

DM MANGAS

magazine

36 cartes YU-GI-OH!



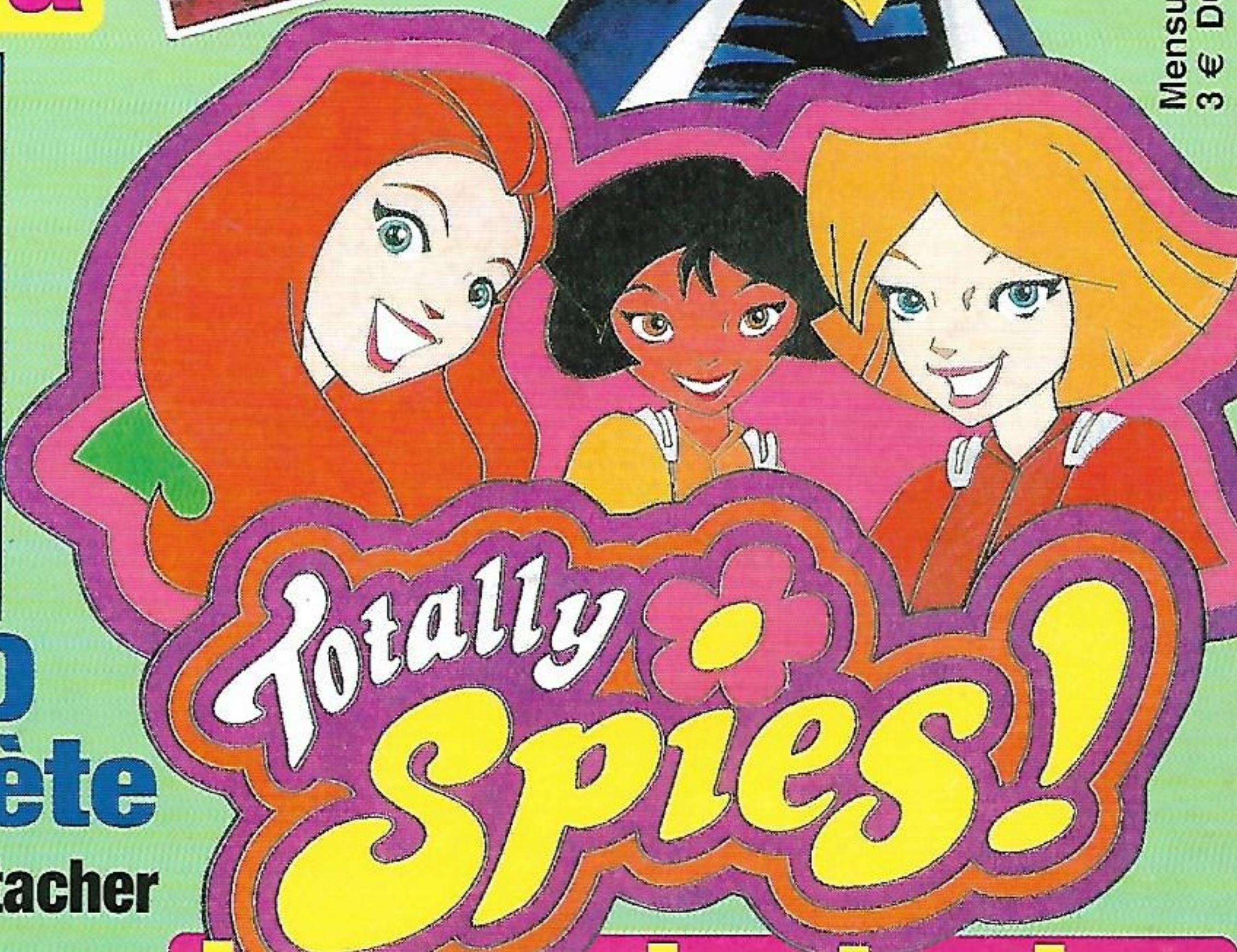
Mensuel N° 493 OCTOBRE 2002
3 € DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS

26 nouvelles cartes Sakura



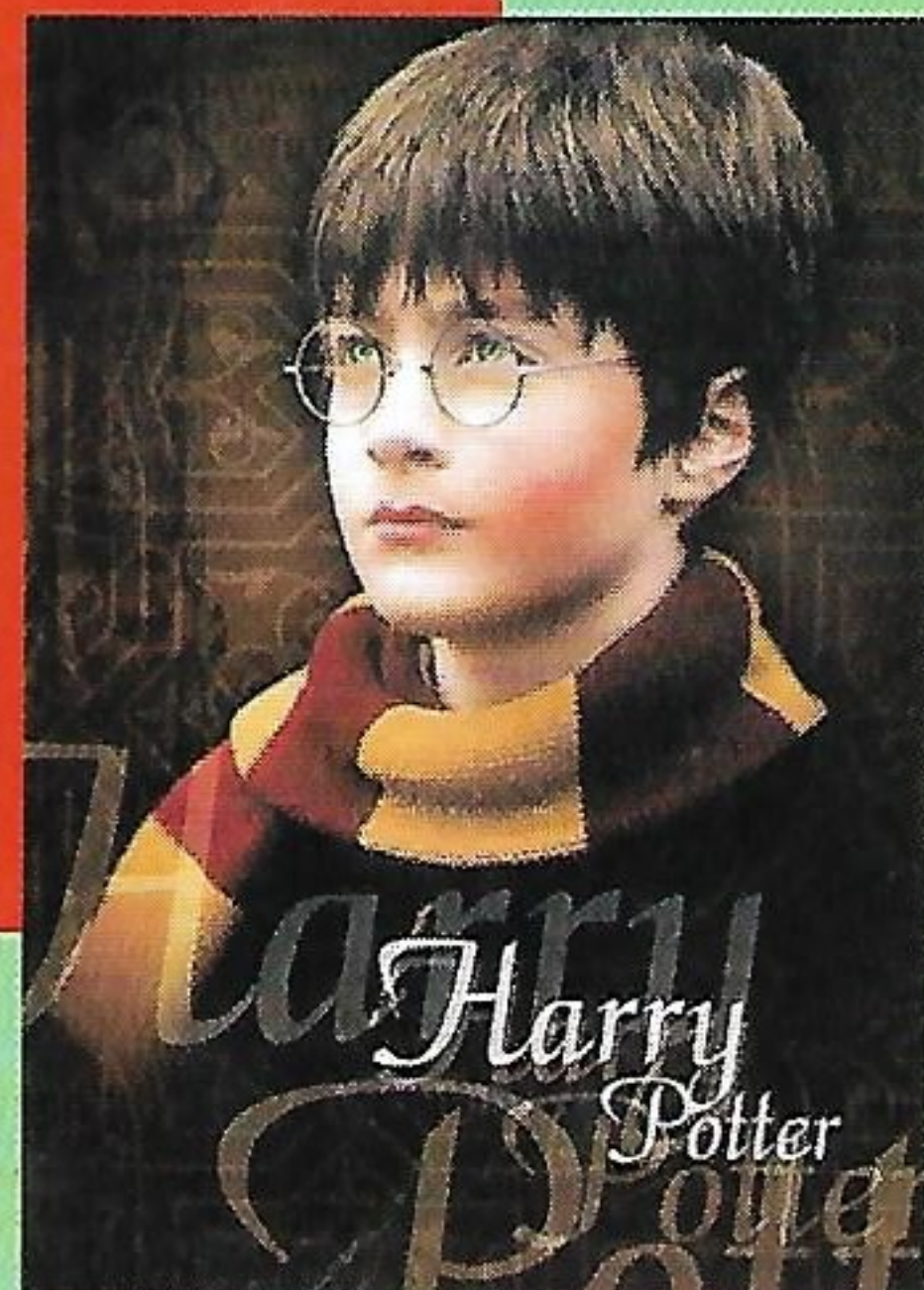
Une BD complète

16 pages à détacher



Les premières photos du film Harry Potter

La chambre des secrets

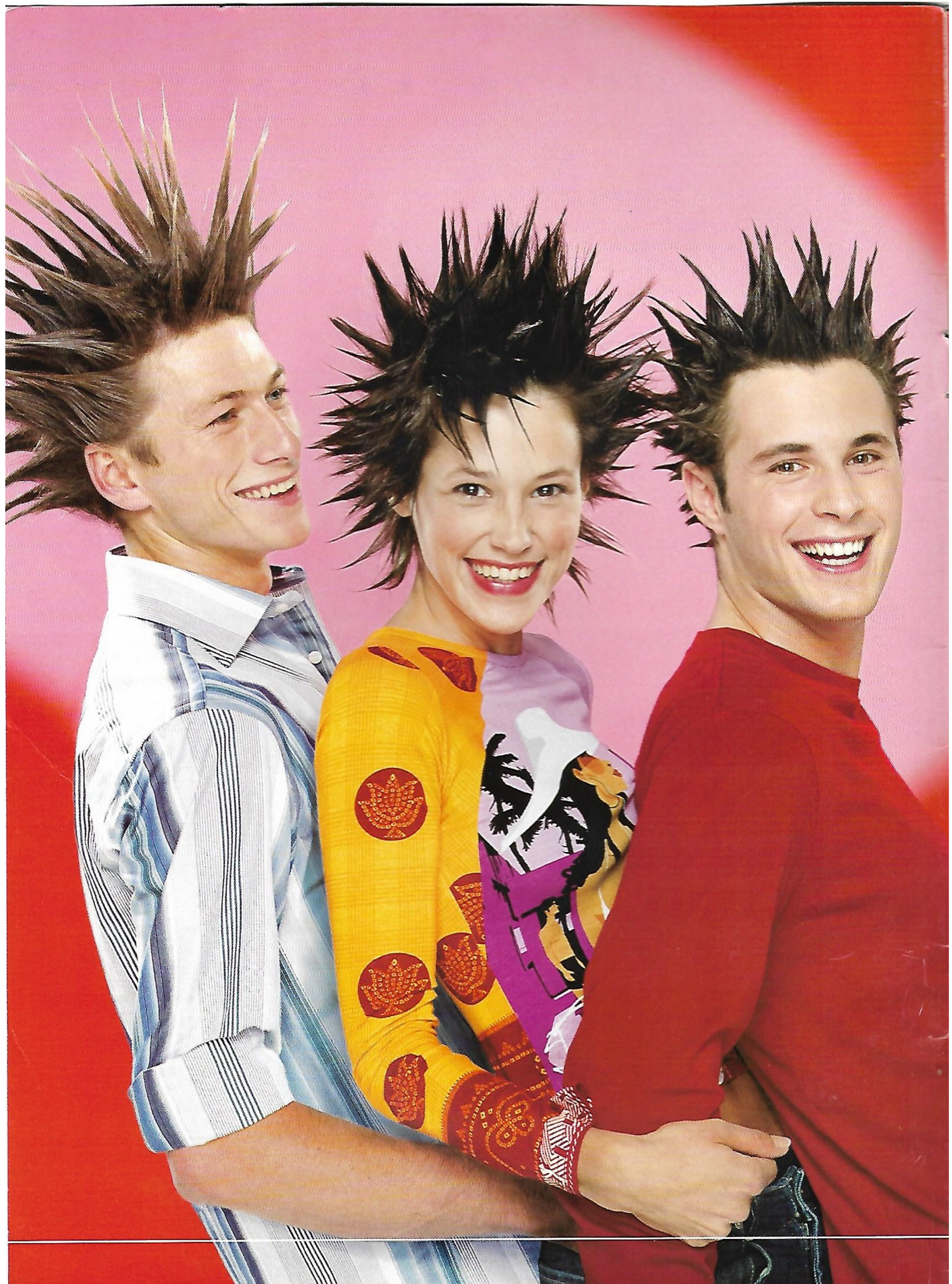


Les gadgets des drôles de dames



T 02918 - 493 - F: 3,00 €



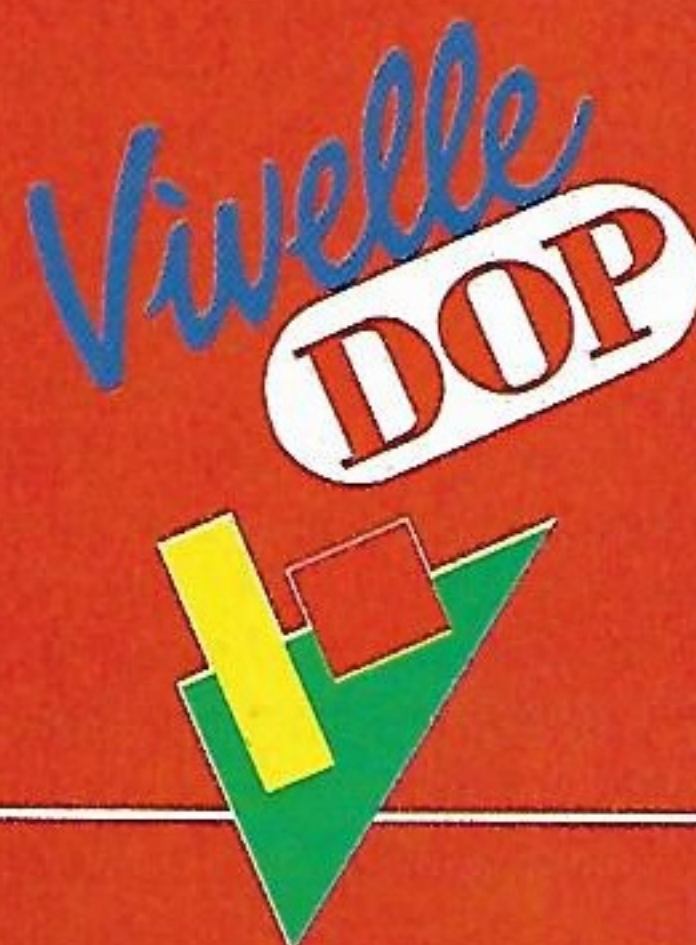


Effet hérissé continu



→ Gel effet hérissé
Tenue longue durée.

→ Nouveau : sa formule concentrée en agents fixants à séchage ultra-rapide permet de créer des coiffures dressées à pics. Vos pics durent toute la journée, toute la soirée. Du non-stop dans le hérissé !



— VIVELLE DOP. COIFFEZ TOUTES VOS ENVIES —

Sommaire

MAGAZINE

- 5 Yu-Gi-Oh!
- 8 Sakura
- 44 Digimon
- 46 Olive et Tom
- 48 Harry Potter
- 50 Multimédia
- 58 Dragon Ball Z
- 60 Totally Spies
- 62 Pleins feux sur...
Stuart Little 2
- 66 Quoi de neuf

BANDES DESSINEES

- 13 Dragon Ball GT
La colère de la veuve
- 27 Ranma 1/2
Le vestiaire des filles

JEUX VIDÉO

- 28 Tekken 4, Resident Evil
Rebirth, Super Mario
Sunshine, Hunter the
Reckoning, Aggressive Inline...

POSTERS

- 31 Yu-Gi-Oh!

Pour tout savoir sur vos mangas favoris



Téléphonez au
0 892 688 088
0,34 €/mn

D.MANGAS N° 493 - OCTOBRE 2002. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SR/REWRITING : Michèle Blacque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Franck Soulier. TEXTES : Pascal Lafine. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. DEPOT LEGAL : Octobre 2002. COMITE DE REDACTION (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 EDITEE 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. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132, av. du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas/DIP, 18/28, quai de La Marne 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par la SNIL.



CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



Chaque mois
retrouvez les
aventures de
**DRAGON
BALL GT**



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

une
économie de 8 €
3 numéros
gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

A 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!

Tout sur les Magic & Wizards

Le plus important dans la série Yu-Gi-Oh!, ce sont les cartes magiques. Elles tiennent une place de choix et dépassent même le cadre de la série. Au Japon, elles sont devenues un jeu incontournable. Déjà diffusées aux USA, elles le seront bientôt en France. Si vous êtes fans de la série, vous savez déjà comment ça marche. Pour les autres, voici un petit cours qui vous explique comment fonctionnent les Magic & Wizards.



Le principe de jeu est simple. Pour commencer, il faut 40 cartes de Magic & Wizards pour chaque joueur. On commence avec un capital de vie de 8000 points. Sur les 40 cartes qui composent votre jeu, vous devez en sélectionner 5 pour entamer une partie. A chaque tour, vous devez préciser si le monstre ou les monstres choisi(s) vont être utilisés pour défendre ou attaquer. Le perdant est le premier qui épuise ses 8000 points de vie et arrive à zéro. Le jeu se joue sous forme de duel. Celui qui gagne deux matchs remporte la partie.



Lorsque que l'on joue un monstre, on doit annoncer s'il est en position d'attaque ou de défense. Les cartes d'attaque sont dans le sens vertical. Les cartes de défense sont en position horizontale. La règle permet de retourner une carte pour la garder cachée. Vous pourrez la dévoiler quand vous serez attaqué par un monstre. Vous devez annoncer si ce que vous jouez est une attaque ou une défense. Si les joueurs lancent une attaque en même temps, celui qui a les points d'attaque les plus élevés l'emporte sur l'autre. Le monstre perdant disparaît alors de l'échiquier et la différence de points est soustraite aux points du perdant. En résumé : celui qui affiche le plus haut niveau d'attaque gagne. La différence des points d'attaque sera soustraite à celle du perdant, puis le monstre disparaît de la partie.

Si vous lancez une attaque sur un monstre qui est en position de défense, et que les points de celui-ci sont plus élevés que ceux de l'attaquant, ce dernier perd la différence de points. Toutefois, son monstre ne disparaît pas. Si l'attaquant possède plus de points que celui qui se défend, ce dernier perd son monstre, mais ne perd pas. En résumé : si les points des attaques dépassent ceux des défenses, le monstre positionné en défense disparaît du jeu. Si l'inverse a lieu, la différence des points est soustraite au joueur attaquant, mais les deux monstres restent dans la partie.

Les choses se compliquent en Mode Expert. Pour cela, il vous faut un jeu Duel Disk. Il est divisé en deux parties. La principale (main card stage) et la secondaire (sub card stage). Ces deux parties reçoivent un total de cinq cartes, et on ne pourra utiliser qu'un seul monstre à la fois. Il sera placé dans la partie principale pour l'attaque et la défense. Les quatre autres cartes seront dans la partie secon-

daire et réservées uniquement à l'attaque. Le monstre placé dans la partie principale profite des capacités de ceux qui sont placés dans la partie secondaire. Ces dernières n'interfèrent pas entre elles. Le joueur doit maintenir un nombre de cinq cartes. Il a la possibilité d'en tirer des nouvelles pour combler les cartes manquantes. Dans cette version, le monstre principal peut affronter directement le monstre adverse.

Les différents monstres des cartes sont placés en plusieurs familles. Celles issues de la magie noire, puis celles issues de la magie blanche. Ensuite, celles venant des démons et la famille des illusionnistes

Après le Mode Expert, il y a un mode Super Expert ! Cette fois, il vous faudra un Duel Disk de nouvelle génération. Il est utilisable par des joueurs de

niveau cinq et plus. Au départ, un jeu de 40 cartes Magic & Wizards. Les joueurs commencent avec un capital de 4000 points de vie. Au début de la partie, ils tirent 5 cartes, mais ils devront en posséder au moins 7 en main en cours de jeu. A chaque tour, les joueurs auront la possibilité de jouer, ou de placer une carte de magie ou de piège. Les joueurs auront aussi la possibilité de jouer un monstre en position de défense, avec la carte retournée face cachée. En revanche, si un joueur est attaqué, il devra alors dévoiler la carte.

La règle de l'Anti est activée. La partie s'achève lorsque les points de vie d'un joueur sont épuisés, ou quand le joueur ne peut plus piocher de cartes. Alors, c'est son adversaire qui gagne. Le monstre peut attaquer directement le joueur, et les points d'attaques sont soustraits aux points de vie.

Si vous jouez un monstre de niveau supérieur à cinq, vous n'aurez pas le choix. Vous devrez sacrifier deux monstres dont le niveau est inférieur à quatre. Pour les monstres ayant un niveau de plus de sept, vous devrez alors sacrifier deux monstres de moins de six.

Maintenant que vous avez découvert les systèmes d'attaques et de défenses de chaque type de jeu, explorons les cartes particulières. Les cartes de magie ne peuvent être déclenchées lorsqu'elles sont masquées dans le jeu. Les cartes de piège se déclenchent si elles sont masquées dans la partie, et elles agissent en fonction de ce qui est écrit sur la carte.

Il y a une règle spéciale qui consiste à parier une carte rare en début de partie. Le joueur perdant le duel devra donner la carte qu'il a pariée au vainqueur.



Comment lire une carte Magic & Wizards

Le nom de la carte peut être écrit en blanc ou en brillant. Dans ce second cas, cela signifie que la carte est un peu plus rare.

Cette partie est la plus simple de toutes, c'est juste l'illustration qui définit la carte.

En fait, le texte inscrit ici explique la légende 2. En fonction de ce à quoi elle correspond (magie ou piège), elle vous indique que faire et comment utiliser la carte. Quand c'est à votre tour de jouer et que vous voulez l'utiliser, lisez ce qui est indiqué.



Le symbole inscrit à cet endroit indique le type de carte que vous avez. Elle peut représenter une carte magie ou une carte piège.

Le texte inscrit ici définit le genre de carte que vous avez en main. Vous saurez ainsi si c'est une carte équipement, cérémonie, etc.

Le code placé en bas de la carte indique le numéro de référence du jeu. PH-19 est Pharaonic Guardian 19°. CA 40 signifie Curse of Anubis 40°.

Il s'agit d'un petit logo presque invisible. C'est la carte d'authenticité. Cet hologramme est là pour éviter les contrefaçons. Il vous indique s'il s'agit d'une vraie ou d'une fausse carte.

Il y a quatre cartes appelées cartes des dieux. Elles sont très rares et presque introuvables.



Exodia est partagée en cinq parties. La première, principale, est la tête ; puis le bras droit, enfermé par un sort, ensuite le bras gauche, le pied droit et enfin le pied gauche. Ces cinq cartes sont Secret Rare, plus que Ultra ou Ultimate Rare. Il est donc quasi impossible d'avoir les 5 parties et de les réunir dans un duel. Si vous réussissez à les rassembler, Exodia naît et a une puissance d'attaque et de défense infinie.

Le soldat géant de l'Obelisk

Cette carte appartient à Kaiba. Il l'a reçue d'Isis Isthara, la sœur de Marik. Elle a une puissance de 4000/4000.



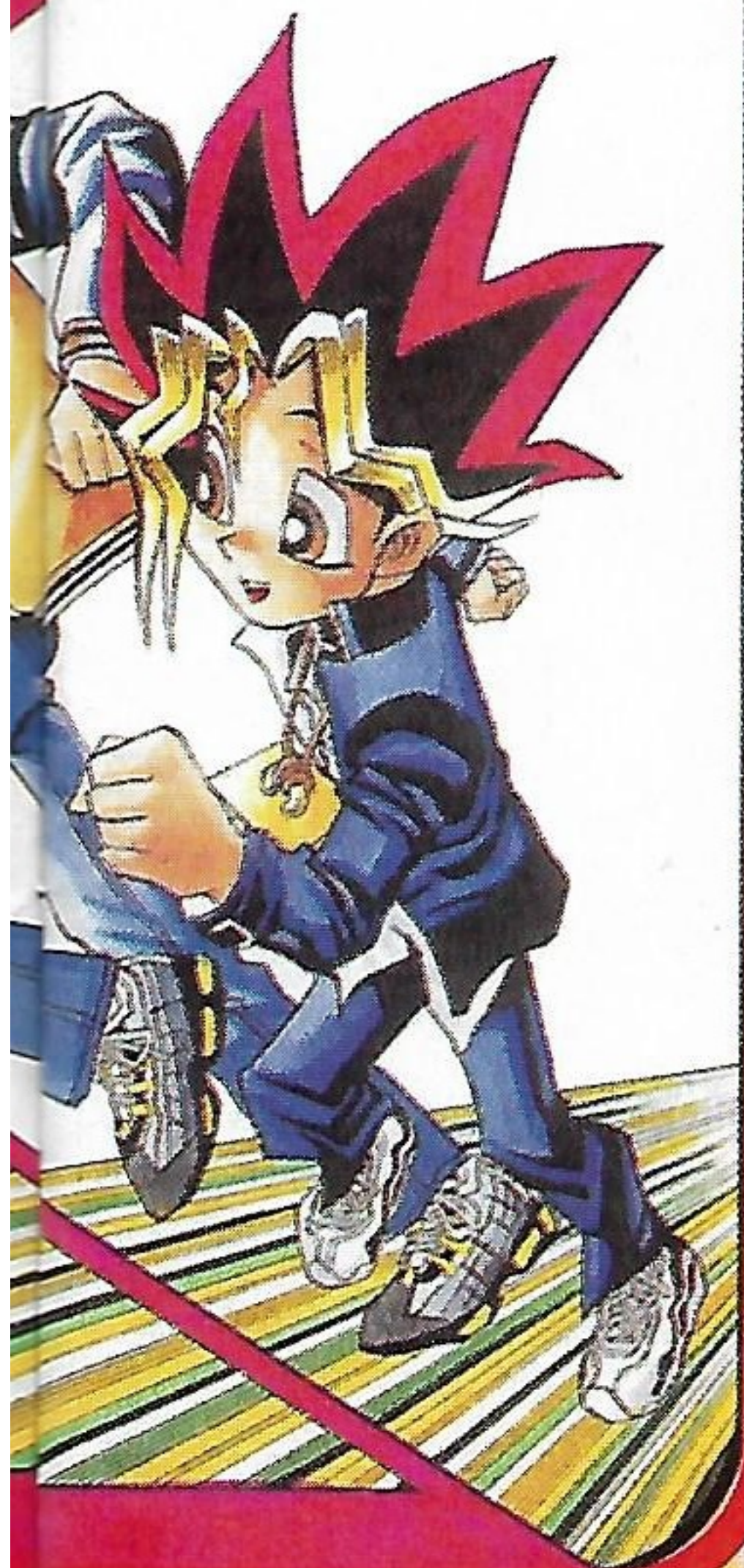
Le dragon ailé de Râ, le dieu du Soleil

C'est la dernière carte de Marik. A conserver. Pour la contrôler, il est nécessaire de savoir lire les inscriptions qui sont dans une langue difficile à décrypter.



Le dragon volant Osiris

Cette carte appartient à Yugi. Il l'a obtenue en battant un Ghoulish controlled by Marik. Son attaque et sa défense sont de X000. Elle multiplie les points des cartes que le joueur tient en main.



Les cartes de SAKURA

Le mois dernier, vous avez découvert la 1^{re} partie des cartes de Sakura. En fait, à chaque fois qu'elle en trouve une, elle pose son sceau sur elle et cette dernière devient alors une carte de Sakura. Au départ, les cartes de Clow étaient marron ; une fois transformées par Sakura, elles deviennent roses. Dans ce numéro, découvrez la 2^e partie des cartes de notre héroïne.



THE POWER

La Puissance

Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 13, "L'épreuve de force". C'est Lionel qui en viendra à bout avec la carte The Time. The Power apparaît dans le zoo de la ville et y sème la panique. Sakura et sa classe, qui y sont en visite, vont devoir l'affronter. Elle va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 52, "Compte les moutons". Celui qui l'utilise se voit attribuer une force sur-humaine qui lui permet de porter n'importe quoi.



