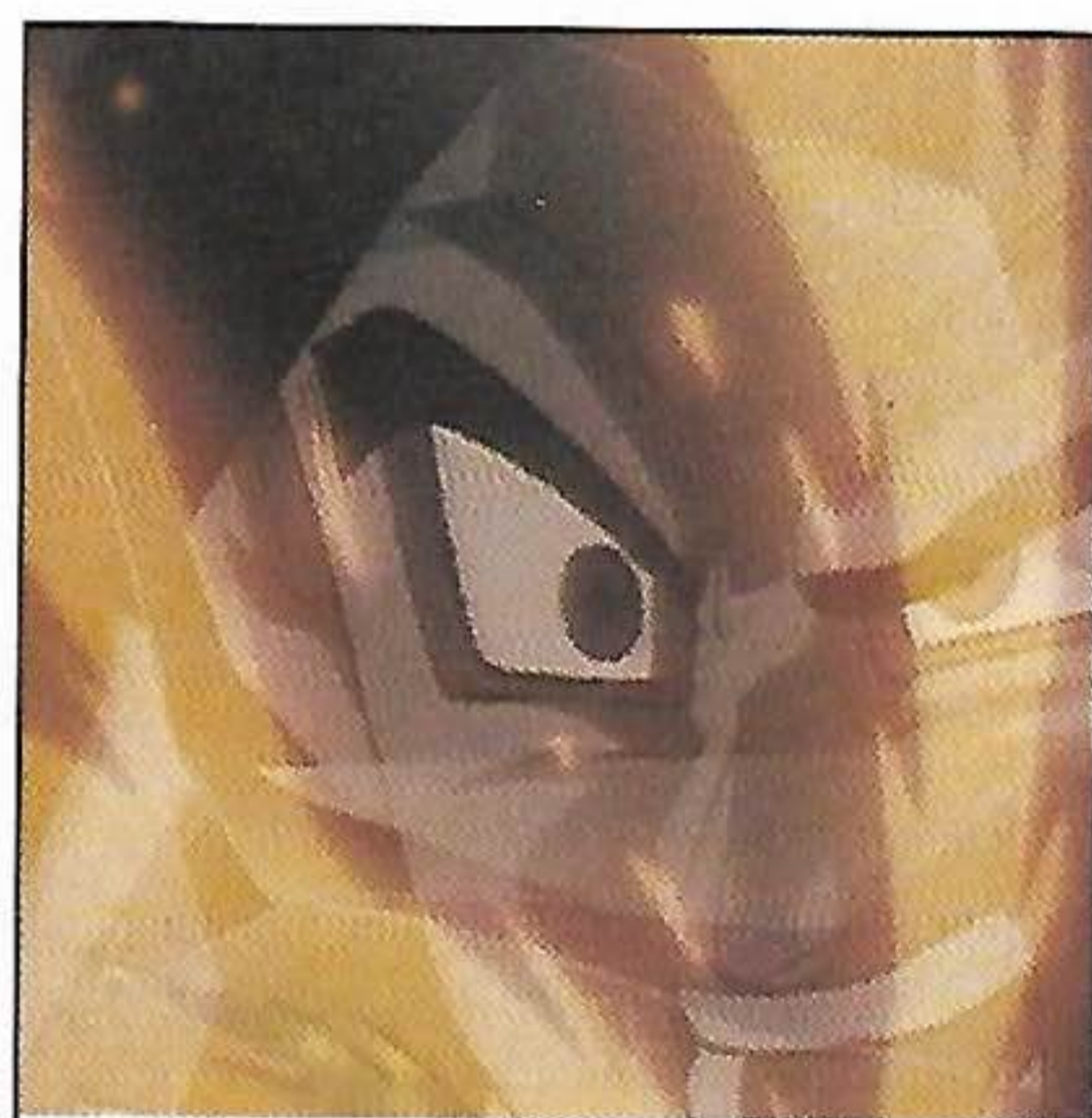


TU VAS TE CHARGER
DE SANGOKU !



DEBOUT JE T'AI
CONFIÉ UNE MISSION
IMPORTANTE !







TU ES TRÈS RAPIDE ! TU ME SURPASSE EN VITESSE MAIS PAS EN PUISSANCE !



ÇA C'EST CE QUE TU CROIS !

BON ALORS ! VAS-Y DÉPÊCHE-TOI !



YAAA !!!

FZZZZ !!!



BAOUM !!!



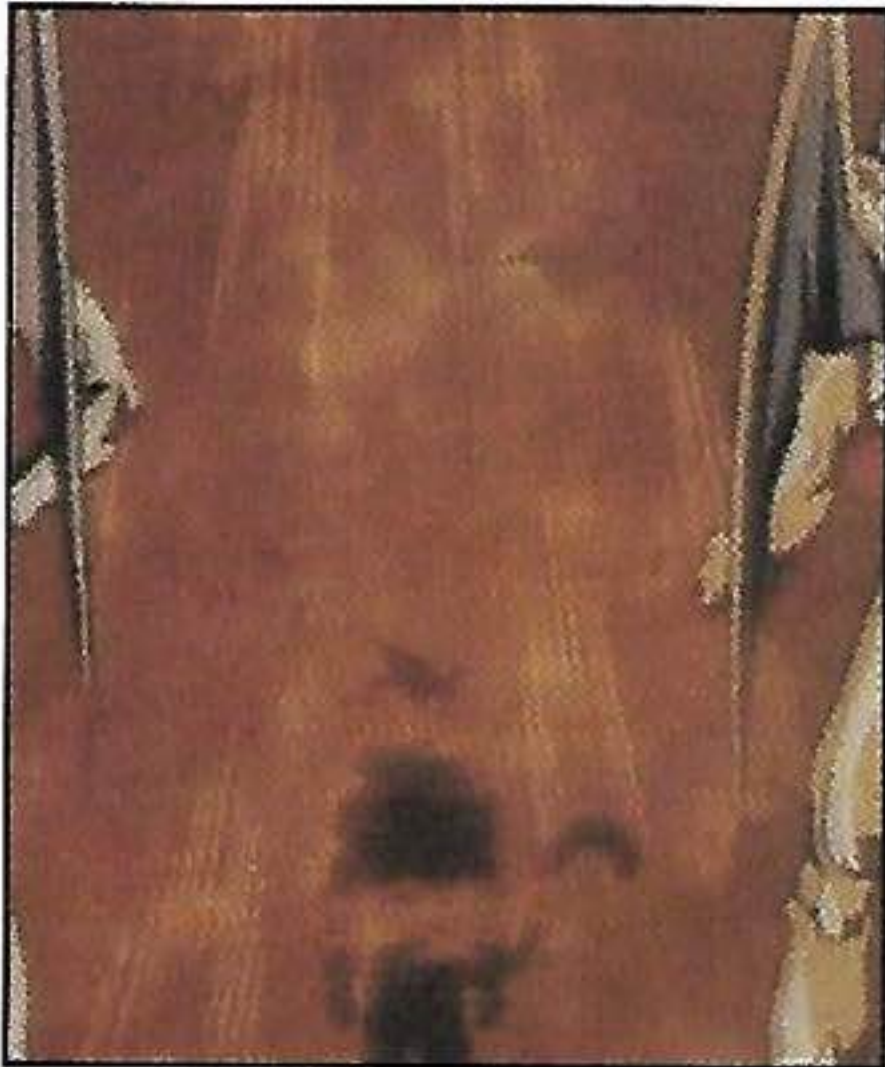
AHAHAH !



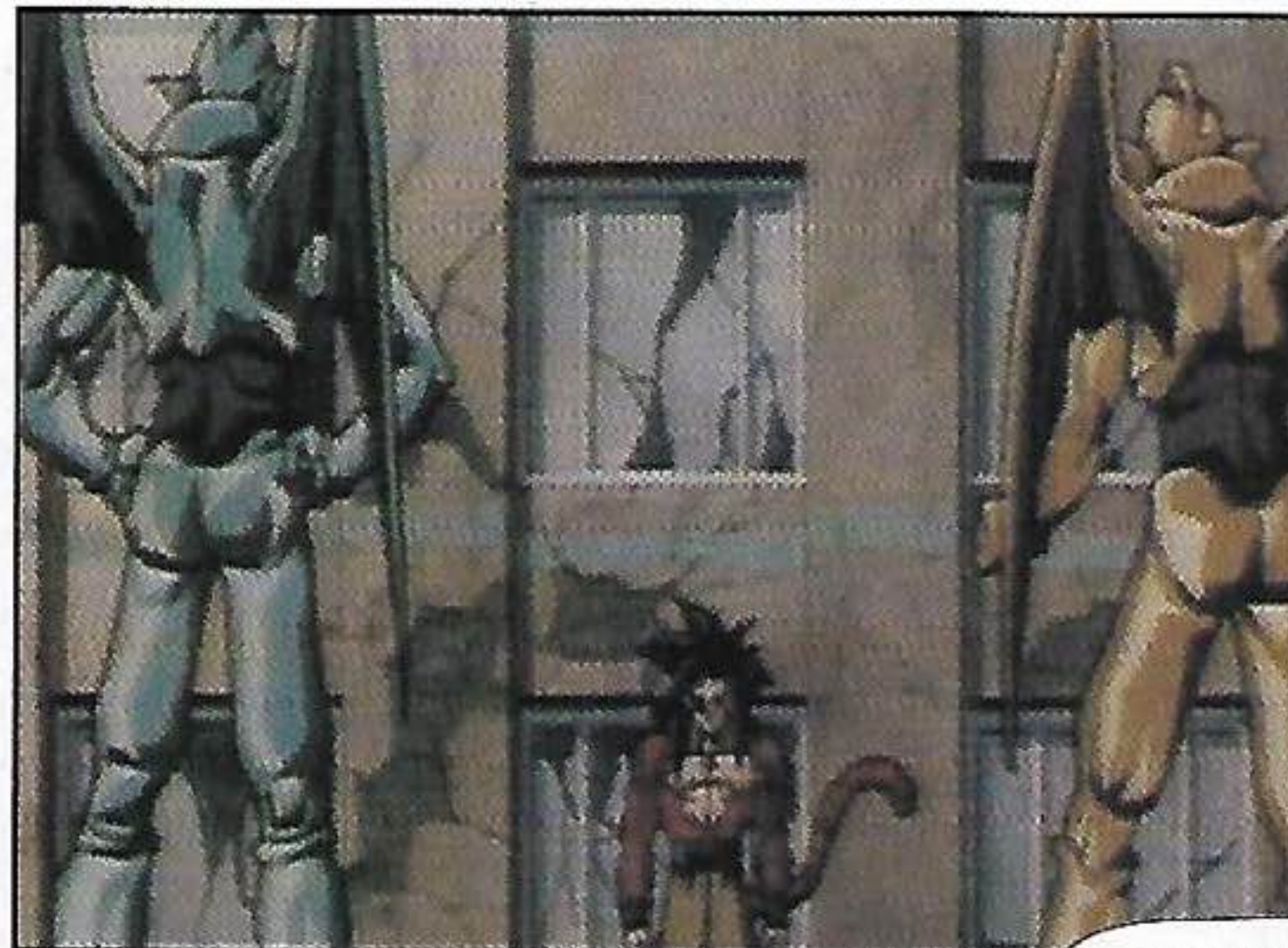
FZZZZ !!!



QUOI !!!



JE T'AVAIS
POURTANT DIT DE
L'ÉLIMINER !



OUF !!!

SUSHÉRON T'A DÉSOBÉ ! IL NE
FAUT HUMILIER UN GRAND
GUERRIER ! C'EST TOI LE LÂCHE !



JE NE VOIS VRAIMENT DE
QUOI TU PARLES !



NE TE FAIS PAS PLUS
BÊTE QUE TU NE L'AI !



JE M'OCCUPE
D'ABORD DE TON
FRÈRE...

ÇA Y EST JE SUIS PRÊT !



TU NE CROIS PAS QUE TU VAS ME METTRE AU TAPIS !



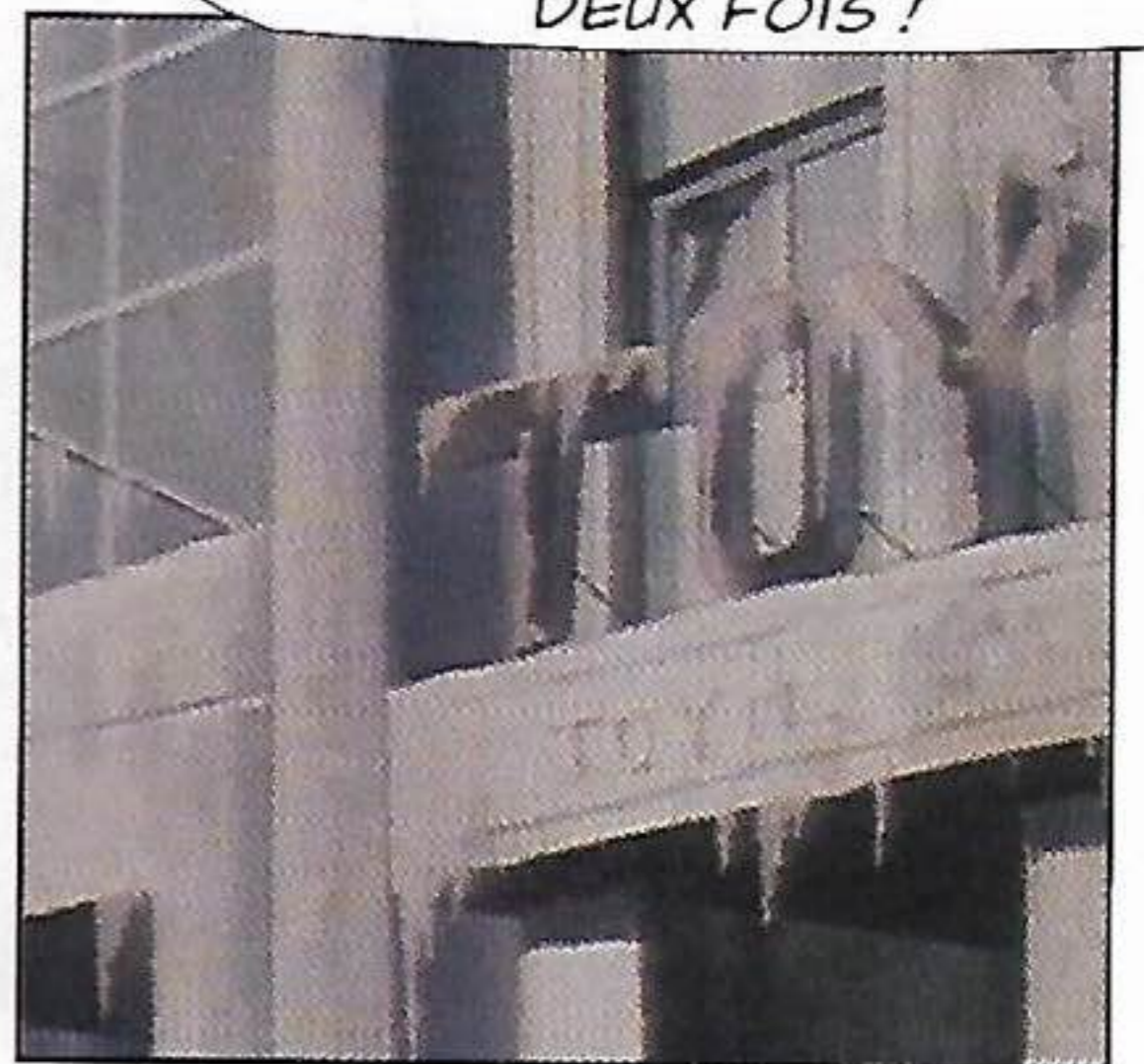
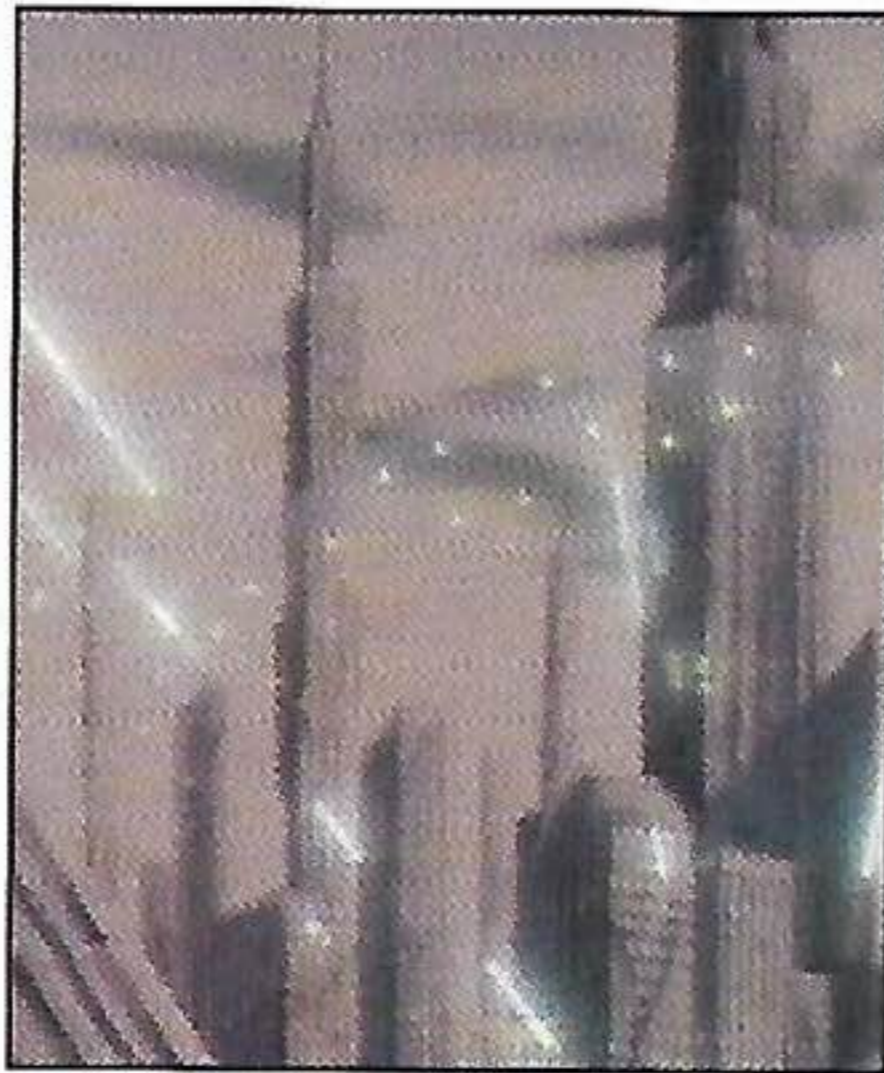
WOUAH !



JE NE SUIS PAS COMPLÈTEMENT IDIOT, JE NE ME FERAIS PAS AVOIR DEUX FOIS !



WOUAH !



SANGSHÉRON N'AURAIT PAS DU SE MOQUER DU SENS DE L'HONNEUR DE SON FRÈRE ! C'EST CE QUI VA LE PERDRE...



C'EST GLISSANT !

IL VA falloir QUE TU TROUVES AUTRE CHOSE !



Découvrez les nouveautés d'août

MANGAS

Éditions Tonkam

● **I'll Vol. 6**

Sur arrière-plan de basket lycéen et d'affrontement d'ego, I'll brosse un portrait subtil et nuancé d'une génération à la recherche de son identité. Akane Tachibana, Hitonari Hiiragi et leurs partenaires de l'équipe de Kouzu affrontent adversaires, autant que démons intérieurs, dans une œuvre d'une extraordinaire densité scénaristique et graphique, bourrée de personnages originaux et extrêmement attachants.



● **Hikaru no Go Vol. 5**

Hikaru décide de devenir professionnel du go. Mais il calcule mal les enjeux et se rend vite compte qu'il va être contraint de quitter le club de go s'il veut vraiment poursuivre sa destinée.



Éditions Kana

● **Naruto Vol. 7**

Naruto est un garçon un peu spécial. Solitaire au caractère fougueux, il n'est pas des plus appréciés dans son village. Malgré cela, il garde au fond de lui une ambition : celle de devenir un "maître Hokage", la plus haute distinction dans l'ordre des ninjas, et ainsi obtenir la reconnaissance de ses pairs. Mais cela ne sera pas de tout repos... Suivez l'éternel farceur dans sa quête du secret de sa naissance et la réalisation de son ambition !



● **Shaman King Vol. 16**

Alors qu'ils traversent un cimetière pour prendre un raccourci, le jeune lycéen Manta Oyamada découvre qu'il a la faculté de voir et d'entendre les fantômes qui n'ont pas encore rejoint l'au-delà. Les aptitudes de Yoh lui permettent de communiquer avec les esprits et de les aider, lorsqu'ils en ont besoin : en leur prêtant son enveloppe charnelle, il acquiert leurs pouvoirs et leur offre parfois la possibilité d'accomplir un acte dont la mort les a privés.



Éditions Pika

● **Medarot 2 Vol. 2**

Un nouveau héros, Ikki, avec un nouveau Métabee, Médarot bien plus puissant que dans la première série, mais toujours un même objectif : poursuivre les roborobers dont le seul but est de prendre le pouvoir sur la planète, en s'emparant des médaillons. Pleine d'humour et avec un style graphique très original, Médarot 2 fait défiler de nombreux personnages extravagants.



Éditions J'ai lu

● **Captain Tsubasa World Youth Vol. 9**

Le premier volume de Captain Tsubasa World Youth peut être considéré comme le trente-huitième épisode de la première série qui en comprenait trente-sept. Tsubasa et les autres personnages ont grandi et sont devenus presque des hommes. Ils se défient maintenant, sur la scène internationale.

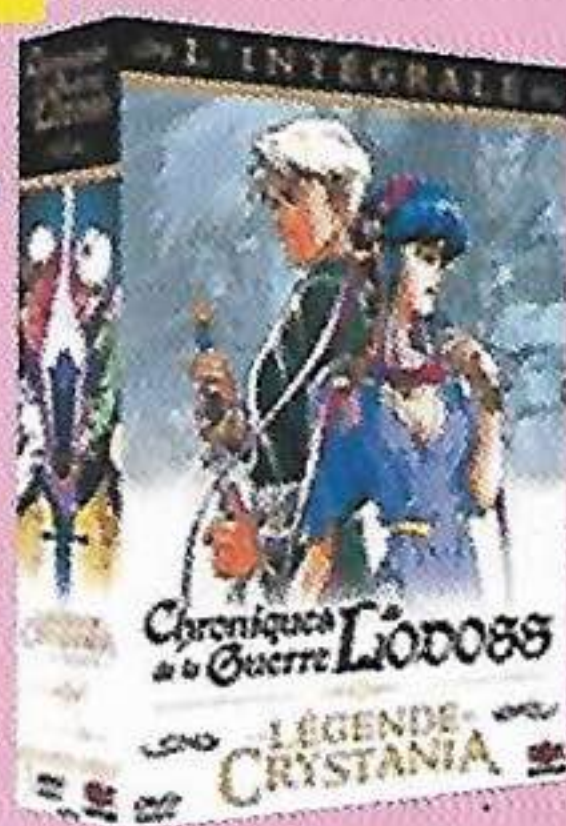


DVD

● **Lodoss : La Légende de Crystania - L'Intégrale**

Box de 3 DVD

Après la guerre de Lodoss, Ashram et Pirotess débarquent sur Crystania, l'île interdite des dieux. Pour pouvoir passer, Ashram se sacrifie en offrant son corps au dieu maléfique Barbas. Aidé par un jeune prince de l'île, Redon, Pirotess parvint à vaincre Barbas, mais Ashram y laissa la vie...



● **Evangélicon - Fin de la série !**

Vol. 6 Épisodes 23 à 26

L'an 2015. Le monde est alors sous un choc d'importance, le "Second Impact". Celui-ci serait défini comme apocalyptique et le bilan est catastrophique à l'aube du troisième millénaire. Shinji, jeune garçon de 14 ans, est accueilli dans les installations de l'organisation Nerv, nouvelle capitale nippone, où travaille son père, Gendô Ikari. Le Geofront, énorme espace souterrain, cache de nouvelles armes, les titanesques cyborgs "Évangélicon", au repos à travers un sommeil léthargique.



● **Escaflowne Vol. 3 Épisodes 11 à 15.**

Hitomi est une jeune lycéenne de 14 ans. Son passe-temps favori consiste à rechercher son avenir dans les cartes, à travers le tarot. Mais depuis quelques jours, des rêves étranges viennent perturber son sommeil. Des cauchemars en fait, où des armures géantes s'affrontent, où des villes entières sont dévorées par les flammes d'une guerre naissante. Alors qu'elle participe à un entraînement de gymnastique, Hitomi a une vision. Une vision qui s'achève par l'apparition d'un très jeune guerrier, épée à la main...



Ce mois-ci nous vous présentons un nouvel épisode des Chevaliers du Zodiaque Hadès. Saga et ses deux chevaliers rebelles à la solde d'Hadès étaient dans la maison des Gémeaux. Ils se sont retrouvés face à Kanon, le frère de Saga. Ayant réussi à vaincre son illusion, ils se dirigent maintenant vers la maison du Cancer.

Si vous avez manqué le début

Peu après la bataille contre Poséidon, le sanctuaire sur lequel veille Saori Kido (la réincarnation d'Athéna) coule des jours paisibles. Jusqu'au soir maudit où des ombres se faufilent dans le sanctuaire ! Un nouveau dieu a décidé de détruire la Terre. Et pour y arriver, il faut bien tuer le meilleur rempart de l'Humanité. Ce dieu, responsable de la possession démoniaque de Saga, c'est le dieu de l'outre-tombe, celui des Enfers, Hadès. Et le meilleur moyen qu'il a trouvé pour plonger le monde dans les ténèbres, c'est de faire durer éternellement une éclipse en profitant de l'alignement de toutes les planètes du système solaire. Seulement, il lui faut empêcher l'intervention inopinée d'Athéna, et il envoie pour cela ses Spectres lui couper la tête. Malheureusement, ce diable n'en est pas à sa première tentative. Il y a plusieurs siècles déjà, Athéna a réussi à gagner la Guerre Sainte et à emprisonner tous

les Spectres dans une tour, gardée sans relâche par le chevalier d'or de la Balance. Mais le temps efface tout, même les sceaux divins. Les Spectres sont libérés et une nouvelle guerre, la dernière, va commencer ! Les éléments marquants de cette épopée, c'est bien sûr la résurrection des chevaliers d'or, morts lors de la bataille du Sanctuaire. Dans cette première partie de l'histoire, ces chevaliers revenus d'entre les morts sont les alliés des Spectres et doivent donc tuer Athéna. Fort heureusement, les chevaliers survivants ne comptent pas les laisser faire et doivent à la fois faire face à leurs anciens compagnons d'armes et aux Spectres. C'est donc une lutte fratricide que se livrent les chevaliers d'or, l'enjeu étant la survie, ou la mort, d'Athéna. Saga, Camus, Shura, Aphrodite et Masque de Mort tenteront de terrasser Mu, Milo, Aiola, Shaka... La lutte sera âpre !

Du côté des chevaliers d'or renégats...

Saga, Shura et Camus sortent de la maison des Gémeaux et se dirigent à toute vitesse vers la maison du Cancer. Mais, à mesure qu'ils s'en approchent, ils ressentent un cosmos très puissant. Ils entrent néanmoins dans la demeure de Masque de mort... pour se retrouver directement devant le gouffre de l'enfer ! Étant donné que Masque de mort - le chevalier du Cancer - a un pouvoir basé sur ce gouffre, les trois chevaliers pensent tout d'abord qu'il s'agit d'une ouverture laissée par le chevalier avant sa mort. Mais Saga comprend très vite qu'il s'agit d'une illusion très puissante. Aussi, afin de déchirer le voile de cette supercherie, Saga lance-t-il une attaque très puissante : la Galaxy Explosion.

...et de ces entêtés de chevaliers de bronze

Shiryu de son côté arrive enfin au Sanctuaire. Mais c'est pour mieux se faire attaquer par Ikky, le chevalier du Phénix. Bien entendu, le Dragon ne comprend pas pourquoi son frère d'armes souhaite lui faire rebrousser chemin. Aussi le Phénix lui explique-t-il les véritables raisons du combat. La guerre pour laquelle les chevaliers d'or se sont préparés, la nouvelle Guerre Sainte, vient de commencer. Dans ce conflit, il n'y a pas de place pour eux, simples chevaliers de bronze. Ils ne peuvent en être que les spectateurs... Incrédule et obstiné, Shiryu refuse de laisser les choses se dérouler sans intervenir. Il attaque Ikky pour se libérer le passage, mais le Phénix est l'un des chevaliers les plus puissants. Il évite donc son attaque sans difficulté. Face à cette abnégation, Ikky se résigne à laisser Shiryu continuer sa route. Il sait que les chevaliers de bronze ne renoncent jamais. Il sait aussi que Seiyar a besoin d'aide et c'est donc tout naturellement qu'il en informe le chevalier du Dragon : dans l'arène, il pourra retrouver quelqu'un d'aussi stupide que lui et en proie à de graves difficultés... À ce moment, deux des flammes de l'horloge du Sanctuaire se sont éteintes et celle du Gémeaux commence à vaciller. Cela fait trois heures que la bataille a commencé.



LES PROVISOIRES

L'espoir des chevaliers d'or

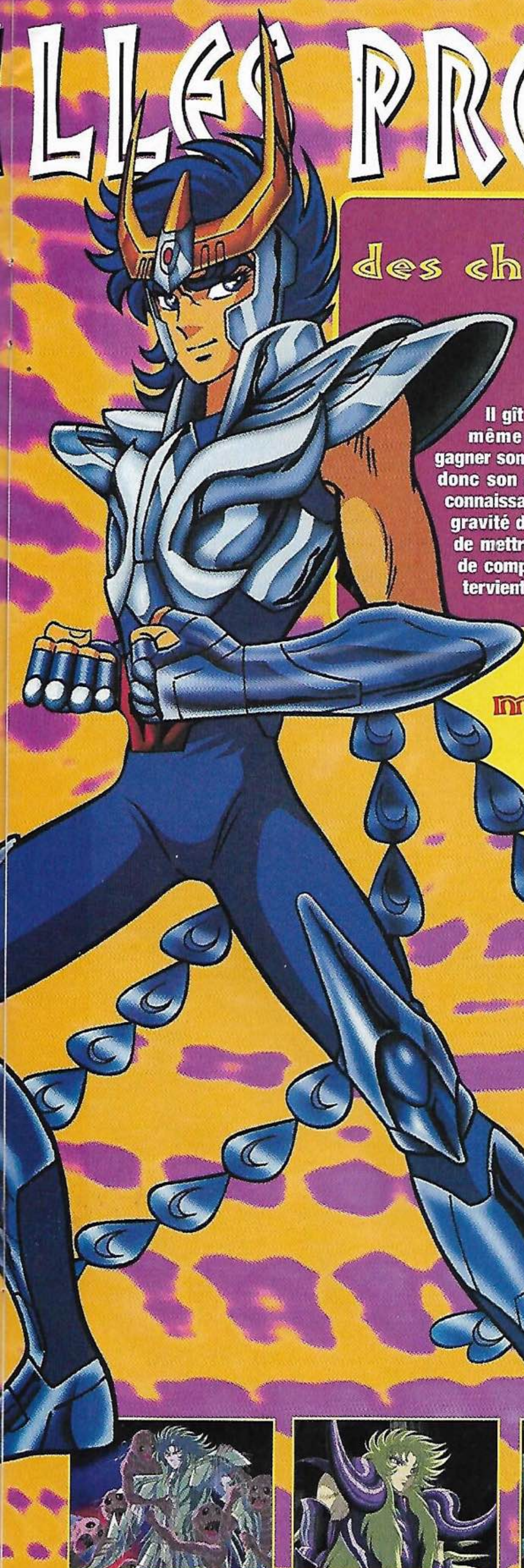
De son côté, Shiryu réussit finalement à retrouver Seiyar. Il gît dans le Colisée, à l'endroit même où il s'était battu pour gagner son armure ! Le Dragon soigne donc son ami et l'aide à reprendre connaissance. Puis, comprenant la gravité de la situation, ils décident de mettre fin à tout cela et surtout de comprendre pourquoi Ikky n'intervient pas, alors qu'il est aussi fort qu'un chevalier d'or.

Dans la maison du Cancer

Saga, Shura et Camus comprennent qu'ils sont toujours dans une illusion. Mais l'attaque de Saga n'a servi à rien. Quelqu'un se joue d'eux et les fait tourner en rond dans la maison du Cancer. Tout à coup, une grande lumière apparaît. Persuadés qu'il s'agit de la sortie, Shura et Camus se précipitent vers elle. Mais Saga les arrête et leur interdit d'aller vers elle : cette lumière n'est pas la sortie, mais la lumière de Bouddha, créée par Shaka le chevalier de la Vierge. Saga sait aussi que la Vierge est de très loin le plus puissant de tous les chevaliers et qu'il n'utilise généralement qu'une faible partie de sa puissance. Il lui faut donc frapper vite et bien. Sans plus attendre, Saga exécute sa plus puissante attaque en direction du plafond de la maison du Cancer. Le rayon d'énergie traverse le ciel et atteint de plein fouet la maison de la Vierge qui vole en éclats. Au milieu des décombres, assis dans la position du Lotus, Shaka s'apprête à livrer sa dernière bataille. Il sait que sa fin est proche. Mais l'heure de faire ce pour quoi il est venu au monde est arrivée. Il commence alors à déployer son pouvoir, afin d'utiliser toute sa puissance et de détruire les chevaliers renégats. De leur côté, Saga, Shura et Camus sont conscients que la puissance de Shaka les surpasse tous trois et que cette bataille risque fort d'être aussi la dernière pour eux...

Les vétérans de la Guerre Sainte

Shion, l'ancien chevalier du Bélier est de nouveau réuni avec Dokko, l'ancien chevalier de la Balance. Les deux seuls survivants de la première Guerre Sainte sont cette fois ennemis, car Shion s'est rangé du côté d'Hadès. Mais, plutôt que de se lancer directement dans le combat, ils préfèrent suivre par télépathie la progression des trois chevaliers rebelles, Saga, Shura et Camus. Shion ne comprend pas pourquoi les trois renégats ne sont toujours pas sortis de la maison du Cancer. Dokko lui explique alors, qu'ils sont prisonniers de la bouche des enfers, avant de rajouter : "À la fin de la dernière Guerre Sainte, parmi tous les Chevaliers qui se sont battus aux côtés d'Athéna, nous étions les deux seuls survivants. Cette nouvelle guerre sera encore plus longue et destructrice. Pas un seul des chevaliers d'or n'y survivra."



Ces amours de minuscules

MICROBABIES

prêts à jouer, téter, chantonner...



Prêts aussi à pleurer, avant de s'endormir, ils sont archi-craquants, ces 6 poupons de 6 cm assis (ils ne marchent pas encore). Ils sont prêts à chanter dès qu'on claque des doigts, à danser des gambettes sur une musiquette, à chantonner une berceuse les yeux fermés, pour mieux s'endormir, si on les couche dans leur lit-parc... Ils sont tout pareil à des bébés : les gazouillis et gloussements, les rires et roucoulements, les bruits de succion et le "ha" de satisfaction à la fin de la tétée, les deux chansons de leur répertoire (commun), plus la berceuse qu'ils susurrent en s'endormant, et les pleurs quand ils ont un gros chagrin, parce qu'ils veulent jouer, boire, chanter...

On lui appuie sur la tête, il ouvre les yeux, prêt à jouer. À chanter aussi : tapez 5 fois dans vos mains, pour 30 secondes d'À vous dirai-je, maman ! Et si vous asseyez plusieurs MicroBabies en rond, ils chantent en chœur.



CHACUN AVEC SON LIT-PARC À BARRIÈRE DE SÉCURITÉ ET SON BIBERON

TOMY

Dream Energy

Prix moyen conseillé : 13 €
(le Bébé, ses 2 piles LR44, son lit et son biberon). Disponible en magasins spécialisés et grandes surfaces.

multimédia

Toutes les nouveautés

Eye Toy : Play

Ce jeu est l'événement de la rentrée. Cette grosse boîte contient une petite caméra que vous placez au-dessus de la télé. Une fois que vous l'aurez branchée à la PS2, vous vous verrez dans l'écran de votre téléviseur. Vous pourrez choisir entre douze mini-jeux. Ils sont divers et cela va du combat de ninja à la compétition de danse, en passant par le nettoyage des vitres. Eye Toy est un jeu interactif dont vous êtes la manette. Tous les gestes que vous ferez devant la caméra seront compris par la console et répercutés à l'écran. Si un petit ninja vous

attaque par la gauche, bougez alors le bras et il sera éjecté.

Pour PlayStation 2.



Tomb Raider L'Ange des ténèbres

Une série de meurtres macabres met Lara aux prises avec un Alchimiste surgi du passé et une mystérieuse alliance de puissants personnages. Accusée du meurtre de son ancien mentor, Von Croy, elle devient une fugitive. La police aux trousses, elle se lance à la poursuite de l'Alchimiste. Pour la première fois dans un jeu Tomb Raider, Lara est capable de parler à d'autres personnages. Profitez-en pour incarner Lara de façon plus directe et plus fluide, grâce à un tout nouveau système de combat et découvrez différents niveaux de maniabilité dans des combats à mains nues, des attaques furtives... Avec également un nouveau personnage jouable, Kurtis Trent.

Pour PlayStation 2.

Dragon Ball Z L'héritage de Goku 2

L'histoire s'étalera cette fois de l'arrivée de Trunks aux Cell Games, soit grosso modo la période des cyborgs. Le jeu commence en s'appuyant sur la courte histoire parue dans le volume 33 titrée Trunks The Story. Son Gohan se fait assassiner par les cyborgs C17 et C18 et Trunks n'a

alors d'autre recours que de partir dans le passé pour



changer le cours de l'histoire. Si vous ne dirigez que Son Gohan au tout début du jeu, la possibilité de prendre le contrôle d'autres personnages s'offrirait très vite à vous. Et cette fois, on ne se moque pas de nous, puisque vous pourrez combattre avec Piccolo, Trunks, Vegeta et Goku, chacun ayant un niveau de puissance totalement différent et des attaques spécifiques.

Pour Game Boy Advance.

Advance Wars 2 Blak Hole Rising

L'ennemi numéro un de l'armée des Orange Star, l'armée Black Hole, n'a pas dit son dernier mot. Leur leader a pris la ferme résolution d'établir une nouvelle base d'opérations et de conquérir Cosmo Land. Une nouvelle série de conflits opposant les officiers 'CO' de chaque camp se prépare, et la victoire passera nécessairement par l'alliance entre toutes les armées de Cosmo Land. À noter que la campagne solo débute de façon très progressive en vous rappelant la manière d'utiliser chaque unité.

Pour Game Boy Advance.



The King Of Fighters Ex 2 Howling Blood

The King Of Fighters EX 2 : Howling Blood, c'est avant tout des personnages avec un charisme indéniable et des affrontements par équipe où les associations de combattants sont synonymes de coups pour le moins ravageurs. Pour cet épisode, pas moins de 21 personnages, dont 3 nouveaux, sont présents. Les combattants sont répartis dans 7 équipes, chacune étant rattachée soit à un style de combat, soit composée suivant des liens unissant les différents membres. Pour les modes de jeu, outre l'histoire qui fera traverser une équipe de 3 personnages au travers de plusieurs stages jusqu'au boss final, on trouve le Team Challenge et le Player Challenge, tous deux se jouant à deux joueurs pour peu que vous ayez deux cartouches de jeu.

Pour Game Boy Advance.



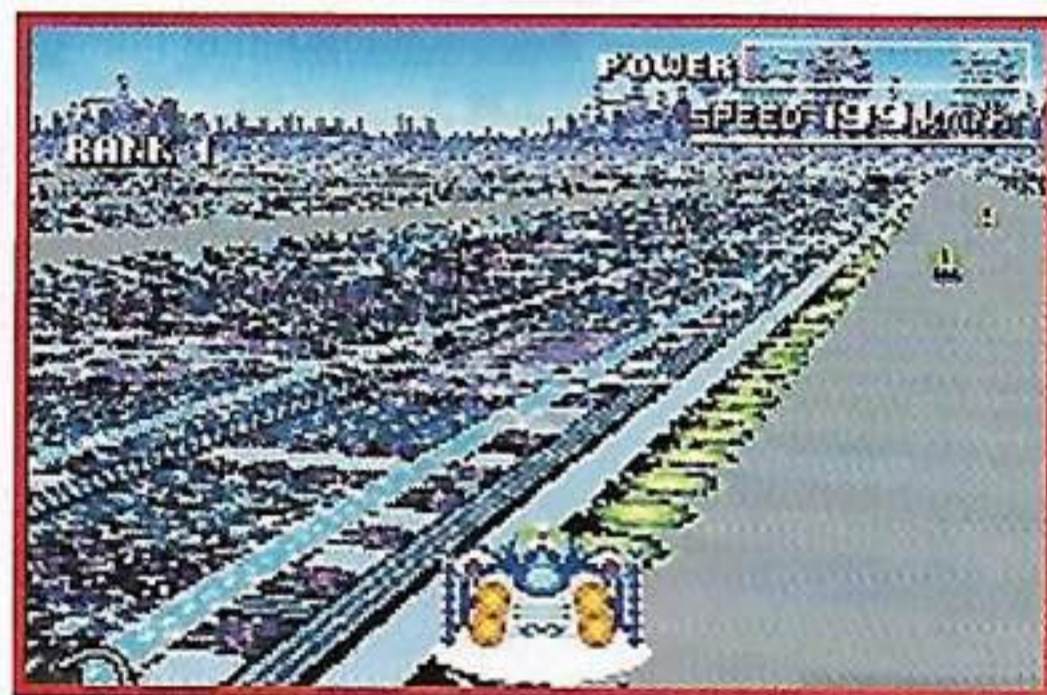


APRÈS UN TRÈS BON (MAIS UN PEU COURT) WARIO LAND 4 SUR GBA, NINTENDO REVIENT AVEC UN WARIO WARE SURPRENANT. LOIN DES JEUX DE PLATES-FORMES CLASSIQUES, IL PROPOSE UN CONCEPT ASSEZ NOVATEUR QUI RISQUE BIEN DE FAIRE DES ADEPTES, AUPRÈS DES JOUEURS EN MAL DE RÉELLES NOUVEAUTÉS. ALORS QUE LE TITRE CONTINUE À SQUATTER LA TÊTE DES CHARTS DE VENTE DANS SON JAPON NATAL, VOICI UN BON GROS PLAN SUR CE DRÔLE DE PHÉNOMÈNE QU'EST WARIO WARE.

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

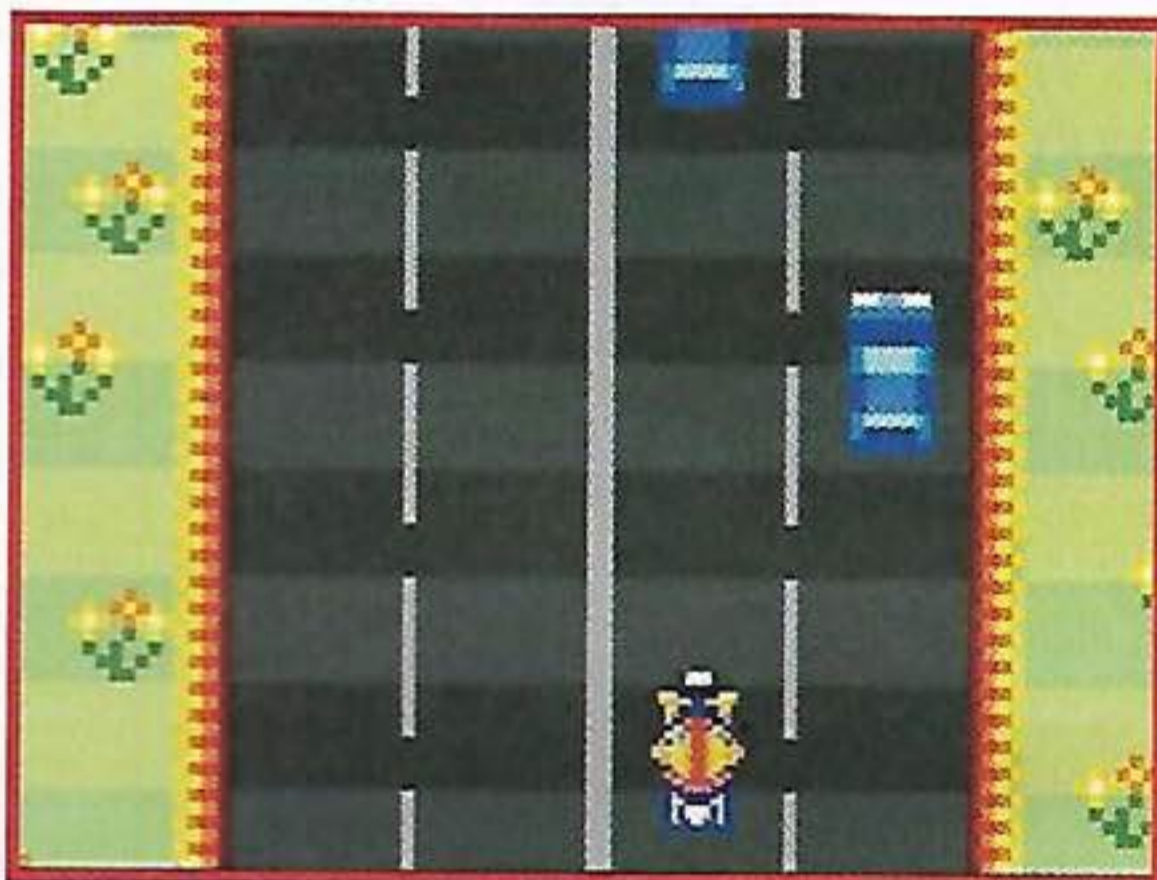
→ Basique à souhait, le scénario du jeu nous situe dans Diamant Ville, le fief de Wario qui y a monté sa propre boîte de jeux vidéo, afin de pouvoir enfin gagner sa vie honnêtement. Le rôle du joueur sera de tester la difficulté d'une myriade de mini-jeux pour le compte de l'affreux bonhomme et de ses associés qui sont heureusement un peu plus drôles et souriants. Chaque personnage nous proposera ainsi une série d'épreuves à enchaîner à toute vitesse sans trop qu'on ait le temps de comprendre ce qui se passe vraiment avec un boss de fin, en guise de cerise sur le gâteau. Ici, tout repose donc sur la vitesse de réaction et les réflexes du joueur qui seront placés à chaque fois dans une situation de jeu différente. On devra donc se débrouiller en l'espace de 5 secondes chrono (et encore moins au fil des niveaux) pour comprendre,

analyser exactement ce qu'il faut faire pour réussir avant de réagir en conséquence. Ça n'en a pas l'air comme ça, mais 5 secondes, c'est court et trouver à coup sûr quoi faire dans chacun des 200 jeux proposés n'est certainement pas à la portée du premier venu. Écraser deux champignons dans Mario, renvoyer la balle d'un lanceur au base-ball, écraser Mother Brain à coups de missiles dans Metroid ou encore éviter des voitures sur l'autoroute dans un jeu graphiquement digne de l'Atari 2600... les jeux sont



(presque) tous différents dans leur concept et on pourra d'ailleurs en débloquer une bonne série en réalisant par la suite, de meilleurs scores. Très simple d'accès donc (on ne se sert que de la croix et/ou d'un seul bouton), le titre n'en

reste pas moins difficile, lorsqu'on débute et si on s'amuse heureusement très vite, on perdra aussi assez souvent, lors des toutes premières parties. Il faudra donc naturellement un peu de temps pour se familiariser à ce système de jeu, peu commun, ainsi qu'aux gameplay spécifiques de chacun des très nombreuses mini-épreuves.



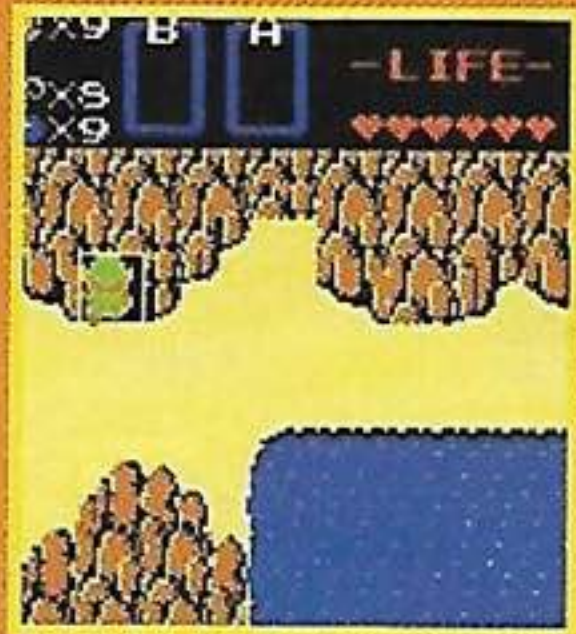
Le choix D. MANGAS

Le plaisir de la découverte est omniprésent et pousse le joueur à aller toujours de l'avant, ne serait-ce que pour découvrir la petite quinzaine de nouveaux challenges qui l'attendent une fois le prochain personnage rencontré. Parmi ces petites douceurs, on trouvera les épreuves qu'on aura déjà passées et qu'on pourra rejouer individuellement à loisir, ainsi que d'autres jeux qu'on déblocquera en réalisant de gros scores. Ces derniers sont souvent un peu plus consistants et on pourra par exemple obtenir le jeu Dr Mario (ici, ingénieusement renommé Dr Wario) en intégralité, ce qui est toujours très bon à prendre.



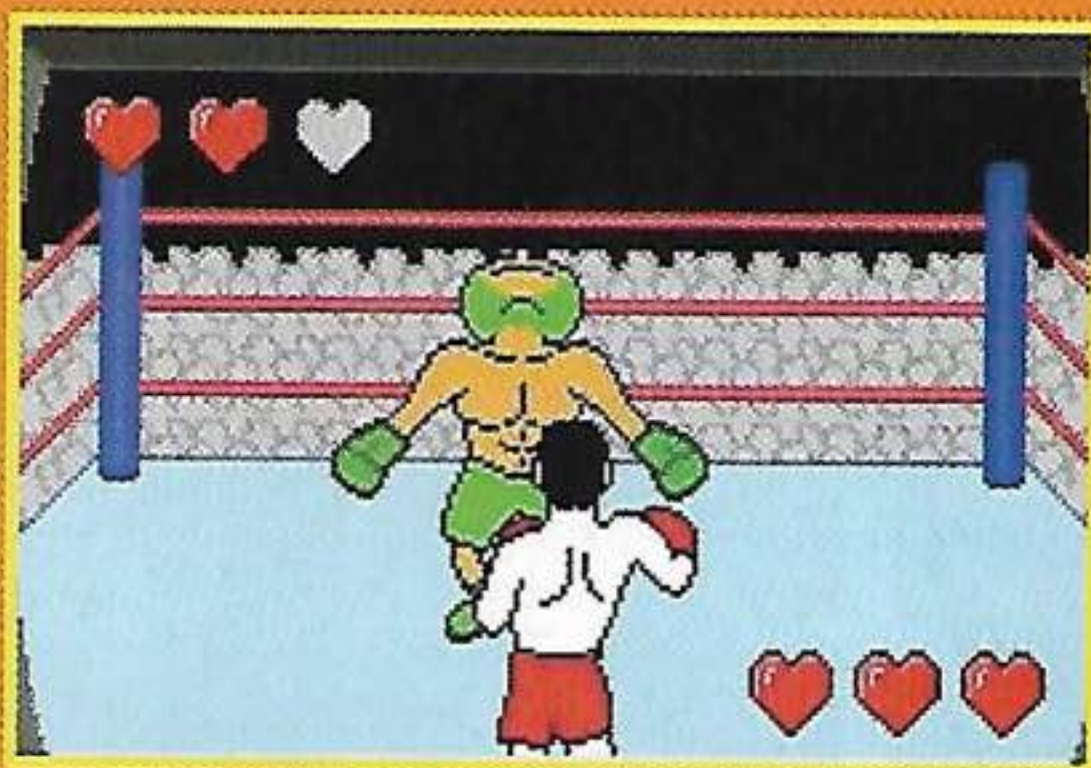
→ LES JEUX DE SPORT

Dans Wario Mini Game plein de jeux de sport sont-là pour le fun : Tennis, Foot, billard, bowling, course... Des heures de jeu à vous casser les pouces !



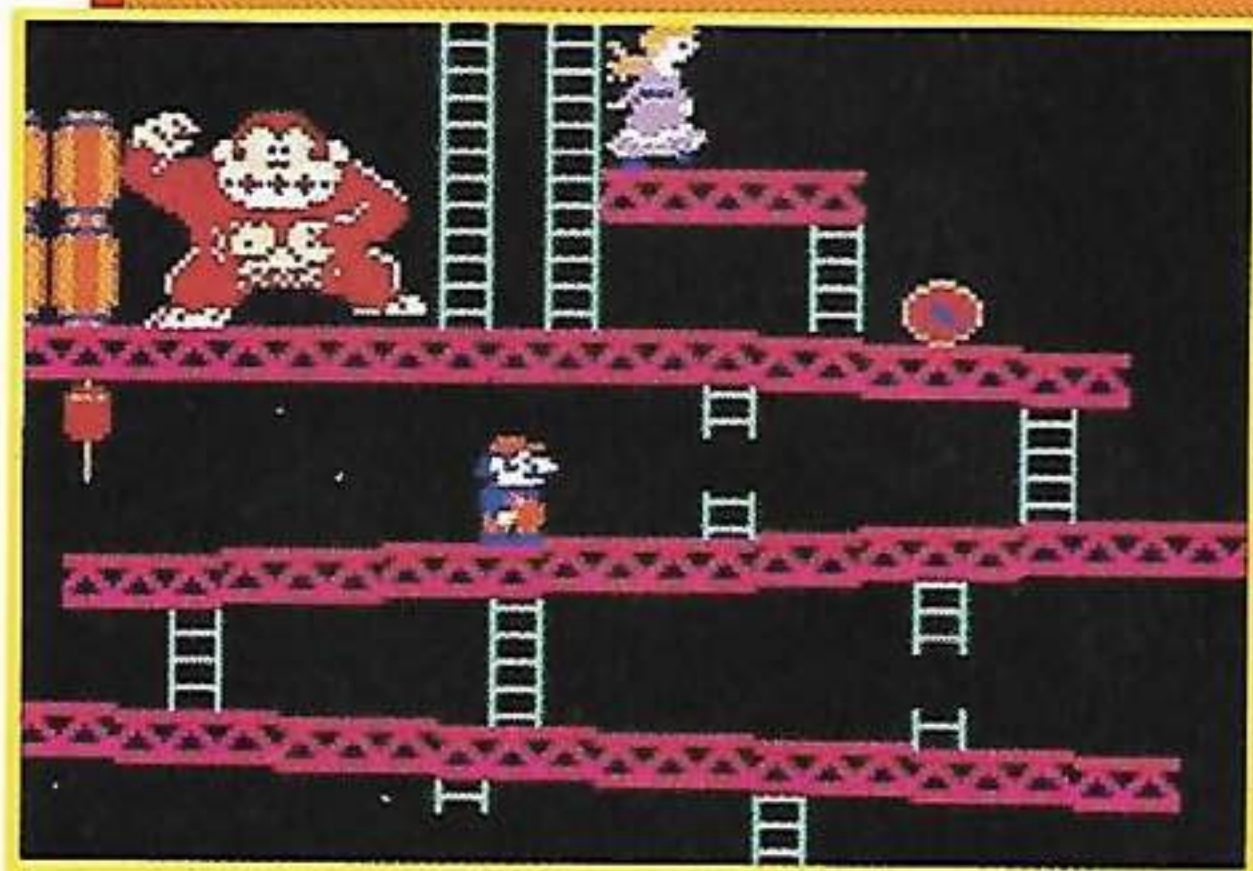
Zelda

Même le plus connu des jeux de Nintendo est présent dans la cartouche en version simplifiée, mais quand même !



Punch Out

Le classique Punch Out est de retour, tel qu'on l'avait sur NES. Un régal de cogner les vilains pas bô !