THE EARTHY

La Terre

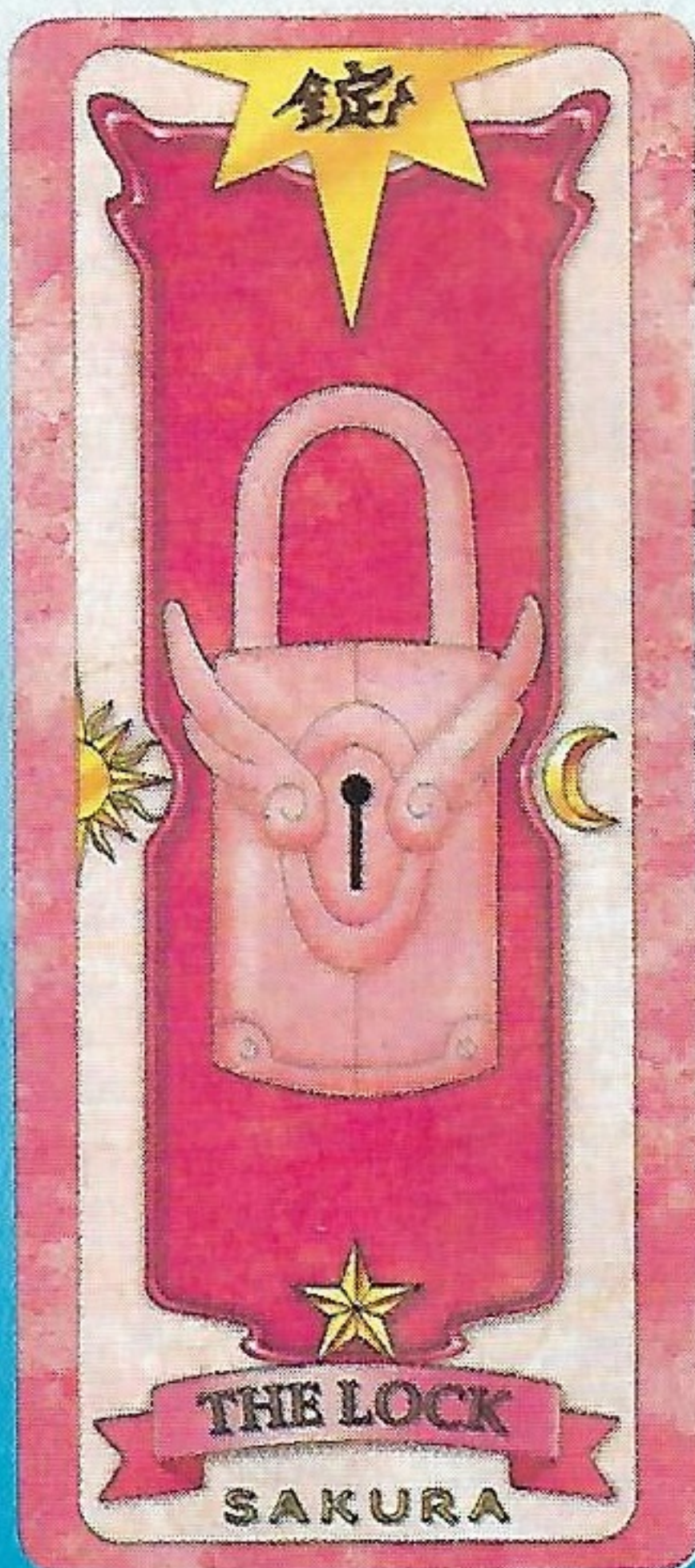
Elle apparaît dans le volume 6 du manga et l'épisode 44 du dessin animé. C'est la dernière carte. Dans le manga, elle va créer un tremblement de terre juste après que Sakura ait capturé The Firey. Elle va utiliser The Woody pour la capturer. Dans le dessin animé, la carte se transforme en un dragon et n'a rien à voir avec The Firey. Notre héroïne la transforme en carte de Sakura dans l'épisode 61, "Un Noël mouvementé". Elle permet de contrôler la terre.



THE LOCK

La Serrure

Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 38, "Sakura va aux fraises". Sakura et ses amis se retrouvent enfermés dans un local dont la porte est bloquée par la carte. Sakura la transforme dans l'épisode 53, "Sakura et la bicyclette enchantée". Cette carte permet de verrouiller les portes et tout ce qui peut être fermé.



THE VOICE

La Voix

Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 37, "Tiffany est sans voix". La carte de la Voix va voler celle de Tiffany. Cette dernière est bien triste, car le lendemain elle doit participer à un concert. Son amie Sakura va lui récupérer sa voix en utilisant la carte The Song (le Chant). Elle va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 53, "Sakura et la bicyclette enchantée". A la différence de la carte du Chant qui reproduit les voix, celle de la Voix a plutôt tendance à les voler.



THE FLOAT

L'Ascension

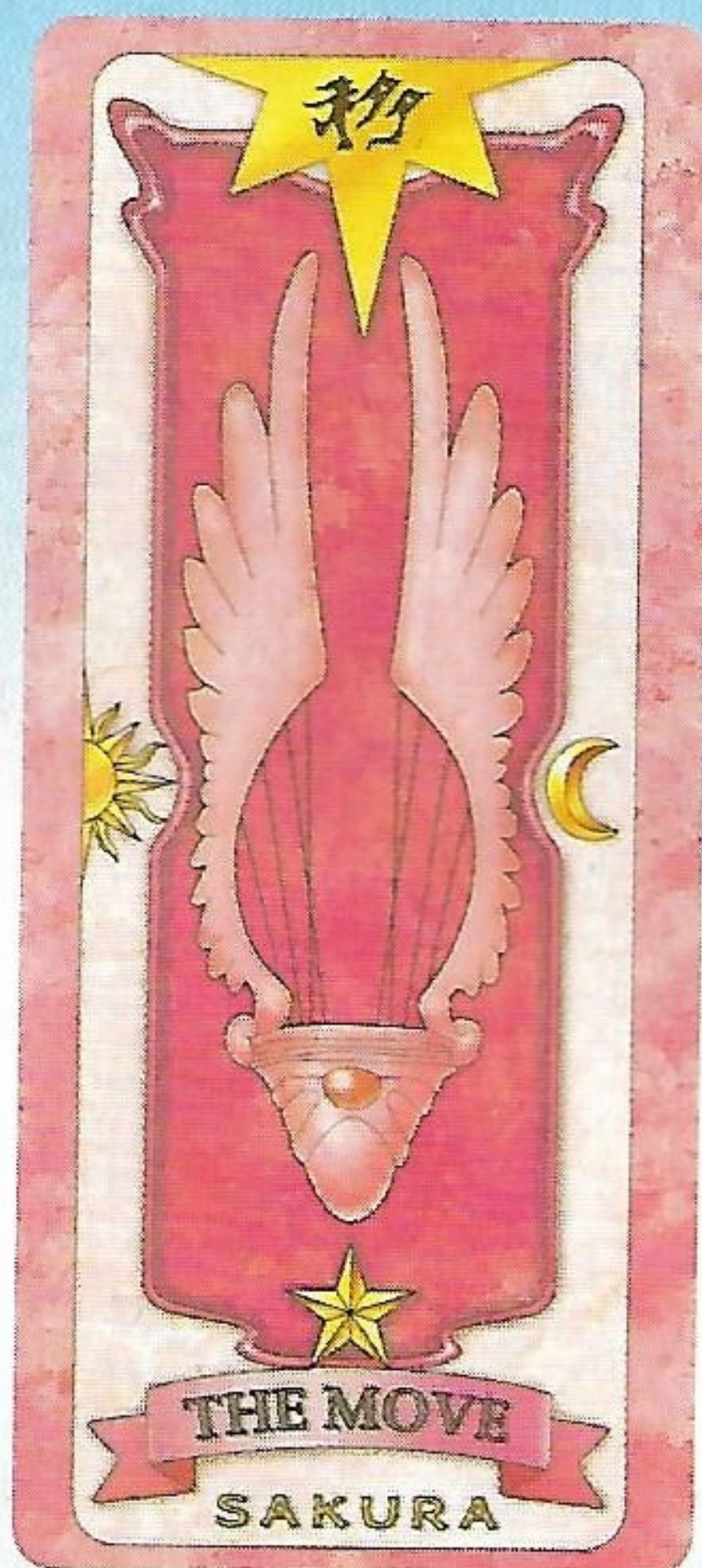
Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 15, "De l'orage dans l'air". Kéro et Sakura se disputent, et ce dernier fait une fugue. Il est recueilli par une fille solitaire. Cette jeune fille va être transportée dans les airs par Float, la carte de l'Ascension. Sakura viendra à son secours avec la carte Fly. Elle va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 57, "Sentiments et révélations". Cette carte permet de faire voler ou léviter n'importe quoi comme un simple ballon. Elle a les mêmes possibilités que Fly, mais est plus puissante.



THE HOPE

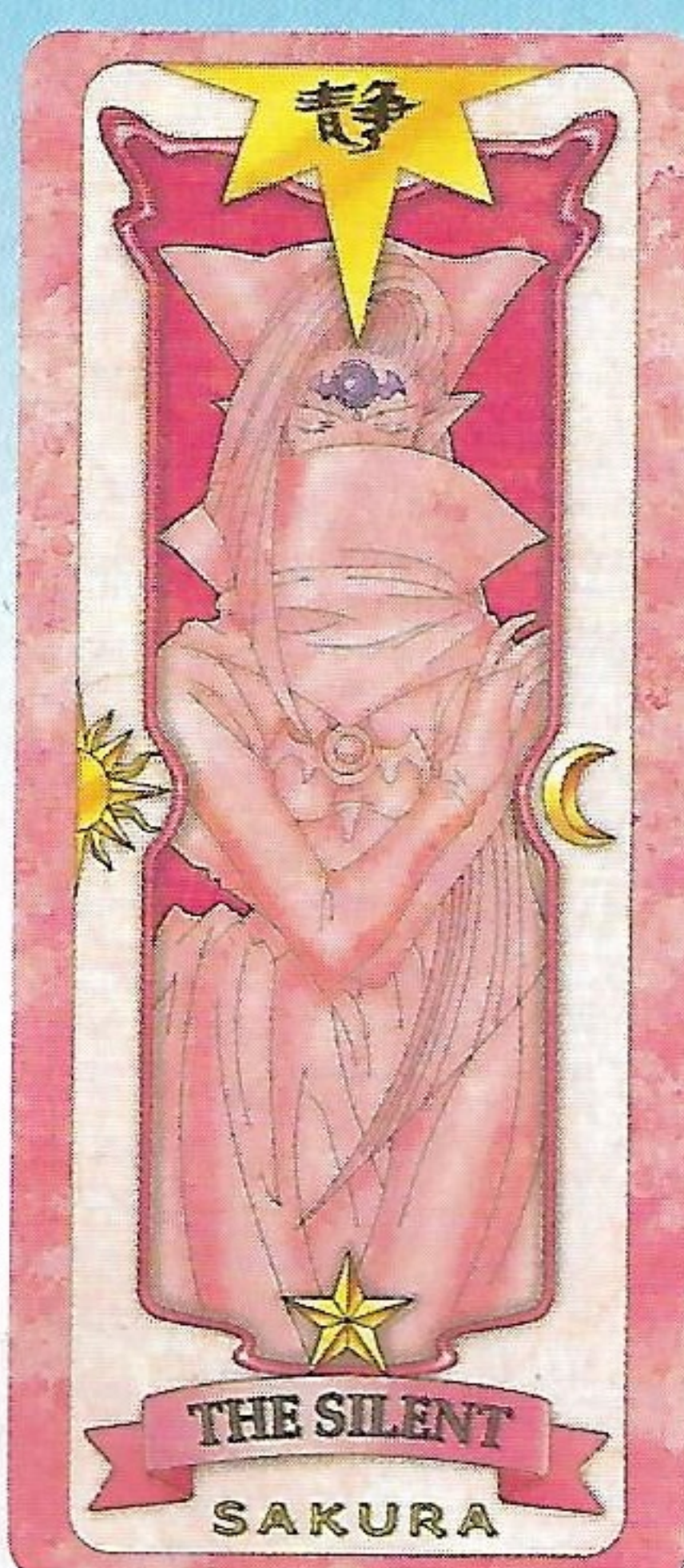
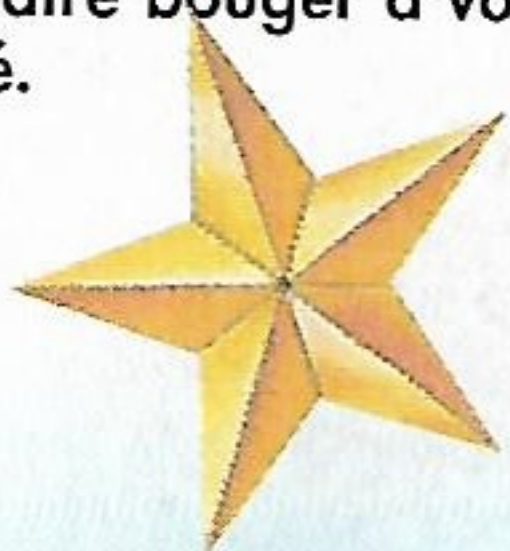
L'Espoir

Cette carte apparaît dans le second film, "La carte scellée". Le cas de cette carte est un peu compliqué. En fait, The Hope est le nom que porte la carte de Clow The Nothing après qu'elle ait été transformée par Sakura. Pour y arriver, Sakura a dû renoncer à son sentiment le plus fort et l'associer à la carte The Love. Cette carte est le "personnage" central du film car c'est la dernière carte que Sakura capture et c'est aussi celle qui clôture la saga. The Hope est la plus puissante de toutes les cartes.



THE MOVE

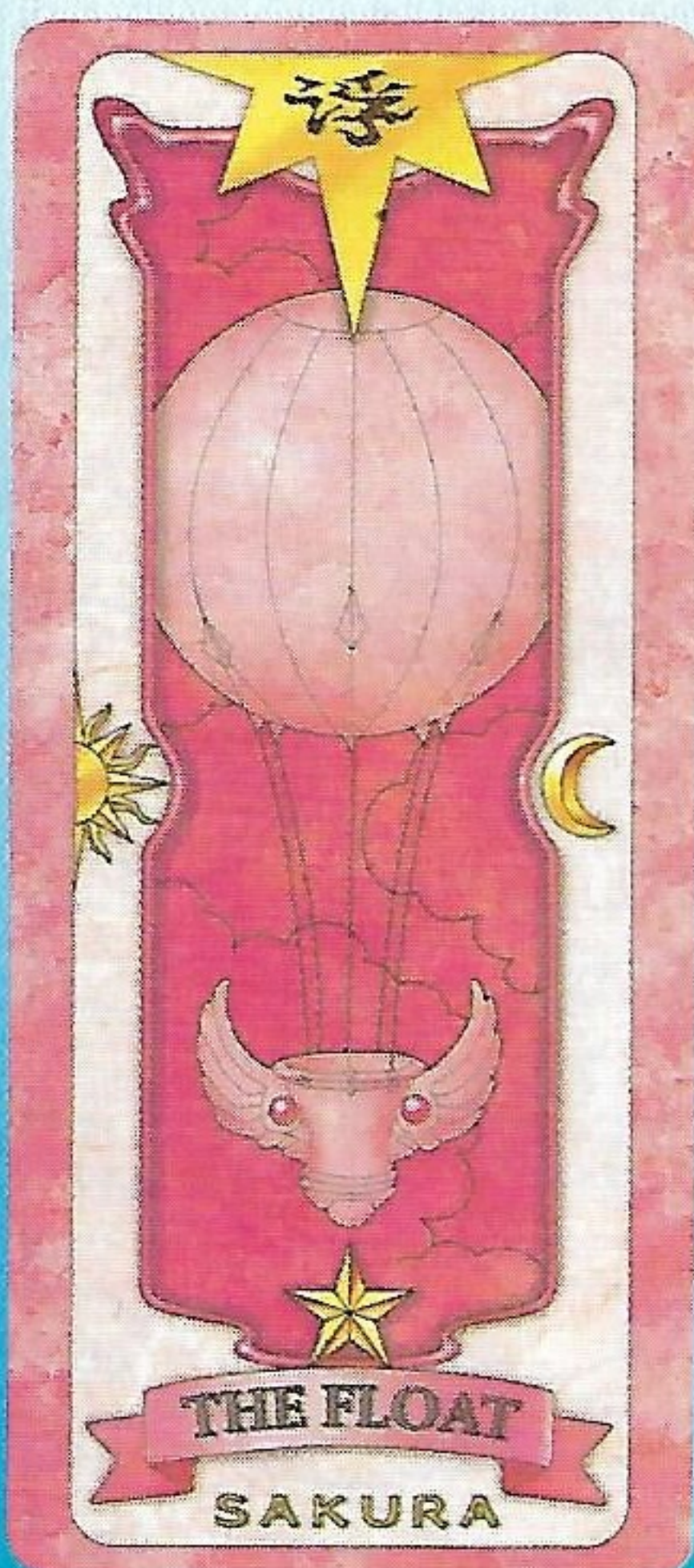
Le Mouvement
cette carte n'existe que dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 19, "Devoir de vacances". A la bibliothèque, Sakura est à la recherche d'un livre qui ne cesse de s'échapper quand elle s'en approche. Sakura la transforme dans l'épisode vidéo n° 2 "Memorial Video". Cette carte permet de prendre possession des objets et peut ainsi les faire bouger à volonté.



THE SILENT

Le Silence

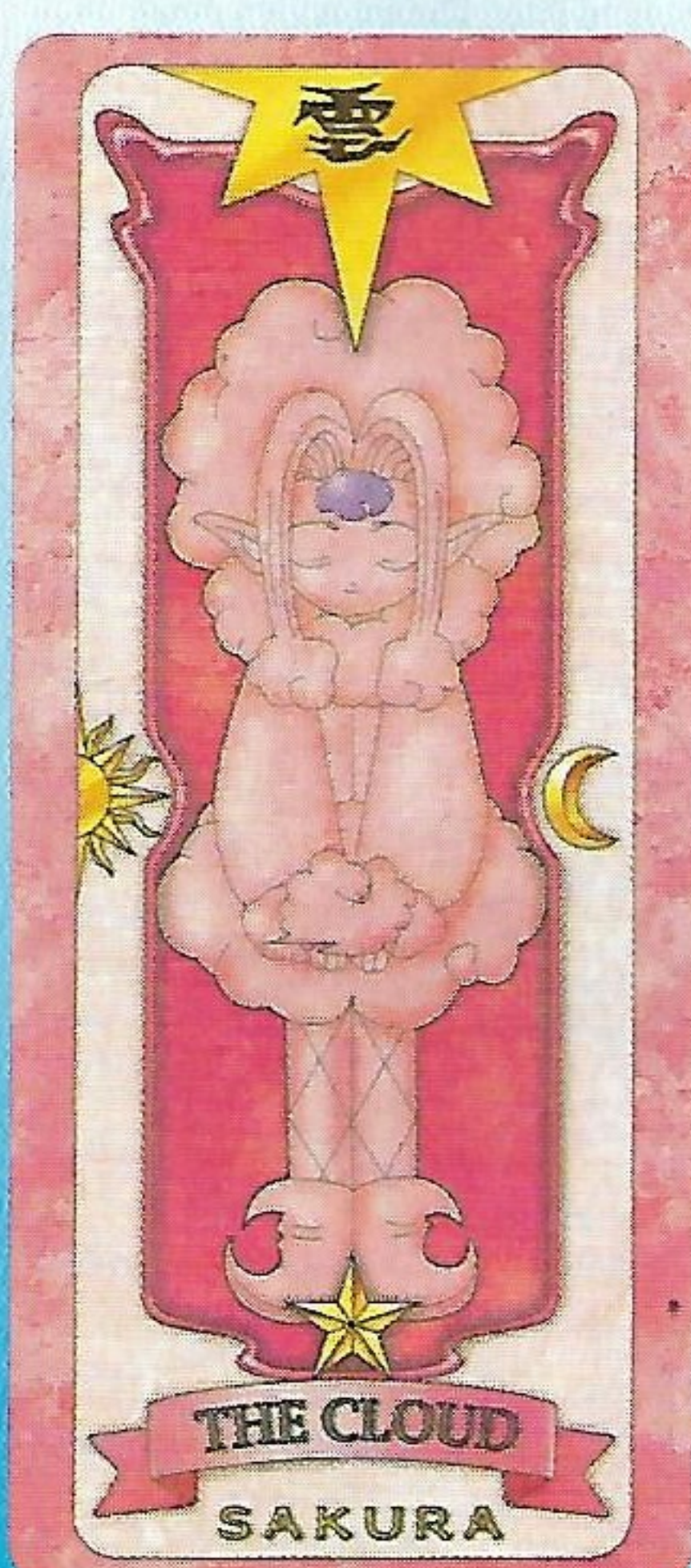
Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 7, "Sakura et le mystérieux voleur". Elle avait élu domicile dans un tableau du musée de Tomoëda. Afin d'aider un jeune garçon, Sakura et Tiffany se rendent au musée la nuit et sont éjectées par la carte hors du musée. Sakura va la capturer à l'aide de The Shadow. Elle va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 69, "Sakura et le mauvais sort". Cette carte ne supporte pas le bruit et crée le silence total partout où elle se trouve.



THE CLOUD

Les Nuages

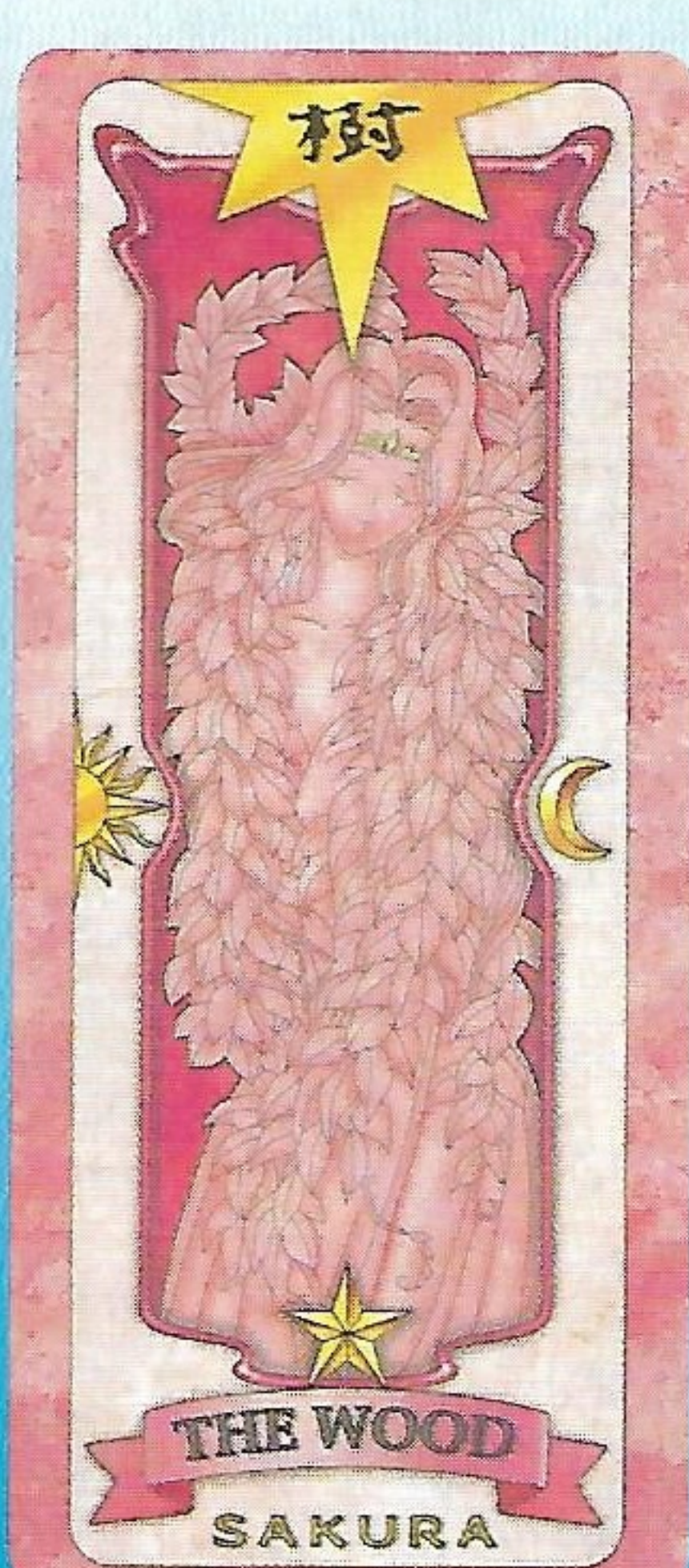
Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 39, "Jour de fièvre". Cette carte appartient à Lionel car c'est lui qui l'a capturée. Il va l'offrir à Sakura parce qu'elle est malade et a de la fièvre. Elle va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 69, "Sakura et le mauvais sort". Elle permet de contrôler les nuages et de les rassembler pour en faire un bouclier très puissant.

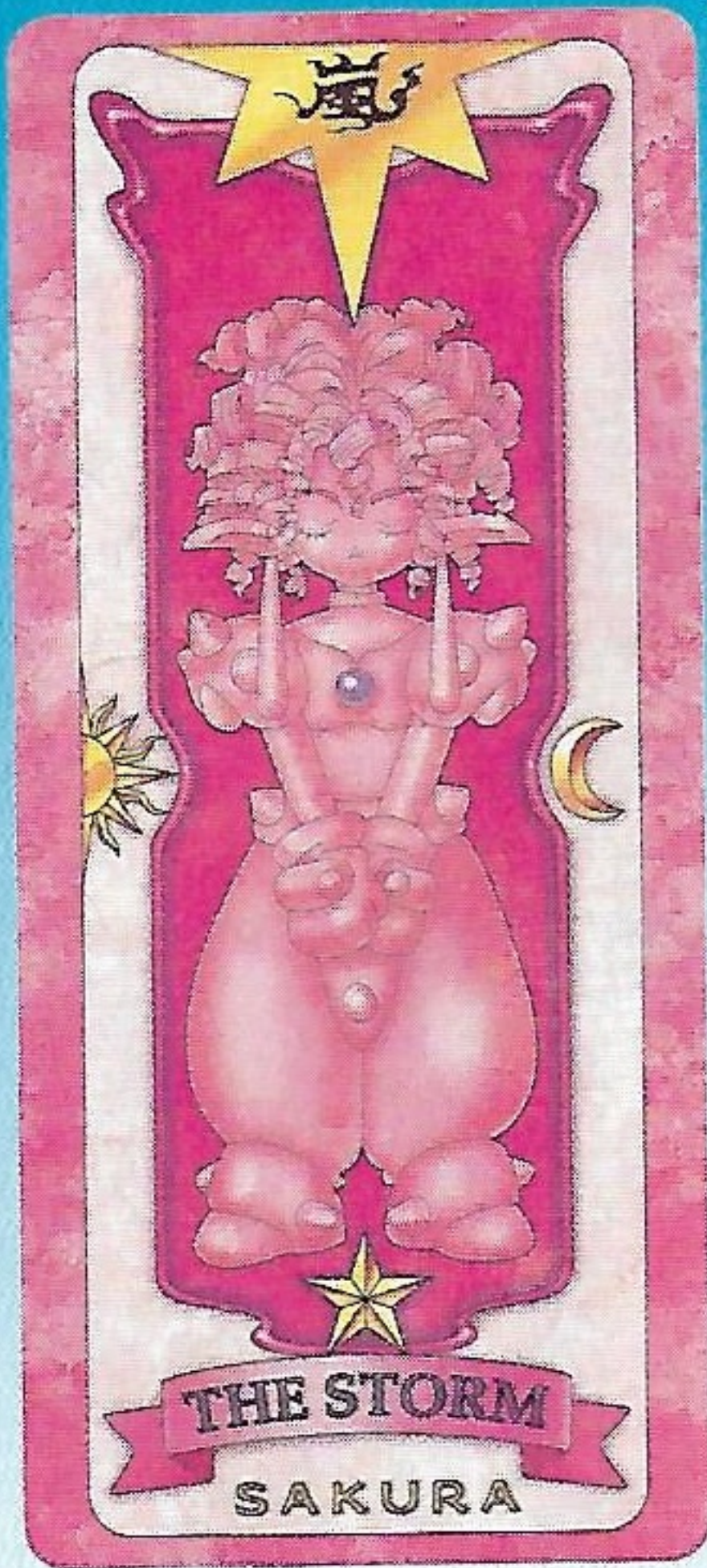


THE WOOD

L'Arbre

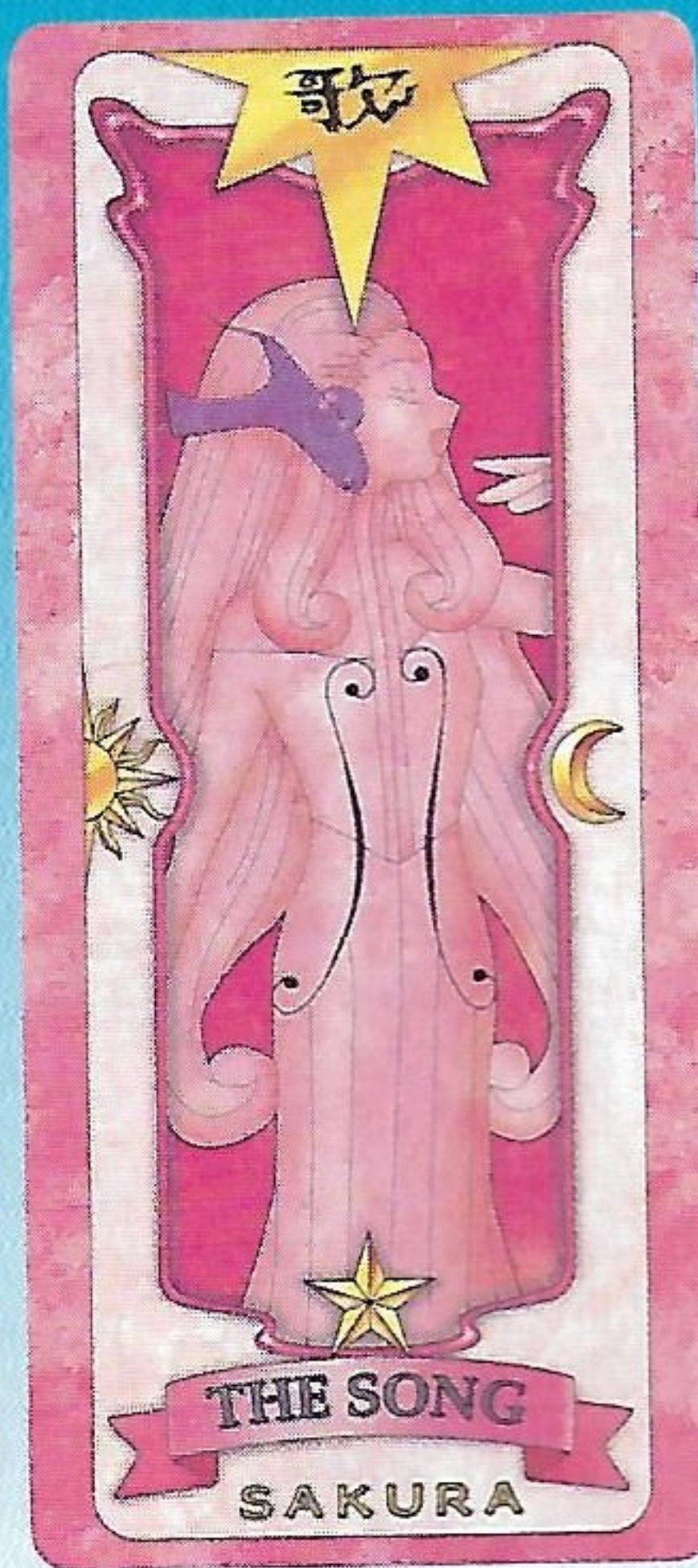
Cette carte apparaît dans le volume 1 du manga et elle est capturée dans l'épisode 4, "Un sacré dimanche pour Sakura". Elle s'est cachée avec la carte The Rain dans la maison de Sakura. Elles vont s'associer pour faire pousser un énorme arbre dans la maison. Elle va être transformée en carte de Sakura dans le volume 10 du manga et dans l'épisode 67, "Une bien belle journée" de la série télé. The Wood permet de contrôler les végétaux de toutes sortes.