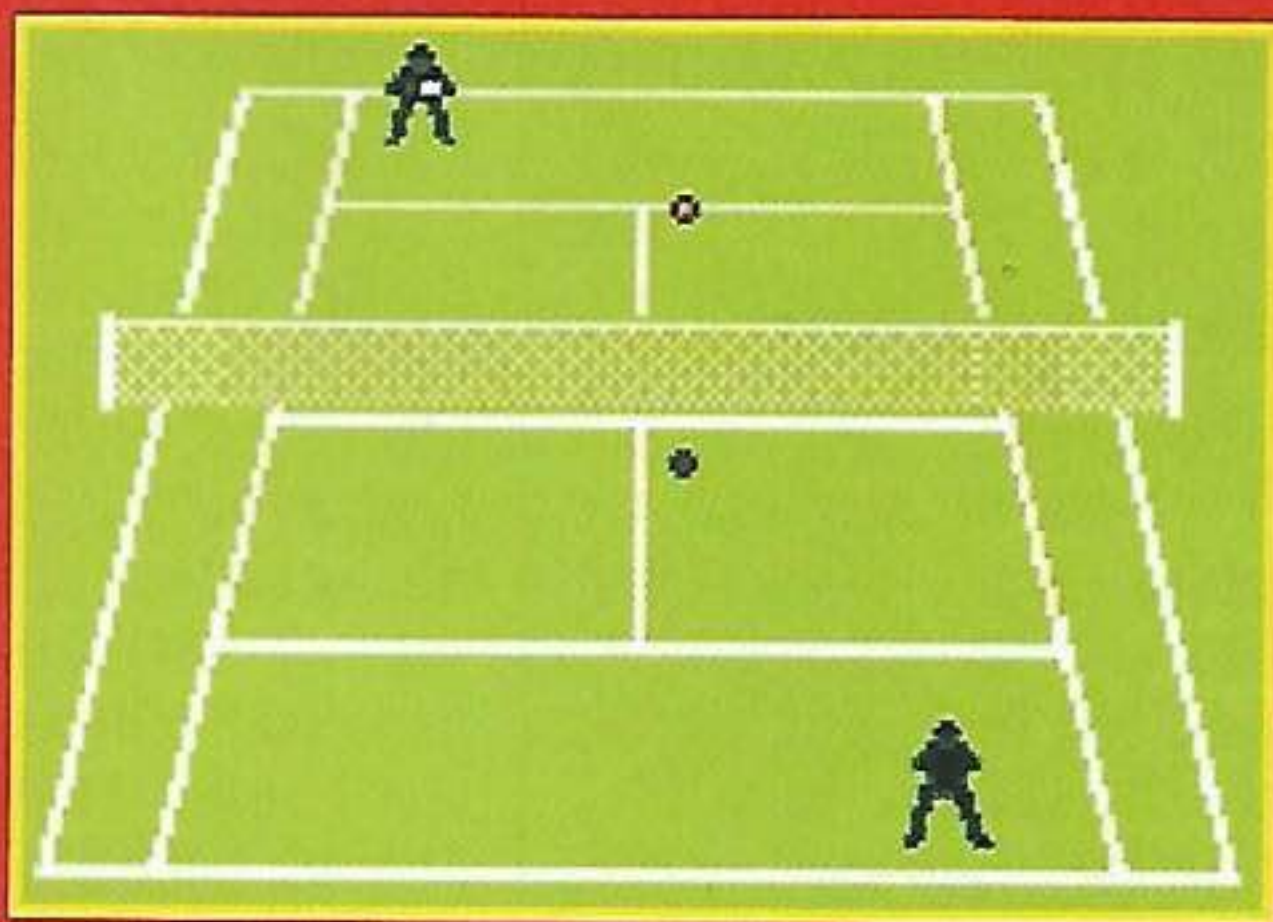


Mario Bros et Donkey Kong

Les deux classiques sont présents dans leur version intégrale, du jamais vu, quel plaisir d'y rejouer de temps en temps !

→ LES JEUX DE TIR

Vous retrouverez aussi le plaisir des jeux de shoot, cher à Nintendo les classiques, tels que Shoot canard, le tennis, le basket ou les jeux issus du Nintendoscope !



→ LEUR AVIS

Pascal

Je l'ai achetée pour mes vacances et à la plage je me suis éclaté. Alors pensez y pour les récréations, c'est le pied !

Raphaël

Comment Nintendo a réussi à mettre 200 jeux dans une seule cartouche du jamais vu ! La cartouche de l'année c'est sûr !

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Mini-jeu

Participant : 1 à 4 joueurs

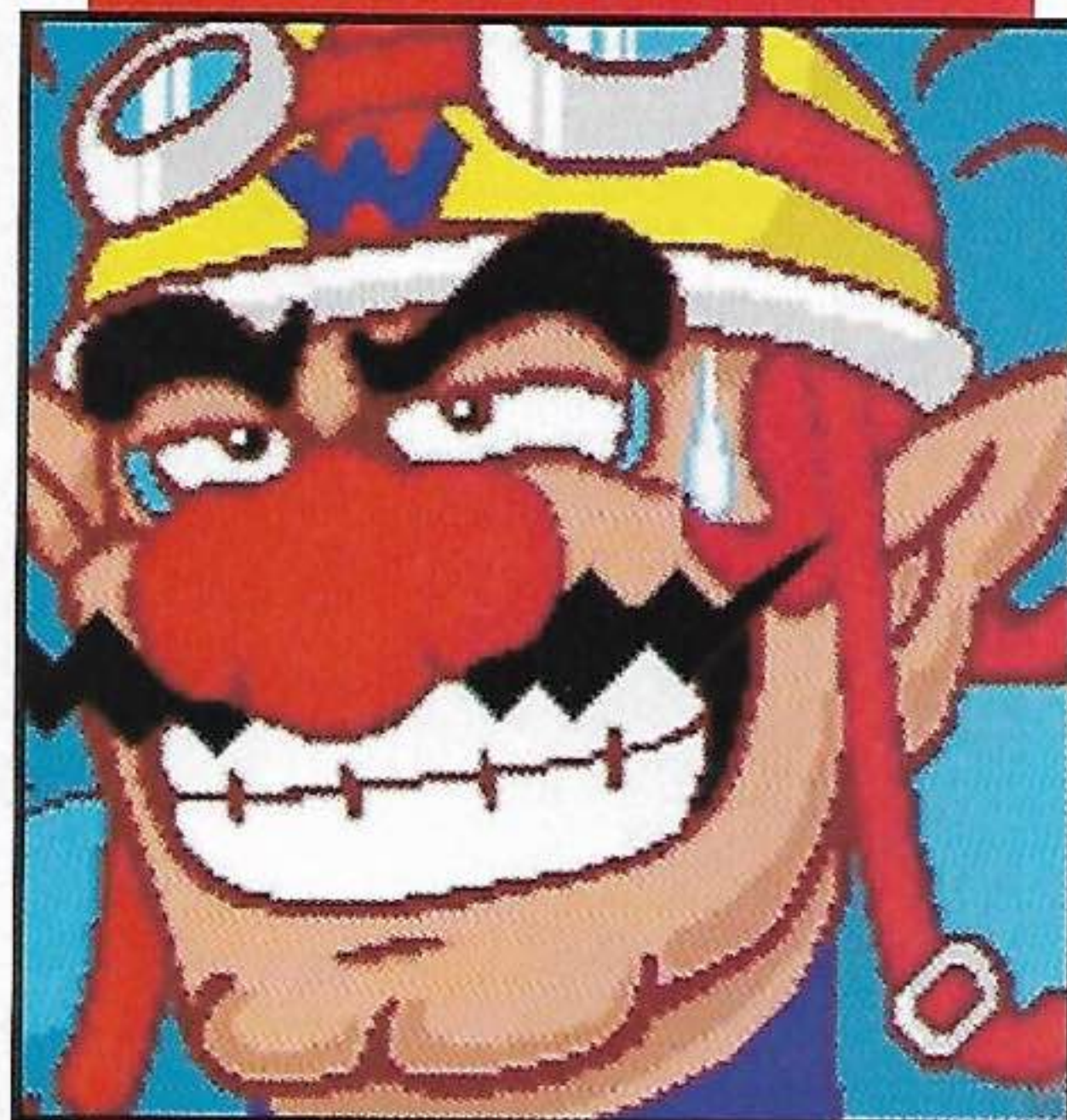
Difficulté : Tout public

Sauvegarde : Memory Card

Machines : Game Boy Advance



Incroyable ! Vous pouvez jouer à deux avec deux GBA un cable link et une seule cartouche ! Top non ?



D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 20/20

La perfection tout simplement.

● **Durée de vie** → 20/20

Y'a une fin à ce jeu ?

● **Animation** → 12/20

Simple, mais on s'en moque en fait.

● **Graphisme** → 12/20

Très laid, mais c'est pas le but du jeu.

● **Intérêt** → 18/20

Ne cherchez pas plus longtemps, vous voulez vous amuser, alors ce jeu est la merveille que vous attendiez depuis longtemps. LE fun rien que ça !

TRADITIONNELLEMENT ASSEZ DÉLICATES, LES ADAPTATIONS EN JEU VIDÉO DE L'UNIVERS STAR WARS ONT RAREMENT RÉUSSI À TRANSPORTER LES JOUEURS COMME ONT SU LE FAIRE LES PREMIERS FILMS, X-WING ET JEDI KNIGHT ÉTANT LES SÉRIES D'EXCEPTION. POUR TENTER D'INVERSER LA VAPEUR, LUCAS ART S'EST ASSOCIÉ À BLOWARE ET S'EST MIS EN TÊTE D'EXPLORER CETTE CATÉGORIE JDR OFFLINE BIZARREMENT UN PEU DÉLAISSÉE PAR LA LICENCE.



Fiche technique

Éditeur : Lucas Art
Genre : Aventure
Participants : 1 joueur
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Oui
Machine : X-Box

PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

BioWare a décidé de faire table rase de toutes ces futilités connaissances en situant l'action plusieurs milliers d'années avant l'Episode One (4 000 ans avant la montée en puissance de l'Empire Galactique, pour



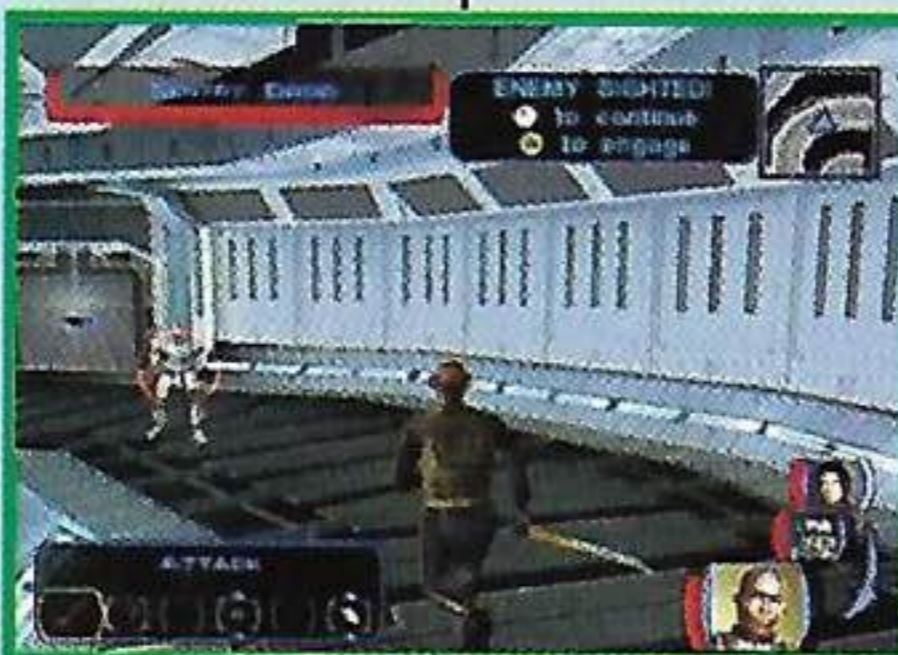
être précis), à une époque où la République est sévèrement menacée par les Siths. La force armée de ces derniers est menée par Darth Malak, un ancien Jedi passé du côté obscur de la Force, qui sous



son crâne chauve et luisant cache de vils et noirs desseins. L'un d'entre eux, et le premier qui nous concerne, prend la forme d'une attaque contre l'Endar Spire, un vais-



seau de l'Alliance ayant pour passagère Bastila. Cette demoiselle, Chevalier Jedi de son état, possède de grands pouvoirs pouvant bouleverser l'issue d'une bataille en sa faveur et elle est donc une menace à éliminer pour les Siths. Malgré tous les efforts de ces derniers, elle parvient à s'échapper dans un canot de sauvetage spatial et s'écrase sur Taris, une planète contrôlée par ses ennemis et donc peu accueillante. Simple soldat sur l'Endar Spire, mais mû par un instinct de sau-



vegarde étonnant, le joueur réussit lui aussi tant bien que mal à s'embarquer dans une navette de secours et aidé par Carth, un collègue déjà bien souvent décoré, il va tenter de retrouver

Bastila tout en évitant de se faire zigouiller par le premier garde Sith venu. Cette mission, rude et bien longue à réaliser, ne sera cependant que le début de ses aventures : le personnage que l'on contrôle, évidemment doté par la Force d'un potentiel indéniabable, va peu à peu se rendre compte qu'il lui incombe de sauver l'univers et, à force d'enseignements Jedi et de tentations du côté obscur, cette noble tâche le baladera

de Tatooine en Kashyyyk, de Dantooine en Manaan à la recherche d'une mystérieuse arme à l'origine des pouvoirs du puissant Malak, la Star Forge. Ce scénario, étoffé d'un tas de finesses et riche de sympathiques rebondissements, est là pour nous tenir en haleine, plusieurs dizaines d'heures et bien secondé par tout un tas de quêtes annexes assez typiques (trouver un sérum, débarrasser un coin de terre des méchants



qui y squattent, mettre la main sur tel ou tel objet...) ou plus originales, il remplit parfaitement son rôle. Assez linéaire dans son déroulement pendant le séjour sur Taris, le jeu se révèle bien moins dirigiste qu'il n'y paraît une fois cette très longue introduction passée et plus loin dans l'aventure, au volant d'un simili-Millennium Falcon, l'occasion nous sera notamment offerte de nous balader, comme bon nous semble, sur cinq planètes différentes, chacune possédant ses propres événements et ses tombereaux de quêtes.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Simple et efficace Jedi vous deviendrez !
- **Durée de vie** → 18/20
Difficile très difficile.
- **Animation** → 18/20
Fluide et efficace.
- **Graphisme** → 18/20
La Box tue comme toujours.
- **Intérêt** → 18/20
Vous avez ici le seul jeu digne de Star Wars, une aventure passionnante et dépaysante que tout Jedi doit essayer.

→ LEUR AVIS

Raphaël

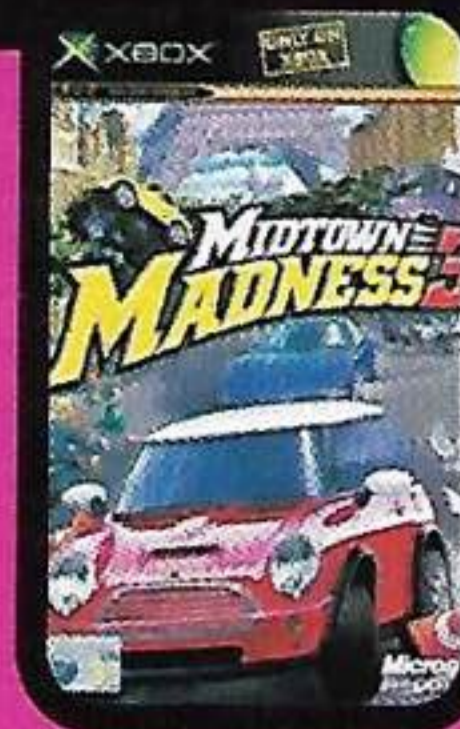
Sortez votre sabre laser et à l'attaque !

Pascal

Que la force soit avec vous !

D. MANGAS Jeux vidéo

APRÈS UN PASSAGE FORT REMARQUÉ SUR PC AVEC DEUX ÉPISODES SUPER FUN, MICROSOFT NOUS GÂTE SUR SA MACHINE, AVEC UN NOUVEL ÉPISODE ENCORE PLUS SPEED ET PLUS SYMPA À DÉCOUVRIR ET À PARTAGER À PLUSIEURS, AUTOUR D'UNE PIZZA.



Fiche technique

Éditeur : Microsoft

Genre : Course

Participant : 1 à 4 joueurs

Difficulté : Tout public

Sauvegarde : Oui

Machine : X-Box

→ GAMEPLAY SUPER FUN !



Les missions sont en revanche toujours dans le style qu'on connaissait déjà sur PC, et bien que le scénario apporte quelques touches personnelles aux objectifs, on ira dans la majorité des cas de checkpoints en checkpoints, que ce soit pour récupérer quelqu'un, déposer quelque chose, ou tout simplement faire la course.



La Smart est tout simplement catastrophique, les limousines peinent à accélérer, et les fourgons Brinks se traînent comme jamais dans les ruelles pentues de Montmartre. Il faudra parvenir au

statut de policier (l'avant dernière série de missions) pour profiter d'une impression de vitesse, l'Audi TT de l'agent spécial étant le point culminant de votre enquête parisienne. À Washington, on est heureusement mieux servi, le cap du livreur de pizza passé. Les belles mécaniques rutilantes offrent là un gameplay plus savoureux avec des pointes de vitesse à 300 km/h à bord de bolides de collection, même si on remarque quelques étrangetés amusantes comme le pilotage d'une R5 le temps d'une course pour le compte d'un magasin de voitures. La variété des véhicules est d'ailleurs impressionnante, même si certains n'ont d'autre intérêt que leur originalité. Le bus parisien, le camion poubelle, la Mini Cooper, la bétonnière sont autant de bonus qu'on n'ira pas forcément privilégier, lors de courses, mais sur les trente-deux engins, la bonne moitié pourra contenter les amoureux de l'automobile avec des marques très connues et parfois prestigieuses. On remarquera par exemple la Saab 9-3 Turbo, la Lotus Esprit V8, la Corvette Z06, la Chrysler Crossfire, la Dodge Viper SRT-10, la Chevrolet SSR, la Mustang 2+2 Fastback 1967, et même un Hummer bien encombrant.



PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

La série étant jusque-là connue pour ses frasques mécaniques sans autre but que le prochain check-point, Digital Illusions CE s'est ici fendu de scénarios pour illustrer deux aventures distinctes sur Paris et Washington. Des deux côtés de l'Atlantique, on y incarnera un flic local en sous-marin qui endossera diverses casquettes pour mener à bien sa mission. Tantôt chauffeur de taxi, vendeur de voiture, livreur de pizza, cascadeur, ou encore banalement flic,

on sera chargé d'arrêter un gang scandinave agissant sous la férule de Olle, puis de surveiller la famille Tortellini qui semble ne plus distinguer cinéma et crime organisé.



D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Simple, ergonomique et instinctif ! Ça répond au doigt et à l'œil !
- **Durée de vie** → 16/20
Si on cherche un peu, on peut le finir vite, mais en multijoueur on y revient souvent !
- **Animation** → 18/20
La Box comme d'habitude, rien à reprocher ça tue !
- **Graphisme** → 18/20
Du PC sur X-Box normal en somme !
- **Intérêt** → 18/20
Le plaisir à l'état brut, simple et ravageur pour les amateurs de jeux de voitures en priorité évidemment, mais sympa pour tout le monde..

→ LEUR AVIS

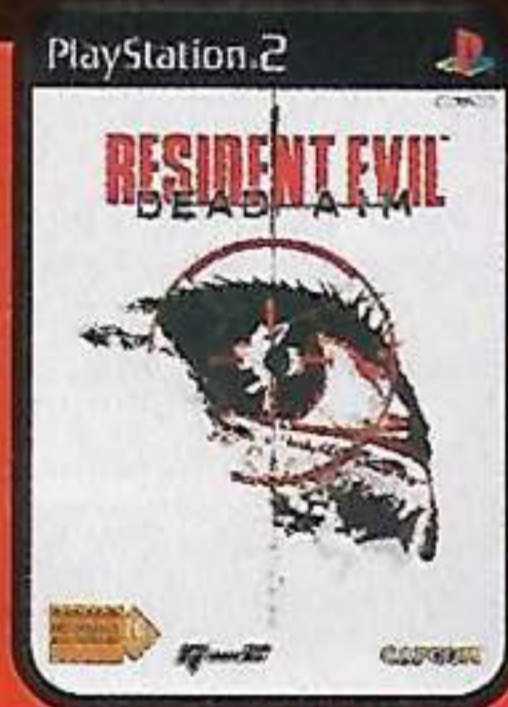
Raphaël

Le jeu le plus fun de voiture que j'aie pu essayer. Rien à comprendre, juste prendre sa voiture et rouler en pleine ville !

Pascal

Oulala ! Amateur de sensation forte ce jeu est pour vous 100% course poursuite à la "Fast And Furious". De la bombe !

CETTE SÉRIE DE JEUX DE TIR ÉTAIT CONNUE POUR TERNIR L'IMAGE DE RESIDENT EVIL, COMME UN ENFANT TURBULENT QUI GRIBOUILLERAIT SUR LES PLANCHES D'UN ILLUSTRATEUR DE TALENT. IMPARFAIT DE RIGUEUR, DONC, PUISQUE CONTRE TOUTE ATTENTE, RESIDENT EVIL : DEAD AIM RÉUSSIT À SAUVER LA MISE AVEC UN CHOIX DE GAMEPLAY ORIGINAL.



Fiche technique

Éditeur : AKKLAIM
 Genre : Jeu de combat
 Participant : 1-2 joueurs
 Difficulté : + de 16 ans
 Sauvegarde : Memory Card
 Machine : PlayStation 2

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

A l'instar du très oublié Resident Evil Gaiden sur Game Boy Color, Resident Evil : Dead Aim se déroule sur un paquebot en proie à la zombification malade. Chargé de s'infiltrer sur ce navire de luxe détourné par de mystérieux terroristes, Bruce MacGavin va

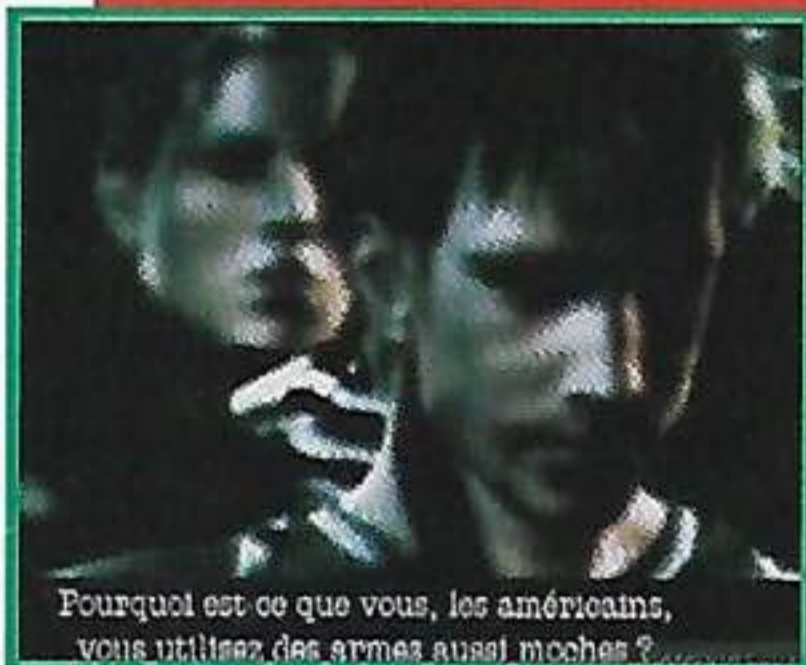
enquêter sur les liens qui unissent ce bateau et Umbrella, la compagnie responsable du T-Virus qui transforme les hommes en zombies. Arrivé sur les lieux, Bruce est mis à mal par Morpheus, un ex-membre de la division Recherche & Développement d'Umbrella. Ce dandy aux

cheveux longs semble nourrir de sombres desseins, puisqu'il n'a pas hésité à répandre le virus sur les fanatiques qui l'adulent. Le canon sur la tempe, Bruce n'a plus d'autre alternative que de compter les secondes qui lui restent à vivre, mais l'intervention explosive de la mystérieuse Fon-gling, une jeune agent

secret chinoise, le sauve in extremis, brûlant au passage Morpheus. C'est le point de départ d'une aventure où vos talents de tireur d'élite seront mis à l'épreuve. En alternant les points de vue des deux agents, vous devrez percer le mystère qui entoure le vaisseau fantôme.



→ LE GAMEPLAY



Pourquoi est-ce que vous, les américains, vous utilisez des armes aussi moches ?

Conscient qu'il fallait à tout prix sauver ce qui pouvait encore l'être dans la série "Gun Survivor", Capcom a pensé pour cet opus à mélanger le gameplay classique des jeux de tir à celui de Resident Evil. En clair, les phases de déplacement se jouent comme dans Resident Evil, en utilisant la croix directionnelle du GunCon2, et une simple pression sur la détente permet de passer à la vue à la première personne pour tirer sur les zombies. Les phases d'exploration

se font donc dans le plus pur style Resident Evil, avec la possibilité d'inspecter les objets qui scintillent, de lire les notes qui traînent et de sauvegarder sur une machine à écrire magique. Ce choix aurait pu donner lieu à un véritable massacre, mais la sauce prend, et ce nouveau type de gameplay dépoussière avec subtilité un genre qui tourne en rond. Le jeu proposera par exemple d'échanger balles de pistolet contre des cartouches de fusil à pompe. Des esquives d'urgence (A ou B) et des demi-tours express (deux fois bas rapidement) sont prévus pour vous sortir des mauvais pas. En outre, le changement de cible s'effectue rapidement quand un zombie arrive sur les côtés, d'une simple pression



sur droite ou gauche. Munitions limitées oblige, il sera impossible de trouer tous les non-morts sur votre passage. De nombreux boss vifs comme des Hunters ou le Tyrant seront également conviés à la fête pour sanctionner vos cartons.



D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Après quelques minutes de prise en main, les zombies gicent !
- **Durée de vie** → 18/20
Difficile, mais faisable avec de la patience.
- **Animation** → 18/20
Fluide et franchement terrifiant !
- **Graphisme** → 18/20
C'est beau à souhait !
- **Intérêt** → 19/20
Ici, pas la peine de s'y croire, il s'agit juste de buter du zombie sans relâche, seul dans le noir ni plus ni moins, mais diable que c'est jouissif !

→ LEUR AVIS

Raphaël

Voilà le jeu qui défoule pour la rentrée, prenez votre gun et shootez du zombie à la cool ça détend !

Pascal

Voilà qui nous change des classiques épisodes de Resident Evil, ça fait du bien, du changement et puis ça défoule !

ISSUE DE L'IMAGINATION FERTILE DE MATT GROENING (LE GÉNITEUR DES SIMPSONS), FUTURAMA EST UNE SÉRIE À L'HUMOUR CAUSTIQUE QUI EST DEVENUE RAPIDEMENT CULTE. C'EST EN TOUTE LOGIQUE QU'ELLE SE RETROUVE SUR NOS CHÈRES CONSOLES. UN JEU D'ACTION BASÉ SUR L'UNIVERS DE BENDER ET SA BANDE.



Fiche technique

Éditeur : Eidos
 Genre : Aventure
 Participants : 1 joueur
 Difficulté : Tout public
 Sauvegarde : Oui
 Machine : PlayStation 2

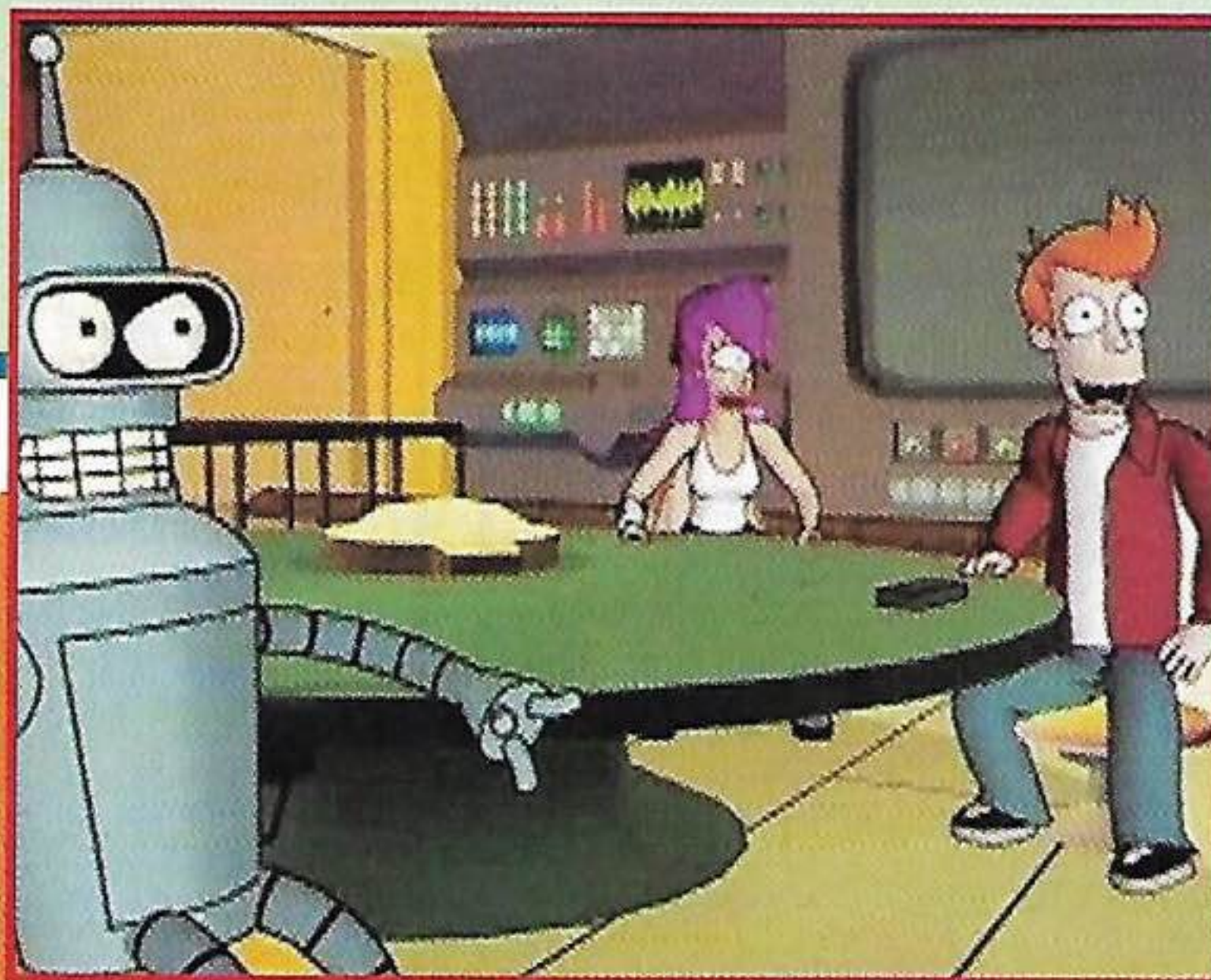
PRESENTATION DE L'HISTOIRE

A en croire ses créateurs, Futurama sur consoles a été pensé pour être vécu par les joueurs comme un épisode à part entière de la série, avec en plus, ce qu'il faut d'interactivité. Comprenez par-là que l'humour très efficace du show télévisé sera omniprésent tout au long de la partie, que ce soit lors des écrans de chargement ou pendant les

nombreuses cinématiques auxquelles on aura droit qui constituent d'ailleurs le plus gros atout de ce titre, pour peu que l'on soit fan. En effet, le soin mis en œuvre par les développeurs pour que leur jeu soit aussi drôle qu'un vrai épisode de Futurama est indéniable et les innombrables gags dont ce titre regorge font très souvent mouche (il faut dire que les scénaristes du

jeu sont les mêmes que ceux de la série). Sans réelles surprises, le scénario du jeu consistera à stopper l'ignoble Mum qui veut transformer la terre en forteresse volante, tenter de réduire ses habitants en esclavage et aussi semer le chaos dans tout

le système solaire, comme tout bon méchant qui se respecte. Banale à souhait, cette trame suffira cependant amplement à nos amis Leela, Bender et Fry pour partir à l'aventure armés de leurs petites répliques qui font sourire.



→ PRINCIPE DU JEU



Futurama est pourtant un titre qui a fait le pari de la variété en proposant 3 types de gameplay en fonction du personnage que l'on aura sélectionné. Ainsi, les phases mettant en scène Fry sont essentiellement basées sur le combat avec plein d'ennemis et d'armes à collecter, Bender a lui aussi sa part d'action et des passages davantage orientés vers la plate-forme, tandis que Leela (experte en arts martiaux) se charge des niveaux nécessitant davantage de réflexion.

Graphiquement agréable avec son moteur 3D utilisant le cel shading, le jeu se veut fidèle à l'univers du dessin animé avec des décors et personnages très crédibles reconnaissables au premier coup d'œil. Enfin, jouées par les mêmes acteurs que la série télévisée, elles contribuent à renforcer l'ambiance détendue et très second degré du jeu, d'autant plus que c'est un véritable régal de regarder tout ce petit monde jouer la comédie, pendant les séquences cinématiques.



→ LEUR AVIS

Raphaël

Bender, enfin dispo sur PlayStation 2, de la balle et de l'éclate à l'état pur !

Pascal

Ma série fétiche débarque sur console, j'y crois pas, j'y retourne !

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Simple et efficace.
- **Durée de vie** → 16/20
Assez long et difficile.
- **Animation** → 18/20
Fluide à souhait.
- **Graphisme** → 18/20
Cel shading, donc cartonne dans tous les sens.
- **Intérêt** → 18/20
Le fun de Futurama est intact dans le jeu PS2, Bender délire toujours.



Charlie's Angels Full Throttle

À première vue, le titre serait un beat'em all où vous avez la possibilité de diriger Nathalie, Alex et Dylan.

À certains moments, elles doivent s'aider mutuellement en réalisant certaines actions pour que les filles puissent avancer. Ceci dit, ce changement de personnage tient plus du gadget que d'autre chose. Vous avancez à travers pas mal de niveaux très différents les uns des autres et devez taper sur tout ce qui bouge !

Pour PlayStation 2.



Billy Hatcher and the Giant Egg

Ce jeu a été fait par l'équipe de Sega, qui a créé Sonic. Ne disposant pas de supers pouvoirs, Billy sait s'agripper aux œufs géants pour utiliser leur taille et leur vitesse contre ses ennemis. L'idée consiste à nourrir son œuf avec les nombreuses bulles/fruits que l'on trouve dans les niveaux. Lorsque celui-ci atteint sa taille maximale, Billy n'a plus qu'à envoyer un écho pour le faire éclore et en faire sortir un animal. *Pour GameCube.*

Sonic Adventure DX

Un nouveau Sonic vient de sortir pour la GameCube. En réalité, il s'agit de la version director's cut du dernier Sonic sortie pour la console Dreamcast. Le docteur Robotnik a l'intention d'utiliser la puissance des Chaos Emeralds pour permettre au monstre Chaos de prendre le pouvoir et de dominer le monde à tout jamais. Six personnages au choix, chacun doté de ses propres compétences et habiletés. Un nouveau mode Mission avec plus de 60 jeux bonus.

Pour GameCube.



Resident Evil Dead Aim

Poursuivie sans relâche par les stars, l'Umbrella Corporation a fermé les sites qu'elle occupait sur le territoire américain et se prépare à entreprendre de nouvelles expériences dans des endroits secrets. L'agent Bruce MacGavin appartient à une équipe d'investigation. Il est chargé de s'infiltrer sur un navire de croisière de luxe qui a été pris d'assaut par des terroristes en plein océan Atlantique, et d'enquêter sur les liens entre le bateau et Umbrella. À noter que pour ce jeu de tir, il vaut mieux avoir le G-Con 2 ou le G-Con 45.

Pour PlayStation 2.



Les meilleurs sites @

Pokelord

<http://mapage.noos.fr/pokelord>

Pokelord est le meilleur site au monde sur Pokémon. Vous cherchez n'importe quoi, vous êtes sûr de le trouver ici. Il y a des infos sur les jeux, les dessins animés les produits dérivés. Vous y trouvez aussi des sous-menus qui vous permettent de télécharger des bandes-annonces. Vous pouvez même voir des images des épisodes inédits.

Ainsi, vous pourrez avoir des infos sur le dernier film Pokémon.

yugioh-deckcenter king of rule

<http://www.yugioh-deckcenter.com>

Ce nouveau site Yu-Gi-Oh ! est réservé aux fans du jeu de cartes. Il s'est surtout spécialisé dans les tournois. Vous y trouverez donc pas mal d'infos sur les tournois officiels dans les diverses villes de France... Vous pourrez aussi apprendre à créer un véritable Deck ou discuter avec d'autre fans de Yugi sur le forum. Les règles officielles y sont également présentées. Bref, un guide complet pour les spécialistes de Magic et Wizard.



CHRIS COLORADO

Le voyage du Liberty (2)

Résumé : Le Commandeur Richard Julian quitte le camp retranché de Chichen-itza pour s'embarquer à bord du Liberty, un sous-marin, qui doit le conduire à cette fameuse base polaire... Heureusement, un mécanicien, qui n'est pas sans rappeler la silhouette de Chris Colorado, veille dans les soutes...

COMME ON SE RETROUVE RICHARD JULIAN...



CAPITAINE VOUS ALLEZ ÉVACUER AVEC VOS HOMMES !



TU VAS PAYER AUX SENTUPLES POUR AVOIR VOULU DÉTRUIRE L'ORDRE ÉTABLI DE THANATOS !



TU ES UN TRAITRE !



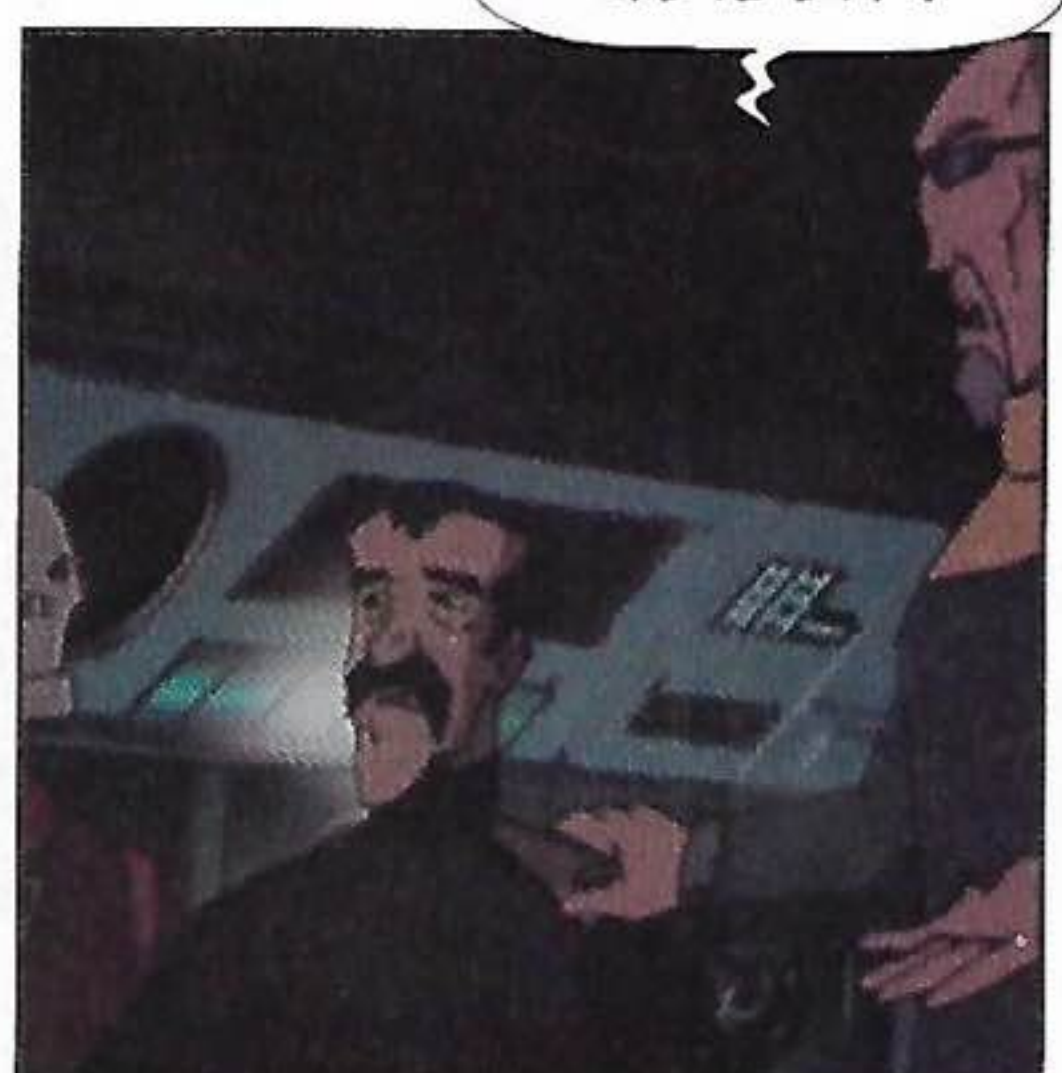
FAITES CE QU'IL DIT !



LES THANORS VONT PRENDRE POSSESSION DE CE BATIMENT SOUS MES ORDRES !



NÉGATF, JE REFUSE !



C'EST LE CAPITAINE QUI VOUS PARLE : ÉVACUEZ LE BATIMENT IMMÉDIATEMENT !



MÉDÉ MÉDÉ ! CHICHEN-ITZA RÉPONDEZ ! OOOH !



BAOUM !

DANS LA SALLE DES MACHINES...

ALLEZ ÉVACUEZ
NOUS ALLONS
NOUS OCCUPER
DES MOTEURS !

OH ! MOI JE VEUX BIEN
MAIS IL FAUDRAIT QUE
JE VOUS MONTRE UN
TRUC OU DEUX !

POUR LE MÉLANGE AIR
GAZOIL, VOUS POUVEZ
LE RÉGLER DE 8
MANIÈRES !

SI LA PRESSION
MONTE AU
DESSUS DE 200
MILIBARRES,
IL FAUT METTRE
EN PANNE LES
MOTEURS 5 ET 6 !

CHANGEMENT DE
PROGRAMME, VOUS ALLEZ
RESTER ICI SOUS NOS
ORDRES !

MACHINES EN
AVANT TOUTES !

DEPUIS LE GRAND CRACH,
L'URANIUM N'EST PLUS ACTIF,
IL N'Y A DONC PLUS DE
MOTEURS ATOMIQUES ! IL
PARAIT QU'ILS N'AVAIENT QU'À
POUSSER SUR UNJ BOUTON !
LES VEINARES !

VOUS AURIEZ DU
PRÉVOIR CE GENRE
D'ATTAQUE MONSIEUR !

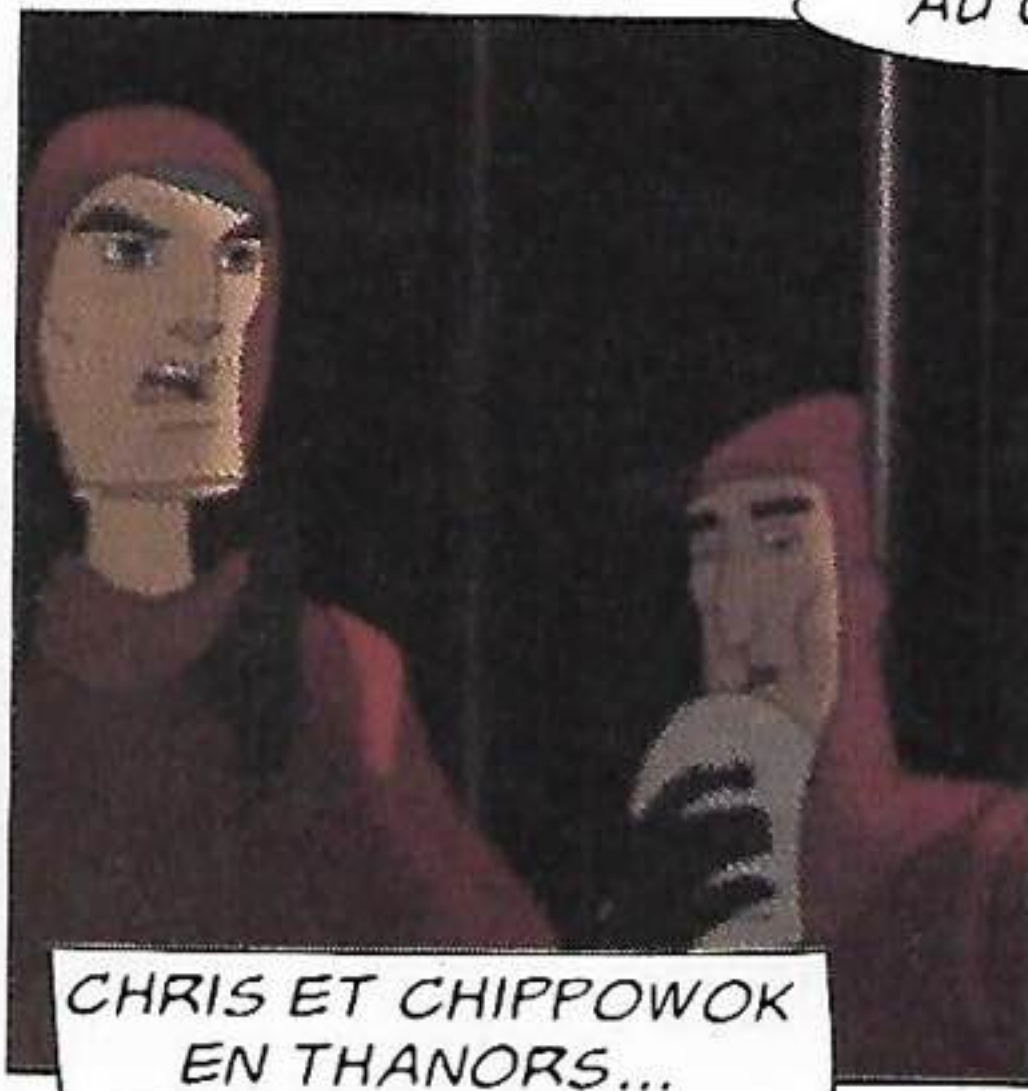
TROUVEZ LA
MALETTE DU
COMMANDEUR ET
CAP SUR CHICHNE-
ITZA !

UNE FOIS EN POSSESSION
DE SECRETS DE LA
FÉDÉRATION, NOUS
POURRONS DIRIGER LE
MONDE À NOTRE MANIÈRE !

SI CHICHEN-ITZA N'A
PAS DE NOS
NOUVELLES TOUTES
LES 24 HEURES, ILS
ENVERRONT UNE
PATROUILLE !



ALLONS TANT QU'ILS N'ONT PAS LA MALETTE IL NE FAUT PAS DÉSESPÉRER !



CHRIS ET CHIPPOWOK EN THANORS...



UN VRAI THANORS...

ALLONS PORTER LA VALISE AU GRAND PROTECTEUR !



PAS SI VITE ! PREND ÇA !



SALLE DES MACHINES DOUBLÉE LA VITESSE ! NOUS AVONS UN RENDEZ-VOUS !

À VOS ORDRES !



C'EST L'ALARME !



UNE TORPILLE QUITTE LE LIBERTY !



GRAND PROTECTEUR LES MOTEURS ONT STOPPÉS !



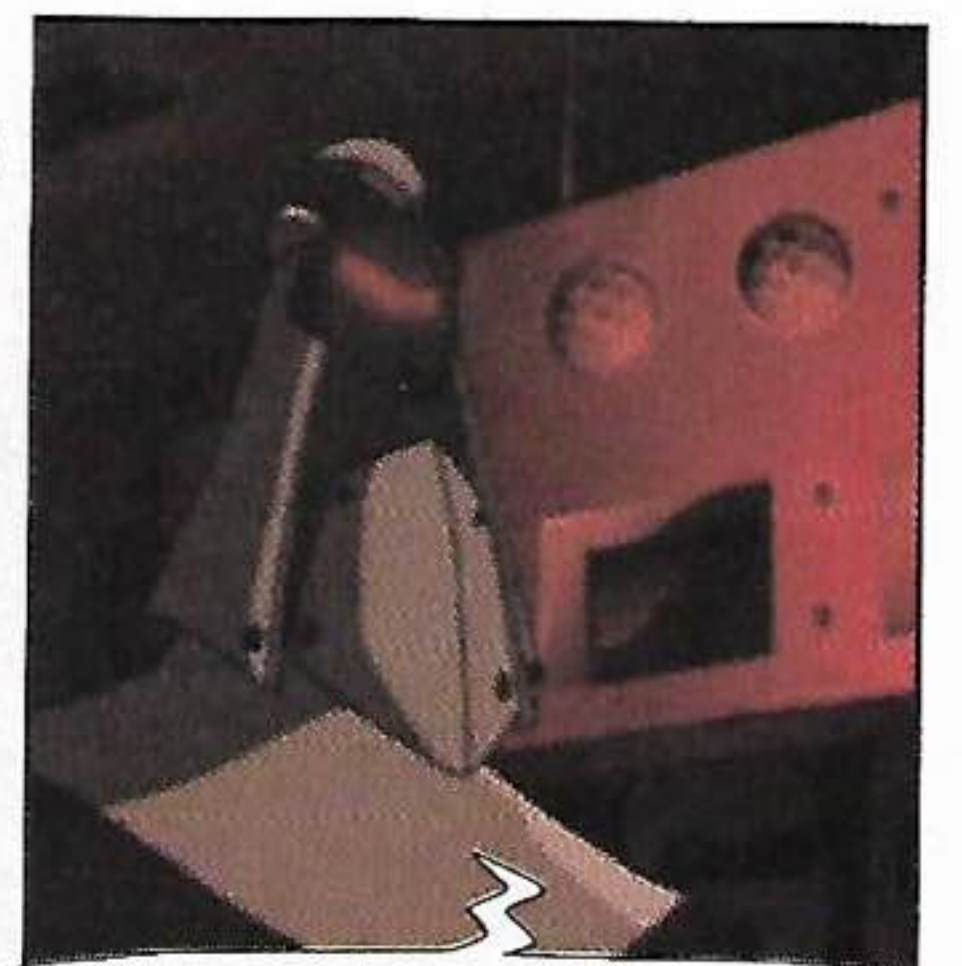
ALLEZ VOIR CE QUI SE PASSE !



BAOUM !



GRAND PROTECTEUR TOUT EST SABOTER ET DEUX FRÈRES THANORS ONT ÉTÉ ATTAQUÉS !



QUE LE BATIMENT FASSE SURFACE ET TROUVER LES INTRUS !



CHICHEN ITZA
MÉDÉ MÉDÉ !!!



ICI LE LIBERTY ! LE
COMMANDEUR ET SA SUITE
ONT ÉTÉ ARRÊTÉ PAR DES
MEMBRES DU GROUPE 666 !
NOUS VOUS DEMANDONS
DES SECOURS IMMÉDIAT !

NOUS FAISONS LE
MAXIMUM POUR
RALENTIR LE
NAVIRE...

RETIRER VOS MASQUES
FRÈRES THANORS ! NOUS
N'AVONS PLUS CONFIANCE
EN PERSONNE ICI !

NOUS NON PLUS !
VOUS D'ABORD !



JE VAIS ME CHARGER DE
THANATOS GRACE À LA
MAGIE DES HOPPY JE
VAIS CONNAITRE SON
PLAN ! VA DÉLIVRER LE
COMMANDEUR !



NOUS N'AURONS
JAMAIS ASSEZ DE
CARBURANT POUR
ALLER À CHICHEN-
ITZA !

CACHONS CES
DEUX LÀ !

TU PEUX ENTRER
FRÈRE LE GRAND
PROTECTEUR
T'ATTEND !



DANS CE CAS DEMI-
TOUR ! RETOUR À LA
BASE POLAIRE !



CHIPPOWOK LANCE DE
LA POUDRE...

AH ! TU AS TROUVER LE TRAITRE ! MAIS...



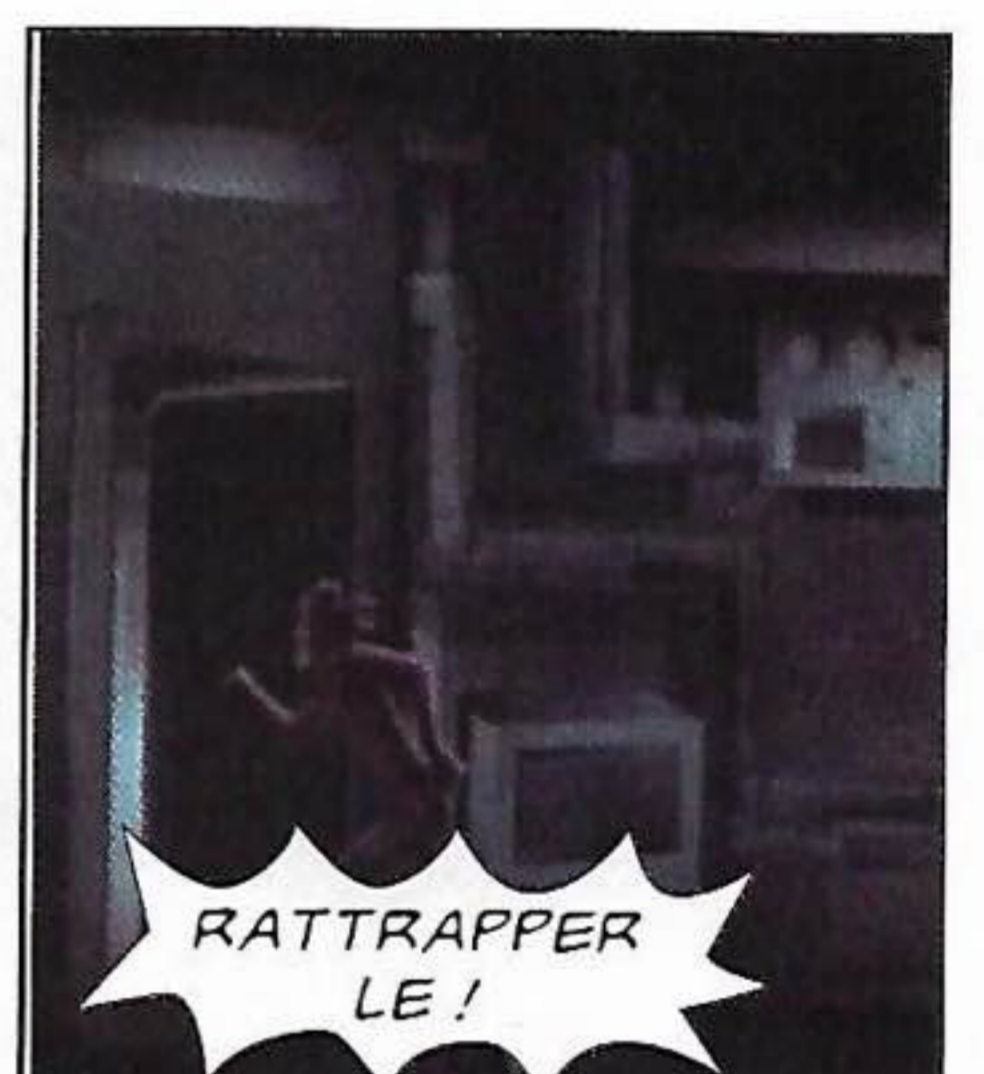
ON NE DOIT JAMAIS LEVER LA MAIN ! SINON IL FAUT FRAPPER !



LA MAGIE DES HOPPIS NE FONCTIONNE PAS SUR THANATOS !



GRAND PROTECTEUR LA MALETTE ROUGE EST INTROUVABLE !



RATTRAPPER LE !

LA TORPILLE CONTENANT LA MALETTE S'EST ÉCRASÉE DANS LA NEIGE !



FRÈRE LE MAITRE VOUS RÉCLAME !



THANTOS DOIT DÉCLENCHER LA VENGEANCE DANS QUELQUES MINUTES !

UN DEUXIÈME NAVIRE APPROCHE...



TU EN AS MIS DU TEMPS CHRIS !



DITES DONC ON A FAILLI ATTENDRE !



VOYEZ AVEC MON
SECRETARIAT POUR UN
RENDEZ-VOUS !