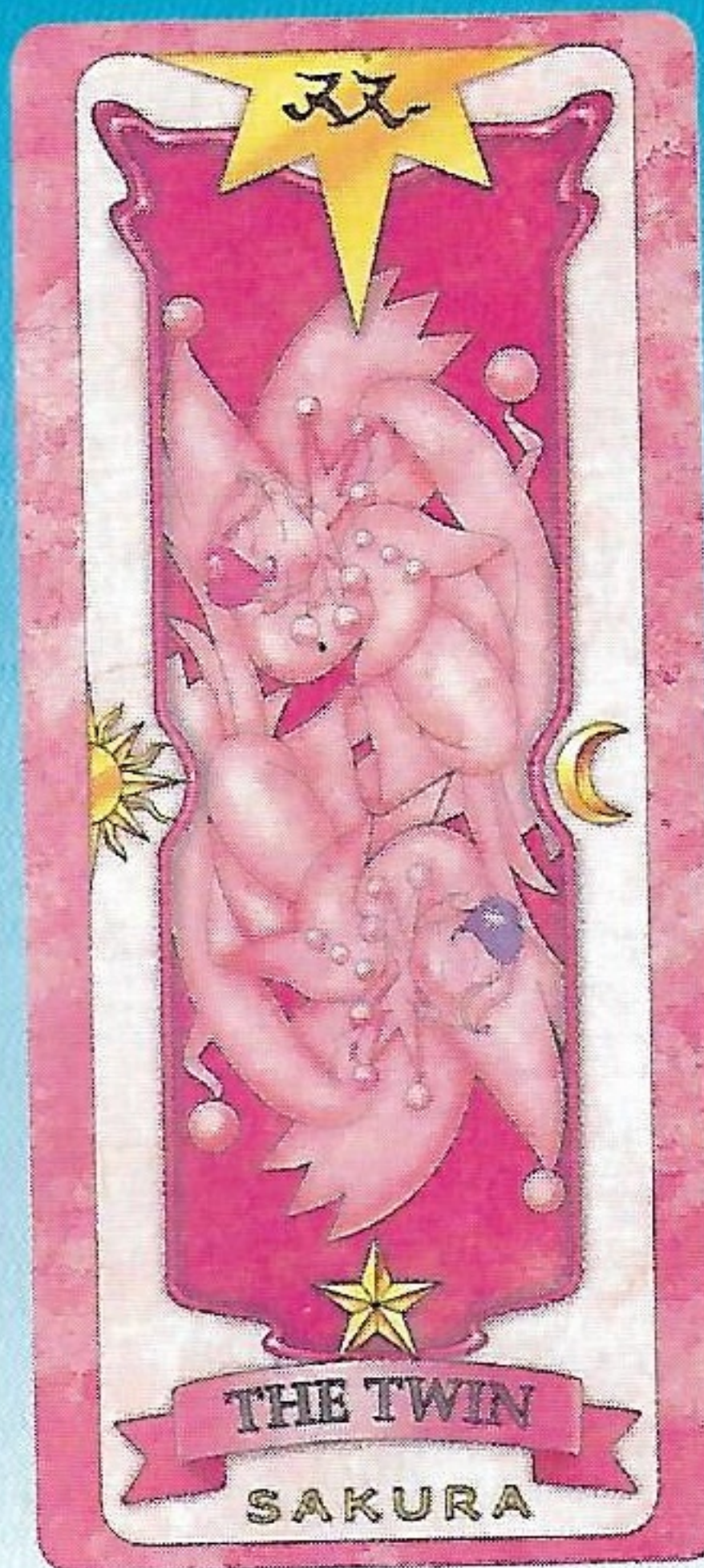
THE STORM

La Tempête
 Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 15, "De l'orage dans l'air". Cette carte va créer un mini cyclone contre lequel Sakura va devoir lutter. Sakura la transforme dans l'épisode 69, "Sakura et le mauvais sort". Cette carte permet de créer des tempêtes qui peuvent être extrêmement puissantes.



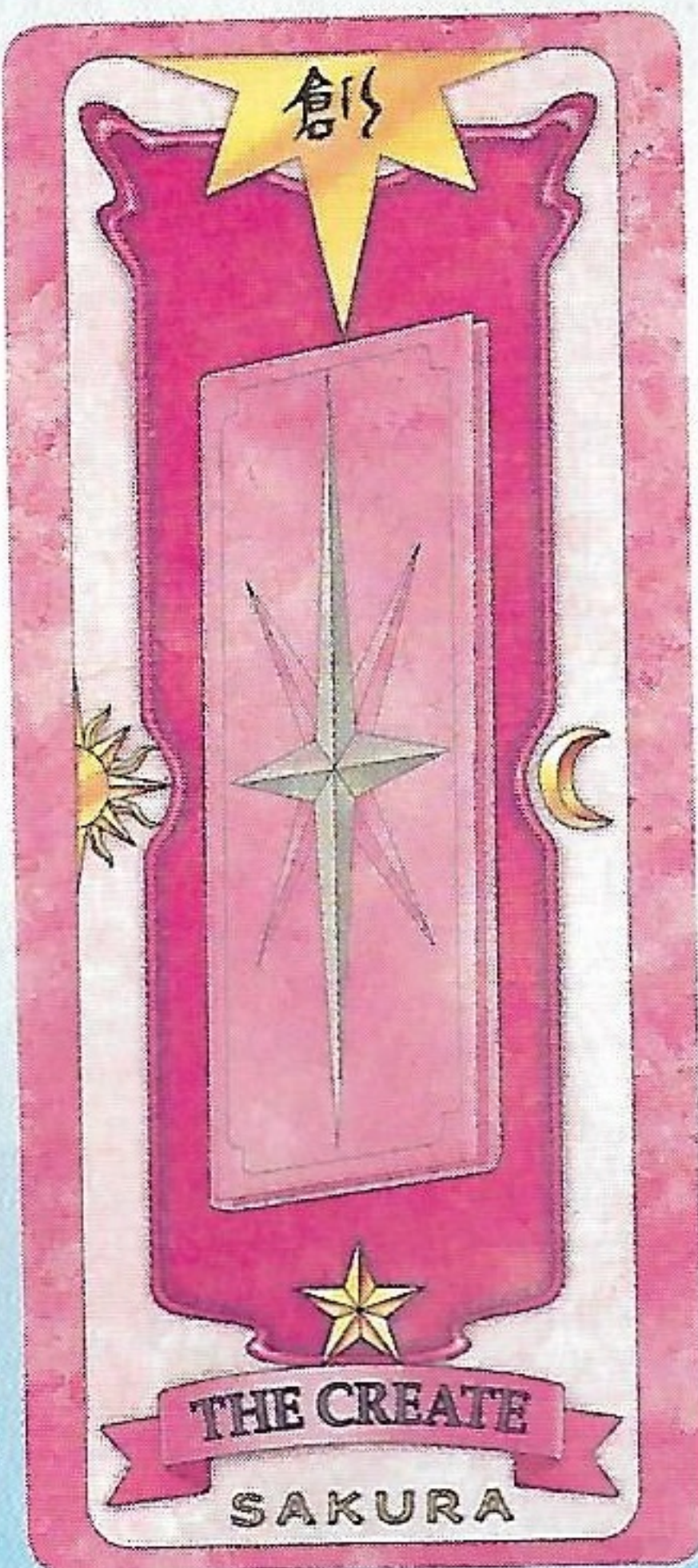
THE SONG

Le Chant
 cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 23, "Le fantôme de l'école". Une magnifique voix se fait entendre la nuit dans les couloirs de l'école. C'est la carte du Chant que Sakura devra récupérer avec l'aide de Tiffany. En effet, cette dernière va chanter en duo avec la carte. Elle transformera en carte de Sakura dans l'épisode 49, "Le piano mystérieux". Cette carte reproduit les plus belles voix qu'elle ait entendues. Celui qui utilise la carte The Song va chanter merveilleusement bien.



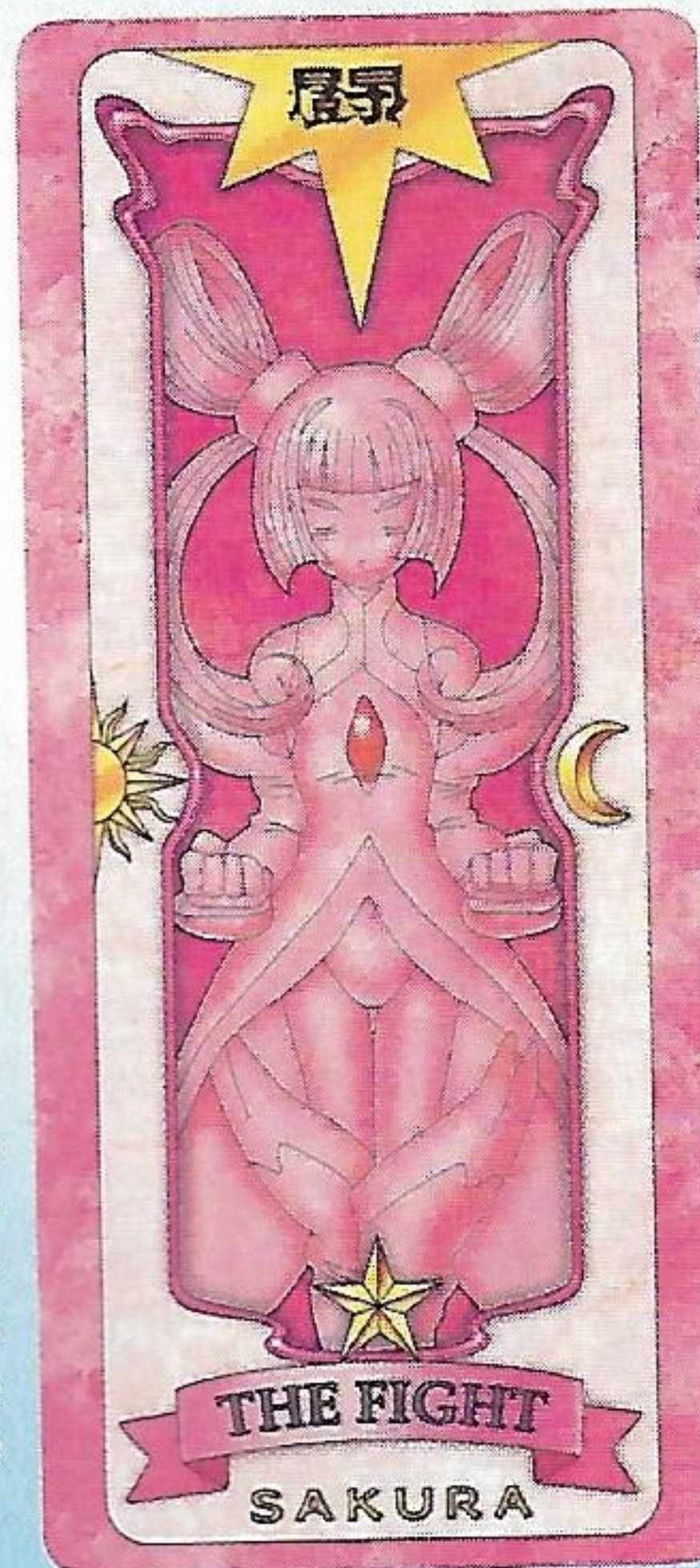
THE CREATE

La Création
 Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 31, "Le livre sans nom". Une des amies de Sakura trouve un livre racontant une histoire pleine de monstres et de dragons. Sakura va devoir les combattre les uns après les autres. Tout prendra fin au moment où le livre sera refermé. Sakura va alors capturer la carte. Elle va la transformer en carte de Sakura dans le second épisode vidéo. Elle permet de créer tout ce que l'imagination dicte. Pour cela, il suffit d'écrire dans le livre.



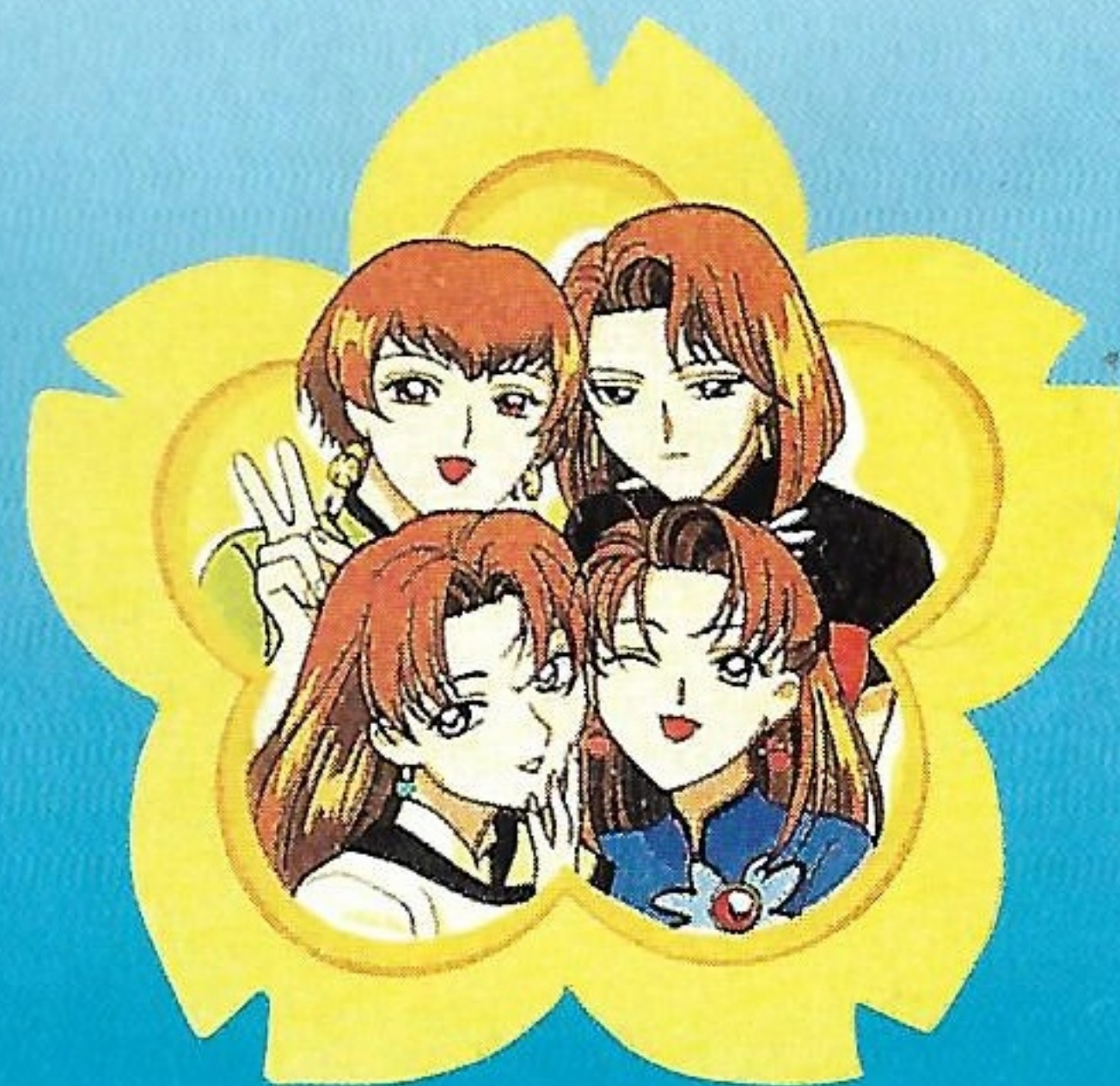
THE FIGHT

Le Grand Combat
 Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 20, "La nouvelle élève". Plusieurs personnes sont agressées dans la ville. Stéphanie, la nouvelle, décide de combattre seule la carte. Bien qu'elle soit à la hauteur, Sakura et Lionel viennent à son secours. Sakura va utiliser la carte The Power pour vaincre The Fight. Elle va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 69, "Sakura et le mauvais sort". Toute personne utilisant cette carte devient virtuose des arts martiaux. Elle va même jusqu'à lui conférer une presque invincibilité.



THE RAIN

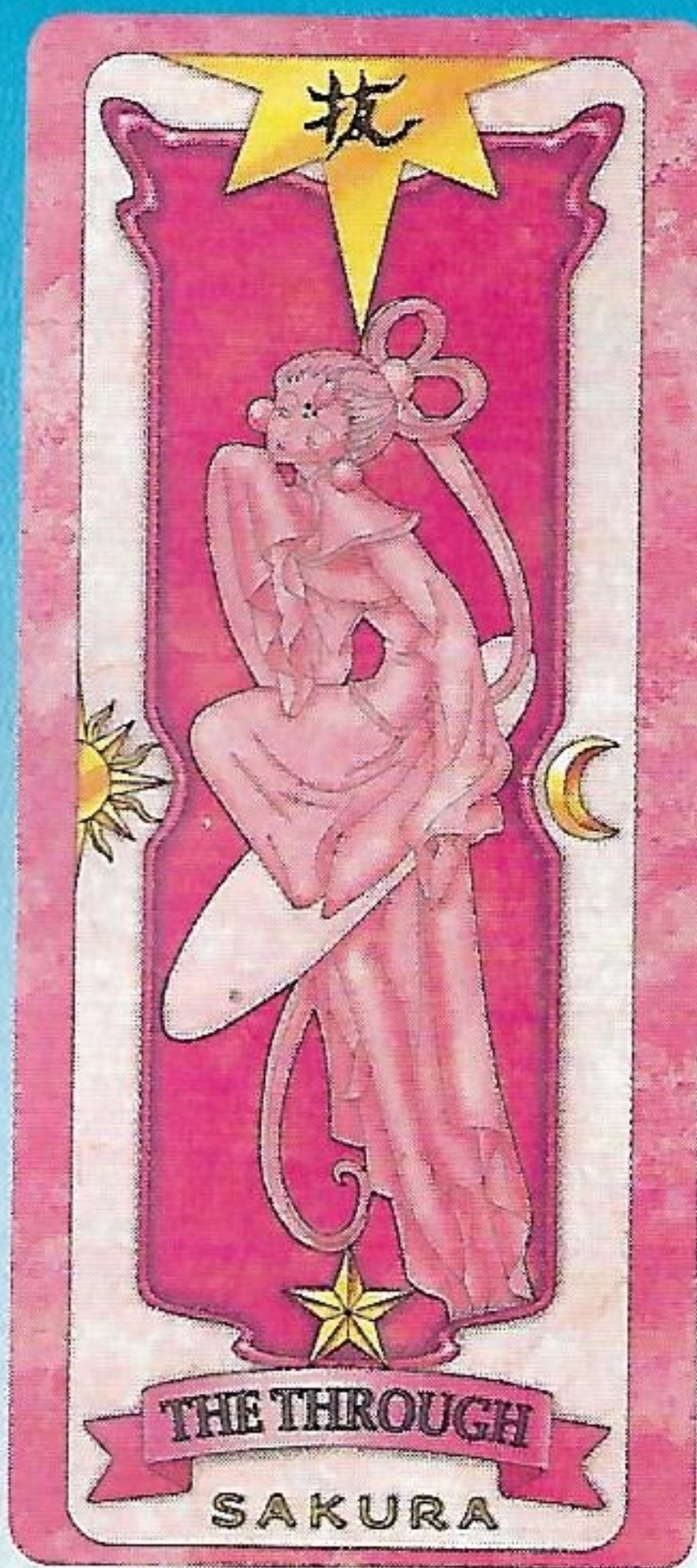
La Pluie
 Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 4, "Un sacré dimanche pour Sakura". Cachée dans la maison de notre héroïne, elle va s'associer à The Wood pour faire pousser un arbre dans sa maison. Sakura va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 69, "Sakura et le mauvais sort". The Rain sert juste à faire tomber la pluie.



THE TWIN

Les Jumeaux

Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 43, "Bon voyage Stéphanie". Cette carte a la capacité de dédoubler n'importe quoi, et le seul moyen de la vaincre est de combattre les jumeaux en même temps. Pour la vaincre, Stéphanie et Lionel vont les combattre en utilisant une technique apprise lorsqu'ils étaient plus petits. Elle va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 61, "Un Noël mouvementé". Cette carte a le pouvoir de tout multiplier par deux.



THE THROUGH

La Traversée

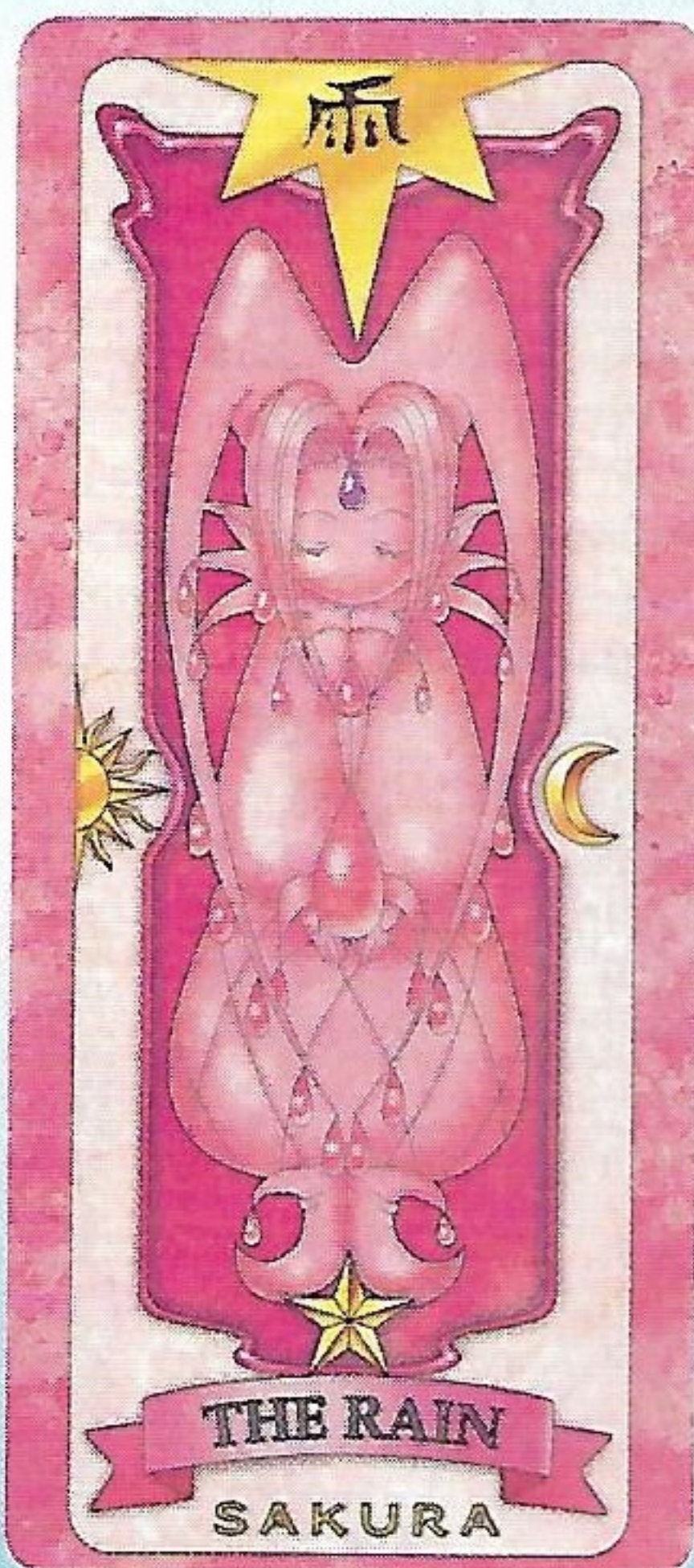
Cette carte est en théorie capturée dans la série télé juste après l'épisode 35, mais on ne la voit pas ; elle est juste sous-entendue. Sakura la transforme dans l'épisode 61, "Un Noël mouvementé". Cette carte est en réalité un passe-muraille. Elle permet de se "désolidifier" et de passer à travers n'importe quoi.



THE SWEET

Le Sucre

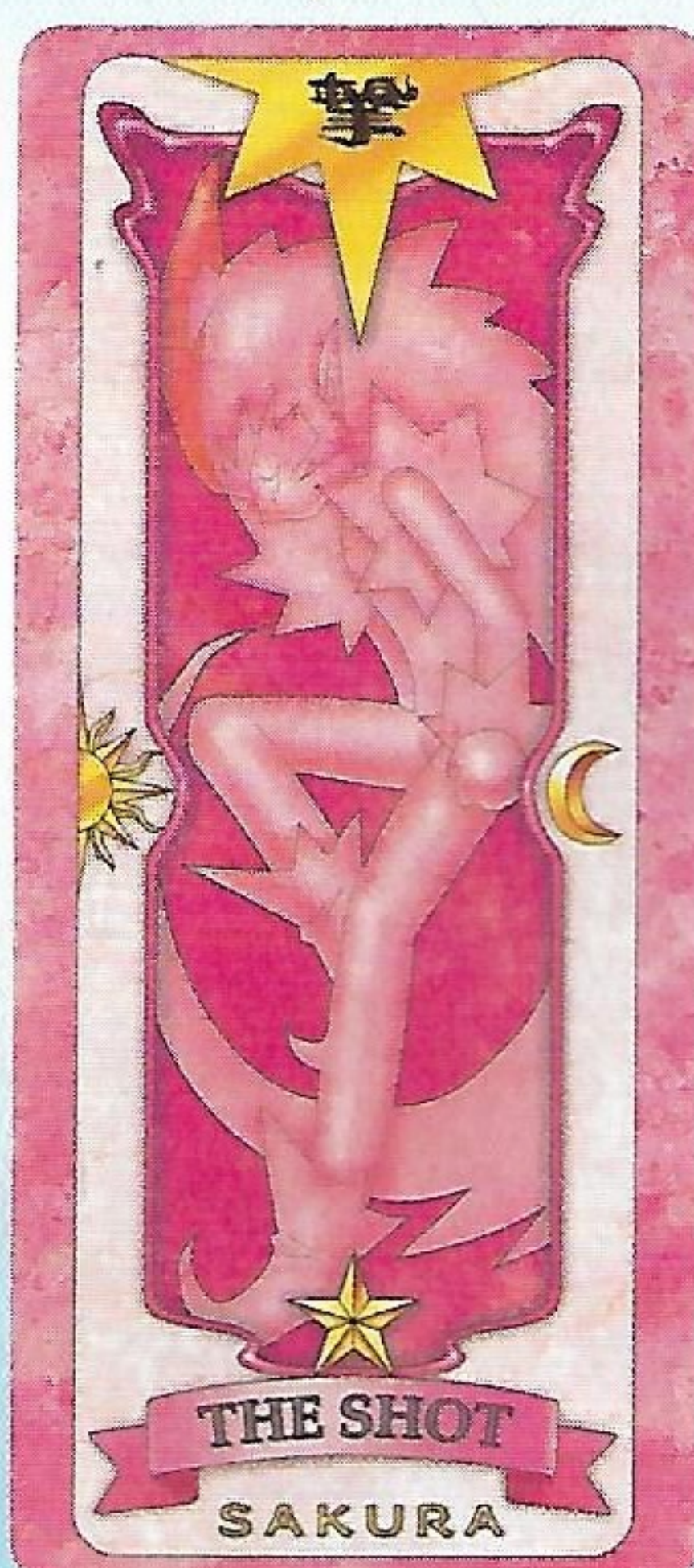
Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 29, "Sakura fait la cuisine". Pendant la classe de cuisine, Sweet sème la pagaille en répandant trop de sucre sur tous les gâteaux, les rendant ainsi immangeables. Sakura va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 53, "Sakura et la bicyclette enchantée". Cette carte n'est pas très utile puisqu'elle ne fait apparaître que des sucreries.