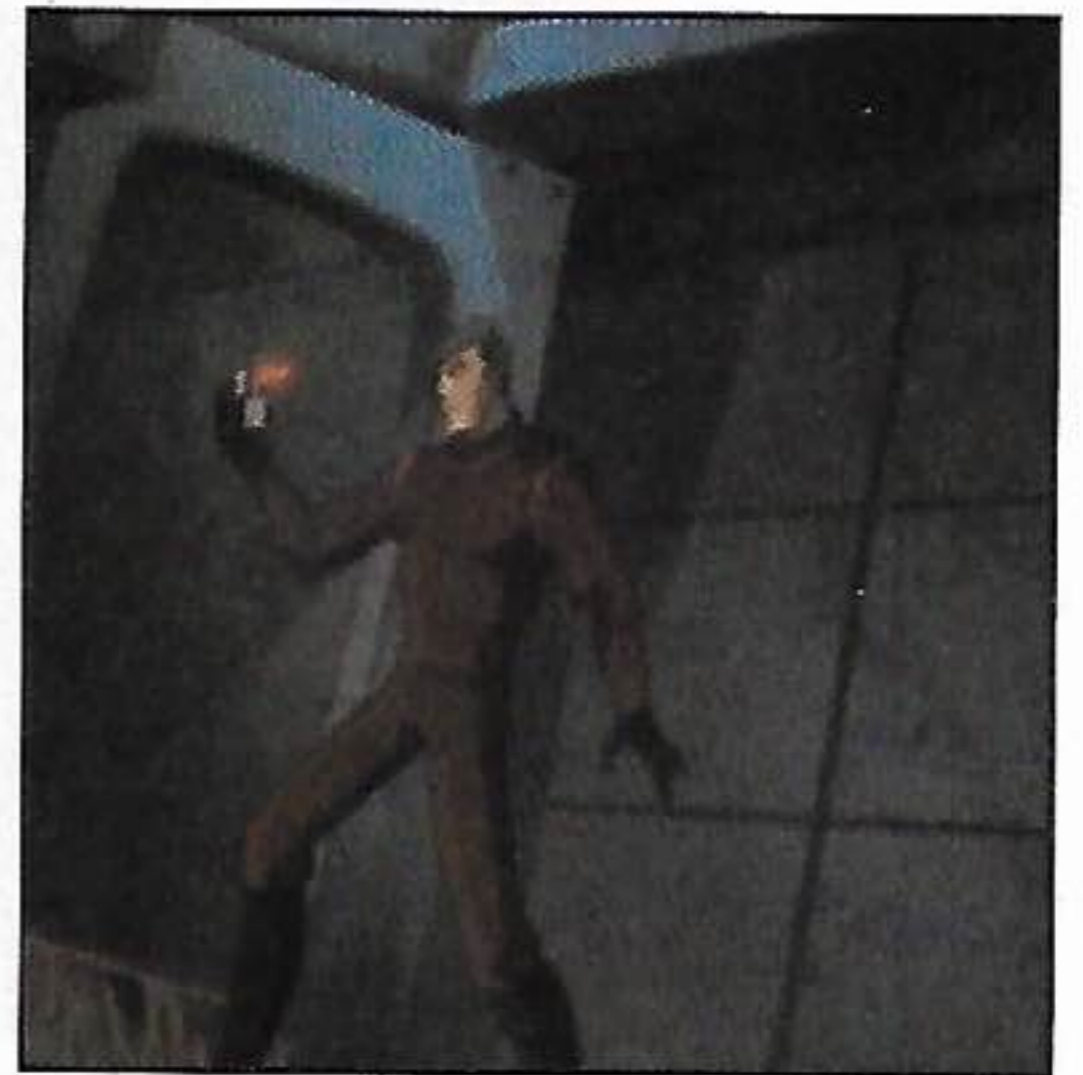
UNE FOIS C'EST DU HASARD,
DEUX FOIS DE LA
COÏNCIDENCE ET TROIS
FOIS UN COMLOT... MAIS
QUE FAITES VOUS À BORD ?

ENVOYEZ LE TORRENT
NOIR DE THANATOS !



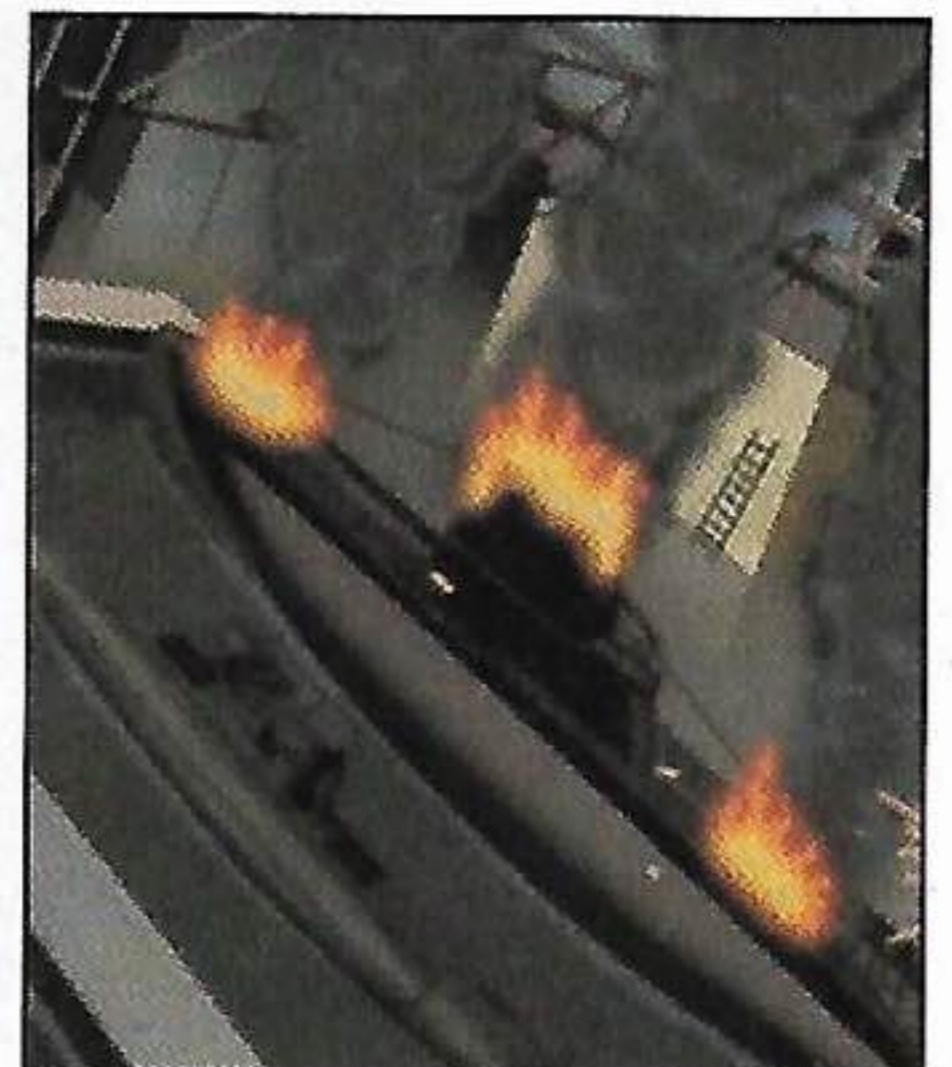
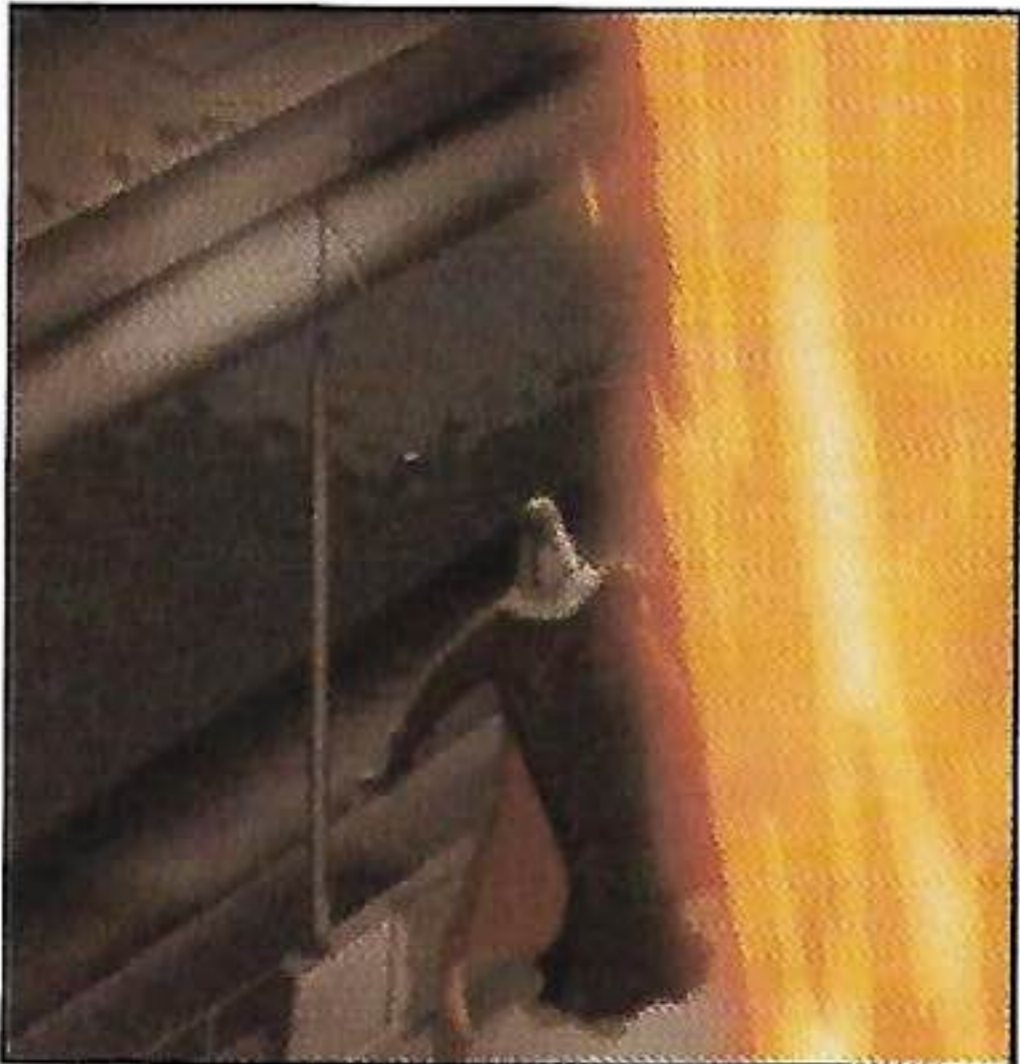
OH ! MIS QU'EST-CE QUI
SE PASSE ENCORE !

LE TORRENT NOIR ! IL
N'A PAS D'EFFET SUR
MOI !



J'AI BIEN L'IMPRESSION QU'IL
VA FALLOIR CHANGER NOTRE
FUSIL D'ÉPAULE !

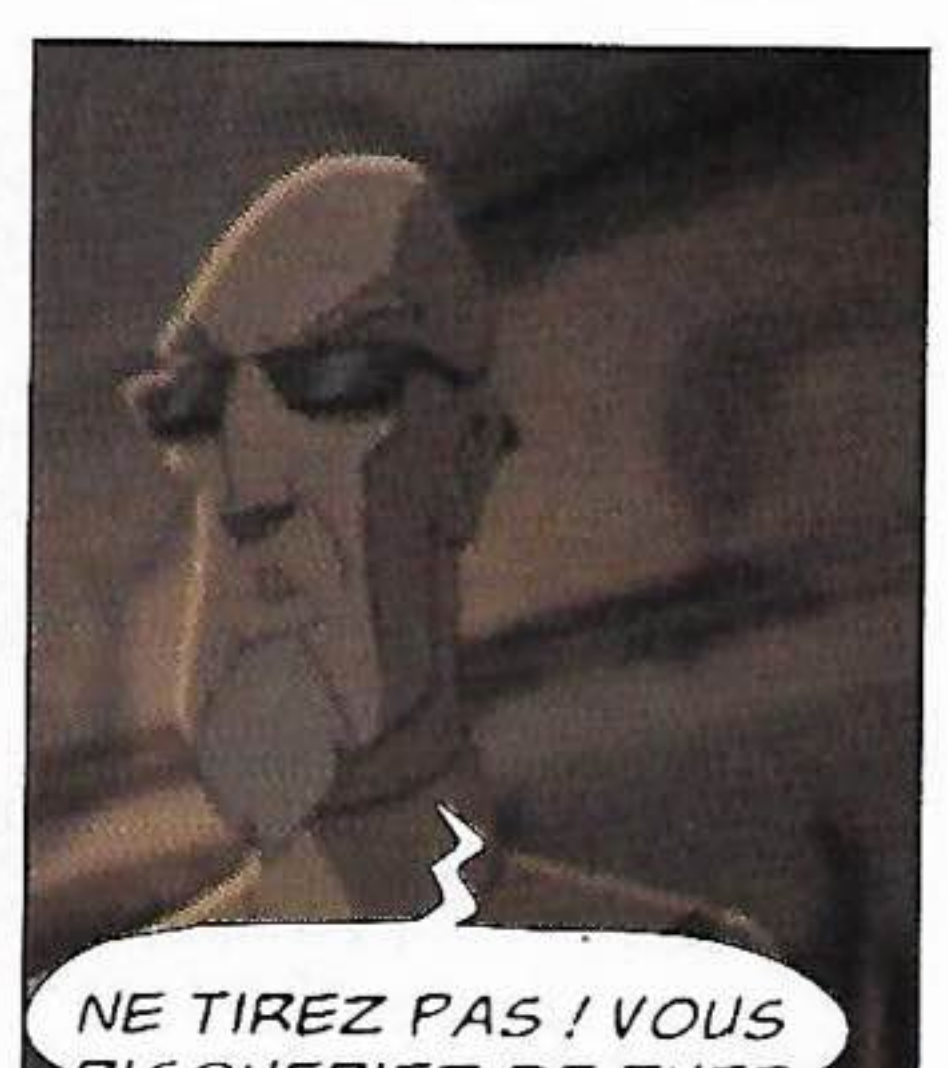
VOICI LES GARDES DU
COMMANDEUR...



ALLEZ CHIP C'EST LE MOMENT !



PLOUF !



JULIAN JE TIENS TON SÉNATEUR ! À BIENTÔT !

NE TIREZ PAS ! VOUS RISQUERIEZ DE TUER LE SÉNATEUR !

MAIS QUI EST-CE ?



JE SUIS UN THANORS DÉVOUÉ À THNANTOS !



CE THANORS AVAIT TON APPARENCE ET ÇA ME TROUBLE AUTANT QUE TOI !



RICHARD JULIAN BIENVENUE SUR NOTRE BASE POLAIRE !



JE SUIS DÉSOLÉ MAIS LE SÉNATEUR A ÉTÉ PRIS EN OTAGE...



UN PEU PLUS TARD !

JE VOUS FÉLICITE MESSIEURS ! MAINTENANT IL FAUT SAUVER LE SÉNATEUR !



UNE FOIS DE PLUS OU QUELQU'UN A TRAHI !



Max & Compagnie

Ce mois-ci, dans la rubrique "Série culte", découvrez "Kimagure Orange Road", plus connu en France sous le nom "Max et Compagnie". Cette série diffusée tout d'abord sur la Cinq a connu un grand succès dans le Club Do. Au Japon, l'histoire s'est même étendue au-delà de la série télé, à travers des romans qui racontent les aventures de nos héros adultes.

L'HISTOIRE

Kyosuké Kasuga, 14 ans, fait partie d'une famille dont les membres possèdent des pouvoirs. C'est à cause de cela qu'ils ont été contraints de déménager. Tout commence quand Kyosuké compte les marches d'un escalier de la nouvelle ville où lui et sa famille ont aménagé. À sa grande surprise, il croit apercevoir un OVNI dans le ciel. Mais l'objet en question s'avère être un chapeau rouge qu'il attrape en vol. Peu après, une superbe fille du nom de Madoka se présente à lui pour récupérer son chapeau. Curieusement, ils se disputent sur le nombre de marches de l'escalier avant de se quitter. Mais le lendemain, ils découvrent qu'ils sont dans le même collège ! Kyosuké va alors utiliser ses pouvoirs pour l'impressionner. Sauf qu'au lieu de cela, il va séduire la meilleure amie de Madoka, Hikaru. Cette dernière va même décréter qu'elle est sa petite amie, ce qui va encore plus éloigner Kyosuké de Madoka...



KYOSUKÉ KASUGA (MAX)

14 ans au début de la série et du manga. Il a hérité des pouvoirs psychiques de sa mère : psychokinésie (le fait de faire bouger des objets par la pensée), téléportation, mais aussi des choses qu'il contrôle moins, comme ses rêves prémonitoires et une certaine faculté à voyager dans le temps. Il est terriblement indécis et cela lui attire moult ennuis. En plus, il a deux grandes peurs dans sa vie : que quelqu'un découvre les pouvoirs spéciaux de sa famille, et qu'Hikaru (Pamela) se rende compte qu'il est en fait amoureux de Madoka (Sabrina).



MAX



SABRINA

MADOKA AYUKAWA (SABRINA)

Au début de la série, c'est une rebelle, voire un garçon manqué. Elle vit seule au Japon, car ses parents sont de grands musiciens souvent en tournée, à travers le monde. Sa meilleure amie est Hikaru, qu'elle connaît depuis l'enfance. C'est pour cela qu'elle a du mal à avouer ses sentiments pour Kyosuké. Madoka est une excellente pianiste et saxophoniste. Elle est vraiment douée !

FANNY



TAKASHI KASUGA (PAS DE VF)

Photographe, il est le père de Kyosuké, Manami et Kurumi. À la différence de ses enfants, il ne possède aucun pouvoir magique, ce qui lui vaut parfois d'en être la victime.

KOMATSU (ALEX)

Camarade de classe de Kyosuké, il est plutôt intéressé par Manami.

HATTA (ISIDORE)

Second ami de Kyosuké, il s'est lui-même proclamé petit ami de Fanny (un peu comme Hikaru vis-à-vis de Kyosuké...).

JINGORO (ÉRASME)

Le chat de la famille Kasuga s'est habitué aux pouvoirs de sa famille et passe une partie de son temps à dormir, l'autre à léviter dans les airs.

KAZUYA (PAUL)

Le petit cousin de Kyosuké a 5 ou 6 ans, lorsqu'il apparaît dans la série. C'est un vrai petit démon télépathe qui peut échanger son corps avec celui de Kyosuké. Avec tous les quiproquos que cela implique pour Hikaru et Madoka...

YŪSAKU HINO (MARC)

Ami d'enfance de Hikaru, il a toujours été amoureux d'elle. C'était un petit être fragile et pleurnichard dans sa petite enfance, mais depuis qu'il fait du karaté de manière assidue, son caractère s'est affirmé.



KURUMI KASUGA (FANNY)

La seconde sœur de Kyosuké est la jumelle de Minami et a donc 12 ans au début de la série. Leur mère est morte en les mettant au monde. Kurumi est assez turbulente et ne pense qu'à s'amuser. C'est d'ailleurs à cause d'elle que la famille Kasuga vient de déménager (elle a couru le 100 mètres en 3 secondes, pendant un cours de gym).



MANU

MANAMI KASUGA (MANU)

Âgée de 12 ans au début de la série, elle est la sœur de Kyosuké (celle qui porte des lunettes). Plutôt sage et bonne élève, elle rentre en première année de collège. Tout comme son frère et sa sœur, elle a des pouvoirs : psychokinésie, téléportation et hypnotisme (dont Kyosuké est généralement la victime).



TOUT SUR MAX & CO

- Le manga est sorti en version française aux éditions J'ai lu. Il compte 18 volumes et raconte les aventures de nos héros au collège et au lycée.
- La série télé (qui est en fait l'adaptation du manga) a été diffusée dans le Club Do. Elle compte 48 épisodes, qui sont sortis l'an dernier en vidéo (mais pas encore en DVD).
- Après la fin de la série, huit films vidéo sont sortis au Japon dans la continuité de la série TV.
- Un long-métrage cinéma sorti en vidéo, en France, clôturait la série et le manga. Il racontait les aventures de nos héros à l'université et surtout la déclaration d'amour.
- Trois romans sont ensuite parus au Japon, mettant en scène les aventures de nos héros dans le monde des adultes. Le premier sort en France ce mois-ci, sous le nom d'Orange Road : "Cet été-là" met en scène la première relation... intime de nos héros.

PAMELA

HIKARU HIYAMA (PAMELA)

Hikaru est une prude jeune fille en première année de collège. Un peu midinette, elle tombe rapidement amoureuse de Kyosuké. Alors qu'il cherche à impressionner Madoka, c'est Hikaru qu'il touche. Elle est très proche de Madoka qu'elle considère un peu comme sa grande sœur et sa confidente.

ANIMATION



Films, vidéos, mangas, dessins animés, séries, découvrez toutes les informations du Japon, des États-Unis et de France.

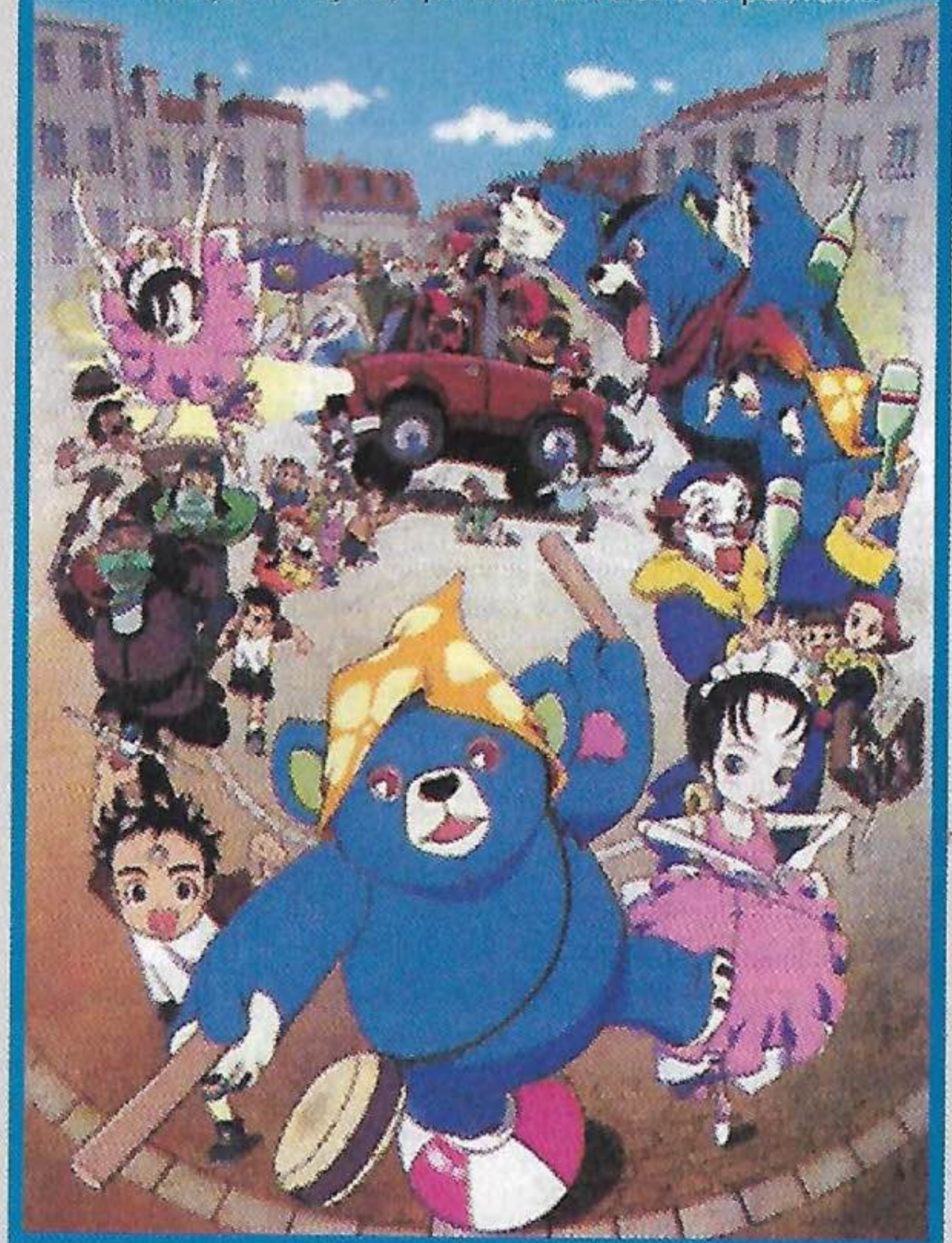
Cindirella Boy

Rella et Ranma tiennent une agence de détectives, "R&R". Le seul problème, c'est qu'ils sont morts et qu'un scientifique les a ressuscités. À un tout petit détail près : ils partagent le même corps et, dès que minuit sonne, le fringant Ranma se transforme en la séduisante Rella. Et, vingt-quatre heures plus tard, Rella se retransforme en Ranma. Voilà donc les deux amis obligés de partager le même corps, tantôt en homme, tantôt en femme !



Super Kuma-san

Grand vainqueur des ANIMAX Awards sponsorisés par la chaîne de télévision ANIMAX, Super Kuma-san narre les aventures de Kuma, un ours qui divertit les enfants au square avec son ami Pierrot. Mais, dès que Kuma découvre des événements sinistres, il se transforme en Super Kuma-san et affronte ses adversaires tout en jouant de la batterie ! Héros parfait pour les enfants, il rencontre des problèmes quand arrive Super Poupée, qui veut lui voler son pouvoir...

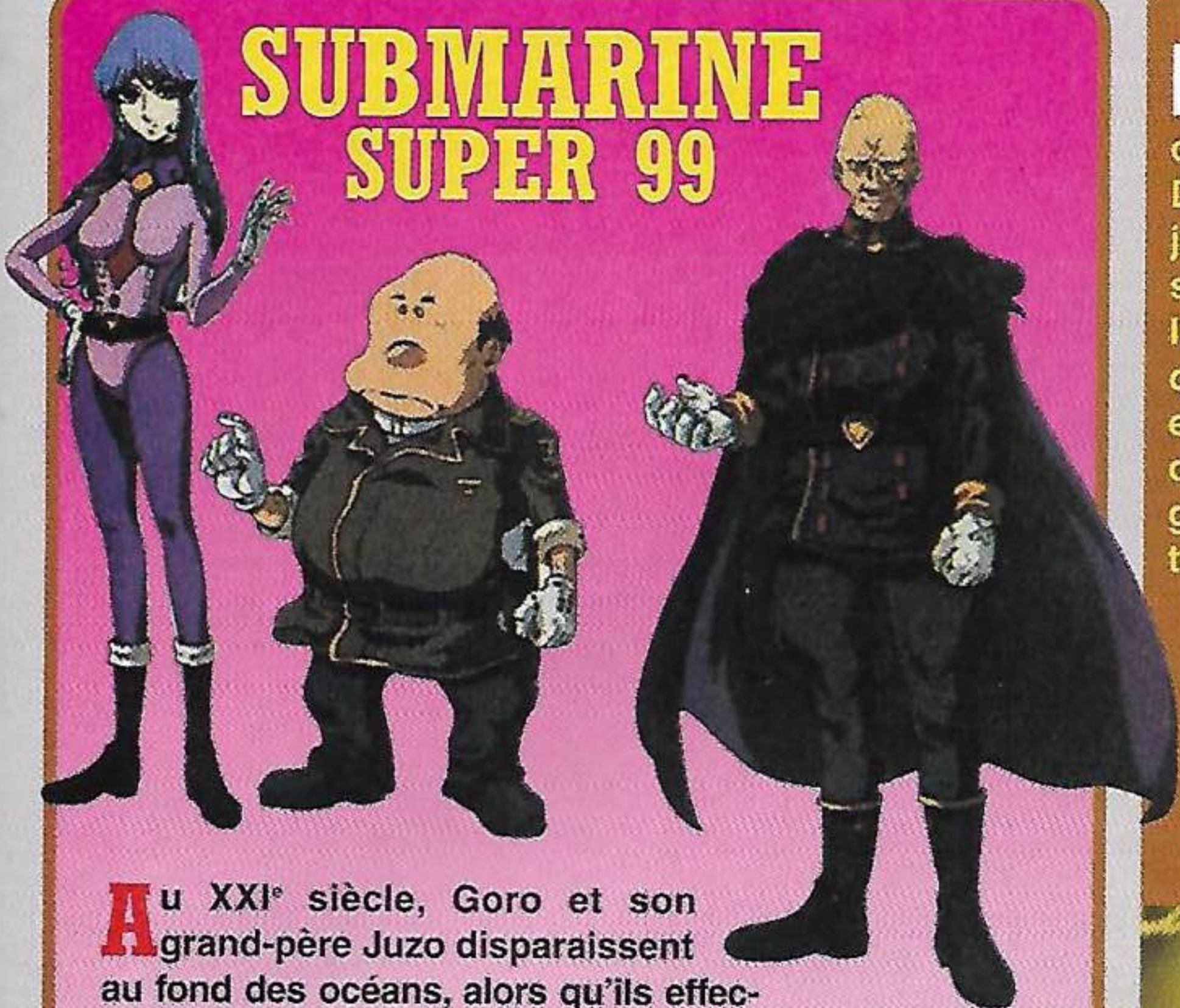


Lilo et Stitch

Film 2

Le meilleur film réalisé par Les Studios Disney ces derniers temps revient dans une suite disponible le 10 septembre 2003. Quand on a vu le premier film, il était évident qu'il y aurait une suite, voire une série télé. Eh bien, c'est chose faite. Cette fois, Lilo va voir débarquer sur son île les précédentes expériences du savant fou. Si Stitch est l'expérience 625, qui sont les autres ? C'est ce que vous allez bientôt découvrir.

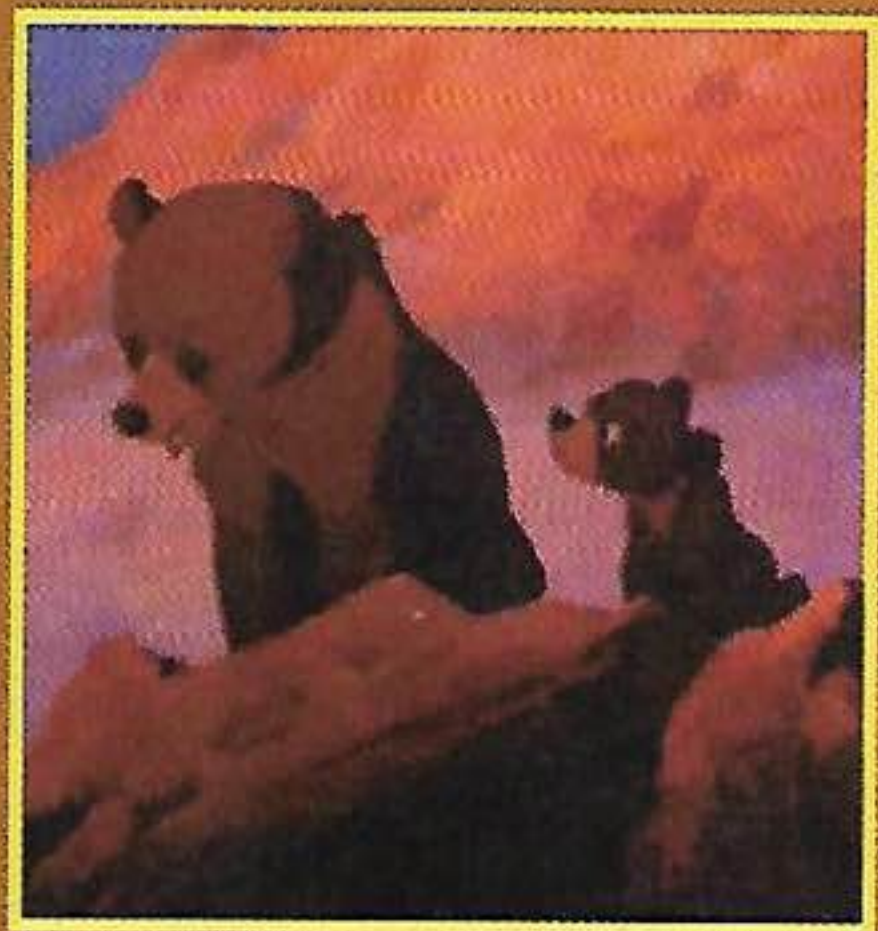
SUBMARINE SUPER 99



Au XXI^e siècle, Goro et son grand-père Juzo disparaissent au fond des océans, alors qu'ils effectuent des recherches secrètes pour le gouvernement. Suzumu, le frère aîné de Goro, décide donc de partir à leur recherche, mais il est kidnappé par des agents inconnus qui l'emmenent dans une usine souterraine... D'après une histoire de Leiji Matsumoto, l'auteur d'Albator.



Nouveau long-métrage d'animation cinéma des Studios Disney. Il sortira le 28 janvier 2004 et met en scène Kenai, un jeune Indien parti dans une quête dont la finalité est de venger la mort de son frère, tué par un grizzly. Il va alors être transformé en ours.



BROTHER BEARS



Le premier film de Sakura en DVD

Le premier des deux films Sakura sort en France ce mois-ci. Il met en scène Sakura et ses amis, lors d'un voyage à Hong Kong. Ils vont être poursuivis par une femme qui s'avère être une rivale de Clow, le créateur des cartes. Ce DVD contiendra à la fois la version française et la version sous-titrée.



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 !



A vos plumes!

VOTEZ TOUS

Je voudrais aussi lancer un appel à tous ceux qui aiment Pokémon, car cette méga série a disparu du hit-parade du mois.

Ludo, Loire-Atlantique.

Je trouve qu'il n'y a pas assez de votes pour Gundam Wing. Cette série est mythique et n°1 au Japon. Tout ceux qui sont pour Gundam Wing, manifestez-vous !

Alicia, Carcassonne.

l'école et suis l'équivalent de Yugi et Kaiba réunis. je cherche des adversaires à ma mesure : liste des meilleures cartes : Dragon à 3 cornes, le Chevalier dragon, le Dragon noir aux yeux rouges, Magicien du temps, Polymérisation, Bébé Dragon, les Puces d'Escodia, les sœurs Dame Harpie, Montagne, Mer.

Jérôme, Saint-Aubin-de-Socquenay.

FAN DE DBZ

Avis à tous les possesseurs de GBA, il faut acheter le jeu Dragon Ball Z, l'héritage de Goku. C'est une vraie tuerie, tous les fans de la série s'y retrouveront. Jetez-vous dessus, c'est une bombe. Je ne veux pas vexer les fans de Sakura, mais c'est une série pour gamin. La best japanimation, c'est la série des Dragon Ball, Blue Seed et Silent Möbius. Je fais au passage un gros bisou à Myriam qui m'a fait découvrir ce merveilleux magazine.

Clémence, Nîmes.

UN CHAMPION

Je suis le maître des cartes au collège et je n'ai jamais perdu un seul duel sur 23. On m'appelle le champion à

NOUVEAU SAKURA

J'ai vu sur Internet que le nouveau titre de Clamp qui s'intitule "Tsubasa" et qui est en ce moment publié au Japon dans "Shonen Magazine" reprend tous les personnages de Sakura. Mais, l'histoire est parallèle à celle de Card Capter Sakura et se déroule dans un univers totalement différent de celui du manga ou de l'anime. Sakura est une princesse héritière du trône de la ville de Clow. Elle est fiancée à son ami d'enfance Saolan, son père est archéologue et son frère est le roi du royaume. Sakura et Saolan, sont adolescents et ils sont âgés de 15 ans.

Céline, Trévol.

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.

● Nous créons un fan club Mangas pour les séries : Sakura, Saint-Seiya, Sailor Moon, Ayashi No Cérés et autres.

Vincent Brat - Les Blanchons - 26160 Rochebaudin.

● J'ai 11 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons qui aiment Olive et Tom, Les Mystérieuses Cités d'Or, Yu-Gi-Oh !, Pokémon, Jeanne et Serge, Medabots et Beyblade.

Florimond Alamercury - 5, chemin des Castors - 26800 Montoisson.

● J'ai 12 ans et je suis méga fan de Yu-Gi-Oh ! Je voudrais correspondre avec des filles ou des garçons de 10 à 14 ans. J'aimerais échanger des cartes de Yu-Gi-Oh !

Thomas Marchand - 27, rue du Général De Gaulle - 59251 Allennes-les-Marais.

● J'ai 15 ans 1/2, et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de 14 à 17 ans aimant :

Fruits Basket, Les Chevaliers du Zodiaque.

Cindy Maréchal - 3 bis, rue Mahieu - 02200 Soissons.

● J'ai 16 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons qui ont entre 14 et 18 ans, qui aiment Yu-Gi-Oh !, Olive et Tom, Gundam Wing, Les Chevaliers du Zodiaque et Beyblade.

David Turillon - 3, rue de Provence - 67120 Molsheim.

● J'aimerais correspondre avec des filles ou des garçons. Je suis hyper fan d'Inu-Yasha et je cherche des informations sur lui. J'aime aussi beaucoup Ranma 1/2, Sakura, Les Chevaliers du Zodiaque, Yu-Gi-Oh ! tous les Dragon Ball, Gundam et Sailor Moon.

Magali Vély - 8, rue des Combettes - 39300 Champagnole.

● J'ai 14 ans 1/2, et j'aimerais correspondre avec des fans de Yu-Gi-Oh !, Saint-Seiya et Digimon.

Lolita Delplanque - 16 bis, rue Basse - 62127 Chelers.

Killian Thiercellin - 153, route de la Chapelle - 45140 Ingre.

● J'ai 11 ans 1/2 et je recherche des filles et des garçons qui ont entre 9 et 15 ans et qui aiment Harry Potter, DB, DBZ et DBGT, ainsi que Yu-Gi-Oh ! Pour les fans inscrivez-vous gratuitement :

<http://forum.aceboard.net>

Fabrice Laffargue - 8, rue Jules Durandau - 16000 Angoulême.

E-mail : fabdeath@voila.fr

● J'ai 13 ans 1/2 et je voudrais correspondre avec des filles ou des garçons fans de Beyblade, pour faire des combats de toupies...

Thomas Habol - Chemin du Lavoir - 18300 Ménéton-Ratel.

● J'ai 12 ans et cherche à correspondre avec des fans de mangas aimant : Lodoss, Love Hina, Yu-Gi-Oh !, Fly, DB, Z, GT, Pygmalion et plein d'autres...

William Blin - 100, av. de la Gd Mare - 76000 Rouen.

● J'ai 9 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons. J'aime Yu-Gi-Oh !, Sakura, DBZ, Sailor Moon, Ranma 1/2 et des Chevaliers du Zodiaque.

Sarah Bensaoud - 42, av. du Colonel Fabien - 93200 Saint-Denis.

● J'ai 9 ans, je suis fan de Sailor Moon, Yu-Gi-Oh !, DBZ, Chevaliers du Zodiaque, Sakura et Pokémon. Je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de tous âges.

Ilana Obre - 28, av. du Colonel Fabien - 93200 Saint-Denis.

● J'ai 11 ans, et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de tous pays qui sont fans de Yu-Gi-Oh !, Sakura, Beyblade, Olive et Tom, Jeanne et Serge, DBZ et DBGT, Harry Potter et Ranma 1/2

Jimmy Moussaoui - 26, rue Marie Laurencin - 11110 Coursan.

● J'aimerais correspondre avec des garçons et des filles ayant des cartes Yu-Gi-Oh ! en français, pour faire des échanges.

Mhedi Bougrine - 19, av. du Général Leclerc - 93250 Villemomble.

● Je vends des cartes Yu-Gi-Oh ! dont quelques cartes super rares.

Ludovic Desplanque - La Fouquelière - 44850 Mouzeil.

DÉFENDEZ VOTRE SÉRIE PRÉFÉRÉE !

Salut à tous ! Décidément Dragon Ball est indélogeable ! Yu-Gi-Oh et Beyblade suivent toujours derrière. Olive et Tom ont quelques fans. Le peloton de queue essaie de faire de son mieux... Si vous voulez que le Hit change, défendez vos dessins animés favoris ! Pour voter, envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

HIT-PARADE DU MOIS

DRAGON BALL	41%	SAILOR MOON	5%
YU-GI-OH !	22%	SAKURA	3%
BEYBLADE	19%	GUNDAM WING	2%
OLIVE ET TOM	7%	CHEVALIERS DU ZODIAQUE	1%

BULLETIN-RÉPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori :

.....

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

Le coin des artistes



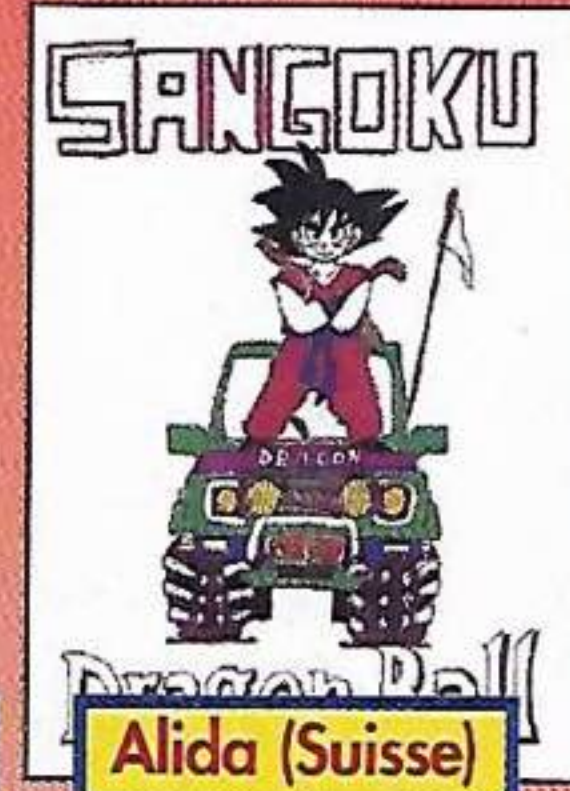
Zhu



Fabien (Décines-Charpieu)



Aurore Marsillargues



Alida (Suisse)



Leila (Ville-la-Grand)



Aurore



Magali (Champagnole)



Lhy (Labartheileze)



Stéphanie (Suisse)



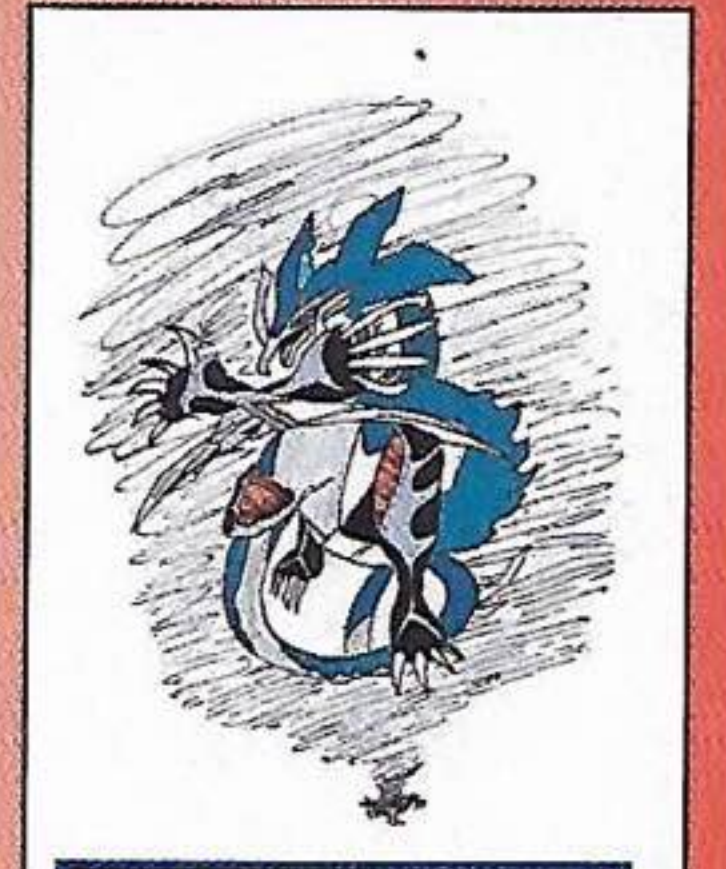
Virginie (Toulouse)



Delphine (La Réunion)



Celine (Hem)



Michael (Chenièrre)



Alida (Suisse)



William (Douala)



Johnny



Marion (Montrouge)



Johnny (Chalon s/Saône)

DRAGON BALL GT LE GUIDE

EPISODE 1

C'est dix ans après la fin des aventures de Sangoku et de ses amis dans Dragon Ball Z, que commence la série Dragon Ball GT. Nous retrouvons l'empereur Pilaf, qui a réussi à réunir les sept Dragon Ball. Alors que l'affreux méchant invoque le dragon Sheron, Sangoku tente de l'empêcher de formuler ses vœux... mais par accident, Pilaf souhaite que Sangoku redevienne un enfant. Aussitôt dit, aussitôt fait. Pilaf s'enfuit alors sans demander son reste. Sangoku, prisonnier de son corps d'enfant, apprend que les Dragon Ball se sont dispersés dans l'espace, et qu'il lui faudra les ramener sur Terre dans un an au plus tard, sous peine de voir la planète exploser... et le voilà parti pour de nouvelles aventures trépidantes !

EPISODE 2

Sangoku raconte ses péripéties à Bulma, qui lui construit immédiatement un vaisseau spatial, afin qu'il puisse se lancer à la recherche des Dragon Ball au plus vite. Trunks est désigné volontaire pour accompagner Sangoku dans son périple. Mais un invité surprise a décidé de faire partie du voyage : c'est ainsi que Pain, qui n'est autre que la petite fille de Sangoku, et donc en toute logique, la fille de Sangohan et de Bidel, s'embarque clandestinement à bord du vaisseau.

EPISODE 3

Le vaisseau spatial de nos amis connaît quelques avaries et notre équipage doit procéder à un atterrissage forcé sur la planète Amiga. Ils découvrent que cette planète est dirigée par Don Kea, un tyran qui oblige tous les habitants de la planète à lui louer tout ce qui est possible et imaginable. Mais nos amis ne sont pas au bout de leurs ennuis, puisqu'un robot avale le radar qui leur permettait de localiser les Dragon Balls, sans compter qu'ils se voient déposséder de leur vaisseau.

EPISODE 4

Sangoku, Trunks et Pain réussissent finalement à capturer le robot avaleur de radar, et reprennent possession de leur navette spatiale, après une rude bataille contre Ledgic, le garde du corps de Don Kea. Nos héros quittent donc Amiga aussi sec, mais ils sont désormais hors-la-loi et recherchés par Don Kea.

EPISODE 5

Notre trio est vite rattrapé par Don Kea, contre qui ils commencent à se battre. Mais Ledgic fait irruption et provoque Sangoku en duel. Heureusement ce dernier donne une bonne leçon au garde du corps, et Don Kea se voit obligé de cesser son système de location. Mais nos amis sont vite confrontés à un nouveau problème : le robot et le radar à Dragon Balls ont en quelque sorte "fusionné", notre petite troupe va donc emmener le robot dans ses aventures.

EPISODE 6

À la suite d'un nouvel atterrissage forcé, notre équipage se retrouve sur une planète où tout est d'une taille démesurée. Ils doivent se lancer à la recherche d'une Dragon Ball cachée dans une pomme. Mais un géant de la planète mange cette pomme et le Dragon Ball reste coincé dans une de ses dents. Sangoku décide alors de jouer au dentiste et d'extraire la dent -et donc la boule de cristal- de la mâchoire du géant. C'est à la fin de cet épisode que Sangoku et ses amis se proposent de nommer le robot "Gyru".

EPISODE 7

Pain, Trunks et Sangoku doivent désormais chercher une Dragon Ball sur une nouvelle planète. La boule aurait atterri dans la queue



DES EPISODES

de cheval d'une jeune femme. Mais celle-ci n'est autre que la femme dont est amoureux Zu-nama, une créature ayant le pouvoir de déclencher des tremblements de terre. Or, Zu-nama exige que la jeune femme devienne son épouse, autrement il détruira le village où elle vit. Afin d'approcher Zu-nama, Trunks se déguise et se fait passer pour la promise.

EPISODE 8

Zu-nama emmène Trunks, habillée en femme, dans sa grotte. Quand nos autres héros parviennent dans la grotte, Zu-nama est ivre mort. Ils comprennent ainsi qu'il n'a pas le pouvoir de provoquer des tremblements de terre, il peut seulement les prédire. La supercherie découverte, on leur remet la boule de cristal, mais celle-ci est immédiatement volée par un mystérieux inconnu.

EPISODE 9

Le voleur en question, Bon Para, attire Sangoku et ses amis sur la planète Beelay, où vit l'afreux Doma. Notre trio se voit alors entraîné dans un combat contre cette créature. Bon Para profite de ce contretemps pour s'enfuir et apporter la boule de cristal au méchant Mutchy-Motchy, qui habite sur la planète Lude.

EPISODE 10

Sangoku réussit à vaincre Doma, mais Bon Para revient sur Beelay avec son frère. Ils veulent, en effet, récupérer la deuxième boule de cristal de nos amis. Bon Para et son frère exécutent une danse d'attaque bizarre, qui a pour conséquence de forcer leurs ennemis à danser à leur tour. Pendant ce temps, Pain et Gyu fouillent l'intérieur du vaisseau des Para, afin de trouver la Dragon Ball. Mais tout à coup, le vaisseau décolle et s'envole pour la planète Lude, laissant Sangoku et Trunks seuls dans la bataille. Ces derniers réussissent néanmoins à battre les Para, qui s'étaient laissés distraire par Doma.

EPISODE 11

Le vaisseau des Para, où se trouvent Pain et Gyu, atterrit finalement sur Lude. Gyu parvient à localiser la Dragon Ball. Pain est

conduite au temple de Mutchy-Motchy, où elle est transformée en poupée. Heureusement, Sangoku et Trunks arrivent à leur tour sur la planète Lude et se débarrassent de Mutchy-Motchy. C'est alors que le fouet de celui-ci prend la forme de Mutchy, le Grand Prêtre du culte de Lude.

EPISODE 12

Alors que nos héros doivent en découdre avec Mutchy le Grand Prêtre, Dolltucky, le fondateur du culte de Lude, capture Pain, réduite à l'état de poupée. Mutchy est détruit par Trunks. Mais Dolltucky décide de donner vie à Lude, un robot qui fonctionne grâce à l'énergie des poupées que l'on sacrifie en son nom.

EPISODE 13

Lude attaque Sangoku et Trunks. Afin d'assurer la victoire du robot, le diabolique Docteur Myu demande à Dolltucky de sacrifier Pain : Lude verra ainsi sa puissance augmenter. Cependant, Dolltucky refuse de faire une chose pareille, et est lui aussi transformé en poupée. Lude absorbe ensuite les corps de Pain et de Dolltucky.

EPISODE 14

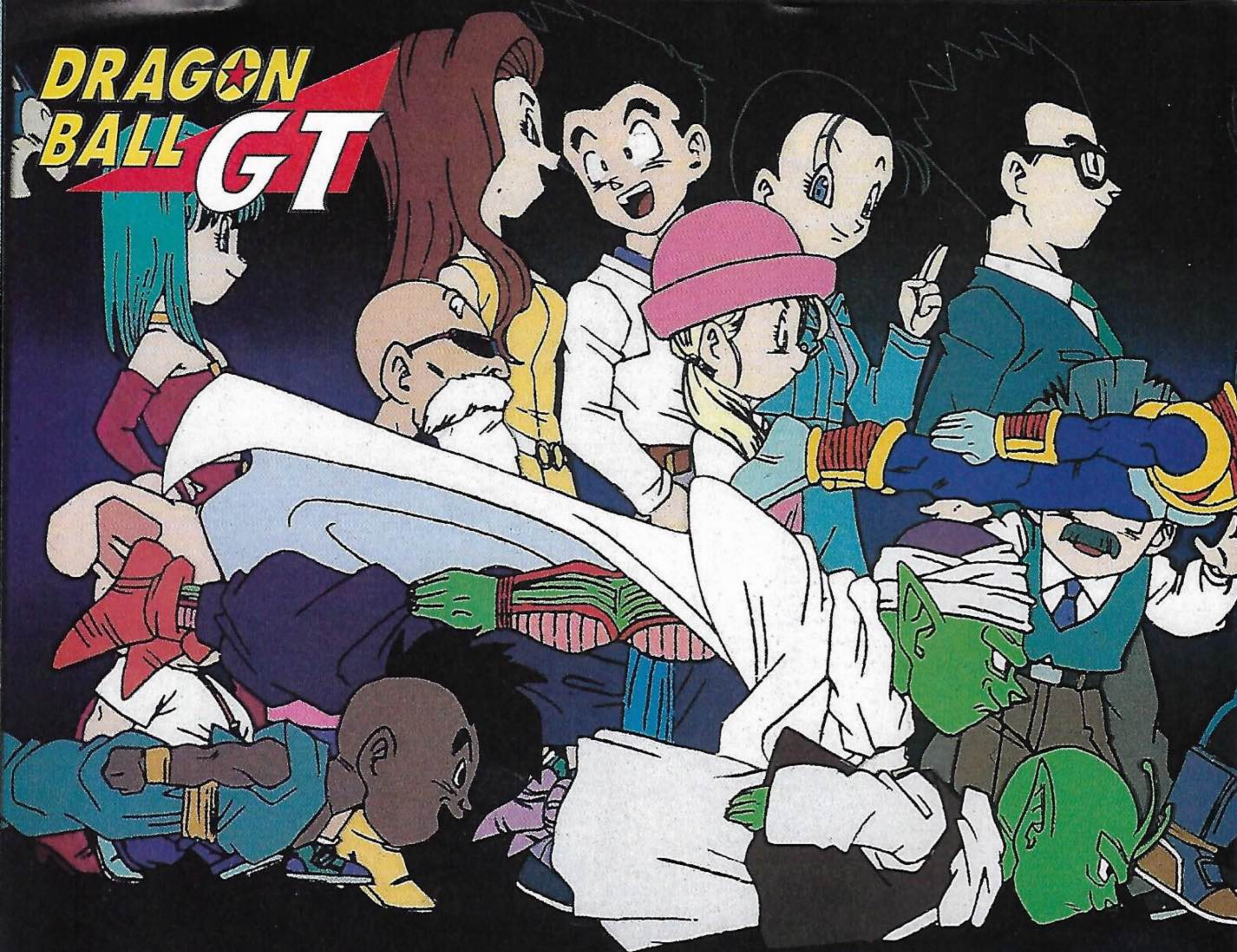
Lude a maintenant atteint sa capacité de puissance maximum. Sangoku et Trunks sont contraints de l'attaquer en même temps, en visant le cœur de leur ennemi, ils parviennent à l'anéantir. Les âmes de toutes les personnes sacrifiées peuvent retourner vers leur corps d'origine. Pain est sauvée, et nos amis s'emparent de la deuxième Dragon Ball.

EPISODE 15

À la suite de cette aventure, Trunks suggère que Sangoten aurait été plus utile que Pain pour mener à bien cette mission. Blessée, Pain profite d'un arrêt du vaisseau spatial dans le désert pour s'enfuir. Myu demande à son homme de main, Rild, d'éliminer Dolltucky et de partir à la recherche de Sangoku et de le capturer. De son côté, Gyu retrouve Pain, et ensemble, ils localisent une nouvelle Dragon Ball.



DRAGON BALL GT



EPISODE 16

Sangoku et son équipage débarquent sur la planète d'origine de Gyru le robot. Là, ils sont capturés par un commando de robots, et découvrent que Gyru est en fait sous les ordres de Riduro, l'homme de main de Myu. Cependant les ravisseurs commettent une erreur : ils enlèvent Sangoku et Trunks, mais oublient d'embarquer Pain !

EPISODE 17

Gyru, qui a été fabriqué par le Dr Myu, transmet à Rild toutes les données qu'il a collectées sur les techniques de combat de Sangoku et Trunks. Pain réussit à retrouver ses amis, mais elle est vite attaquée et blessée. Voyant sa petite fille touchée, Sangoku devient à moitié fou et parvient à se libérer.

EPISODE 18

Grâce aux informations données par Gyru, le commando de robots écrase Sangoku, en ayant recours à une technique spéciale : tous les robots fusionnent pour devenir un seul robot géant appelé Méga Canon Sigma. Heureusement, Sangoku retourne la situation et vainc le super robot.

EPISODE 19

Rild décide alors de prendre part à la bataille. Il transforme Trunks en marionnette et le téléporte jusque chez le Dr Myu, avant d'engager le combat avec Sangoku. Mais quand Sangoku devient un Super Guerrier, Rild se métamorphose lui aussi et devient Hyper Méga Rild.

EPISODE 20

Sangoku se retrouve dans une situation critique : Rild se transforme une deuxième fois et peut maintenant contrôler la planète entière ! Restée dans la tour, Pain défie Gyru, mais celui-ci la téléporte à l'extérieur avec les trois Dragon Ball.