THE SHOT

La Chasse

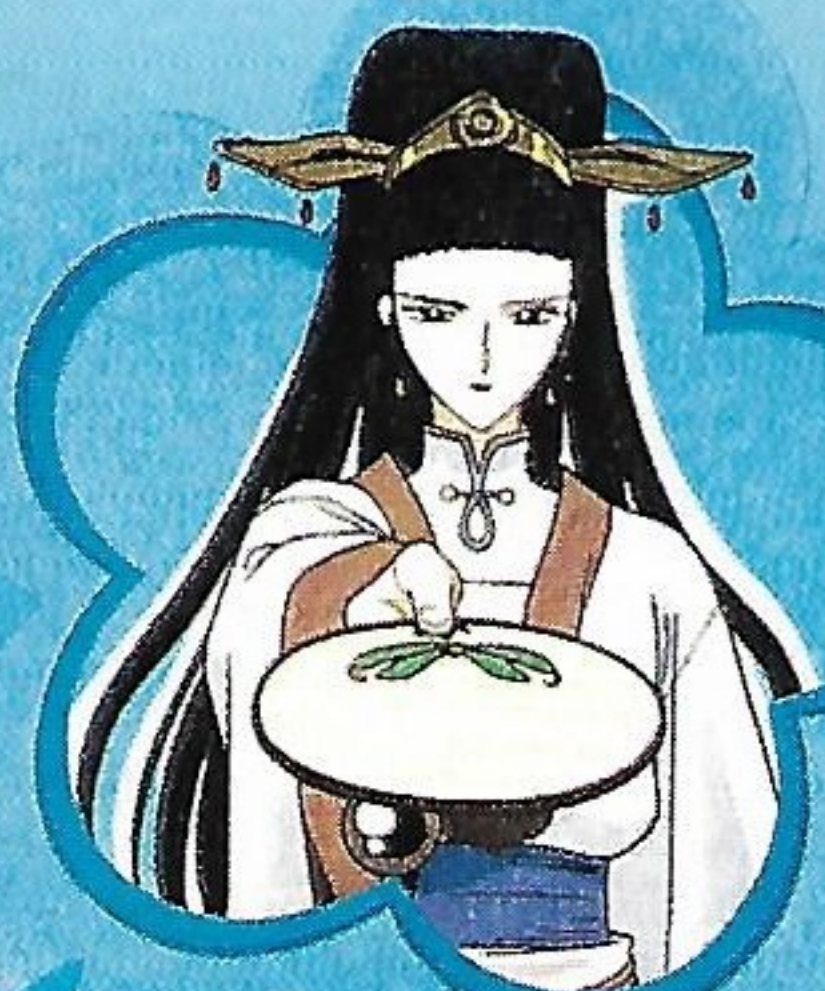
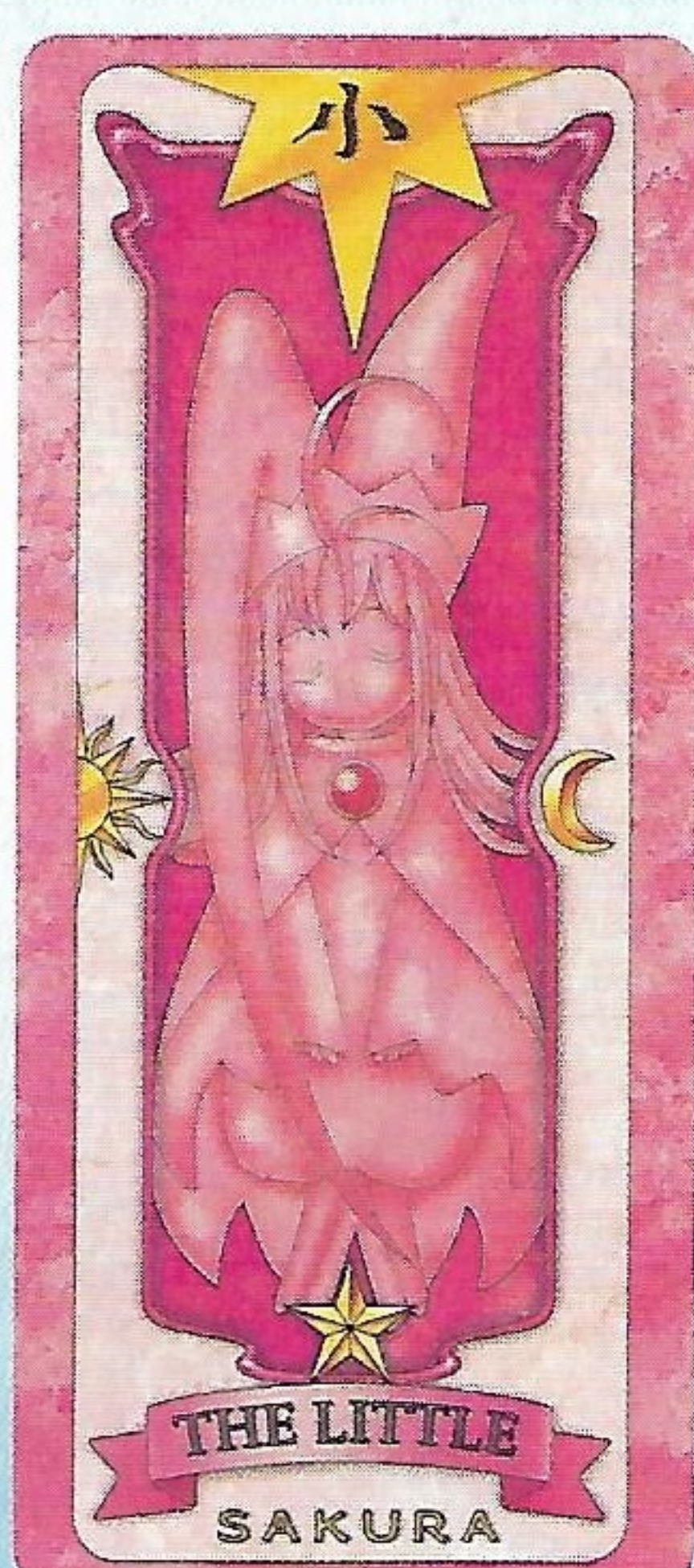
Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 28, "Les cartes magiques". Stéphanie va acheter des cartes et The shot va se glisser parmi elles. Sakura va la vaincre avec The Mirror, en lui renvoyant une de ses attaques. Elle va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 69, "Sakura et le mauvais sort". Cette carte très puissante permet de traquer et de retrouver un ennemi.

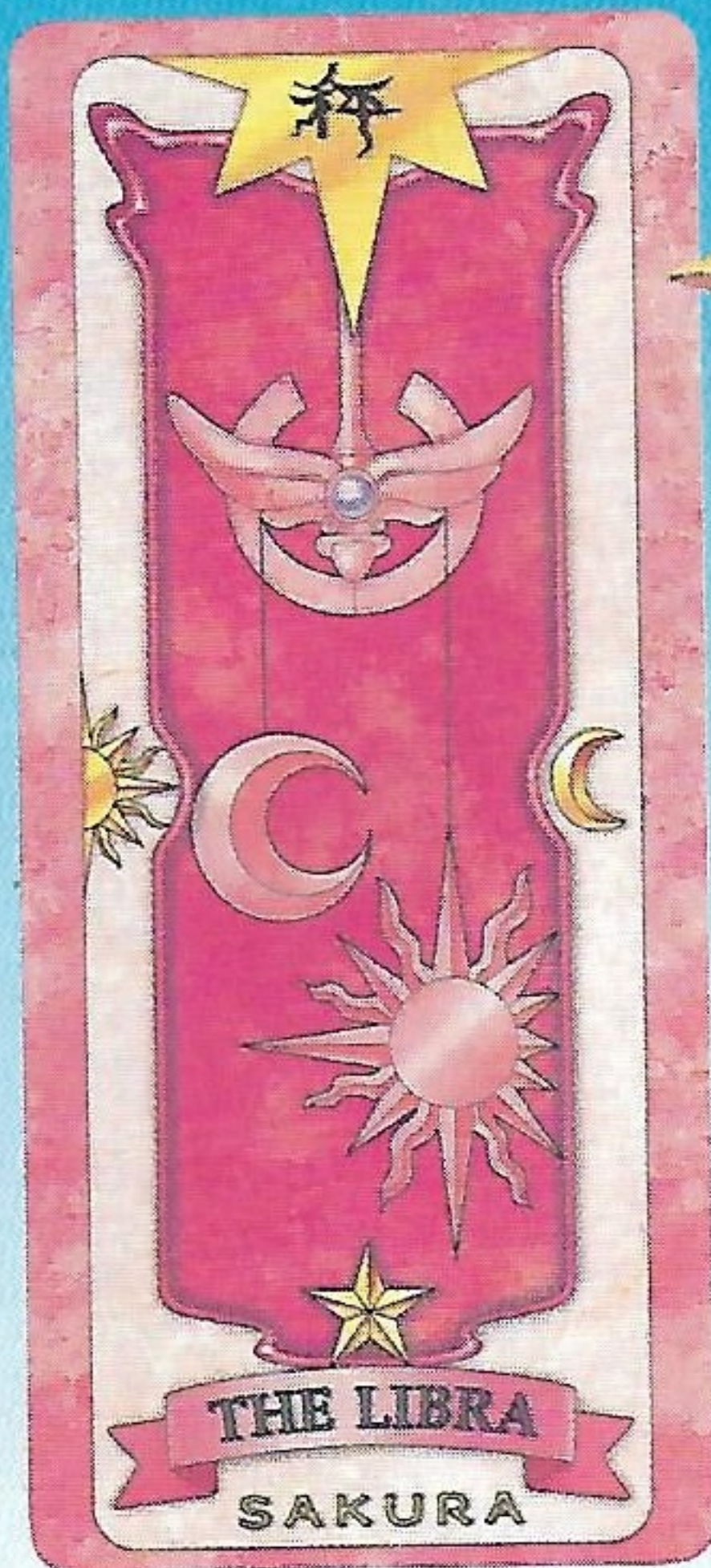


THE LITTLE

La Petite Carte

Cette carte n'existe que dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 24, "Sakura a disparu". La carte s'introduit chez Sakura et la rétrécit en la touchant. Sakura doit la poursuivre à travers toute la maison pour retrouver sa taille normale et la capturer. Sakura la transforme dans l'épisode 55, "Sakura au Pays des Merveilles". Cette carte permet de rétrécir la taille des gens et des objets.





THE LIBRA

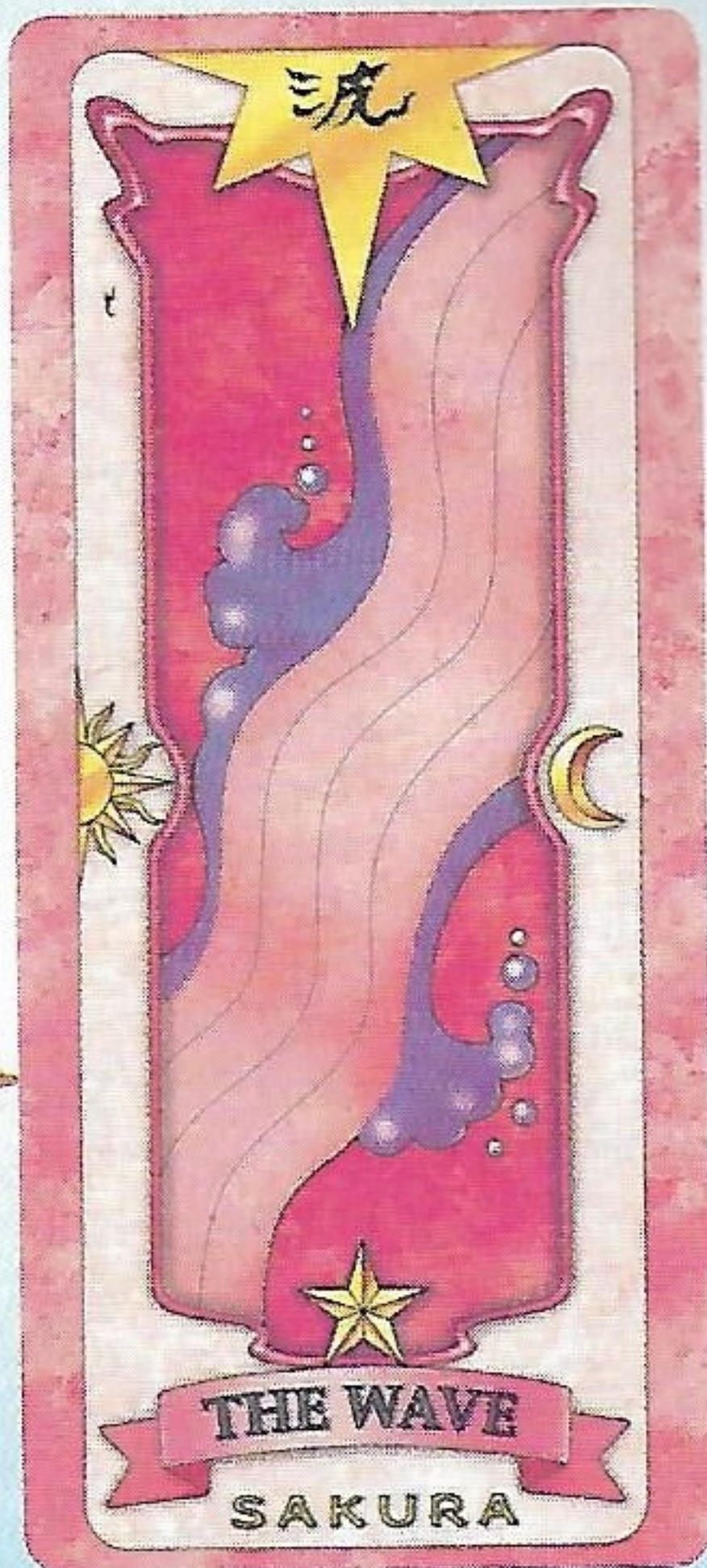
La Balance

Cette carte est en théorie capturée dans la série télé, juste après l'épisode 35, mais on ne la voit pas ; elle est juste sous-entendue. Sakura la transforme dans l'épisode 53, "Sakura et la bicyclette enchantée". Etant donné qu'on ne la voit pas être capturée, on ne sait pas à quoi elle sert.

THE WAVE

La Vague

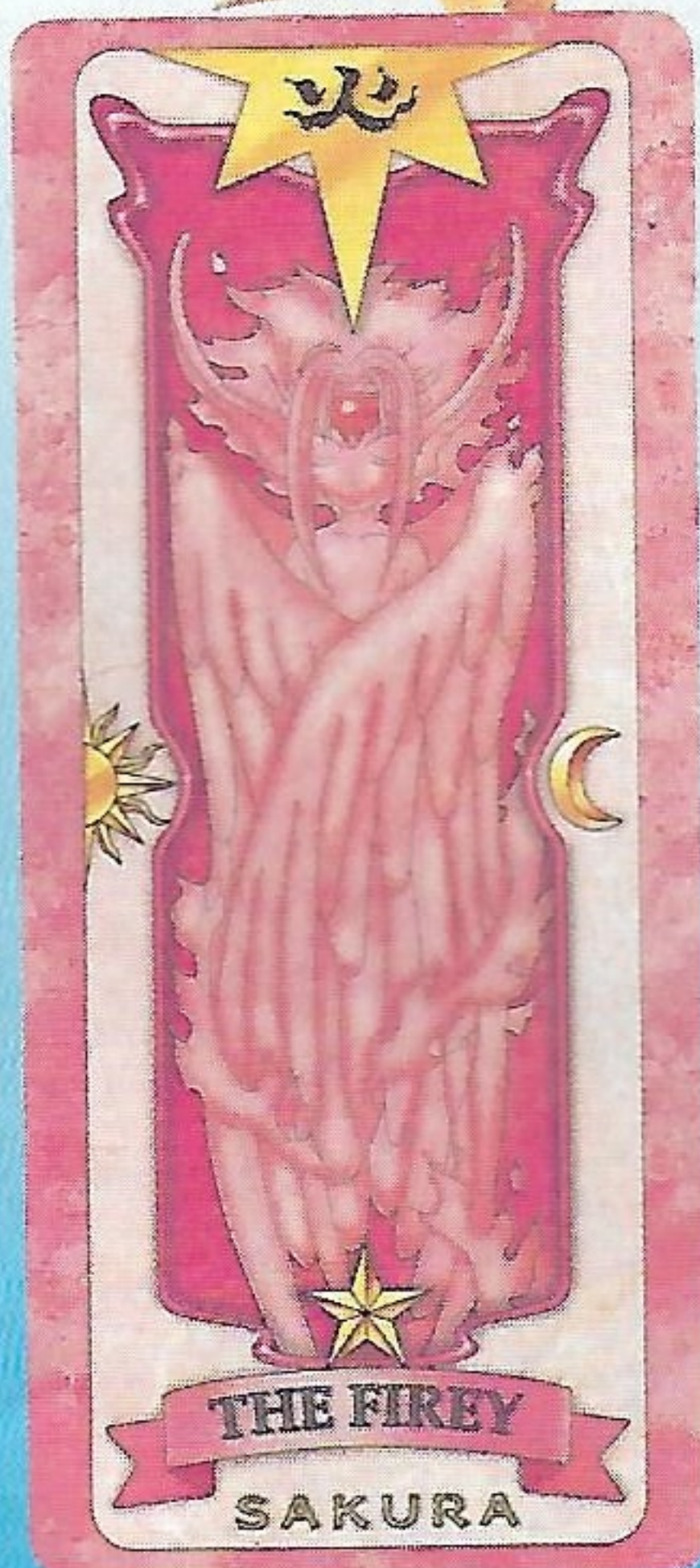
Cette carte est capturée par Sakura hors de la série télé, mais elle y est fait référence dans les épisodes 35 et 36. Sakura la transforme en carte de Sakura dans l'épisode 53, "Sakura et la bicyclette enchantée". Etant donné qu'on ne la voit jamais, on ne sait pas à quoi elle sert.



THE FIREY

Le Feu

Cette carte apparaît dans les volumes 5 et 6 du manga, et elle est capturée dans l'épisode 35, "Le Noël de Sakura". A la sortie d'un spectacle, Sakura, Lionel et d'autres se retrouvent encerclés par les flammes. Sakura va devoir combiner Watery et Windy afin de venir à bout de cette carte surpuissante. Notre héroïne va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 48. Cette carte permet de créer le feu et de brûler n'importe quoi.



THE SAND

Le Sable

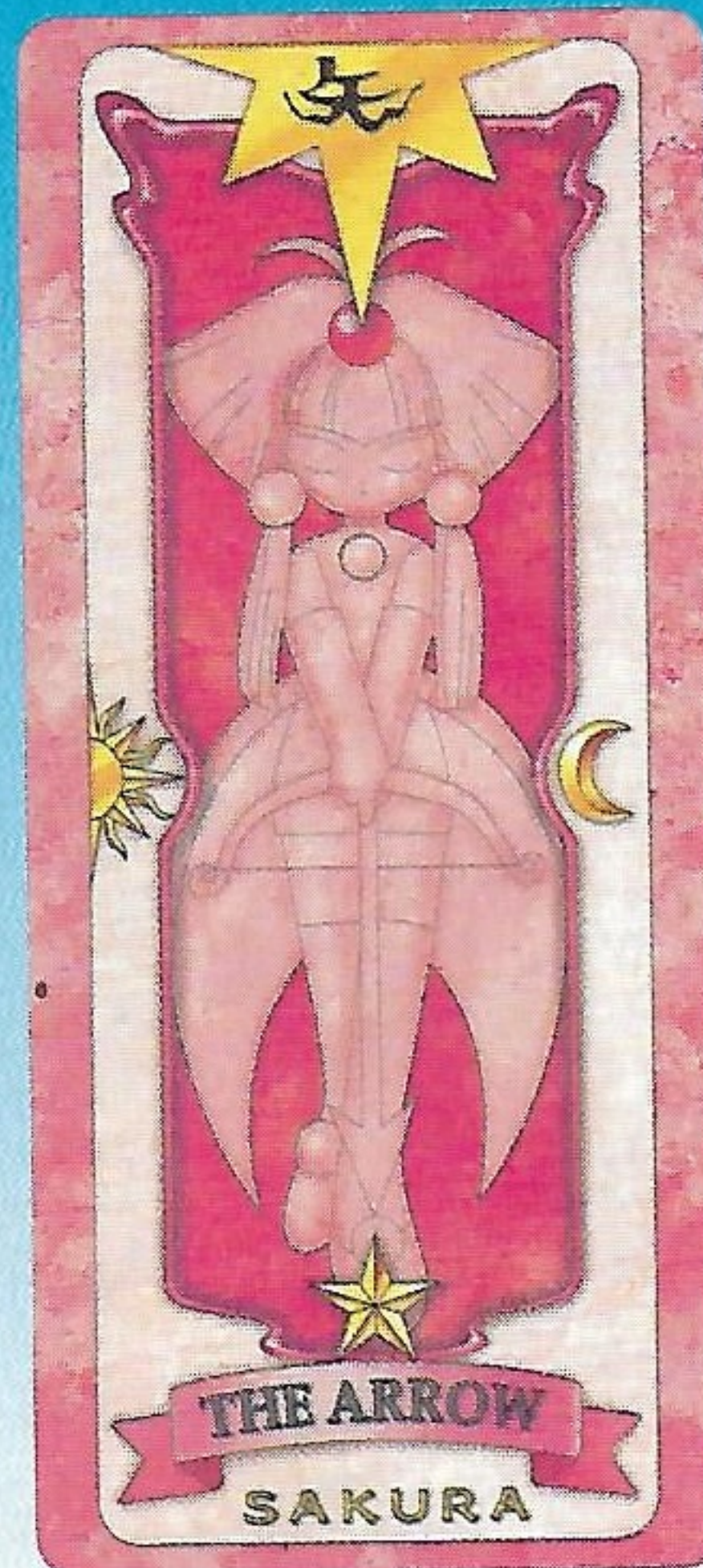
Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 41, intitulé "Sable émouvant". Cette carte va transformer l'école en marécage de sables mouvants, pendant que Sakura et Lionel répètent une pièce de théâtre. Sakura va la transformer en carte de Sakura dans l'épisode 53, "Sakura et la bicyclette enchantée". Elle permet de transformer n'importe quelle surface en sables mouvants redoutables.



THE CHANGE

Le Changement

Cette carte apparaît dans la série télé. Elle est capturée dans l'épisode 32, "Dans la peau d'un autre". Cette carte a les caractéristiques du caméléon. Lionel et Kéro vont échanger leurs corps en tentant de la capturer. Sakura va réussir à l'attraper dans l'épisode 53, "Sakura et la bicyclette enchantée". Cette carte permet d'échanger l'esprit de deux personnes lorsqu'elles sont en contact physique.



THE ARROW

La Flèche

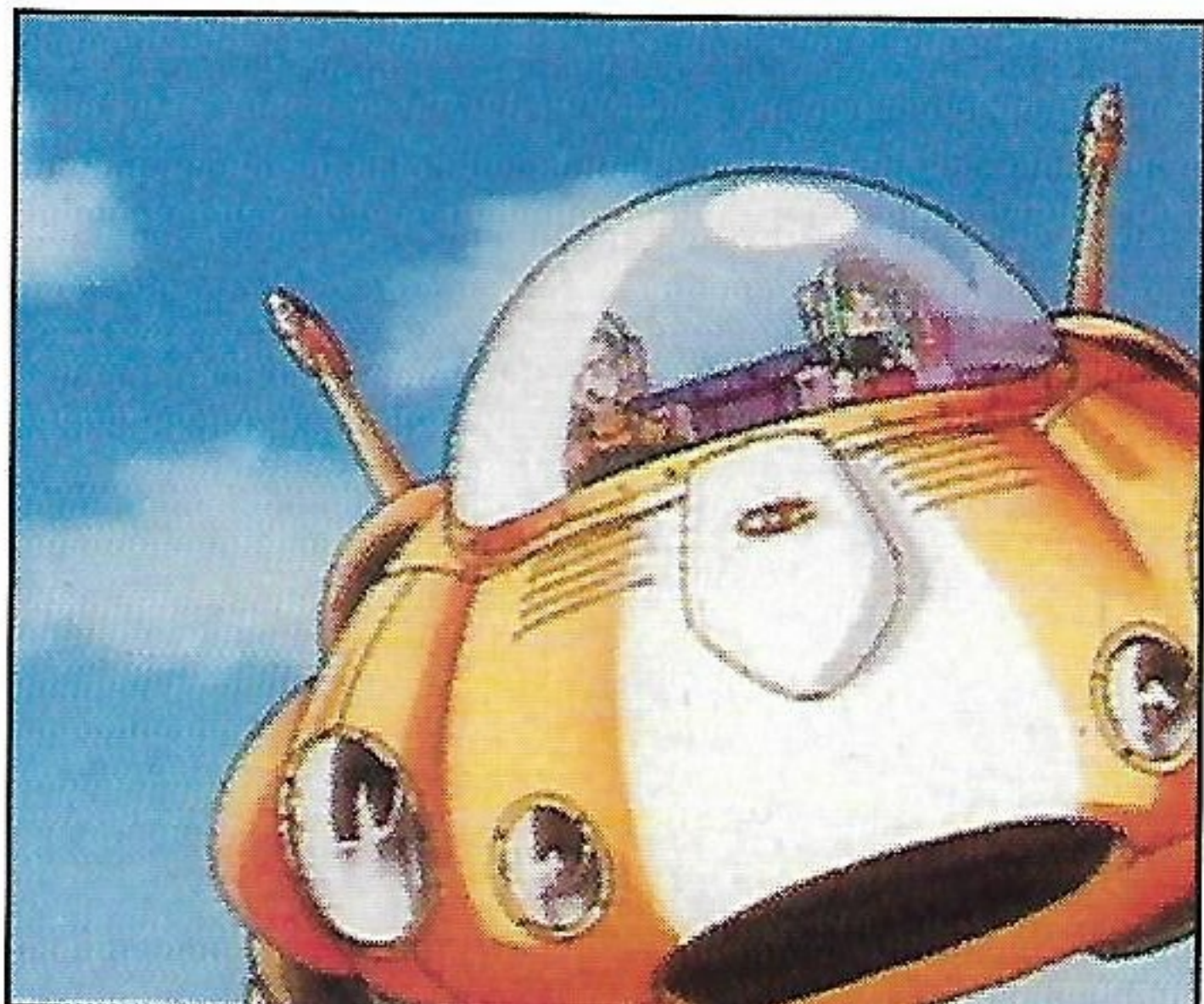
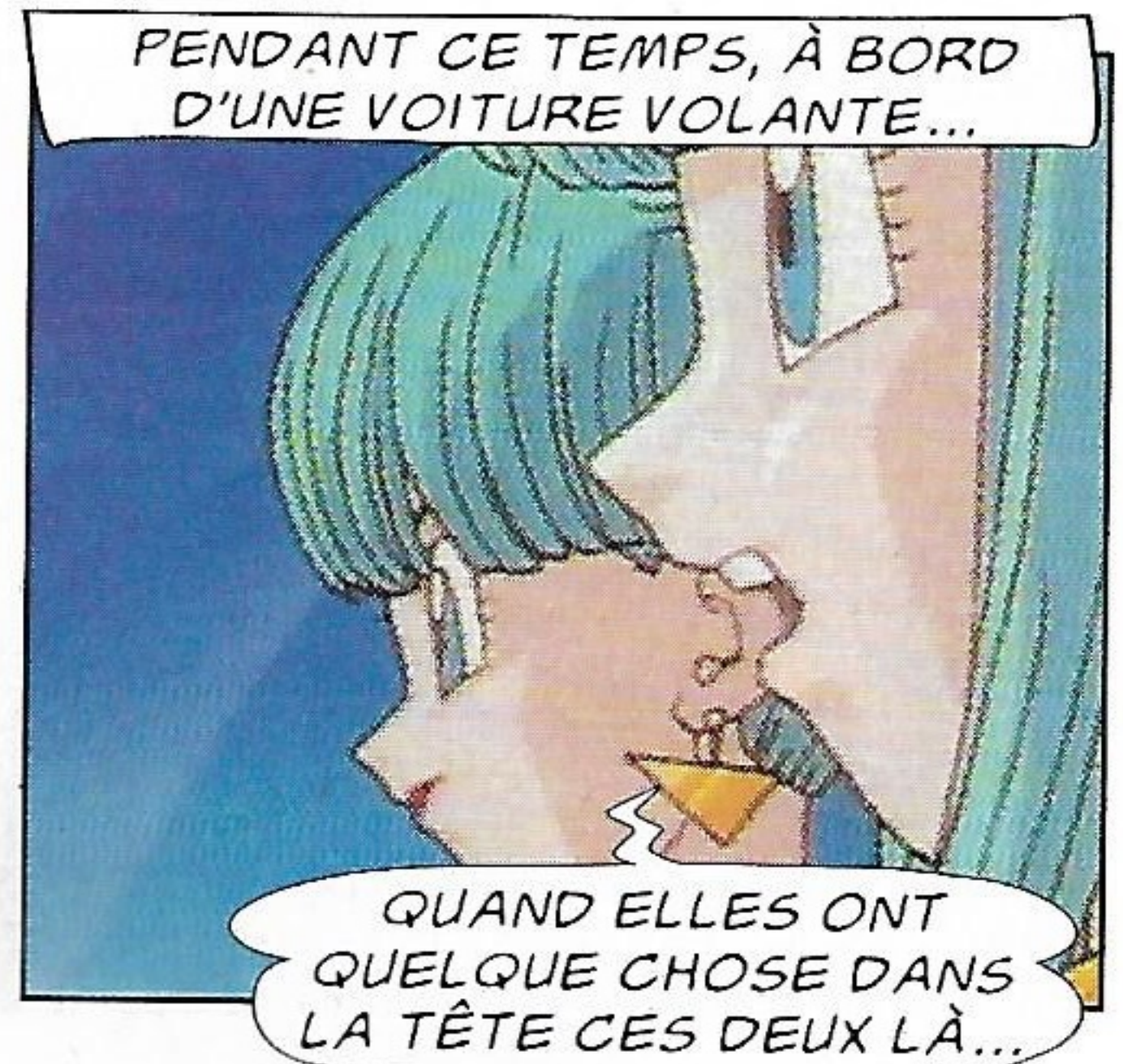
Cette carte apparaît dans le premier film des aventures de Sakura. Elle va attaquer Sakura et ses amis et les enfermer dans l'école. C'est grâce à The Windy que Sakura réussira à la capturer. Elle la transforme en carte de Sakura dans l'épisode 61, "Un Noël mouvementé". Elle permet de lancer des flèches de lumière très puissantes.



DRAGON BALL GT

LA COLÈRE DE LA VEUVE

RÉSUMÉ : LE COMBAT ENTRE C17 ET SANGOKU A TENU SES PROMESSES ! MALGRÉ TOUS SES EFFORTS NOTRE HÉROS A BEAUCOUP DE MAL À PRENDRE L'AVANTAGE ! IL FINIT PAR COMPRENDRE QUE LE MUTANT ABSORBE L'ÉNERGIE DÉGAGÉE PAR SES BOULES DE FEU ET SES VAGUES DÉFERLANTES...



TU NE PEUX PAS TE SERVIR DE TES VAGUES DÉFERLANTES ET TU PRÉFÈRES ÉVITER LE CORPS À CORPS ! JE NE VOUDRAIS PAS ÊTRE PESSIMISTE, MAIS ÇA S'ANNONCE MAL POUR TOI !



JE N'AI PAS ENCORE PERDU !



TIENS-TOI PRÊT ET ESSAIE D'ARRÊTER ÇA !



GRRRR !



CE N'EST PAS FINI !



SANGOKU PARVIENT À ÉVITER L'ATTAQUE DE C17 !



BAOUM !!



SANGOKU, LÂCHE-MOI !



TU RÊVES !



BRAVO, CONTRE TOUTE ATTENTE, IL TE RESTE ENCORE UN PETIT PEU D'ÉNERGIE ET C'EST BIEN !



COMME QUOI TU N'ES PAS SI INTELLIGENT QUE ÇA ! AVEC LES REMOUS CAUSÉS DANS L'ATMOSPHERE, TU NE M'AS PAS SENTI VENIR !

J'ADMETS QU'IL A COMMIS UNE ERREUR MAIS JE PARIÉ QU'IL NE TE RESTE PAS ASSEZ DE FORCES POUR LUI RÉGLER SON COMPTE !



C'EST ÇA M'A SUPÉRIORITÉ ! J'AI DE L'EXPÉRIENCE MOI !



AVANT DE FAIRE UN PARI, ON SE RENSEIGNE !

OH NON ! TU NE VAS PAS JOUER LES KAMIKAZES !

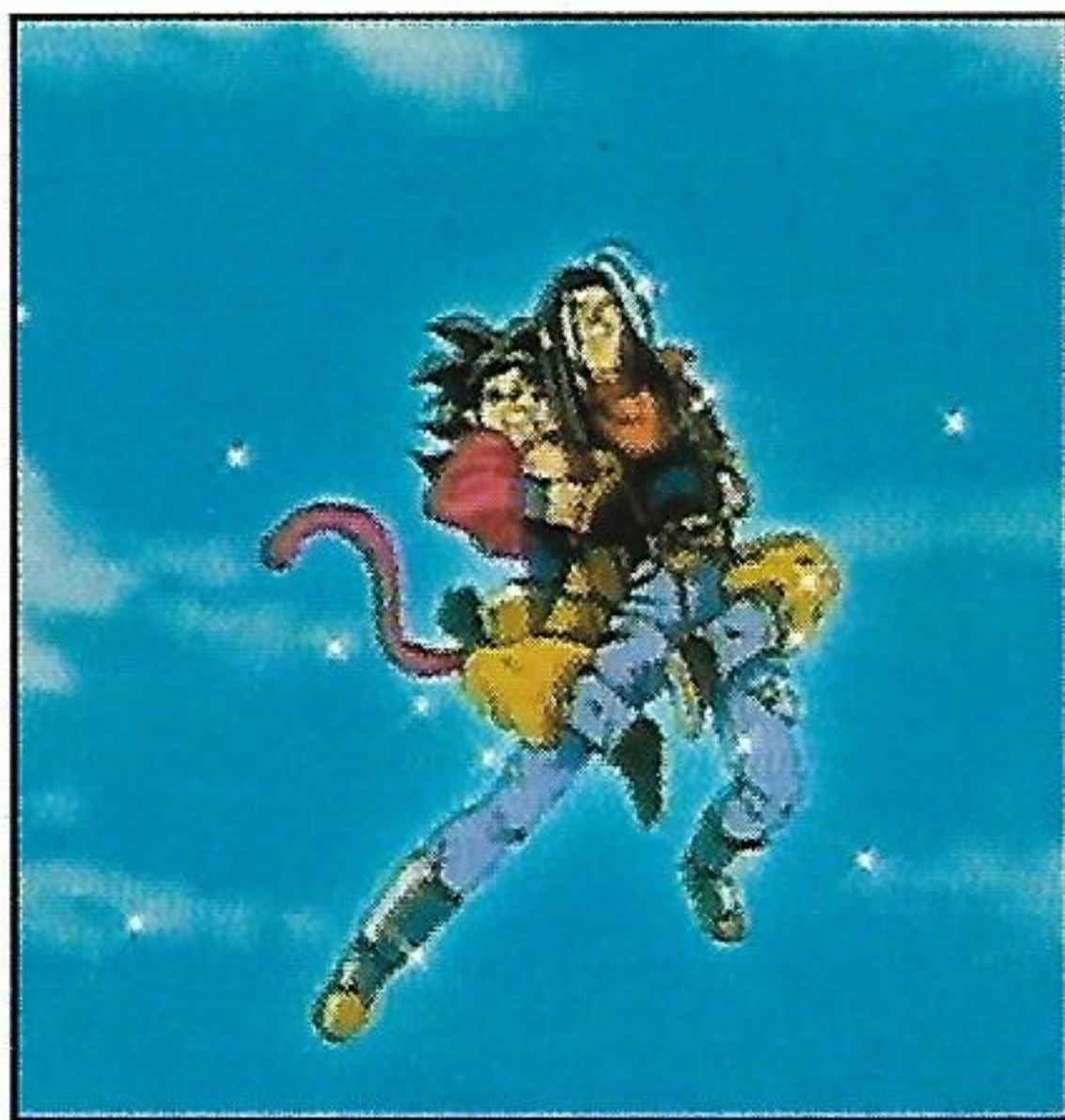
J'AI L'HABITUDE DE FAIRE LA NAVETTE ENTRE LES DEUX MONDES !



LÂCHE-MOI !

LÂCHE-MOI !

BOULES DE LUMIÈRE, PRÊTEZ-MOI UN PEU DE VOTRE PUISSANCE !



OH NON !!

BAOUM !!

NON LOIN DE LÀ...



OOOOHH !



... AVEC L'EXPLOSION
TOUT TREMBLE !



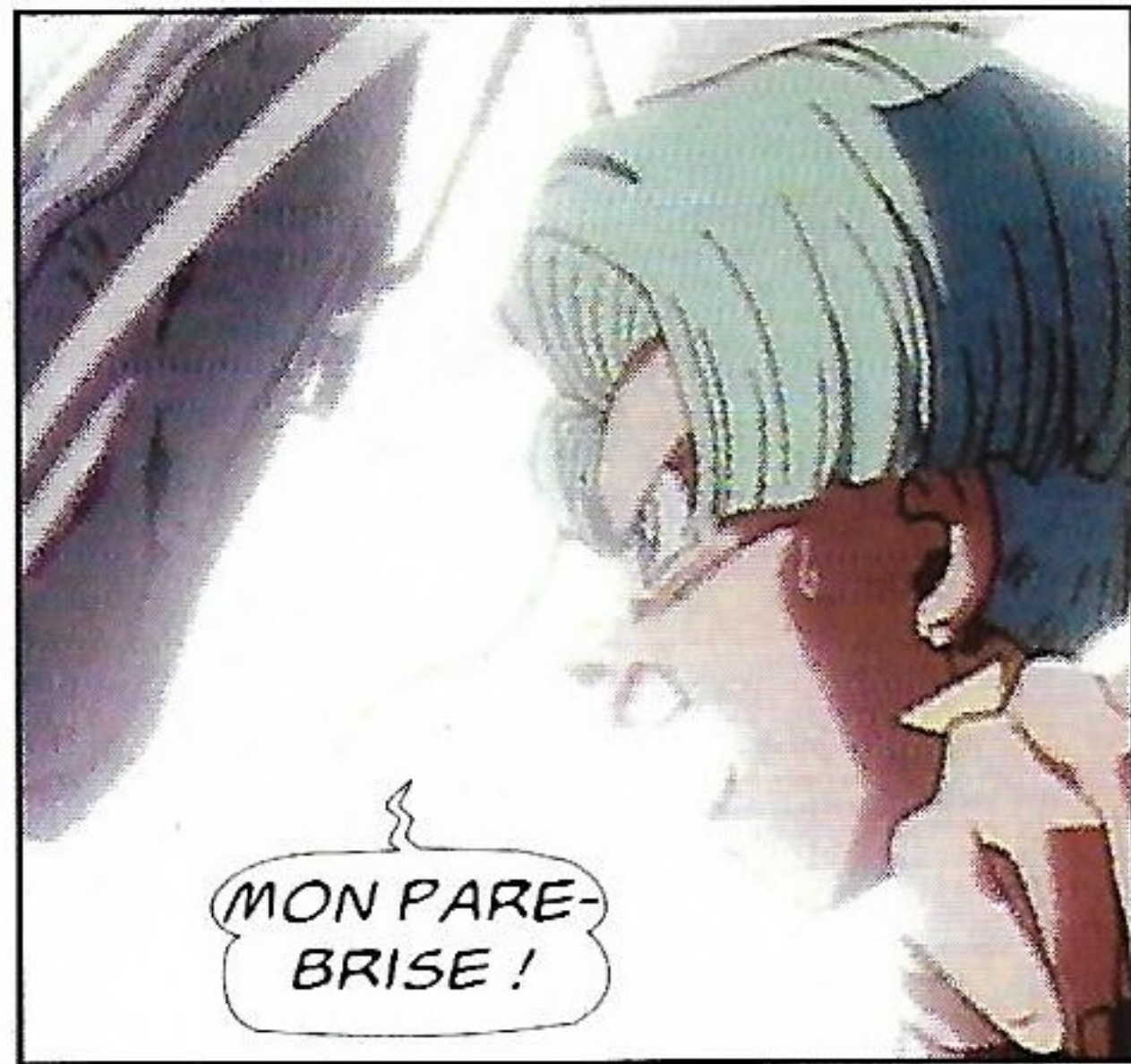
VAS-Y ! NE PERDS PAS
ESPOIR ! IL FAUT QUE
TU GAGNES !



OH NON ! PAS MA CASSEROLE !
ELLE S'EST ENVOLÉE !



OOOOHH !



MON PARE-
BRISE !



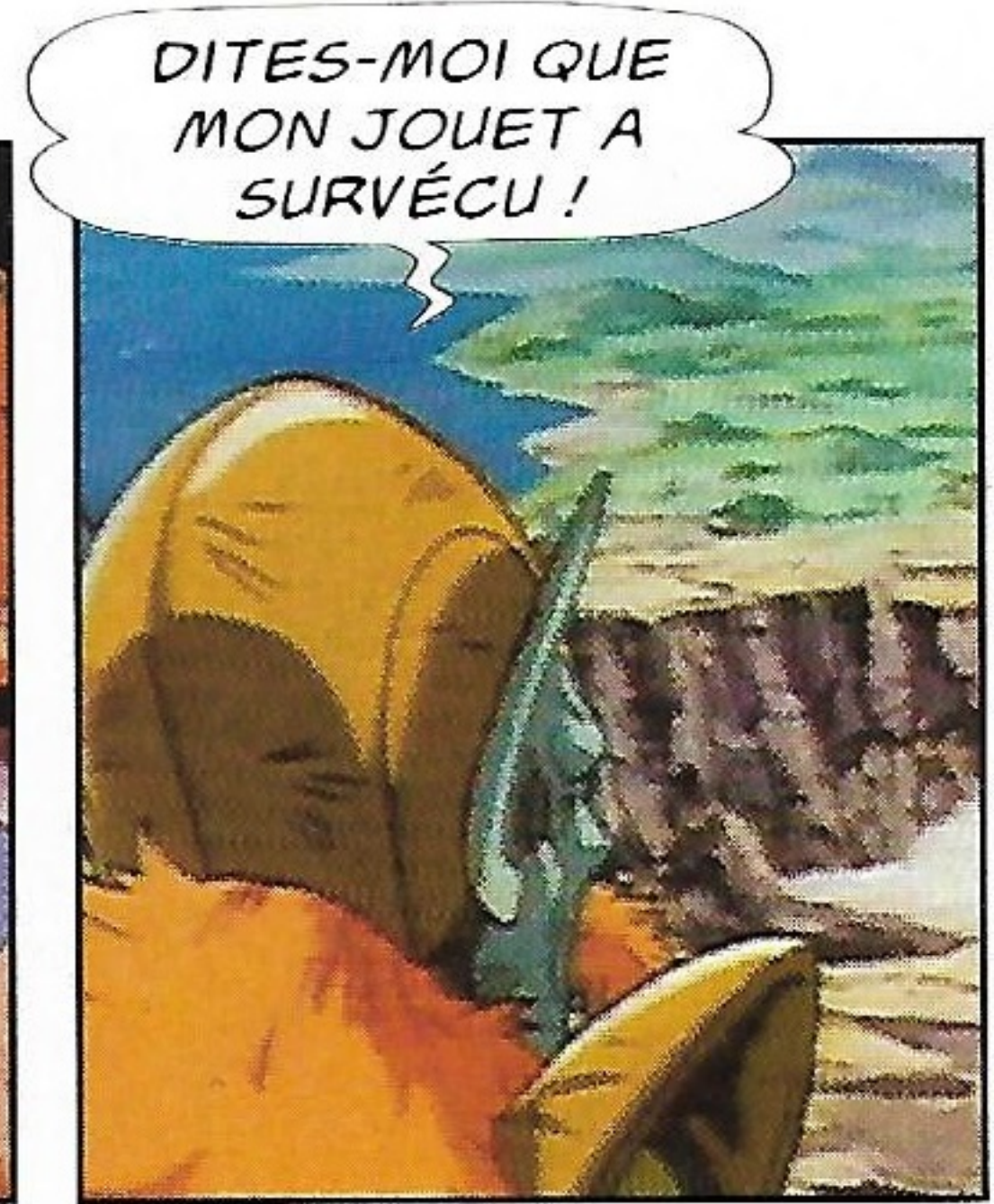
PEU APRÈS, LA FUMÉE
DE L'EXPLOSION SE
DISSIPE !



OH LA L...

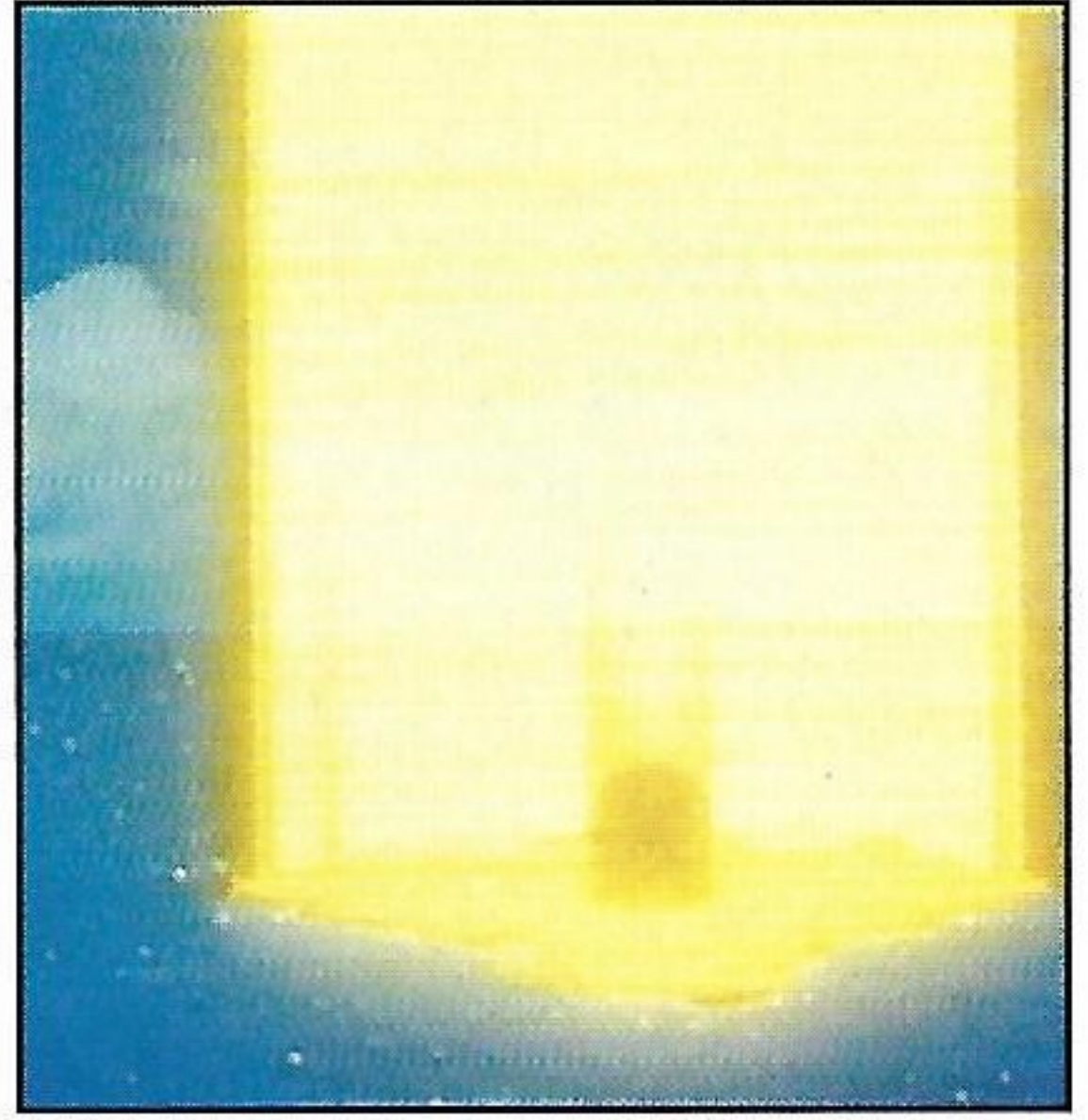
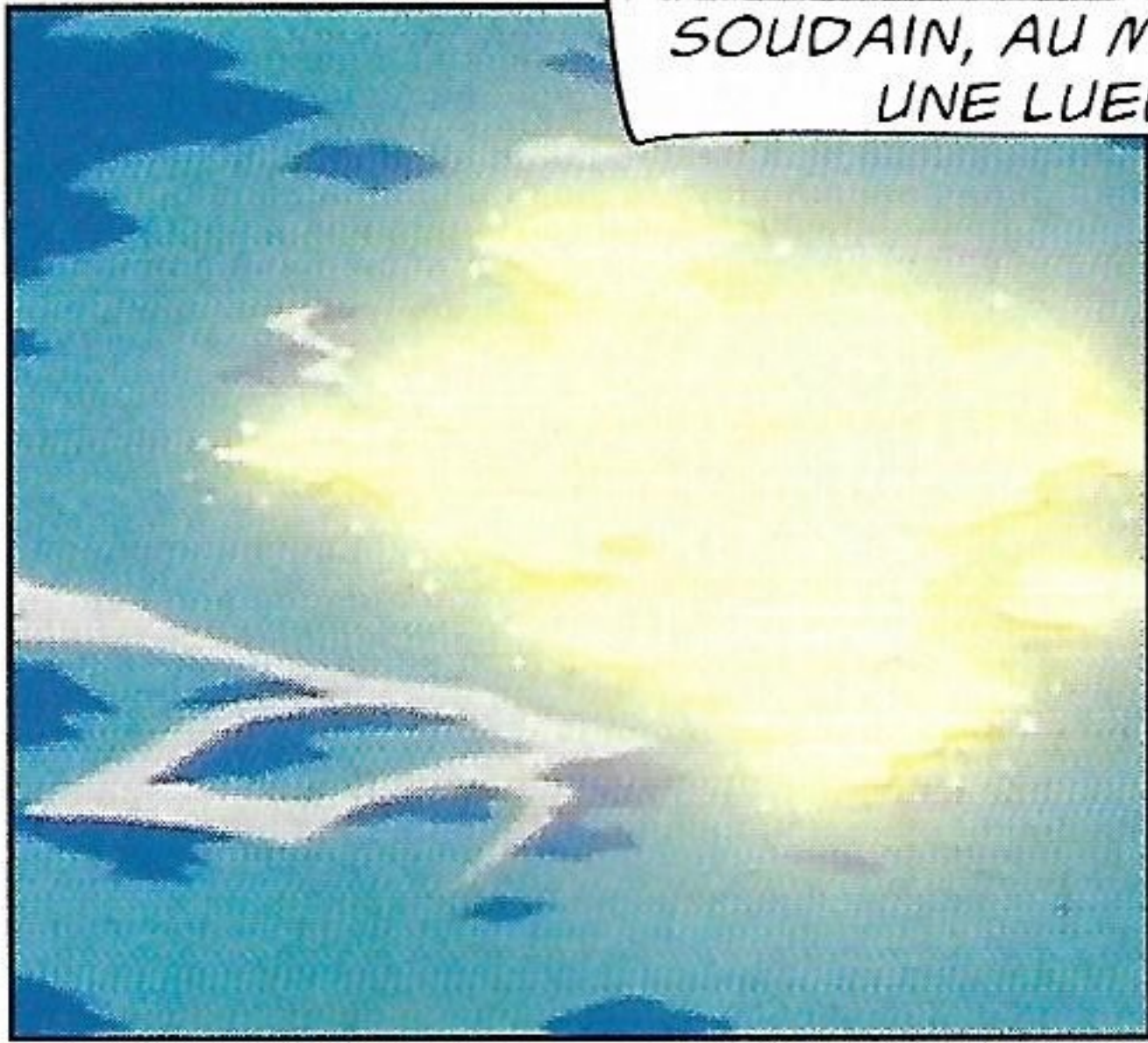


PSSSS !

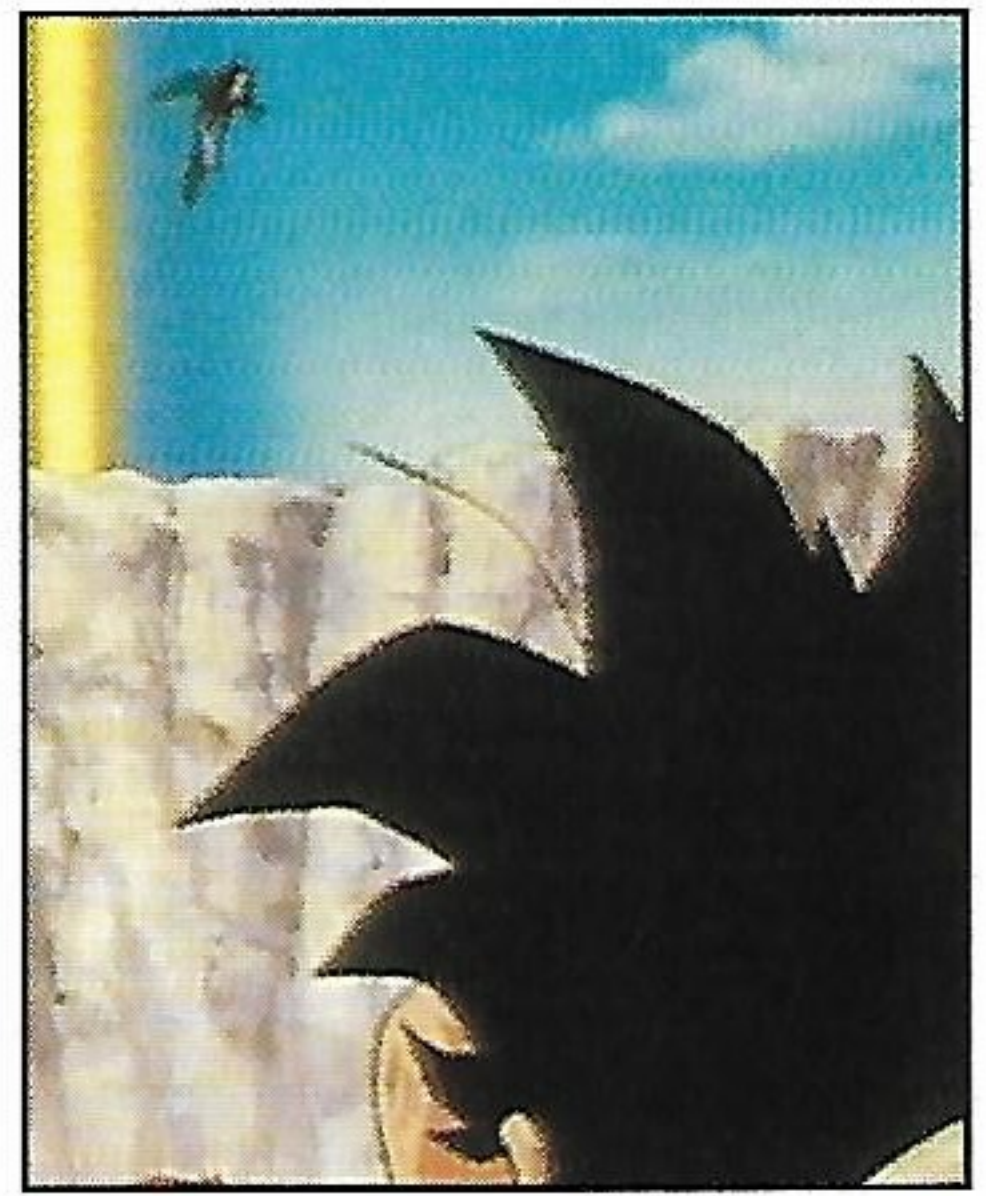


DITES-MOI QUE
MON JOUET A
SURVÉCU !

SOUDAIN, AU MILIEU DE L'OcéAN
UNE Lueur SURGIT !



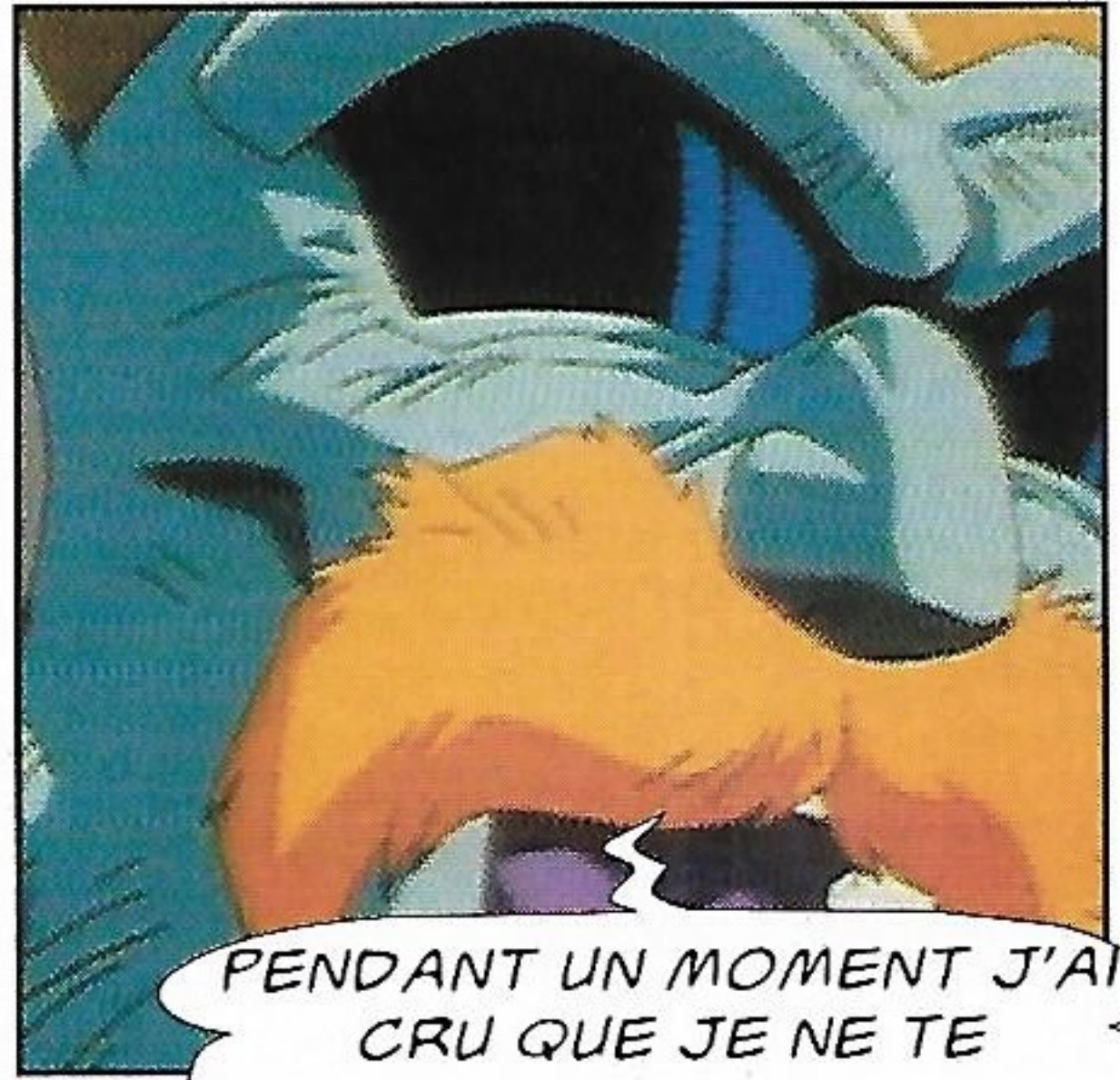
C'EST QUOI CE RAYON DE
LUMIÈRE ?