EPISODE 21

Rild transforme Sangoku et Pain en marionnettes avant de les emmener chez le Dr Myu. À leur grande surprise, Gyru vient les libérer immédiatement. Trunks apparaît alors et révèle à ses amis que Gyru et lui-même avaient élaboré un plan, afin de découvrir la créature que Myu avait créée en secret.

EPISODE 22

Dr Myu a, en effet, fabriqué une créature maléfique du nom de Baby, qui n'est pour

l'instant arrivée qu'à son stade embryonnaire. Malheureusement, Baby se libère. Nos héros le détruisent partiellement. C'est ainsi qu'une partie de Baby s'enfuit avec le Dr Myu. Mais un nouveau Baby, ainsi qu'une boule de cristal surgissent du corps de Myu !

EPISODE 23

Baby prend possession du corps de Rild. Il est toutefois arrêté par Sangoku et ses amis qui le détruisent une nouvelle fois avant de repartir vers d'autres horizons. Ils trouvent une boule de cristal à l'intérieur d'un vaisseau spatial apparemment abandonné... Il y a pourtant un habitant dans ce vaisseau : un étrange petit garçon qui semble être blessé. Ils le conduisent donc dans un hôpital, mais sa chambre explose.

EPISODE 24

Le petit garçon était en réalité possédé par Baby. Et ce dernier ne perd pas de temps et prend possession de Trunks. Trunks réussit à expulser Baby en devenant Super Guerrier, cependant Baby parvient à s'échapper. Il se rabat alors sur le corps d'un passager voyageant dans un vaisseau devant atterrir sur Terre.



EPISODE 25

Tandis que Sangoku et son équipage récupère une nouvelle boule de cristal dans l'espace, Baby arrive sur Terre, où il répand le chaos. De plus, il cherche sans relâche où se trouvent les Super Guerriers. Il finit ainsi par rencontrer Sangoten avec qui il commence à se battre.

EPISODE 26

Baby prend possession du corps de Sangoten et fouille dans ses pensées pour découvrir où se trouve le plus puissant des Super Guerrier vivant sur Terre, Végéta. Puis, Baby part chercher querelle à Sangohan, afin de s'approprier son corps, grâce auquel il attaque Piccolo et Sangoten.

EPISODE 27

Lors de sa confrontation avec Végéta, Baby révèle que les Super Guerrier ont autrefois détruit son peuple. Sangoten entre en scène et provoque Végéta : en effet, quand Baby s'approprie un nouveau corps, il laisse un œuf à l'intérieur. Cet œuf lui permet alors de contrôler encore

ses anciennes victimes. Baby s'empare ensuite du corps de Végéta et décide de se lancer à la conquête du monde. Pendant ce temps, Sangoku finit de réunir les sept boules de cristal.

EPISODE 28

L'équipage de Sangoku est désormais prêt à retourner sur Terre. À leur arrivée, ils confient les boules de cristal à Dendé, qui est à présent aux ordres de Baby, ce que nos héros ignorent évidemment. C'est alors que Sangohan et Sangoten arrivent et attaquent Sangoku et Pain. Sangoku est par la suite informé par Hercule que toute la planète a été colonisée par Baby !

EPISODE 29

Hercule et Boubou, qui sont les seuls êtres ayant échappé à la domination de Baby, prennent Pain sous leur protection et s'enfuient avec elle. Pour pouvoir se mesurer à Baby, Sangoku atteint le niveau de Super Guerrier 3, mais son corps d'enfant ne lui permet pas de maintenir sa puissance très longtemps. Baby en profite pour lui lancer

une boule de vengeance mortelle, qui détruit notre pauvre Sangoku.

EPISODE 30

Baby, qui a récupéré les boules de cristal, invoque le dragon Sheron et demande qu'on lui crée une planète qui portera le nom de Plant. Bulma fabrique alors un vaisseau spatial à Baby, afin qu'il puisse se rendre sur Plant. Dans le royaume Sugoru Space, un être nommé Sugoru apprend à Sangoku qu'il pourra revenir à la vie, s'il gagne à un jeu.

EPISODE 31

Le Kaiho Suprême téléporte Sangoku sur sa planète pour que notre héros puisse s'entraîner. Hercule, Boubou et Pain, quant à eux, se glisse furtivement à bord du vaisseau spatial à destination de Plant. Mais Sangohan, qui est toujours possédé, repère Pain, qui est sauvée par Oub.

EPISODE 32

Tandis que Oub livre bataille à Baby, le Kaiho Suprême informe Sangoku que s'il veut être assez puissant pour battre Baby, il faut qu'il ait à nouveau une queue de singe. De retour sur Terre, Oub et Boubou fusionnent pour augmenter leur puissance.



SHOPPING RENTRÉE

D'accord les vacances sont terminées et vous déprimez à l'idée de quitter la plage pour retrouver les salles de classes et les cours ! Soyez donc un peu positifs et dites-vous bien que la rentrée c'est surtout un bon moyen de dénicher les stylos les plus fashion ou les sacs à dos les plus originaux ! Pour une fois que vous pouvez (presque) tout demander à vos parents, ce serait dommage de vous en priver, non ? !



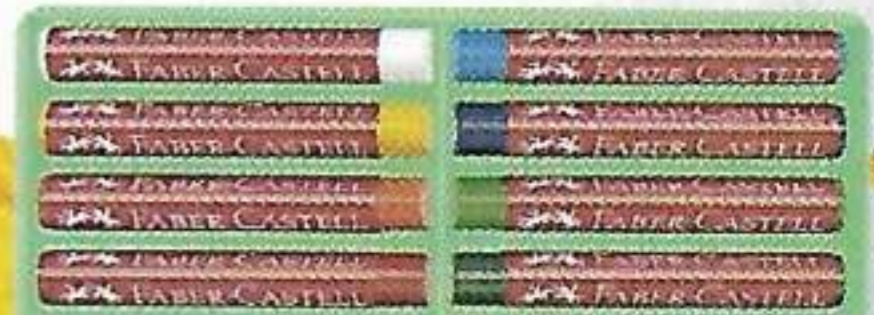
Dur, dur de se lever !

Le réveil Panda de Lexibook est l'accessoire indispensable pour ne pas rater le début des cours ! Look rétro trop sympa. Avec lui, vous sauterez du lit dans la joie et la bonne humeur !
En vente dans les réseaux habituels de distribution. 9,99 €.



Finis les ciseaux !

Avec le nouveau rouleau de scotch Pritt, vous pourrez laisser vos ciseaux dans la trousse ! Avec une bande adhésive très résistante et des bords dentelés, ce produit vous changera la vie !
En vente en grande surface. 1,80 €.



Trop top !

Dessiner sur du papier c'est bien mais ça devient un peu lassant... Pourquoi ne pas immortaliser vos œuvres sur du verre, du plastique ou de la céramique ? Rien de plus simple avec les pastels à l'huile de Faber-Castel ! Résistants à l'eau, solides et de forme ergonomique, ces magnifiques pastels vous ouvriront de nouveaux horizons artistiques ! Pastels à l'huile, en vente en papeterie et grand magasin. 4,60 € la pochette de 12.

Des couleurs à gogo !

Artistes en herbe, réjouissez-vous, la gamme Jumbo Grip de Faber-Castel vous propose 12 nouvelles couleurs ! Avec leurs plots antidérapants et leur forme triangulaire, ils vous permettront de réaliser les plus beaux croquis de vos super héros !
En vente en papeterie et grand magasin. 8,10 € les 6 ; 16,20 € les 12.



Tout nouveau, tout beau !

Pas toujours facile de choisir son sac, pour la rentrée. Avec les modèles V-pack, vous serez certains d'avoir un sac à dos solide, pratique et surtout très classe ! Parmi les 10 coloris proposés par la marque Viquel, vous trouverez votre bonheur. De quoi vous donner envie d'aller à l'école tous les jours de la semaine !
En vente partout. De 51,90 € à 24,50 € selon la taille et les modèles.

Collez en couleur !

Avec la colle UHU Stic Magic, vous allez pouvoir épater vos copains ! Pourquoi ? Tout simplement parce que cette colle a la particularité d'être de couleur mauve ! Fini de mettre de la colle partout, vous pourrez coller rapidement et proprement. Elle devient transparente au séchage !
En vente en papeterie et grande surface. 1,25 €.



Ecriture X-trême !

Vous aimez les sports de glisse et les sensations fortes ? Alors le nouveau Stabilo 'S move X-writer est fait pour vous ! Profilé pour l'écriture, ce stylo se distingue radicalement des autres par sa matière caoutchouc, sa forme profilée et ses couleurs vives. Pour les surfeurs de tous poils !
En vente en grande surface. 6,05 €.

Suivez la flèche !

Voici les nouveaux Post-it, spécialement conçus pour les plus studieux d'entre vous. En forme de flèches de différentes couleurs, ces Post-it vous permettront de repérer facilement un passage du livre que vous étudiez en français ou les capitales mondiales que vous devez apprendre par cœur en Histoire-Géo ! Pratique et efficace !
En vente partout. 3,05 €.



Choisissez votre motif !

Fashion, déco, top tendance, les ciseaux Maped Tadoo ont tout pour plaire. Motifs vache, roller, girafe et même tournesols ou aubergines. Enfin des ciseaux que l'on a envie de montrer !
Ciseaux Maped Tadoo. En vente en grande surface et magasin spécialisé. De 2,85 € à 7,60 € selon la taille.



Du cahier à l'ordinateur !

Avec l'Easybook d'Oxford, plus besoin de retaper vos cours sur votre PC, vous écrivez avec un stylo numérique, puis vous branchez votre cahier à l'ordi, tout sera transféré en un temps record sous Word ! Plus pratique, tu meurs !
En vente en grande surface et magasin spécialisé. 249 €. Cahier numérique, formats divers de 2,95 € à 6,95 €.



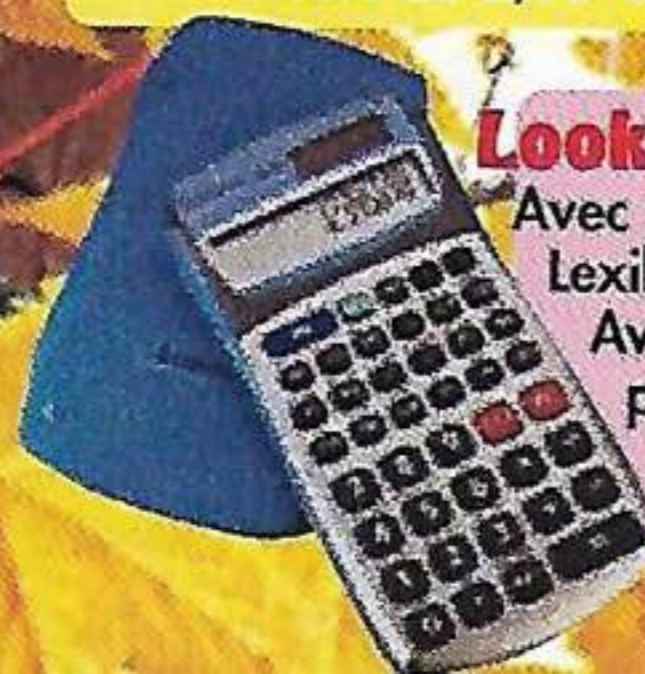
Trop pratique !

Avec les sacs à dos Compagnie de Californie vous pourrez tout transporter ! Avec ses nombreuses poches zippées, le sac à dos à rabat accueillera aussi bien toutes vos fournitures, que vos gâteaux pour le goûter ou votre portable ! En plus, le look est très sympa, ce qui ne gâche rien !
En vente partout. 25,20 €



Look sympa pour calculs rapides !

Avec son étui de protection très tendance, la SC200 de Lexibook est l'outil idéal pour les collégiens branchés ! Avec ses 67 fonctions, elle vous offrira de grandes performances alliées à une incroyable vitesse de calcul.
En vente dans les réseaux habituels de distribution. 7,99 €.





La colle de la jungle !

Avec les Pritties de Pritt, la jungle va envahir les classes dès la rentrée ! Grande originalité des Pritties : leurs têtes toutes mignonnes en forme de têtes de lion, d'éléphant ou de singe. Avec leurs bouilles rigolotes, les Pritties vous ne les perdrez pas ! En vente en grande surface. 2,90 € le pack de 3 bâtons de colle.

Règle intelligente !

Comment faire pour ranger une règle de 30 cm dans votre trousse qui n'en fait que 15 ? Tout simplement en optant pour la règle Maxi-Mini de Maped ! Identique aux règles classiques, elle possède pourtant un petit truc en plus qui va vous faire craquer : vous pouvez la plier en deux sans risquer de la casser ! Vous allez faire des jaloux ! En vente en grande surface. 1,10 €.



Baisers collés !

Finis les Post-it carrés tout simples, bonjour les Post-it bisous parfumés à coller partout ! Baisers d'amoureux à se faire passer en classe ou bisous amicaux à coller sur les cadeaux d'anniversaire. À vous d'embrasser qui vous voudrez ! En vente partout. 1,26 €.



Finies les fautes d'orthographe !

Le Professeur d'Orthographe de Lexibook est l'outil indispensable ! Vous voulez devenir incollable en orthographe, résoudre tous les mots croisés ou même inventer de belles rimes ? En vente chez les revendeurs Lexibook. 29,95 €.



Mickey et compagnie !

Si vous êtes fans de l'univers Disney, jetez-vous sur ces magnifiques cartables à l'effigie de vos héros préférés ! Plusieurs formats et de nombreux motifs vous sont proposés cette année, il ne vous reste plus qu'à faire votre choix. Alors vous êtes plutôt Mickey ou Tigrou ? ! En vente partout. De 26,10 € à 5,60 €

Jimmy Neutron à croquer !

Vous connaissez tous les petits snacks Monster Munch et le dessin animé Jimmy Neutron. Quel rapport me direz-vous ? Eh bien, sachez que jusqu'au 30 octobre, plus vous croquez de Monster Munch, plus vous collectionnez de points qui vous permettront de vous offrir de nombreux gadgets collectors. En vente en grande surface. De 0,95 € à 1,85 € selon la taille du paquet.



Petit, mais trop beau !

Accros du Stabilo réjouissez-vous ! Vous allez pouvoir agrandir votre collection en adoptant les Boss-Mini ! Avec ses 6,5 cm de long, le Boss-Mini se glisse partout, il est toujours à portée de main ! Décliné en cinq couleurs, un petit qui sait ne pas se faire oublier ! En vente en grande surface. 3,10 € le paquet de 3 ; 5,15 € le paquet de 5.



souvent que vous le désirez ! En vente en grande surface et papeterie. 1,63 €.

Des posters partout !

Comme tous vos copains, vous adorez tapisser les murs de votre chambre avec des posters, mais vos parents en ont assez de vous voir trouver le papier peint. Avec les pastilles de fixation double face de Scotch, le problème est résolu ! En plus, vous pourrez changer vos posters aussi



CÉDRIC LA COUR DE RÉCRÉ



On s'éclate à la récré !

Pour flamber, bluffer et s'amuser, découvrez le jeu de cartes "la cour de récré" de Carta Mundi. Illustré de Cedric et tous ses amis, ce jeu de cartes vous permettra de bien vous amuser pendant la récré, grâce à ses dix jeux rigolos ! En vente en grande surface et librairie. 7,50 €.



Lolitas, à vos crayons !

Vous aimez les fleurs et les paillettes ? Voici avec la nouvelle gamme Créations de Crayola. Qu'il s'agisse de surligneur effaçable, de mini stylos gels, ou de crayons de couleurs effaçables, vous trouverez le modèle qui vous fera craquer. En vente en grande surface et papeterie. Coffret 12 mini-gels : de 13,91 € à 15,04 €. Crayons de couleurs effaçables : de 4,60 € à 4,98 €. Surligneur effaçable : de 1,85 € à 2 €.

Trop cool !

Vous voulez sortir un peu du rang avec des accessoires aux motifs sympas ? Optez donc pour les sacs gibecières Basic imprimés "Lucky Luke", les sacs à dos mono bretelle avec le logo "Charmed" ou encore le fourre-tout arrondi "Totally Spies" ! Coloris sympas et motifs originaux vous aideront à vous faire de nouveaux copains ! En vente en grande surface. Gibecière ou sac à dos mono bretelle : 24,90 €. Fourre-tout : 3,50 €.



Tout pour les fans !

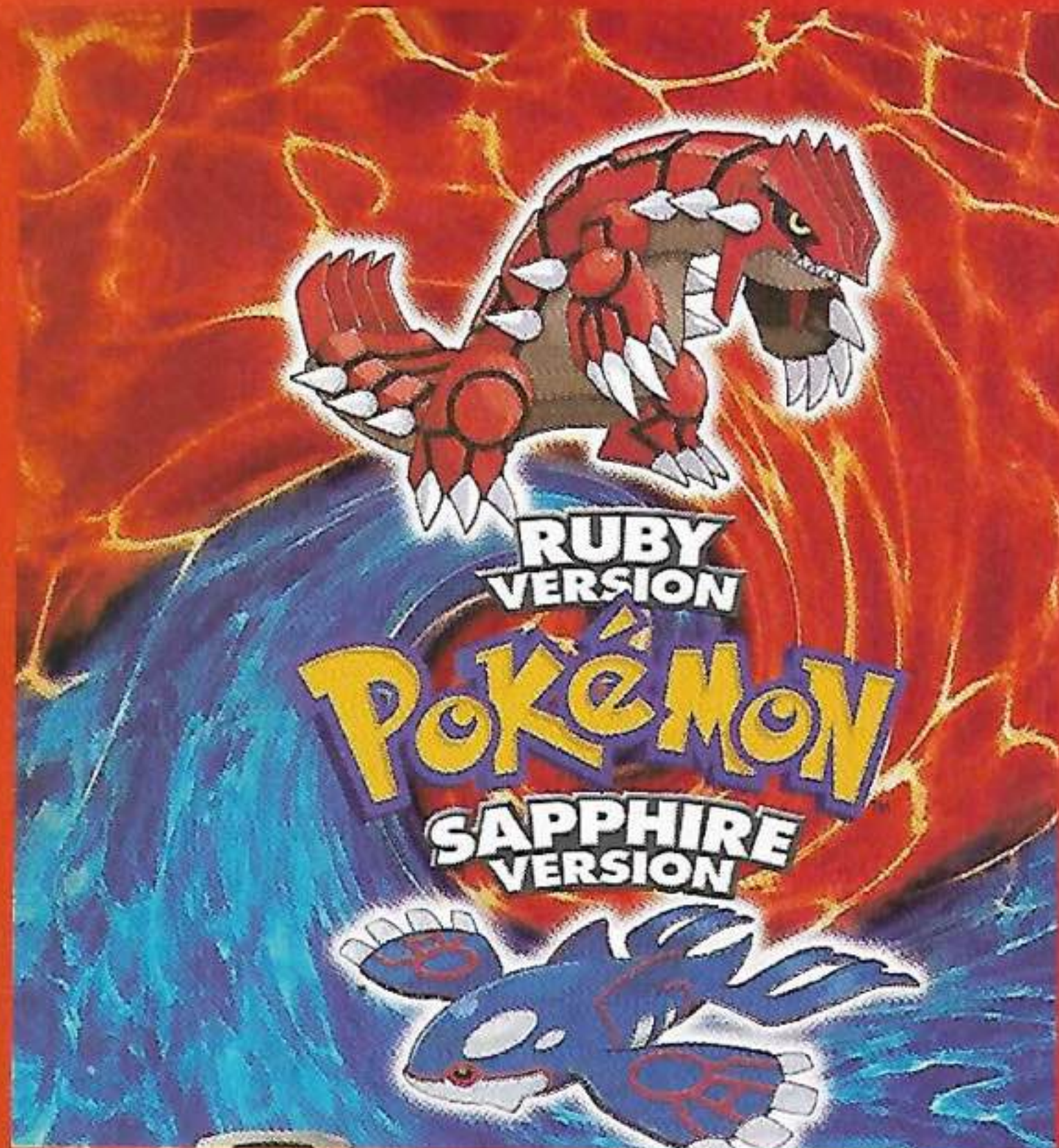
Yu-Gi-Oh ! et Sakura, vous connaissez ? Vous pourrez cette année transporter vos personnages cultes jusque dans la cour de récré, grâce à Esselte. La marque a décliné de nombreux accessoires scolaires à l'effigie de vos héros des temps modernes, mais aussi des classeurs aux agendas en passant par les chemises. En vente en grande surface. De 2,05 € à 6,40 € selon les modèles.



Bienvenue dans la tribu !

Incontournables, les bottes indiennes TTY feront sensation à vos pieds ! La semelle crêpe vous permettra de parcourir les sentiers de la récré en souplesse, et les franges nouées en cuir vous assureront le style ! En rouge, beige ou noir, vous serez la squaw préférée du collège ! Du 24 au 38. Points de vente au 05 59 32 01 25. À partir de 81 €.





INDEX D

Voici en exclusivité une liste exhaustive des nouveaux Pokémon des versions Rubis et Saphir pour Game Boy Advance ! On vous dit tout : leur nom, les objets que détiennent quelques-uns des Pokémon sauvages, où trouver chaque Pokémon. Enfin, petit tuyau avant de vous embarquer dans la lecture de cet inventaire : sachez que les Pokémon qui évoluent grâce au pouvoir d'une pierre, perdent leur capacité d'apprendre de nouvelles techniques lors de leur transformation. Attention donc, perfectionnez votre Pokémon au maximum, avant de le faire évoluer, il aura ainsi déjà appris ses meilleurs coups.

1/ARCKO

Comment l'obtenir ? Au tout début de vos aventures, le professeur Seko vous offre un Pokémon. À vous de choisir entre celui-ci, Poussifeu (n°4) et Gobou (n°7), lequel vous accompagnera. Mais attention, ces trois-là sont uniques !

2/MASSKO

C'est l'évolution de Arcko (n°1) à partir du niveau 16.

3/JUNGKO

Il s'agit de la dernière évolution d'Arcko (n°1) quand il atteint le niveau 36.

4/POUSSIFEU

Comment l'obtenir ? Il vous est proposé par le professeur Seko, au choix entre trois Pokémon : Arcko (n°1), Poussifeu (n°4) et Gobou (n°7).

5/GALIFEU

C'est l'évolution de Poussifeu (n°4) au niveau 16.

6/BRASEGALI

Ce Pokémon est l'évolution de Galifeu (n°5) au niveau 36.

7/GOBOU

Comment l'obtenir ? C'est le troisième Pokémon que le professeur Seko te permet de choisir, tu peux prendre soit Arcko (n°1), soit Poussifeu (n°4) soit celui-ci.

8/FLOBIO

Il s'agit de la première évolution de Gobou (n°7) à partir du niveau 16.

9/LAGGRON

C'est la deuxième évolution de Gobou (n°7) au niveau 36.

10/MEDHYENA

Objet : Aie Pecha
Où le trouver ? Tu pourras l'attraper sur les routes 101, 102 ou 103.

11/GRAHYENA

C'est l'évolution de Medhyena (n°10) dès le niveau 18.

12/ZIGZATON

Objet : Baie Oran
Où le trouver ? Sur les routes 101, 102, 103, 104, 110, 116, 117, 118, ou 119, ou encore au bois de Mérrouville.

13/LINEON

Objets : Baie Oran et Baie Citrus
Où le trouver ? Lineon est l'évolution de Zigzaton (n°12) au niveau 20, mais tu peux également le rencontrer sur les routes 118, 119, 120, 121 et 123.

14/CHENIPOTTE

Où le trouver ? Il se trouve sur les routes 101, 102, 103 ou 104.

15/ARMULYS

Il s'agit de l'évolution de jour de Chenipotte (n°14) dès le niveau 7.
Où le trouver ? Au bois Clément.

16/CHARMILLON

C'est l'évolution d'Armulyls (n°15) à partir du niveau 10.

17/BLINDALYS

Ce Pokémon est l'évolution de nuit de Chenipotte (n°14) au niveau 7.

Où le trouver ? Tu pourras le capturer au bois Clément.

18/PAPINOX

Il s'agit de l'évolution de Blindalys (n°17) quand il atteint le niveau 10.

19/NENUPIOT

Où le trouver ? Tu pourras le rencontrer sur les routes 102 et 114, mais attention ce Pokémon n'existe que dans la version Saphir !

20/LOMBRE

C'est l'évolution de Nenupiot (n°19) au niveau 14.

Où le trouver ? Il se cache sur la route 114, mais il n'est disponible que dans la version Saphir.

21/LUDICOLO

Comment l'obtenir ? Ce Pokémon est l'évolution de Lombre (n°20) que tu peux obtenir grâce au pouvoir de la Pierre Eau (attention, après cette mutation, il ne peut plus apprendre de coups).

22/GRAINIPIOT

Où le trouver ? Sur les routes 102 et 114 de la version Rubis.

23/PIFEUIL

C'est l'évolution

de Grainipiot (n°22) à partir du niveau 14.

Où le trouver ? Tu pourras le voir sur la route 114, mais uniquement dans la version Rubis.

24/TENGALICE

Comment l'obtenir ? Il s'agit de l'évolution de Pifeuil provoquée par la Pierre Plante (comme tous les Pokémon transformés par une Pierre, il ne peut plus apprendre de coups).

25/NIRONDELLE

Où le trouver ? Il se promène sur les routes 104, 105 et 116.

26/HELEDELLE

C'est l'évolution de Nironnelle (n°25) au niveau 22.

Où le trouver ? Tu peux le croiser sur la route 115.

27/GOELISE

Où le trouver ? Tu pourras le capturer sur les routes 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 115, 118, 119, et des routes 121 à 134, ou encore à proximité des villes maritimes.

28/BEKIPAN

C'est l'évolution de Goelise (n°27) quand tu atteins le niveau 25.

Où le trouver ? Aux mêmes endroits que Goelise.

29/TARSAL

Où le trouver ? Sur la route 102.



ES POKEMON

30/KIRLIA

Il s'agit de l'évolution de Tarsal (n°29) à partir du niveau 20.

31/GARDEVOIR

Ce Pokémon est l'évolution de Kirlia (n°30) au niveau 30.

32/ARAKDO

Où le trouver ? Tu peux le croiser sur les routes 102, 111, 114, 117 et 120.

33/MASKADRA

C'est l'évolution de Arakdo (n°32) dès le niveau 22.

34/BALIGNON

Où le trouver ? Tu peux le capturer au bois Clément.

35/CHAPIGNON

Il s'agit de l'évolution de Balignon (n°35) au niveau 23.

36/PARECOOL

Où le trouver ? Tu le rencontreras au bois Clément.

37/VIGOROTH

Ce Pokémon est l'évolution de Parecool (n°36) à partir du niveau 18.

38/MONAFLEMIT

C'est l'évolution de Vigoroth (n°37) au niveau 36.

39/ABRA

Objet : Cuillère tordue
Où le trouver ? Tu pourras l'attraper dans la grotte Granite.

40/KADABRA

C'est l'évolution d'Abra (n°39) au niveau 16.

41/ALAKAZAM

Comment l'obtenir ? Il s'agit de l'évolution de Kadabra (n°40) que tu peux réaliser grâce à un échange par câble Link.

42/NINGALE

Où le trouver ? Tu peux le rencontrer sur la route 116.

43/NINJASK

Ce Pokémon est l'évolution de Ningale (n°42) à partir du niveau 20.

44/MUNJA

C'est l'évolution de Ninjask (n°43) au niveau 20. Attention, cette évolution n'est possible que si l'une des six cases à Pokémon est encore vide.

45/CHUCHMUR

Objet : Baie marron
Où le trouver ? Au tunnel ou sur la Route Victoire.

46/RAMBOUM

Objet : Baie marron
Il s'agit de l'évolution de Chuchmur (n°45) quand il atteint le niveau 20.
Où le trouver ? Tu peux le capturer sur la Route Victoire.

47/BROUHABAM

C'est l'évolution de Ramboum (n°46) dès le niveau 40.

48/MAKUHITA

Objet : Attaque +
Où le trouver ? Tu peux l'attraper dans la grotte Granite ou sur la Route Victoire.
Comment l'obtenir ? Tu peux l'échanger contre Parecool (n°36) quand tu es à Mérouville.

49/HARIYAMA

Objet : Roche royale
Il s'agit de l'évolution de Makuhita (n°48) au niveau 24.
Où le trouver ? Sur la Route Victoire.

50/POISSIRENE

Où le trouver ? Tu pourras le croiser sur les routes 102, 111, 114, 117, 120, au parc Safari ou sur la Route Victoire.