OH, IL EST VIVANT !
C'EST FANTASTIQUE !



YOUPIIIII !



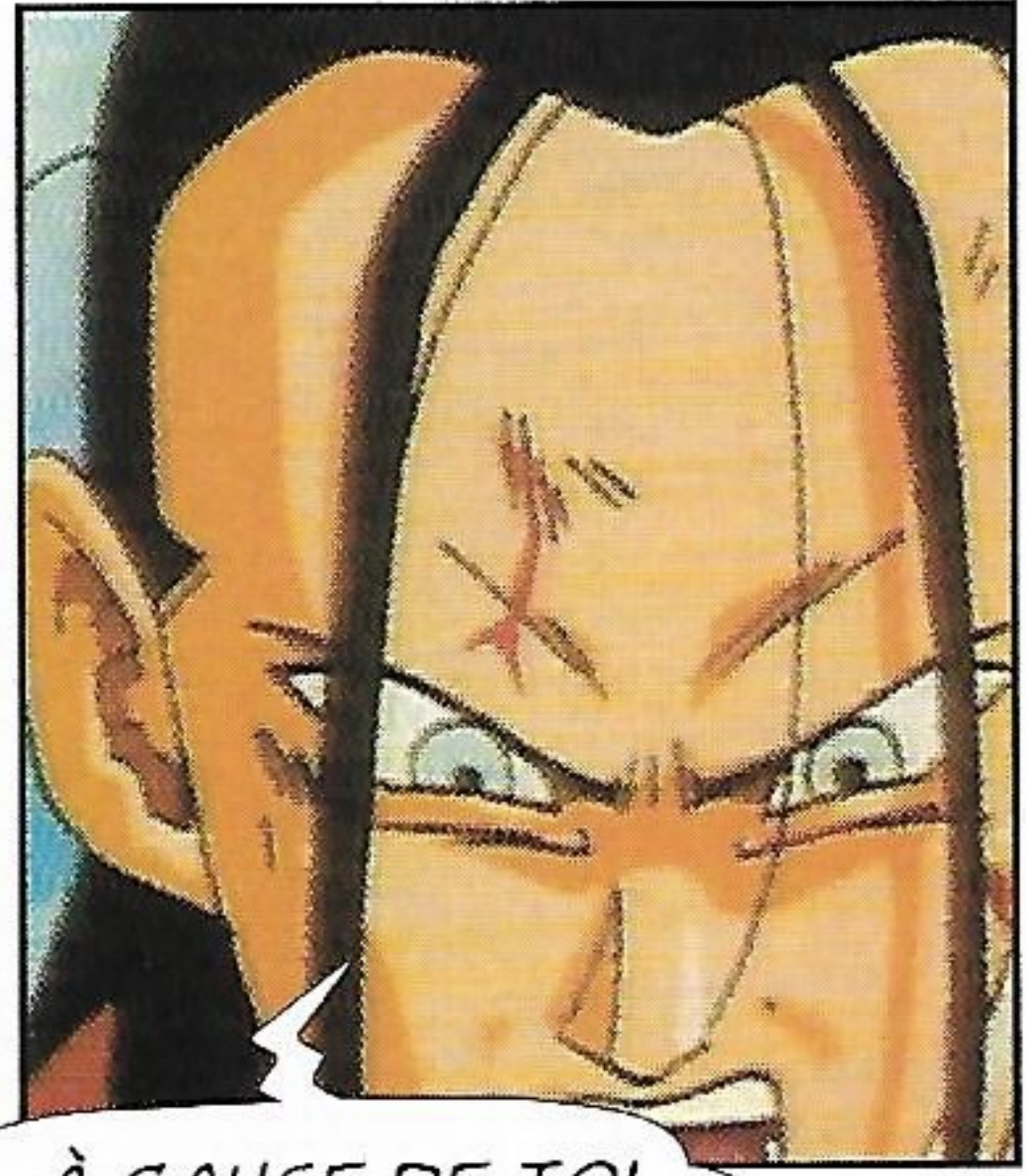
PENDANT UN MOMENT J'AI
CRU QUE JE NE TE
REVERRAIS JAMAIS !



MOI AUSSI J'AI BIEN
CRU QUE JE N'Y
RÉCHAPPERAIS PAS !



LÀ, TU M'ÉPATES !
J'AURAI DÛ SAVOIR QU'IL
NE FALLAIT SURTOUT PAS
TE SOUS-ESTIMER !



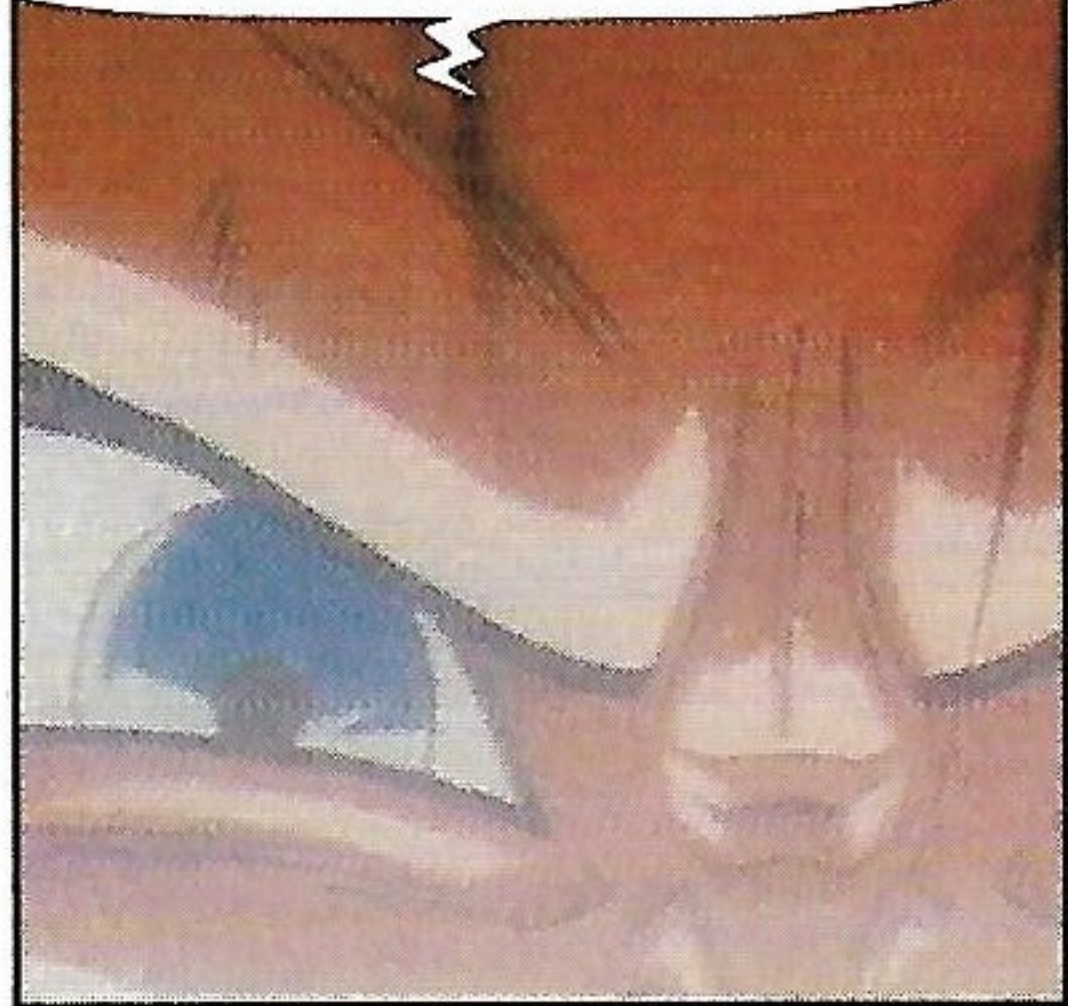
À CAUSE DE TOI
TOUS MES HABITS
SONT DÉCHIRÉS !

TU N'AURAS QU'À DIRE QUE C'EST LA NOUVELLE MODE !

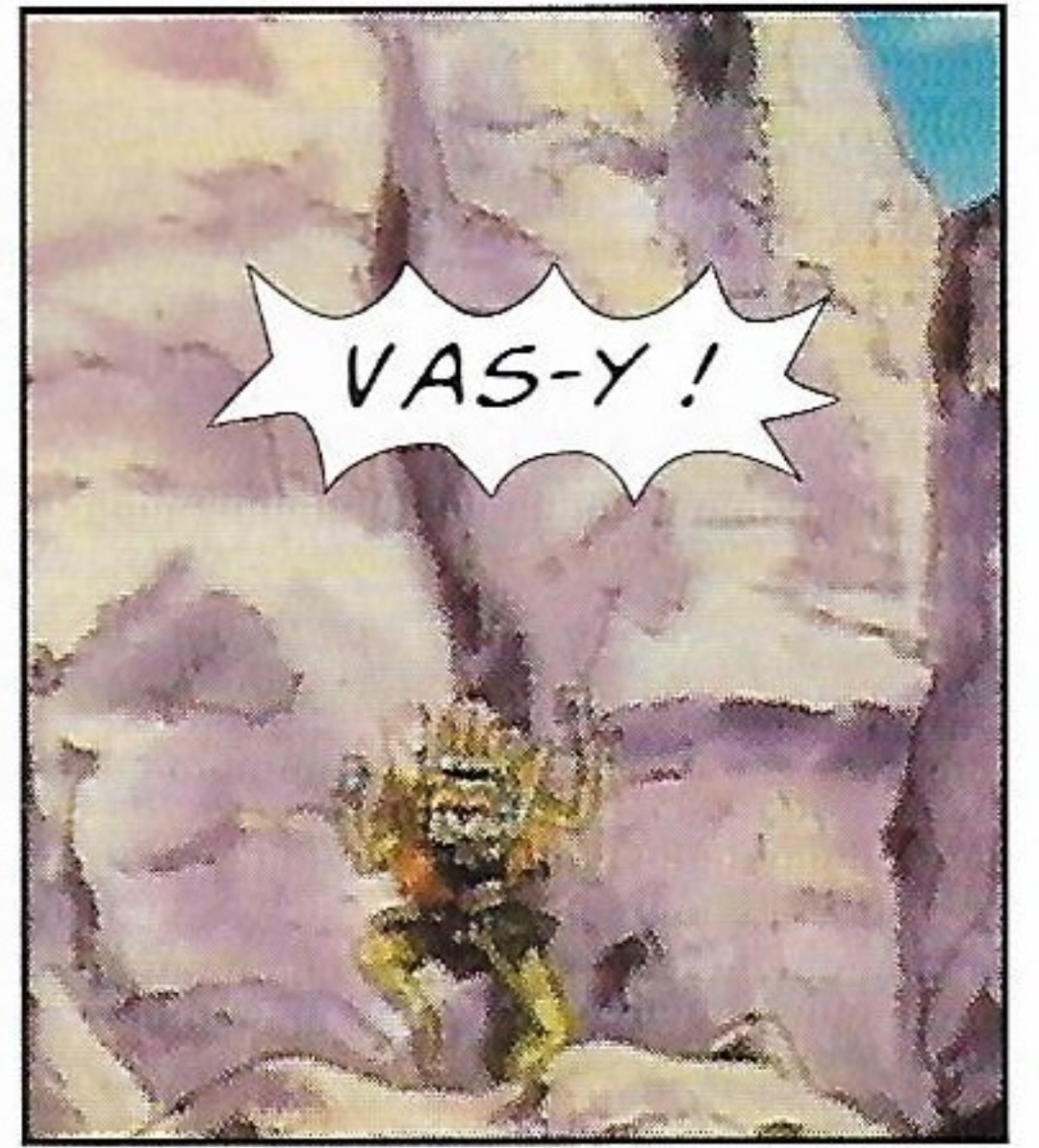


TU N'AS RIEN À CRAINDRE, JE N'AI MÊME PLUS DE FORCE POUR LEVER LE BRAS !

CETTE FOIS JE NE TE RATERAI PAS !



C'EST BIZARRE, JE N'AI PAS PEUR DU TOUT ! JE ME SENS BIEN !

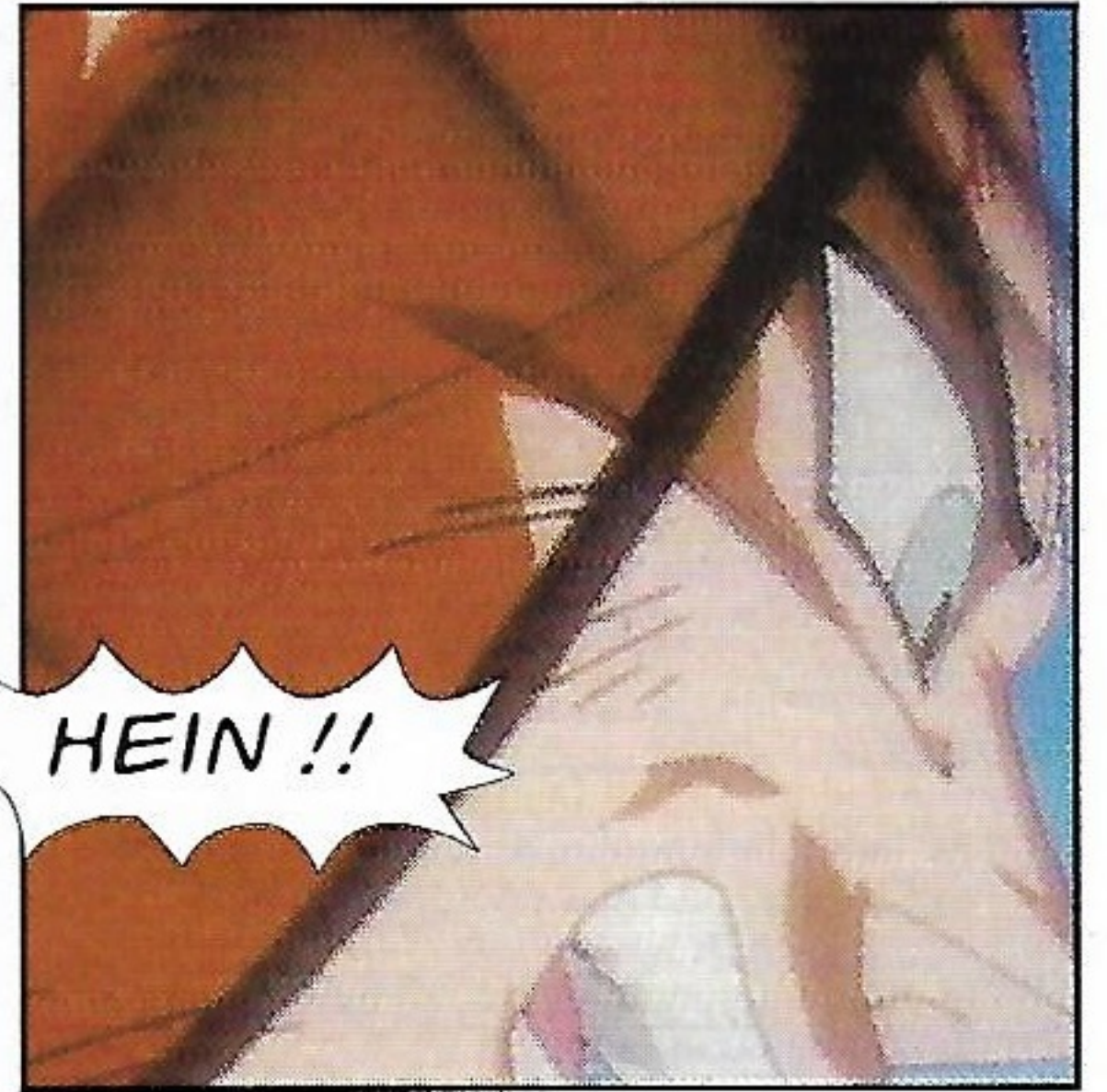


VAS-Y !

TU VAS RETOURNER EN ENFER ! BONJOUR À FREEZER...



SI J'ÉTAIS TOI, JE NE FERAIS PAS ÇA !



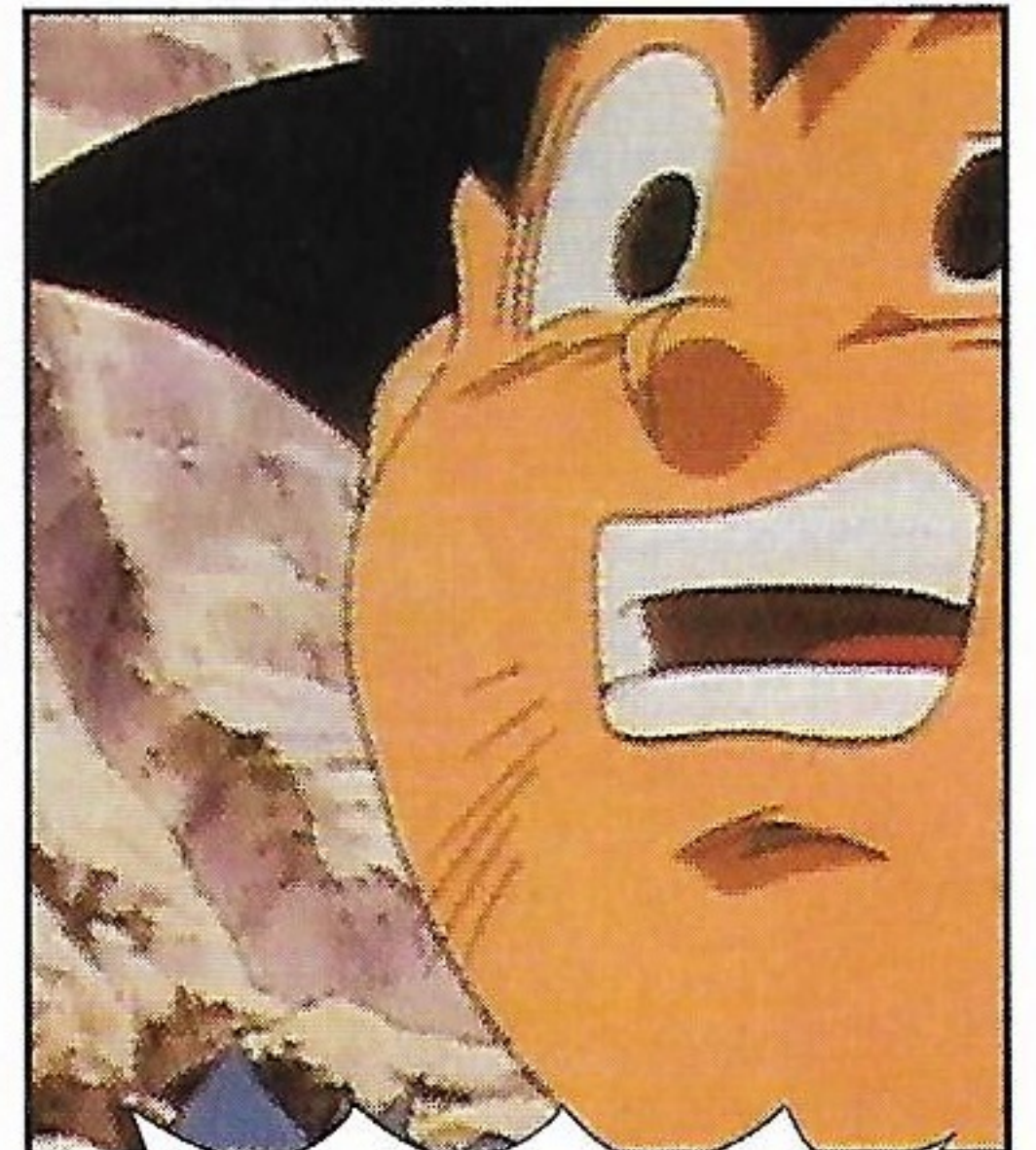
HEIN !!



ÉCOUTE C18, NE RESTE PAS ICI ! C'EST DANGEREUX !



SALE TRÂÎTRE ! DE QUEL DROIT AS-TU TUÉ MON MARI ?



HEIN, QUOI !!



TU AS FAIT DE TA NIÈCE UNE ORPHELINE ! JE VAIS ME VENGER !



ELLE S'EN REMETTRA !



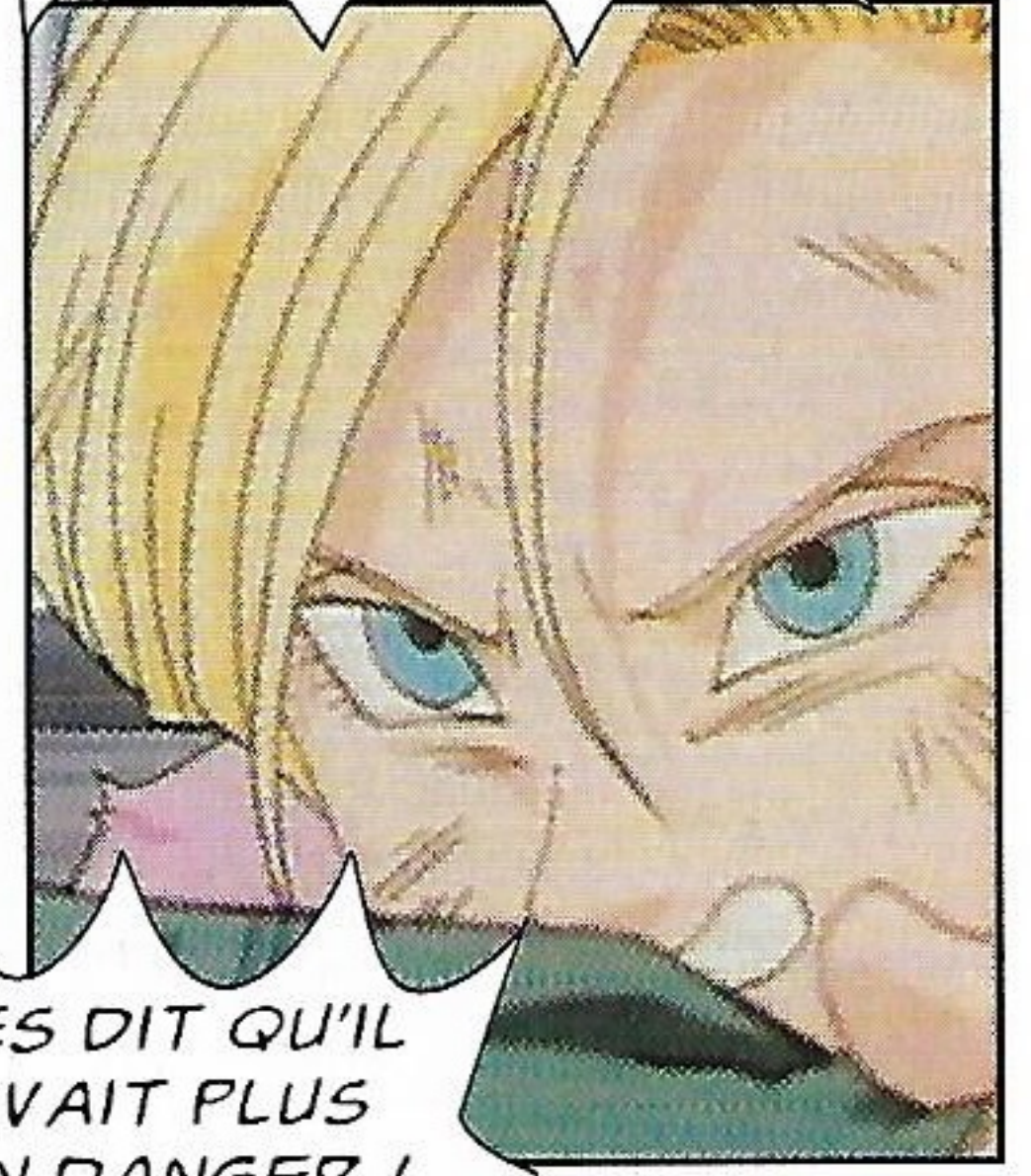
COMMENT PEUX-TU PARLER DE TA NIÈCE COMME CELA ?



TU ES BIEN PLACÉ POUR SAVOIR QUE J'AI UNE BOMBE MINIATURE !



QUAND TU M'AS LAISSÉE JE PARIE QUE TU AS CRU QUE J'ÉTAIS MORTE !



TU T'ES DIT QU'IL N'Y AVAIT PLUS AUCUN DANGER !



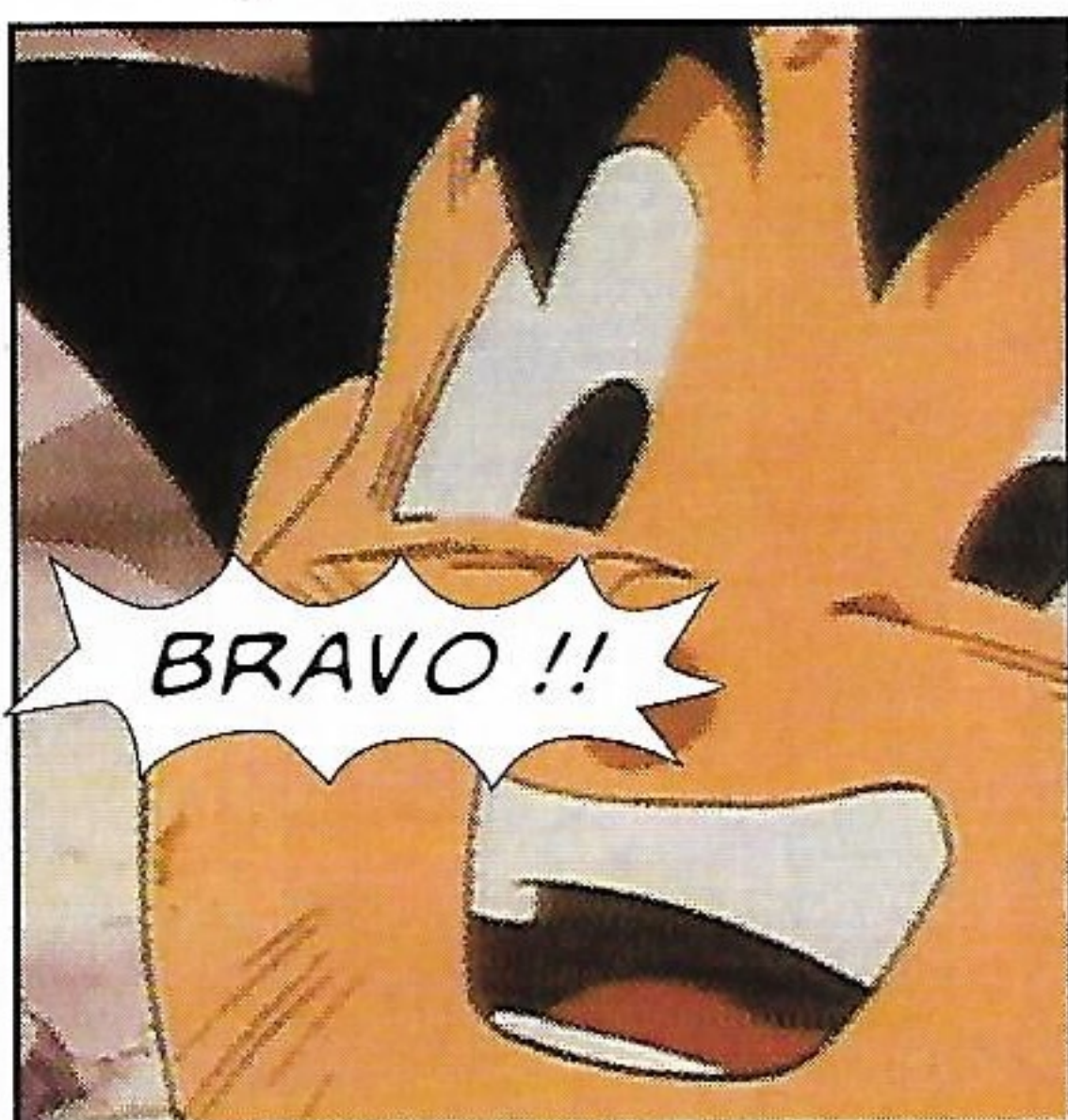
HEUREUSEMENT POUR MOI LE DÉTONATEUR NE S'EST JAMAIS MIS EN MARCHÉ !