51/POISSOROY

C'est l'évolution de Poissirene (n°51) à partir du niveau 33.
Où le trouver ? Au parc Safari.

52/MAGICARP

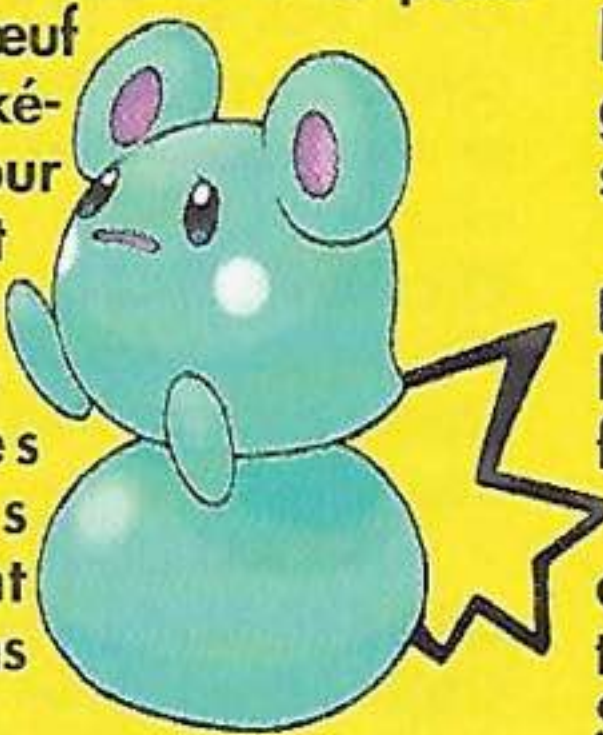
Où le trouver ? Tu le rencontreras sur les routes 102 à 111, 114, 115, et 117 à 134, ainsi que dans toutes les villes où se trouve un point d'eau.

53/LEVIATOR

Ce Pokémon est l'évolution de Magiecarp (n°52) au niveau 20.
Où le trouver ? Tu peux le croiser à Atalanopolis.

54/AZURILL

Comment l'obtenir ? Tu peux obtenir l'œuf de ce Pokémon, pour cela il faut faire s'accoupler des Marills possédant de l'Encens de Mer.



55/MARILL

Il s'agit de l'évolution d'Azurill (n°54), celle-ci est réalisée par amitié.
Où le trouver ? Sur les routes 102, 111, 114, 117 ou 120.

56/AZUMARILL

C'est l'évolution de Marill (n°55) à partir du niveau 18.

57/RACAILLOU

Objet : Pierre stase
Où le trouver ? Tu pourras l'attraper sur les routes 114, 117, la route Victoire, dans la grotte Granite et au parc Safari.

58/GRAVALANCH

Objet : Pierre stase
C'est l'évolution de Racailleu (n°57) au niveau 25.
Où le trouver ? Tu pourras le capturer sur la Route Victoire (CS06).

59/GROLEM

Comment l'obtenir ? Il s'agit de l'évolution de Gravalanch (n°58) qui est possible grâce à un échange par câble Link.

60/TARINOR

Où le trouver ? Tu pourras le croiser dans la grotte Granite.

61/SKITTY

Objet : Baie Mepo
Où le trouver ? Sur la route 116.

62/DELGATTY

Comment l'obtenir ? Ce Pokémon est l'évolution de Skitty (n°61) que tu peux réaliser grâce à la Pierre de Lune (mais après sa mutation, il ne pourra plus apprendre de nouvelles techniques).

63/NOSFERAPTI

Où le trouver ? Tu peux l'attraper dans les caves, les grottes, au Site Météore ou sur la Route Victoire.

64/NOSFERALTO

Il s'agit de l'évolution de Nosferapti (n°63) au niveau 22.
Où le trouver ? Dans les caves et les grottes, à l'exception de la grotte Granite, au Site Météore et sur la Route Victoire.

65/NOSTENFER

Il s'agit de l'évolution par amitié de Nosferalto (n°64).

66/TENTACOOOL

Où le trouver ? Tu pourras le croiser sur les routes 103, 105 à 110, 115, 118, 119, 121, 129 à 134, ainsi qu'aux points d'eau se trouvant à proximité.

67/TENTACRUEL

C'est l'évolution de Tentacool (n°66) à partir du niveau 30.
Où le trouver ? Tu pourras le capturer dans l'épave.

68/TENEFIX

Où le trouver ? Dans la grotte Granite, dans la cave des Origines, ou dans la Tour Céleste, cependant ce Pokémon n'existe que dans la version Saphir.



69/MYSDIBULE

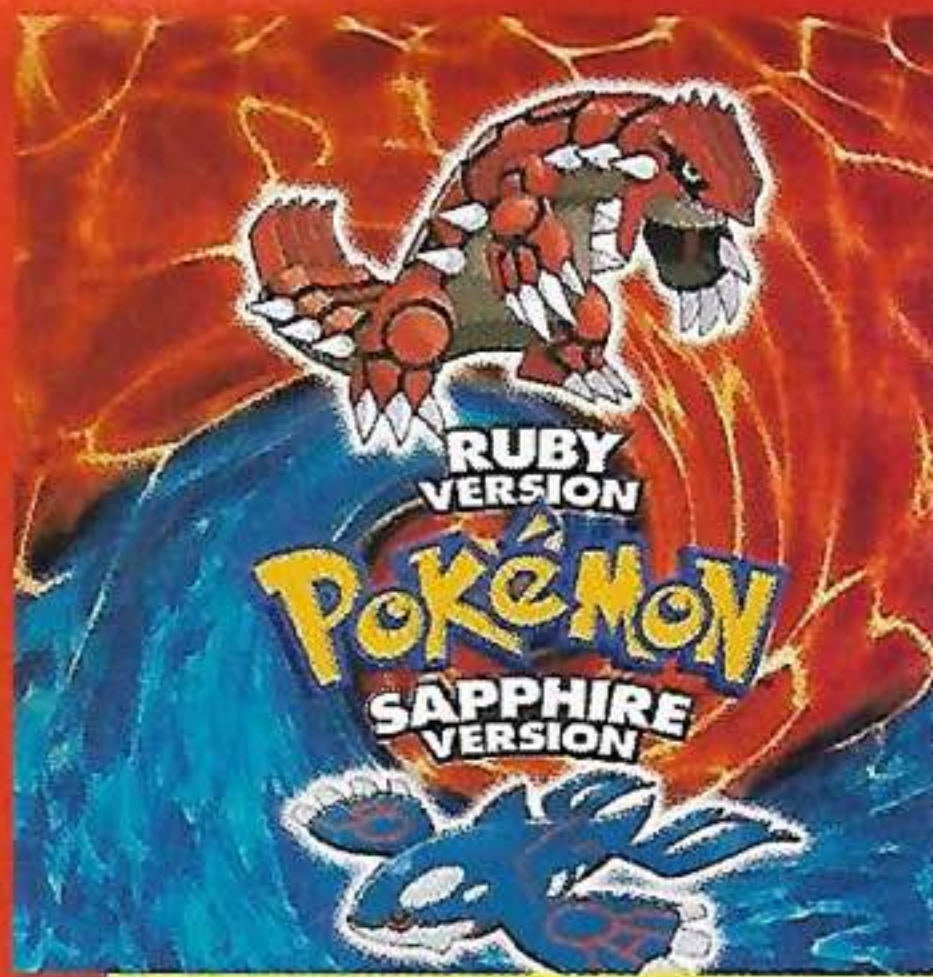
Où le trouver ? Tu le rencontreras dans la grotte Granite, la cave des Origines ou la Tour Céleste de la version Rubis.



70/GALEKID

Objet : Pierre Dure
Où le trouver ? Tu peux l'attraper dans la grotte Granite ou sur la Route Victoire.





71/GALEGON

Il s'agit de l'évolution de Galekid (n°70) au niveau 32. Où le trouver ? Il est présent sur la Route Victoire.

72/GALEKING

C'est l'évolution de Galegon (n°71) au niveau 42.



73/MACHOC

Où le trouver ? Sur la route 112.

74/MACHOPEUR

Ce Pokémon est l'évolution de Machoc (n°73) dès le niveau 28.

75/MACKOGNEUR

Comment l'obtenir ? Cette évolution de Machopeur (n°74) est possible grâce à un échange par câble Link.

76/MEDITIKKA

Où le trouver ? Tu pourras le trouver au Mont Mémoire ou sur la Route Victoire.

77/CHARMINA

Il s'agit de l'évolution de Meditikka (n°76) à partir du niveau 37.

Où le trouver ? Tu peux le croiser sur la Route Victoire.

78/DYNAVOLT

Où le trouver ? Tu pourras le capturer, sur les routes 110 et 118.

79/ELECSPRINT

Ce Pokémon est l'évolution de Dynavolt (n°79) quand il atteint le niveau 26. Où le trouver ? Sur la route 118.

80/POSIPI

Où le trouver ? Tu pourras croiser son chemin sur la route 110, il est beaucoup plus fréquent dans la version Saphir.

81/NEGAPI

Où le trouver ? Tu peux le rencontrer sur la route 110, notamment dans la version Rubis.

82/MAGNETI

Objet : Peau métal
Où le trouver ? Tu peux l'attraper au New Lavandia.

83/MAGNETON

Objet : Peau métal
C'est l'évolution de Magneti (n°82) au niveau 30.
Où le trouver ? Au New Lavandia.

84/VOLTORBE

Où le trouver ? Tu peux le trouver au New Lavandia.

85/ELECTRODE

Il s'agit de l'évolution de Voltorbe (n°84) à partir du niveau 30.

Où le trouver ? Tu pourras le capturer à la Planque Aqua/Magma.

86/MUCIOLE

Où le trouver ? Il se trouve sur la route 117, en particulier dans la version Saphir.



87/LUMIVOLE

Où le trouver ? Ce Pokémon est souvent sur la route 117 de la version Rubis.

88/MYSTHERBE

Où le trouver ? Tu pourras le rencontrer sur les routes 110, 117, 119, 120, 121, 123 et au parc Safari.

89/ORTIDE

C'est l'évolution de Mystherbe (n°88) quand il atteint le niveau 21.

Où le trouver ? Tu peux l'attraper sur les routes 121, 123 et au parc Safari.

90/RAFFLESIA

Comment l'obtenir ? Tu peux faire évoluer Ortide (n°89) en Rafflesia grâce au pouvoir

de la Pierre Plante (n'oublie pas qu'après-coup ton Pokémon n'apprendra plus de nouvelles attaques).

91/JOLIFLOR

Comment l'obtenir ? Si tu veux faire évoluer Ortide (n°89) en Joliflor, il te faudra utiliser la Pierre Soleil, mais Joliflor n'aura pas la possibilité d'acquérir de nouveaux coups.

92/DODUO

Objet : Bec pointu
Où le trouver ? Au parc Safari.

93/DODRIO

Objet : Bec pointu
Il s'agit de l'évolution de Doduo (n°92) au niveau 31.
Où le trouver ? Tu peux le rencontrer au parc Safari.

94/ROSELIA

Objet : Pic venin
Où le trouver ? Tu pourras le trouver sur la route 117.

95/GLOUPTI

Objet : Grande perle
Où le trouver ? Tu peux le capturer sur la route 110.

96/AVALTOU

C'est l'évolution de Gloupti (n°95) à partir du niveau 26.

97/CARVANHA

Où le trouver ? Tu peux le croiser sur les routes 118 et 119.

98/SHARPEDO

Ce Pokémon est l'évolution de Carvanha (n°97) quand il atteint le niveau 30.

Où le trouver ? Sur les routes 118, 122, 124 à 134.



99/WAILMER

Où le trouver ? Il est sur les routes 103, 105 à 109, 110, 115, et 121 à 123, ou encore dans les grandes villes maritimes.

100/WAILORD

Il s'agit de l'évolution de Wailmer (n°99)



au niveau 40. Où le trouver ? Tu peux le rencontrer sur la route 129.

101/CHAMALLOT

Objet : Baie fraise
Où le trouver ? Tu pourras l'attraper sur les routes 111 et 112, sur le Chemin Ardent ou le Sentier Sinuroc.

102/CAMERUPT

Il s'agit de l'évolution de Chamallot (n°101) au niveau 33.

103/LIMAGMA

Où le trouver ? Tu peux le croiser au Chemin Ardent.

104/VOLCAROPOD

C'est l'évolution de Limagma (n°103) quand il atteint le niveau 38.

105/CHARTOR

Où le trouver ? Tu pourras le capturer au Chemin ardent.

106/TADMORV

Objet : Pépite Où le trouver ? Au Chemin Ardent.

107/GROTADMORV

Ce Pokémon est l'évolution de Tadmorv (n°106) à partir du niveau 38.

108/SMOGO

Objet : Boule fumée
Où le trouver ? Tu le rencontreras au Chemin Ardent.

109/SMOGOGO

Il s'agit de l'évolution de Smogo (n°108) dès le niveau 35.

110/SPOINK

Où le trouver ? Tu peux le trouver sur le Sentier Sinuroc.

111/GRORET

C'est l'évolution de Spink (n°110) au niveau 32.

112/SABELETTE

Objet : Vive Griffes
Où le trouver ? Sur les routes 111 et 113.

113/SABLAIREAU

C'est l'évolution de Sabelette (n°112) quand il atteint le niveau 22.

114/SPINDA

Objet : Baie maron
Où le trouver ? Tu pourras le capturer sur la route 113.

115/AIRMURE

Où le trouver ? Tu peux le croiser sur la route 113.

116/KRAKNOIX

Objet : Sable doux
Où le trouver ? Dans le désert.

117/VIBRANINF

Il s'agit de l'évolution de Kraknoix (n°116) au niveau 35.

118/LIBEGON

C'est la dernière évolution de Kraknoix (n°18) qui survient au niveau 45.

119/CACNEA

Objet : Pic venin
Où le trouver ? Tu le trouveras dans le désert.

**120/CACTURNE**

Ce Pokémon est l'évolution de Cacnea (n°120) au niveau 32.

121/TYLTON

Où le trouver ? Tu l'attraperas sur les routes 114 et 115.

122/ALTARIA

C'est l'évolution de Tylton (n°121) à partir du niveau 121.

123/MANGRIFF

Où le trouver ? Ce Pokémon n'existe que dans la version Rubis, tu le croieras sur la route 114.

124/SEVIPER

Où le trouver ? Sur la route 114 de la version Saphir.

**125/SELEROC**

Objet : Pierre de lune
Où le trouver ? Il n'est présent que sur le Site Météore de la version Saphir.

126/SOLAROC

Objet : Pierre Soleil
Où le trouver ? Ce Pokémon n'est disponible que dans la version Rubis, au Site Météore.

127/BARLOCHE

Où le trouver ? Il se trouve sur les routes 111, 114, et 120, ainsi que sur la Route Victoire.

128/BARBICHA

C'est l'évolution de Barloche (n°127) à partir du niveau 30.
Où le trouver ? Au Site Météore ou sur la Route Victoire.

129/ECRAPINCE

Où le trouver ? Tu pourras le voir sur les routes 102 et 117.

**130/COLHOMARD**

Il s'agit de l'évolution de Ecrapince (n°129) dès le niveau 30.

131/BALBUTO

Où le trouver ? Tu peux l'attraper dans le désert.

132/KADRINE

C'est l'évolution de Balbuto (n°131) au niveau 36.

133/LILIA

Comment l'obtenir ? Dans le désert, c'est l'un des deux fossiles que tu dois rapporter à la Devon SARL.

134/VACILYS

Ce Pokémon est l'évolution de Lilia (n°133) à partir du niveau 40.

135/ANDRITH

Comment l'obtenir ? C'est le deuxième fossile que tu trouveras dans le désert, à toi de le rapporter à la Devon SARL.

136/ARMALDO

Il s'agit de l'évolution d'Andrith (n°135) au niveau 40.

137/TOUDOUDOU

Comment l'obtenir ? Il faut que tu fasses se reproduire deux Rondoudous pour avoir un œuf de Toudoudou.

138/RONDOUDOU

Où le trouver ? Tu l'apercevras sûrement sur la route 115.

139/GROSDOUDOU

Comment l'obtenir ? Pour avoir un Grosdoudou, tu dois mettre ton Rondoudou au contact de la Pierre de Lune (mais Grosdoudou ne pourra pas apprendre de nouveaux coups).

140/BARPAU

Comment l'obtenir ? Sur la route 119, tu pourras le changer avec la phrase de Myokara sur l'une des six cases Pokémon.

141/MILOBELLUS

Comment l'obtenir ? C'est l'évolution de Barpau (n°140) qui est possible si la condition Beauté est à son maximum.

142/MORPHEO

Où le trouver ? Il se cache au centre de recherche météorologique.

143/STARI

Objet : Poussière d'étoile et Morceau d'étoile
Où le trouver ? À la Nénucrique.

144/STAROSS

Comment l'obtenir ? Ce Pokémon est l'évolution de Stari (n°143) réalisée grâce à la Pierre d'Eau (Attention, Staross n'a pas la faculté d'apprendre de nouvelles techniques !)

**145/KECLEON**

Où le trouver ? Tu pourras le rencontrer sur la route 120.

146/POLICHOMBR

Objet : Rune sort
Où le trouver ? Il est présent sur les routes 121, 123, et au Mont Mémoire, notamment dans la version Saphir.

147/BRANETTE

Objet : Rune sort
C'est l'évolution de Polichombr (n°146) au niveau 37.
Où le trouver ? Tu le verras uniquement dans la Tour Céleste de la version Saphir.

148/SKELENOX

Objet : Rune sort
Où le trouver ? Tu peux l'at-

traper sur les routes 121 et 123, ou au Mont Mémoire, il est plus fréquent dans la version Rubis.

**149/TERACLOPE**

Objet : Rune sort
Il s'agit de l'évolution de Skelenox (n°148) à partir du niveau 37.
Où le trouver ? À la Tour Céleste de la version Rubis.

150/TROPIUS

Où le trouver ? Tu pourras le rencontrer sur la route 119.

151/EOKO

Où le trouver ? Il se trouve au Mont Mémoire.

**152/ABSOL**

Où le trouver ? Tu peux le croiser sur la route 120.

153/GOUPIX

Où le trouver ? Au Mont Mémoire.

154/FEUNARD

Comment l'obtenir ? Ce Pokémon est l'évolution de Goupix (n°153) qui peut être provoquée par la Pierre de Feu (Feunard ne peut pas apprendre de coups par la suite).

155/PICHU

Comment l'obtenir ? Tu dois faire se reproduire deux Pikachu pour avoir un œuf de Pichu.

156/PIKACHU

Objet : Baie Oran et Balle Lumière
C'est l'évolution de Pichu (n°155) par amitié.
Où le trouver ? Tu pourras le capturer au parc Safari.

157/RAICHU

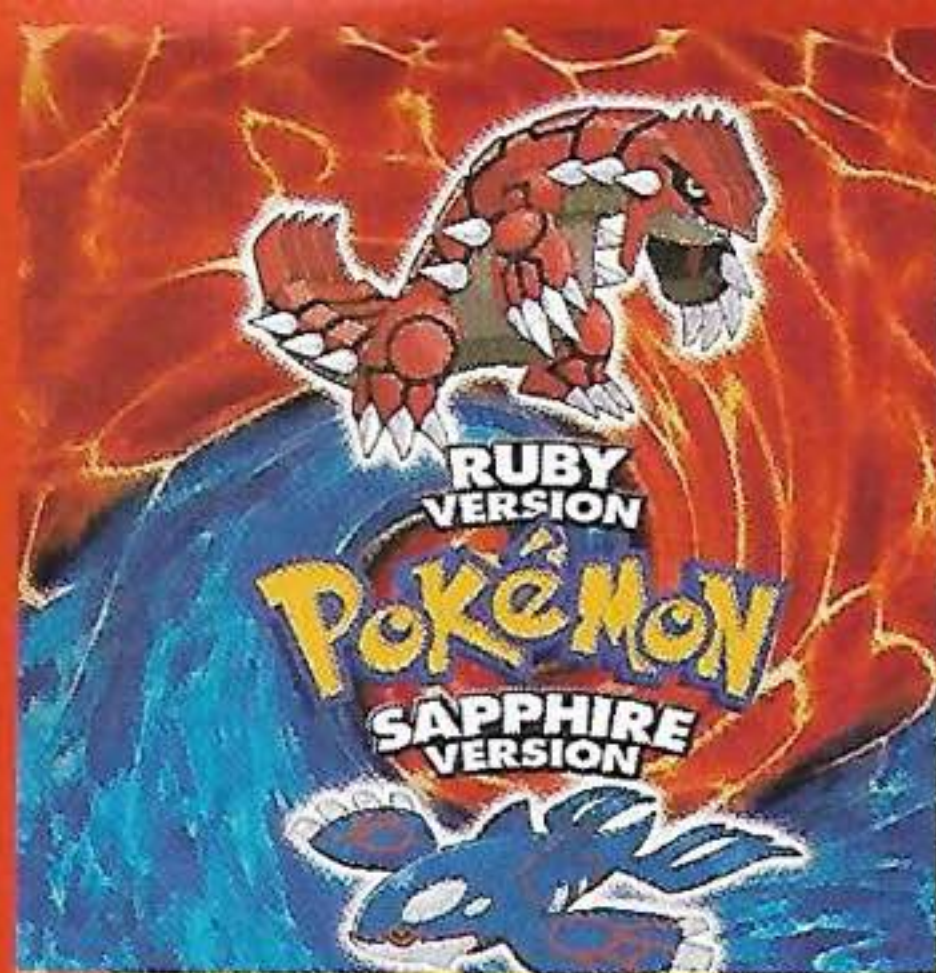
Comment l'obtenir ? Il s'agit de l'évolution de Pikachu (n°156) obtenue grâce à la Pierre Foudre (mais n'oublie pas que Raichu ne pourra plus progresser ensuite).

158/PSYKOKWAK

Où le trouver ? Tu peux l'attraper au parc Safari.

159/AKWAKWAK

C'est l'évolution de Psykokwak (n°158) au niveau 33.
Où le trouver ? Au parc Safari.



160/OKEOKE

Comment l'obtenir ? Tu peux trouver son œuf à Vermilava, ou faire s'accoupler deux Qulbutoke portant de l'Encens doux.

Où le trouver ? Sinon, tu peux toujours le chercher sur l'île Mirage.



161/QULBUTOKE

C'est l'évolution de Okeoke que tu peux obtenir par amitié. Où le trouver ? Il se trouve au parc Safari.

162/NATU

Où le trouver ? Tu le verras au parc Safari.

163/KATU

Il s'agit de l'évolution de Natu (n°162) à partir du niveau 25. Où le trouver ? Au parc Safari.

164/GIRAFARIG

Objet : Baie Kika
Où le trouver ? Cherche-le au parc Safari.

165/PHAMPY

Où le trouver ? Tu pourras le rencontrer au parc Safari.

166/DONPHAN

C'est l'évolution de Phampy (n°165) quand il atteint le niveau 25.

167/SCARABRUTE

Où le trouver ? Tu peux le croiser au parc Safari.

168/SCARHINO

Où le trouver ? Lui aussi se trouve au parc Safari.

169/RHINOCORNE

Où le trouver ? Tu pourras l'attraper au parc Safari.

170/RHINOFEROS

C'est l'évolution de Rhino-

corne (n°169) à partir du niveau 42.

171/SALGAMIN

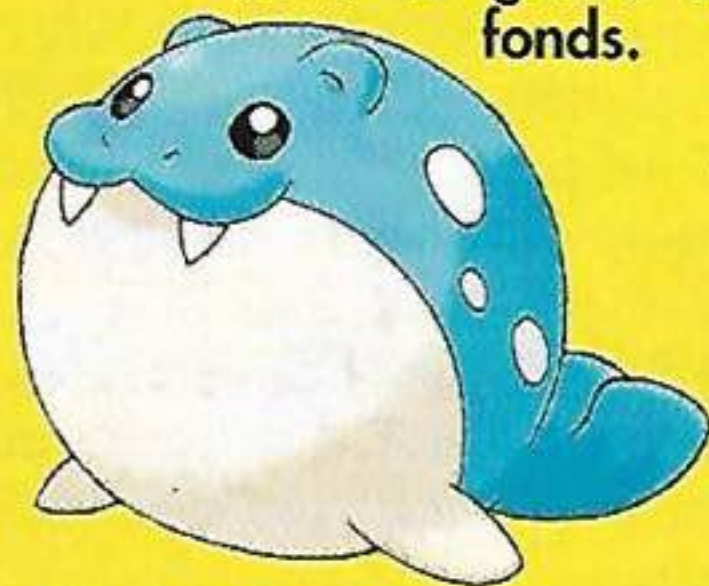
Où le trouver ? Tu pourras le capturer en allant à la grotte Tréfonds, lorsque la mer est à marée basse.

172/ONIGLALI

Ce Pokémon est l'évolution de Salgamin (n°171) au niveau 42.

173/OBALIE

Où le trouver ? Il se cache dans la grotte Tréfonds.



174/PHOGLEUR

C'est l'évolution de Obalie (n°173) au niveau 32.

175/KAIMORSE

Il s'agit de la deuxième évolution de Obalie (n°173) qui a lieu à partir du niveau 44.

176/COQUIPERL

Objet : Tesson bleu
Où le trouver ? Sur les routes 124 et 126.

177/SERPANG

Comment l'obtenir ? Tu peux réaliser cette évolution de Coquiperl avec la Dent océan (mais Serpang est incapable d'acquérir de nouvelles techniques).

178/ROSABYSS

Comment l'obtenir ? Il s'agit d'une autre évolution de Coquiperl (n°176) qui est produite par le pouvoir de l'Ecaille océan (mais lui non plus ne pourra plus apprendre de coups).

179/RELICANTH

Objet : Tesson vert
Où le trouver ? Tu peux le rencontrer sur les routes 124 et 126.

180/CORAYON

Objet : Tesson rouge
Comment l'obtenir ? Tu peux l'échanger contre un Joliflor (n°91) à Pacifville.
Où le trouver ? Tu pourras en voir sur la route 128.

181/LOUPIO

Objet : tesson jaune
Où le trouver ? Tu peux l'attraper sur les routes 124 et 126.

182/LANTURN

C'est l'évolution de Loupio (n°181) au niveau 27.

183/LOVDISC

Objet : Ecaille de cœur
Où le trouver ? Sur la route 126.

184/HYPOTREMPE

Objet : Ecaille Draco
Où le trouver ? Tu peux le rencontrer sur les routes 132, 133 et 134.

185/HYPOCEAN

C'est l'évolution de Hypotrempe (n°184) au niveau 32.

186/HYPORDI

Comment l'obtenir ? Il s'agit de l'évolution de Hypocean (n°185) portant l'Ecaille Draco, que tu peux réaliser grâce à un échange par câble Link.

187/DRABY

Objet : Ecaille Draco
Où le trouver ? Au Site Météore.

188/DRAKHAUS

Ce Pokémon est l'évolution de Draby (n°187) à partir du niveau 30.

189/DRATTAK

C'est l'évolution de Drakhaus (n°188) quand celui-ci atteint le niveau 50.

190/TERHAL

Où le trouver ? Cherche-le à Al-gatia.

191/METANG

C'est l'évolution de Terhal (n°190) au niveau 20.

192/METALOSSE

Ce Pokémon est l'évolution de Metang (n°191) à partir du niveau 45.

193/REGIROCK

Où le trouver ? Tu pourras l'attraper dans le désert, après avoir passé le puzzle du Sanctuaire.

194/REGICE

Où le trouver ? Près des ruines marines de la route

105, après le puzzle du Sanctuaire.

195/REGISTEEL

Où le trouver ? Il est présent aux ruines de la route 120, après le puzzle du Sanctuaire.

196/LATIAS

Où le trouver ? Il apparaît parfois après la Ligue Pokémon dans la version saphir.



197/LATIOS

Où le trouver ? Lui aussi apparaît de temps en temps après la Ligue Pokémon de la version Rubis.



198/KYOGRE

Où le trouver ? Dans la grotte des Origines de la version Saphir.



199/GROUDON

Où le trouver ? Dans la grotte des Origines, mais de la version Rubis cette fois-ci.



200/RAYQUAZA

Où le trouver ? Il se cache dans la Tour Céleste.

201/JIRACHI

Comment l'obtenir ? Cela reste un mystère pour l'instant....

202/DEOXYS

Comment l'obtenir ? Toujours pas de réponse....