JE NE COMPRENDS RIEN À CE QU'ELLE RACONTE ! JE CROYAIS QU'ELLE NE L'AVAIT PLUS !



MAIS OUI ! C'EST PAS AU COURANT PUISQU'IL N'ÉTAIT PAS LÀ !



BRAVO !!



J'AIMAIS TENDREMENT MON ÉPOUX ! TU L'AS TUÉ MAIS C'EST MOI QUI SUIS MORTE !



DORÉNAVANT TU N'AS PLUS QU'UN SEUL ADVERSAIRE ET C'EST MOI !



ARRÊTE, TU ES TROP NUL !
TU N'AURAS PAS LE COURAGE
DE T'EN PRENDRE À UNE
FEMME !



ALLEZ, LANCE TA BOULE
DE FEU ! TU N'ES QU'UN
LÂCHE !



TU VAS ARRÊTER DE LE
PROVOQUER, OUI ?



QUI TE PROUVE QUE CE
QU'ELLE DIT EST VRAI !
C'EST DU BLUFF !



TU N'AS PAS REVU TA
SŒUR DEPUIS DES
ANNÉES ! TIRE !

JE COMMENCE À EN AVOIR
ASSEZ QUE L'ON ME DICTE
MES ACTES !



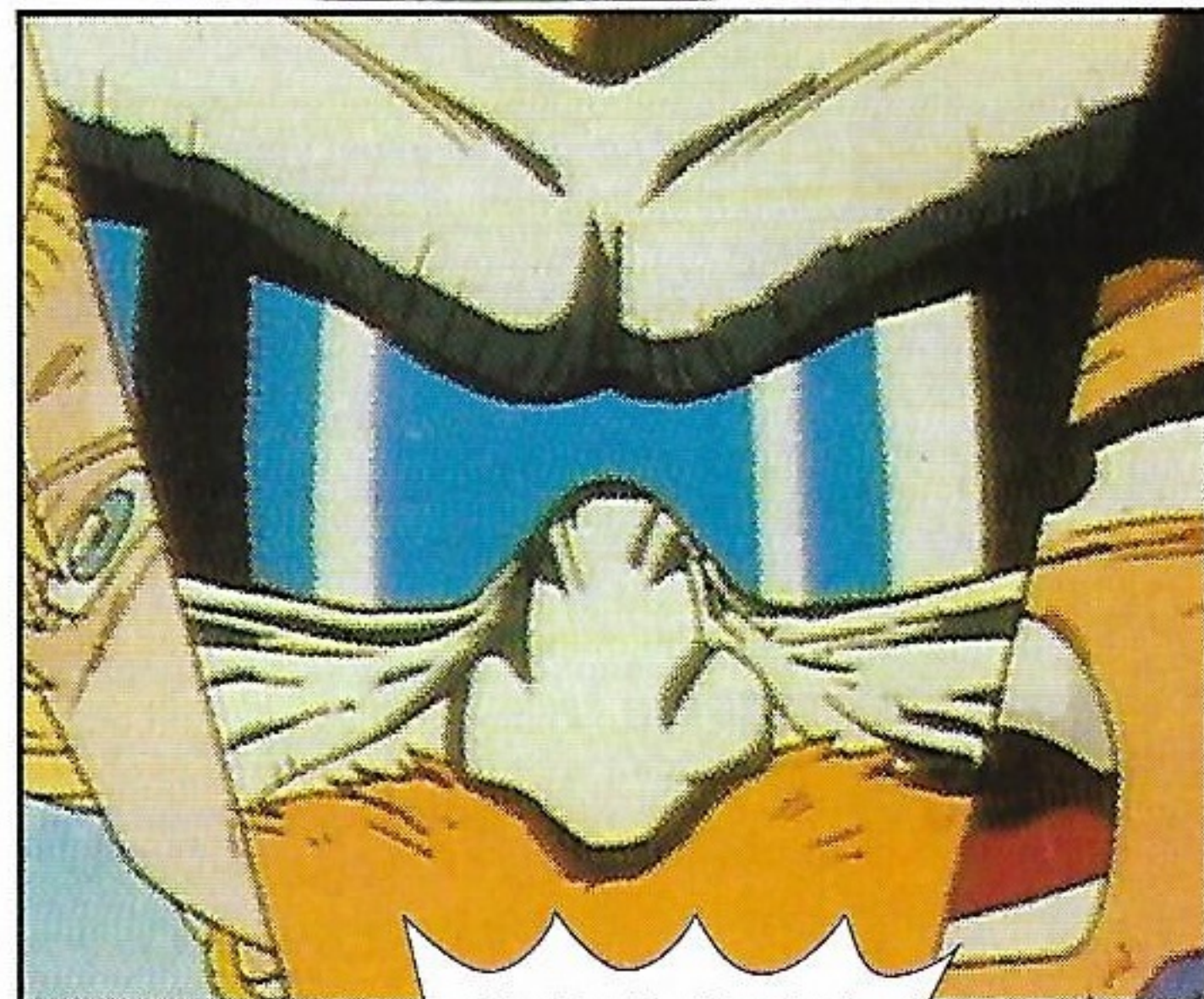
JE TE RAPPELLE QUE SI TU ES
LÀ C'EST QUAND MÊME
GRÂCE À MOI !



TIRE !!



J'EN AI ASSEZ D'ENTENDRE
VOS INSULTES !



OOOOHH !



BAOUM !



OOOOHH !

TIENS PETITE SŒUR,
CELLE-CI EST POUR TOI !



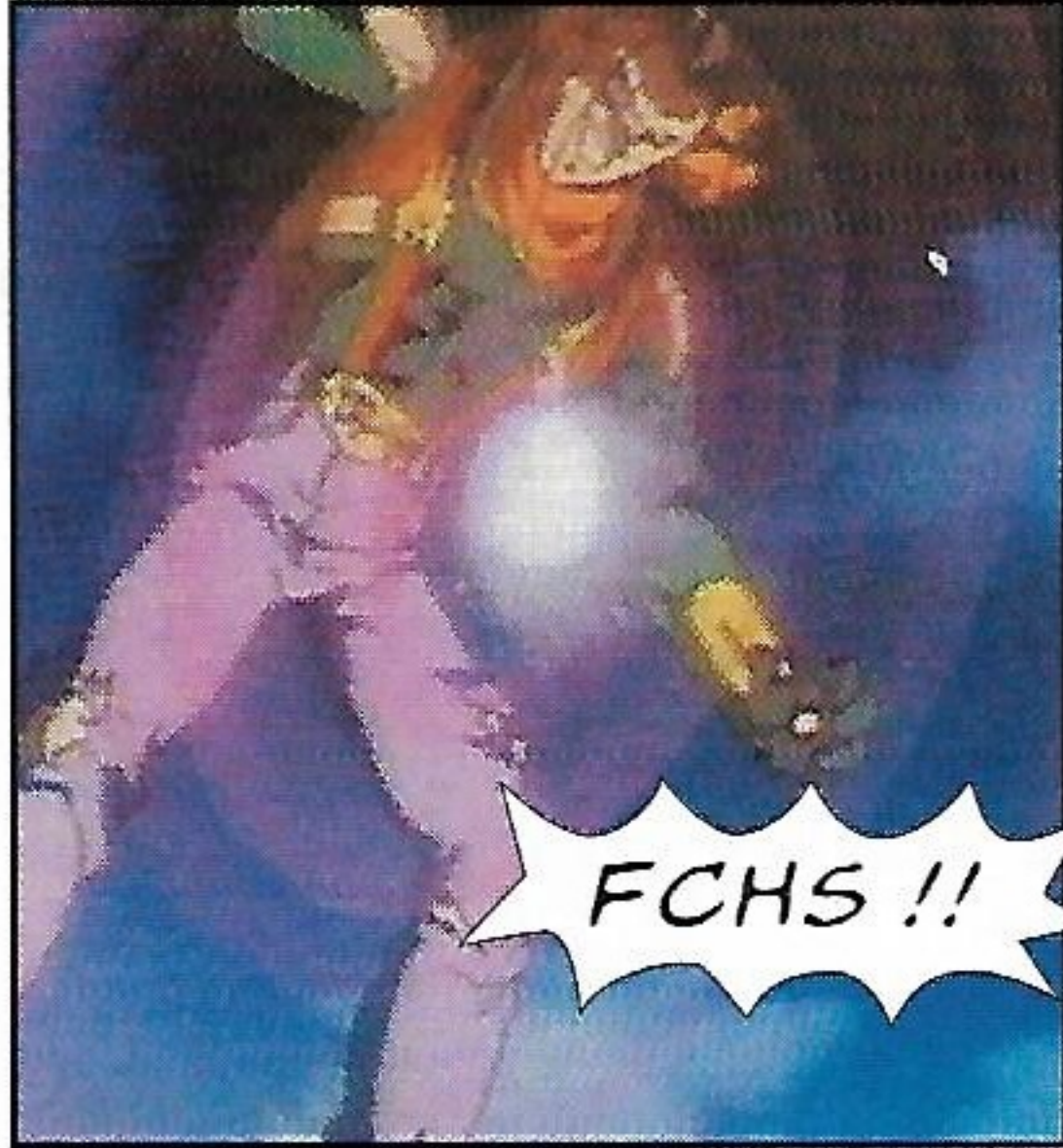
MES BOULLES DE FEU
SONT AUSSI
DANGEREUSES
QUE LES TIENNES !



FCHS !!



FCHS !!



FCHS !!



FCHS !!



JE SUIS VENU POUR VENGER
KRILLIN ET JE LE FERAI !



ARRÊTE, PLUS TU LUI TIRES
DESSUS PLUS IL ABSORBE
TON ÉNERGIE !

MAIS ENFIN, TU NE VOIS
PAS QUE TU JOUES SON
JEU !



C'EST UNE TACTIQUE ! ELLE A
REPÉRÉ UN TRUC ! IL EST PLUS
VULNÉRABLE QUAND IL ABSORBE
L'ÉNERGIE !

ARRÊTE !



SON CERVEAU SE FOCALISE
SUR LE PROCESSUS ET IL
BAISSE SA GARDE !



C18, TIRE
MAINTENANT !



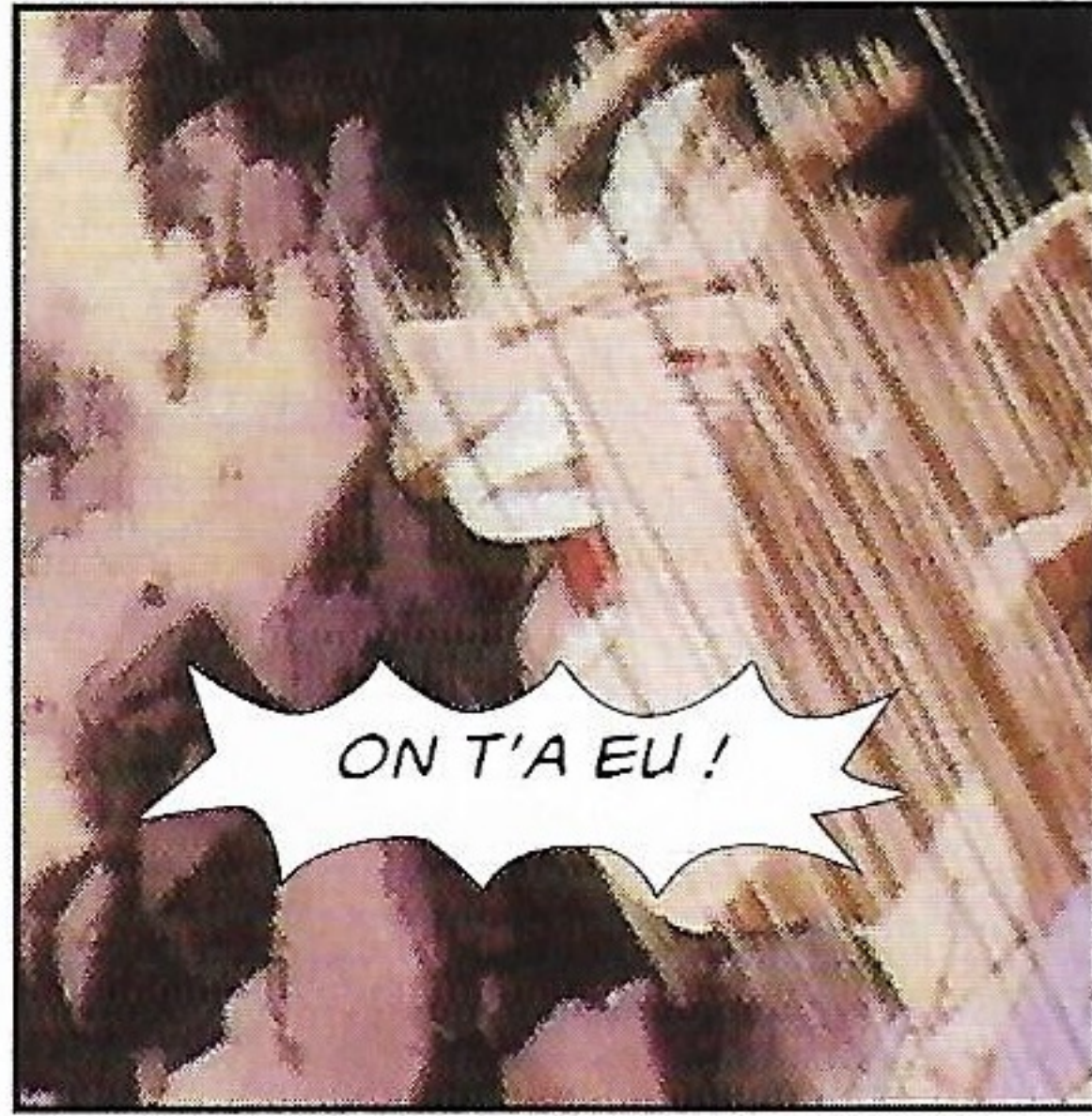
WAOU !!



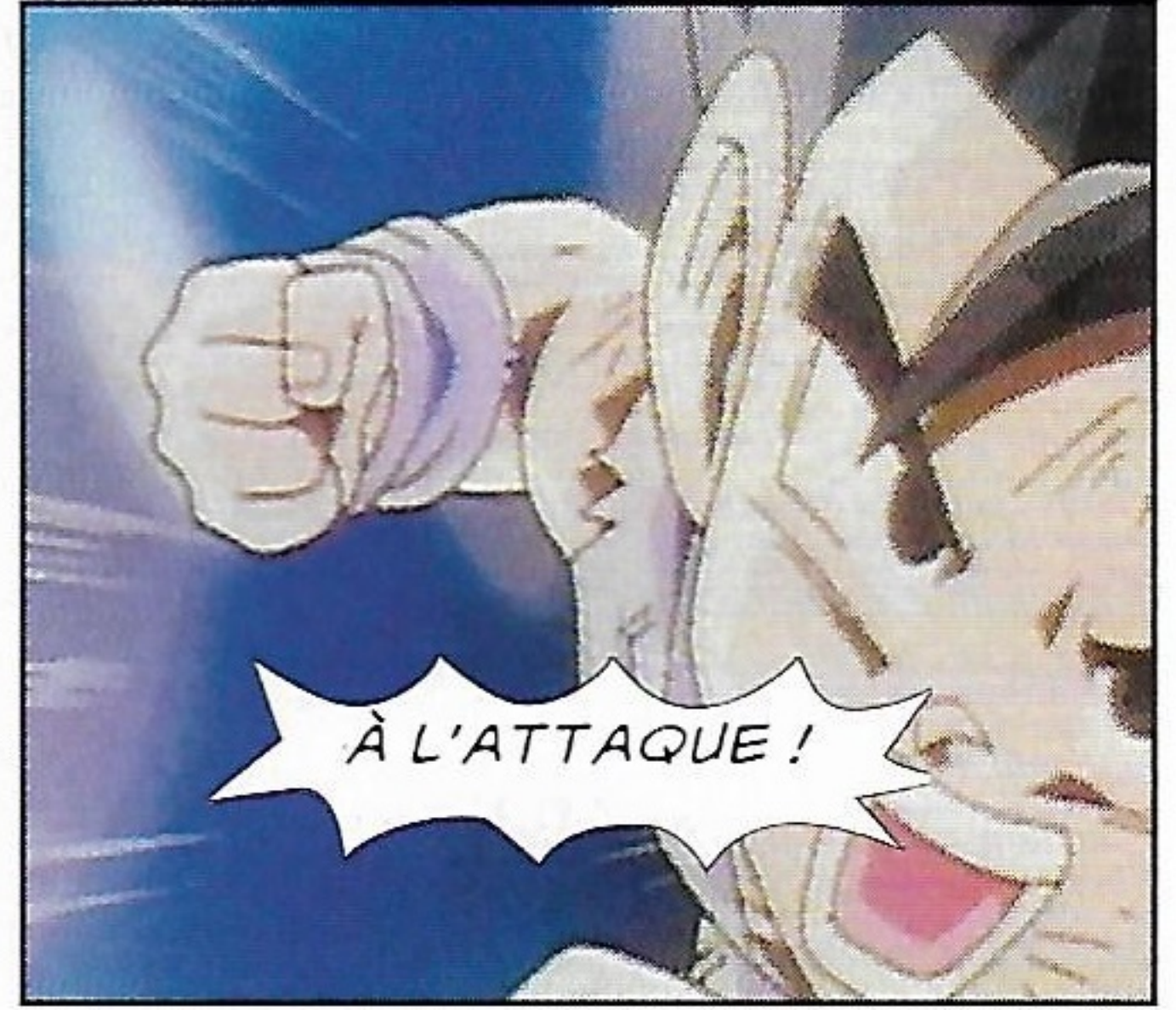
QU'ATTENDS-
TU ?



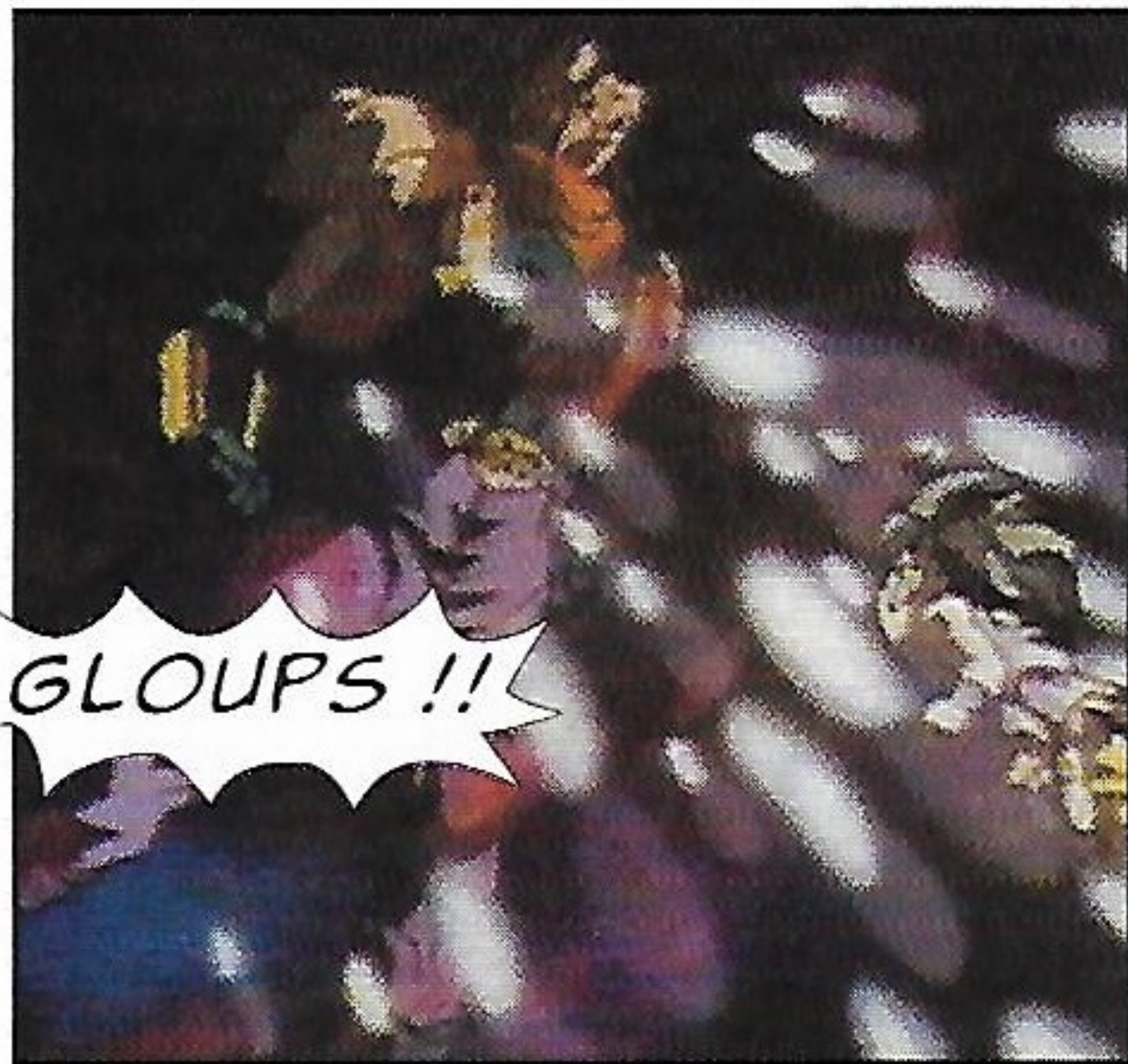
C'EST GENTIL, MES
RÉSERVES VONT
ÊTRE PRESQUE
PLEINES !



ON T'A EU !



À L'ATTAQUE !



GLOUPS !!



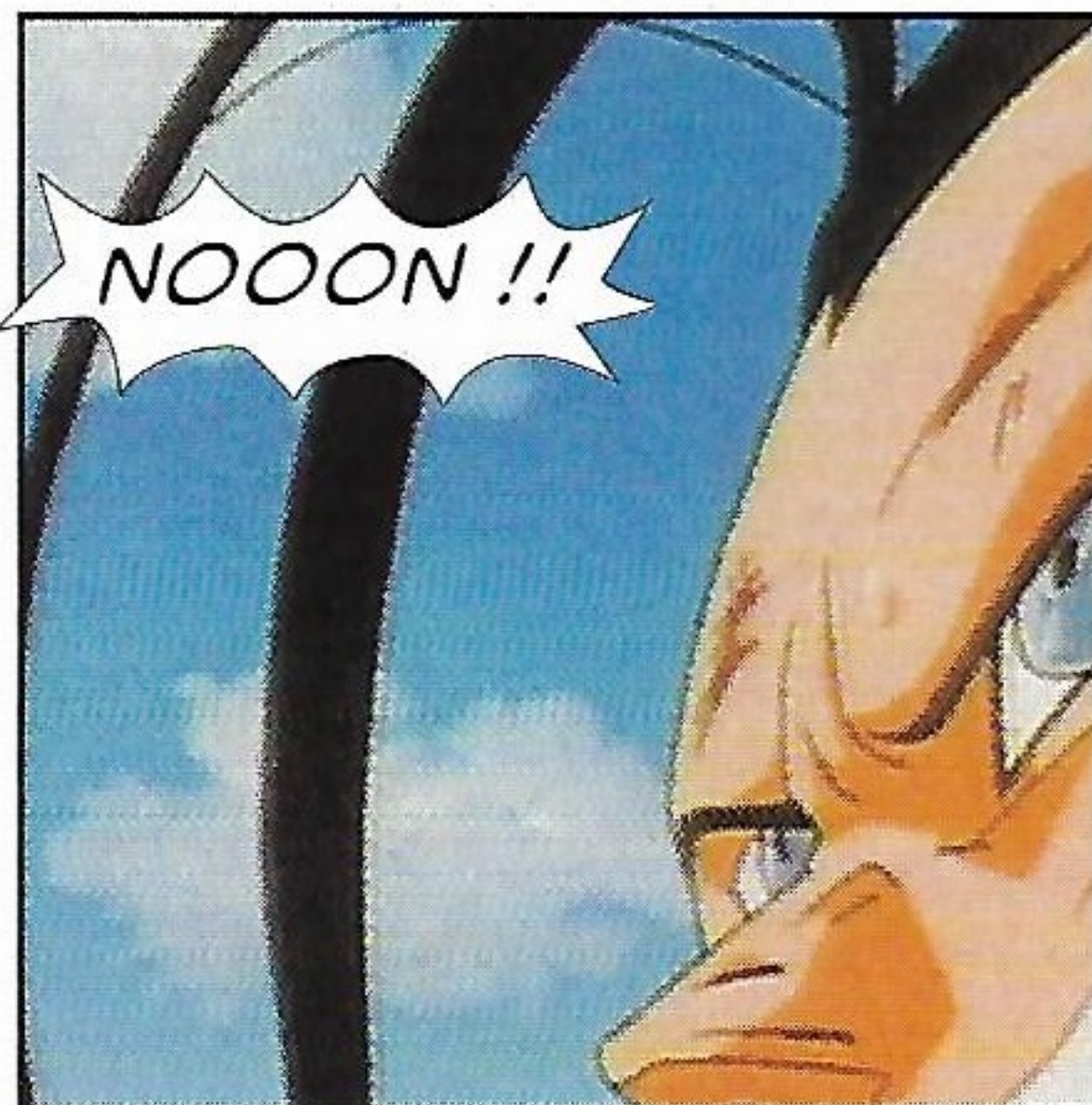
YAAAA !!



KA... MÉ...
AAA !!!



NOON !!



YAAAA !!

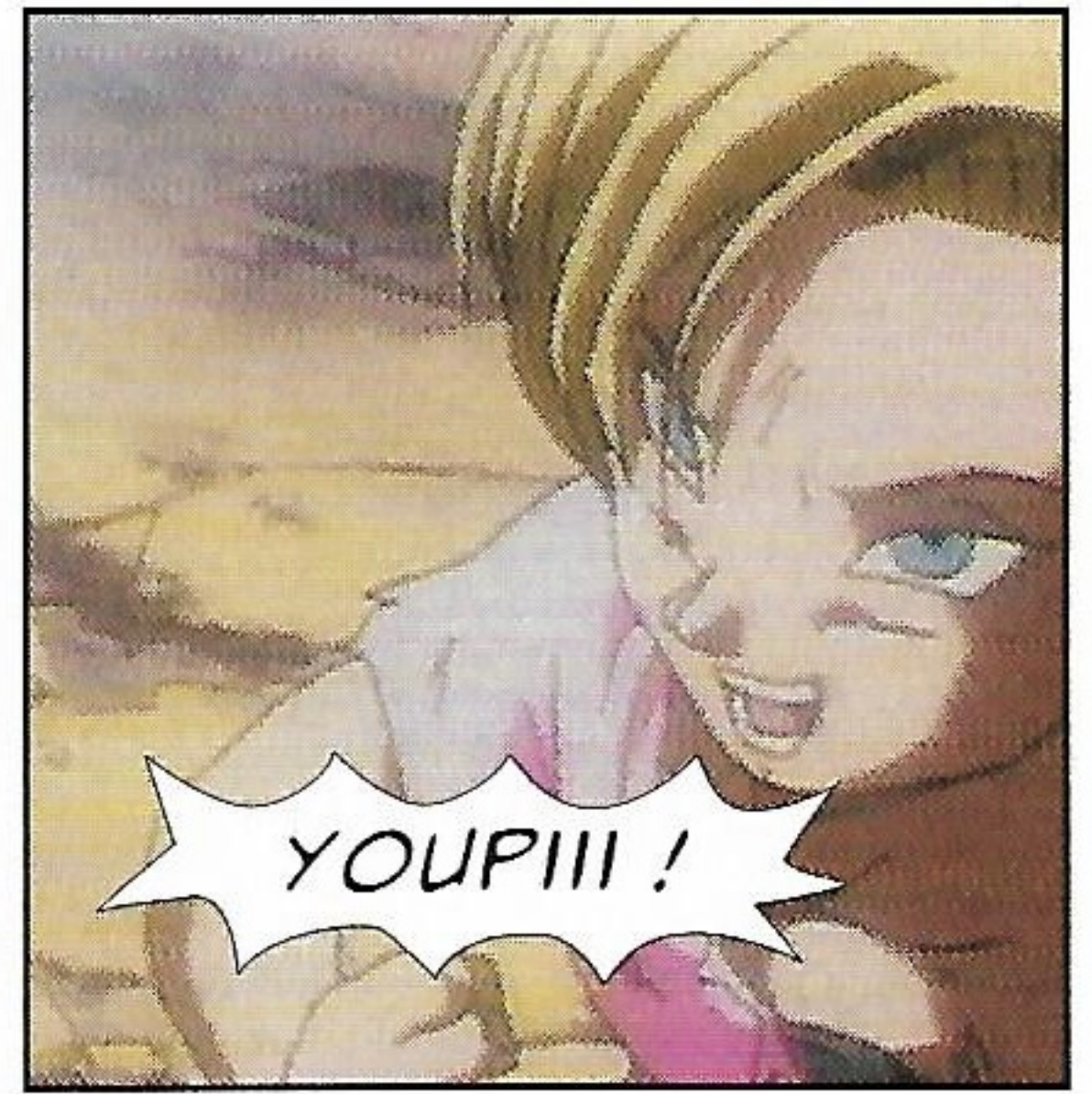




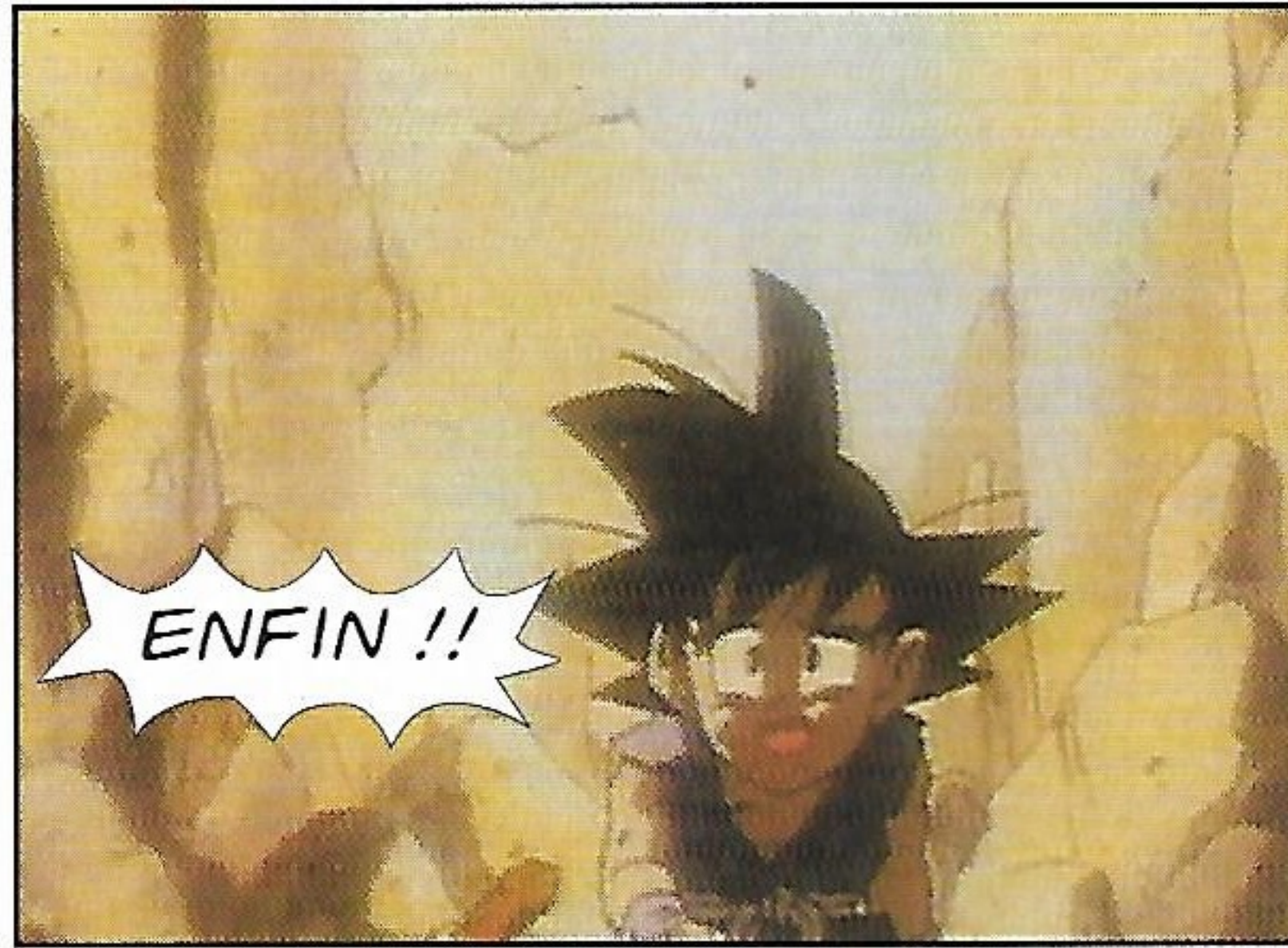
FSSS !!



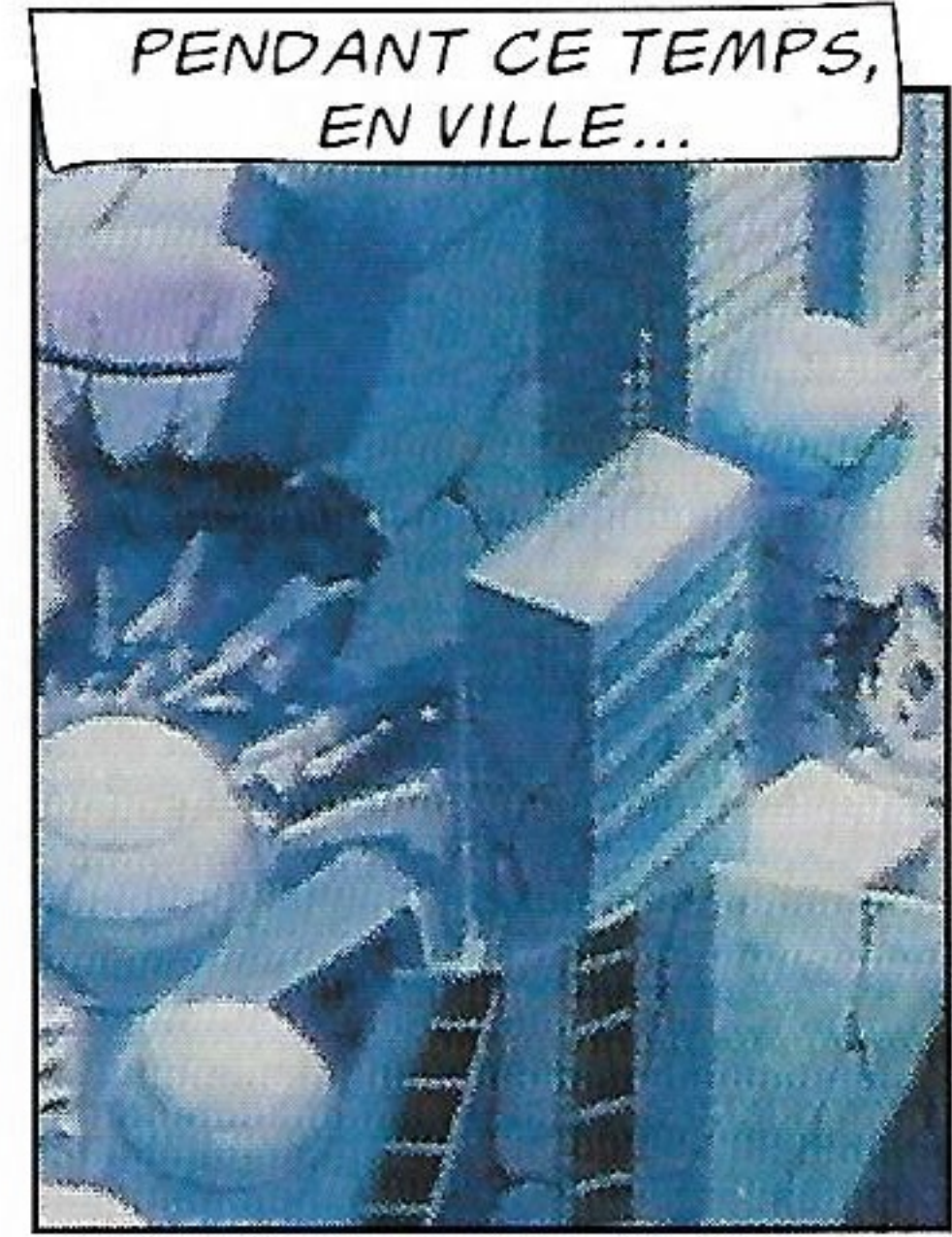
WAAA !!



YOUPIII !

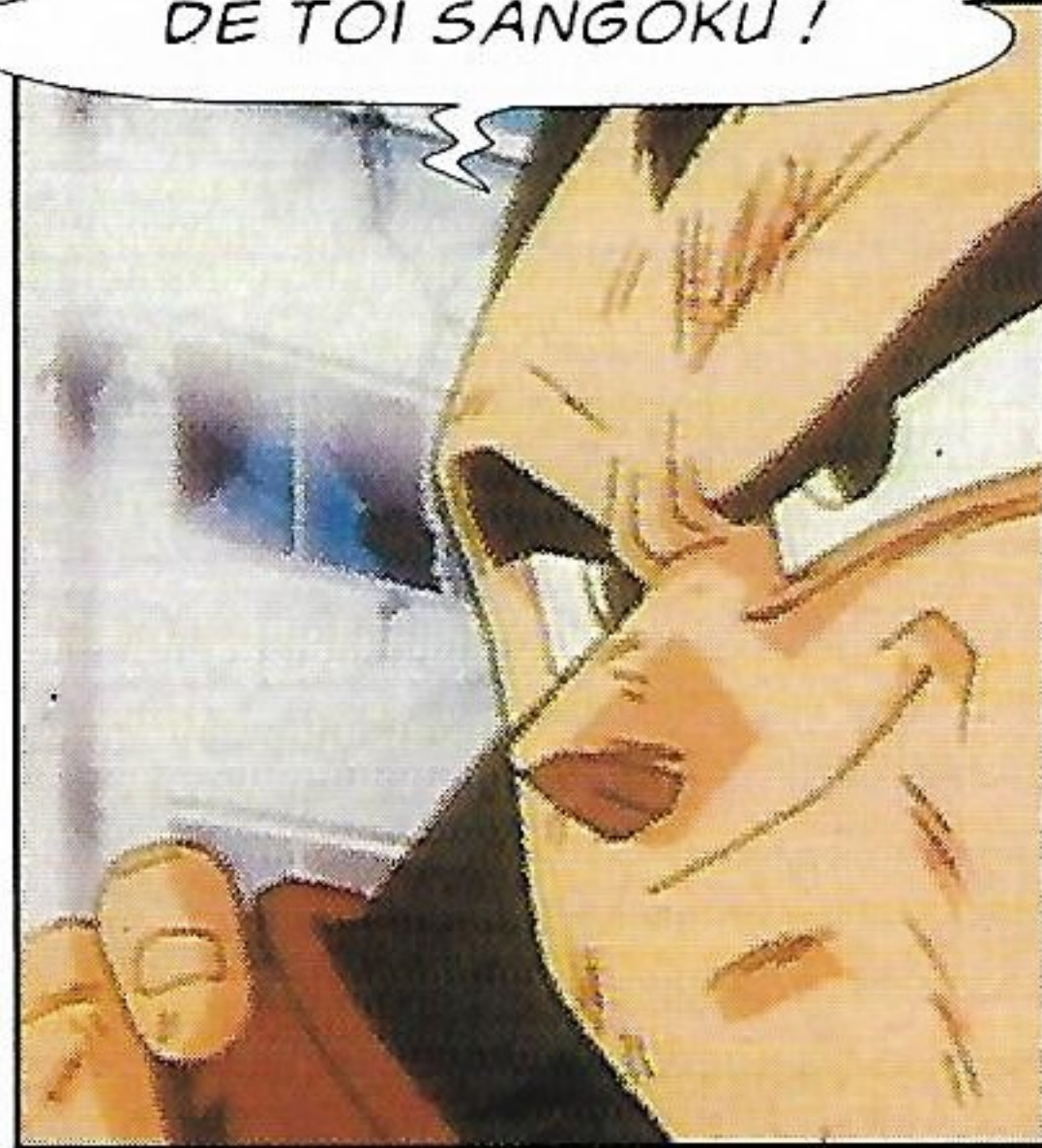


ENFIN !!



PENDANT CE TEMPS, EN VILLE...

BIEN JOUÉ, JE SUIS FIER DE TOI SANGOKU !



TU NE M'AS PAS LAISSÉ LE CHOIX ! SNIF !

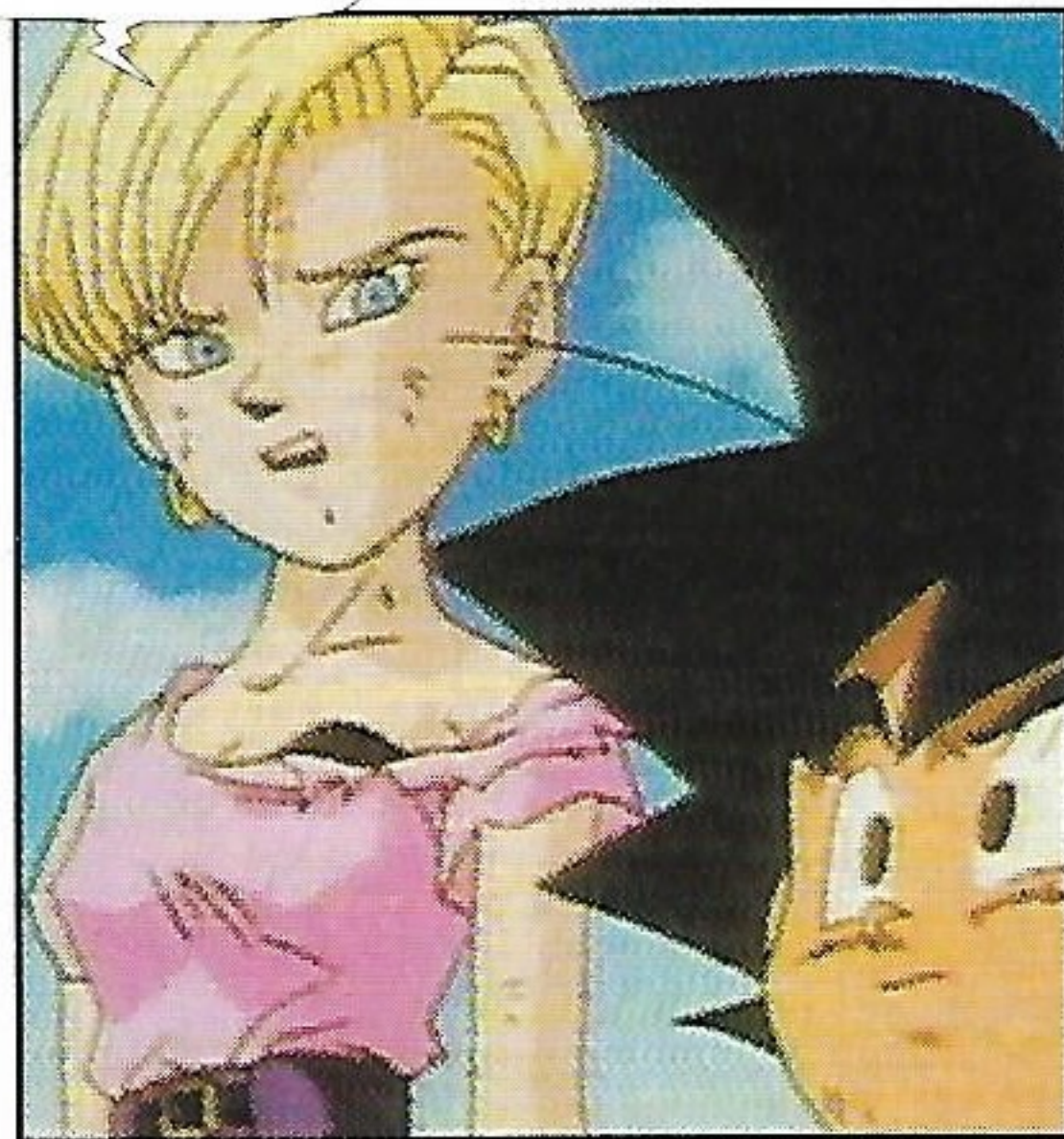


TU NE PEUX PAS VRAIMENT LUI EN VOULOIR !

QUOI ?



CE N'ÉTAIT PLUS LE MÊME, C'EST POUR CELA QU'IL CROYAIT QUE TU BLUFFAIS !



LA BOMBE... IL ÉTAIT PERSUADÉ QUE C'ÉTAIT LA VÉRITÉ, C'EST POUR CELA QU'IL N'A PAS TIRÉ !

JE NE COMPRENDS PAS TRÈS BIEN !



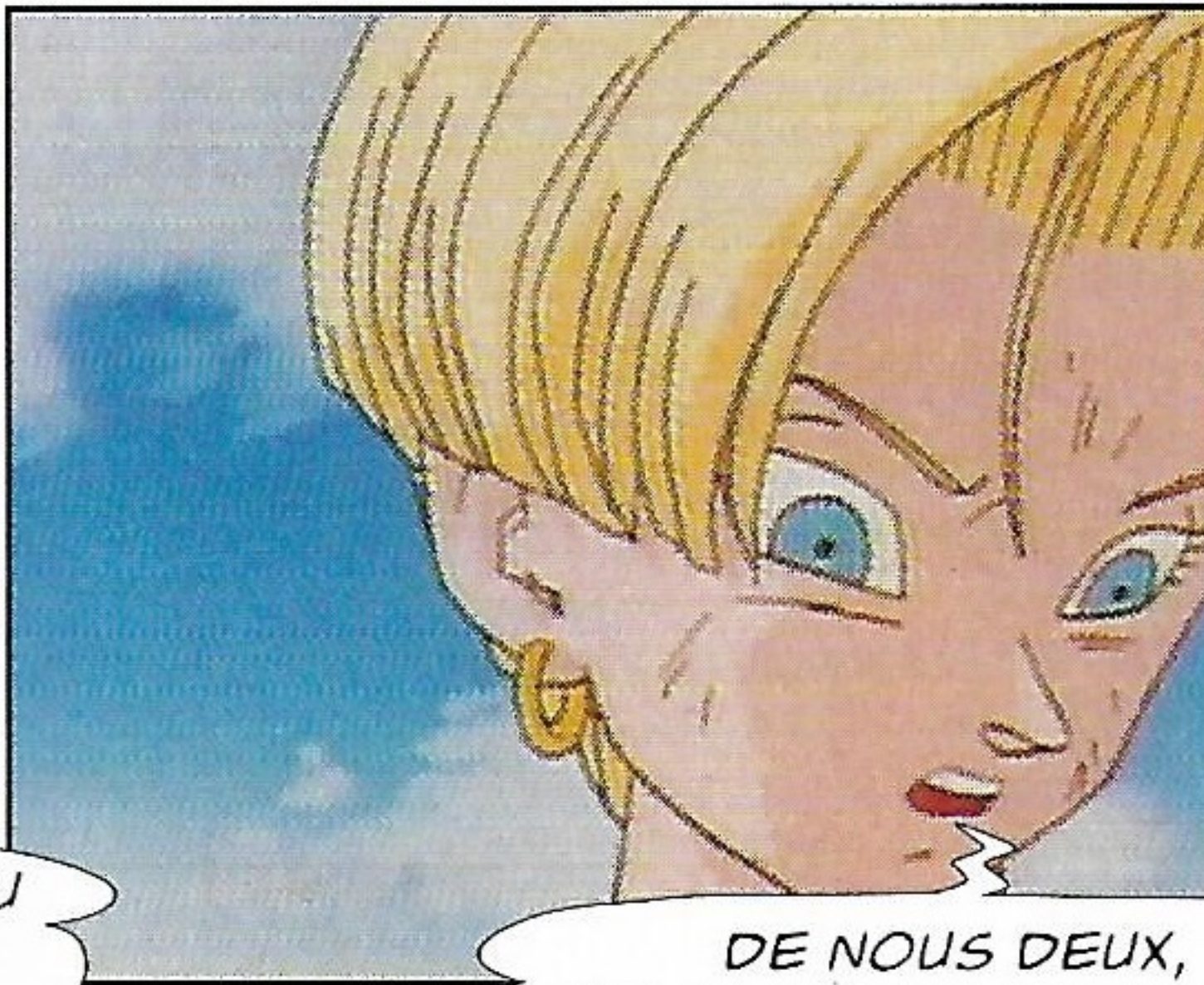
C17 A SUBI UN LAVAGE DE CERVEAU ET ÉTAIT OBLIGÉ D'OBEIR AUX ORDRES DE CES VIEUX HIBOUX ! MAIS IL AVAIT AU FOND DE SON CŒUR LE SOUVENIR DE SA JUMELLE !



IL M'A LAISSÉE COMME MORTE À CÔTÉ DE KRILLIN !



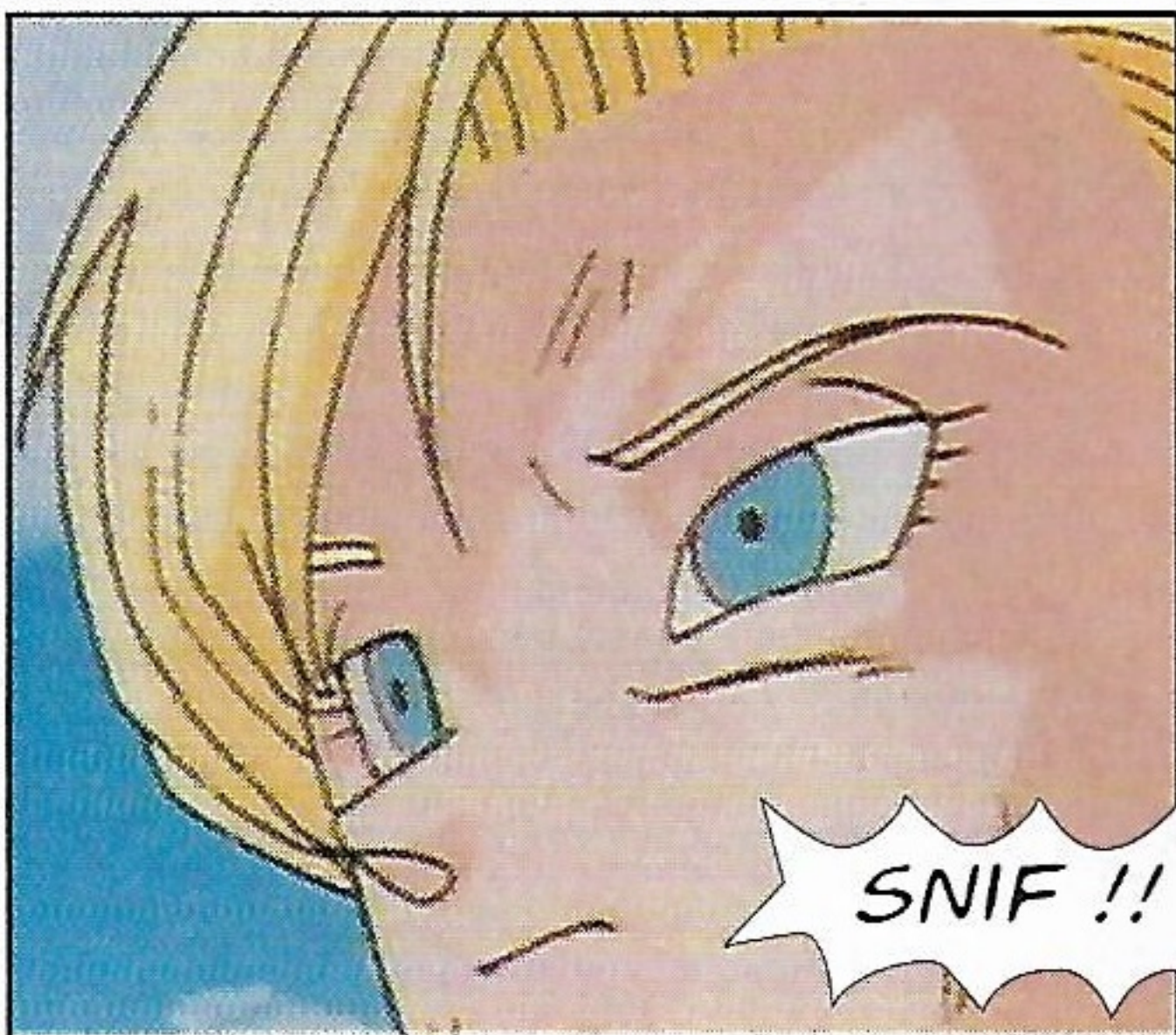
C'EST CE QUI L'A RETENU AU DERNIER MOMENT !



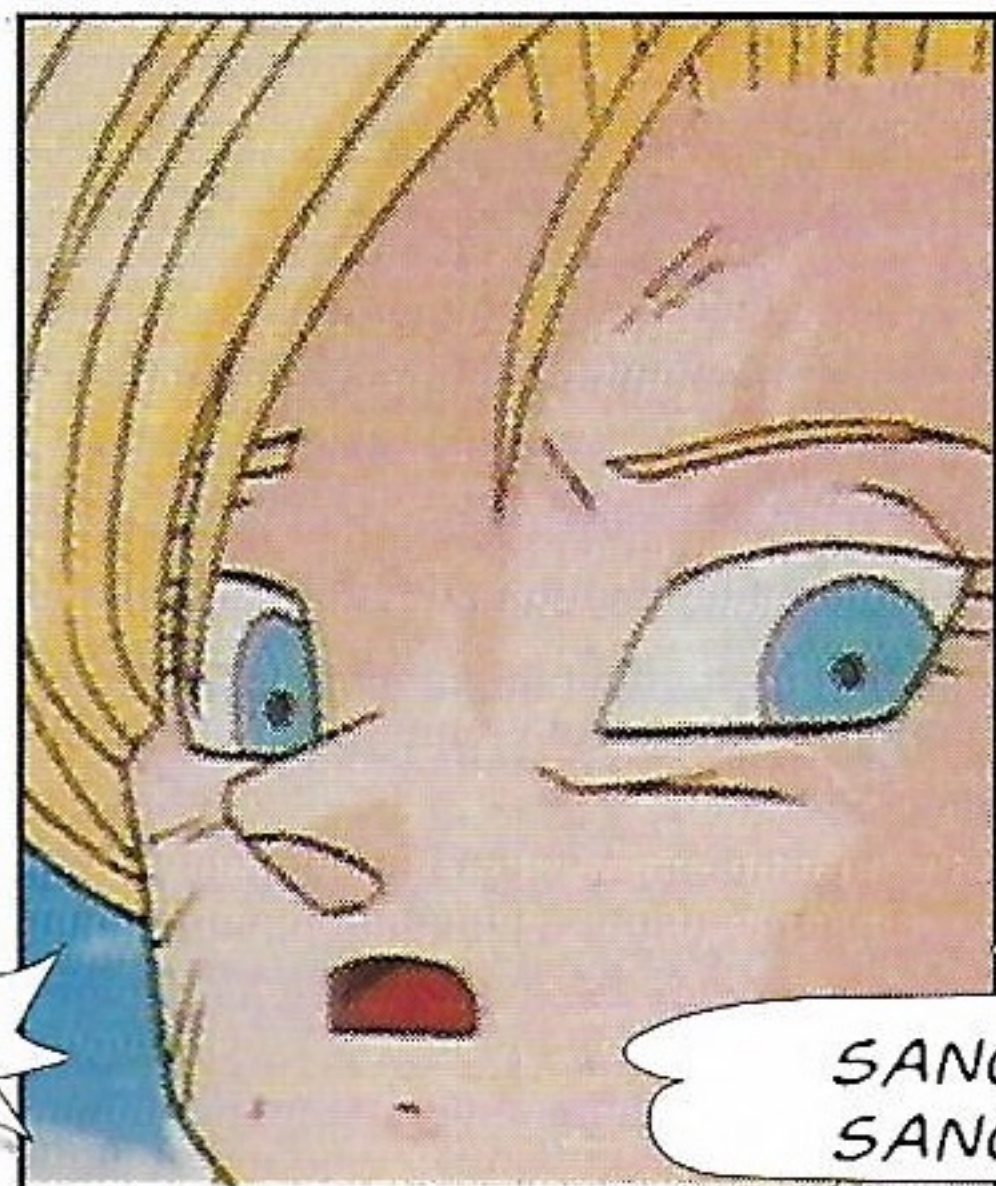
DE NOUS DEUX, C'EST MOI LE MONSTRE...



TOUT EST BIEN QUI FINIT BIEN !



SNIF !!



SANGOKU... SANGOKU...



OOH !!



ALORS, OÙ SONT LES MÉCHANTS ? ÇA VA SAIGNER !



TROP TARD LES FILLES ! LES MÉCHANTS SONT DÉJÀ EN ENFER !



OOOH !!



ON VIENT DE SURVOLER LA VILLE VOISINE, C'EST UNE CATASTROPHE !



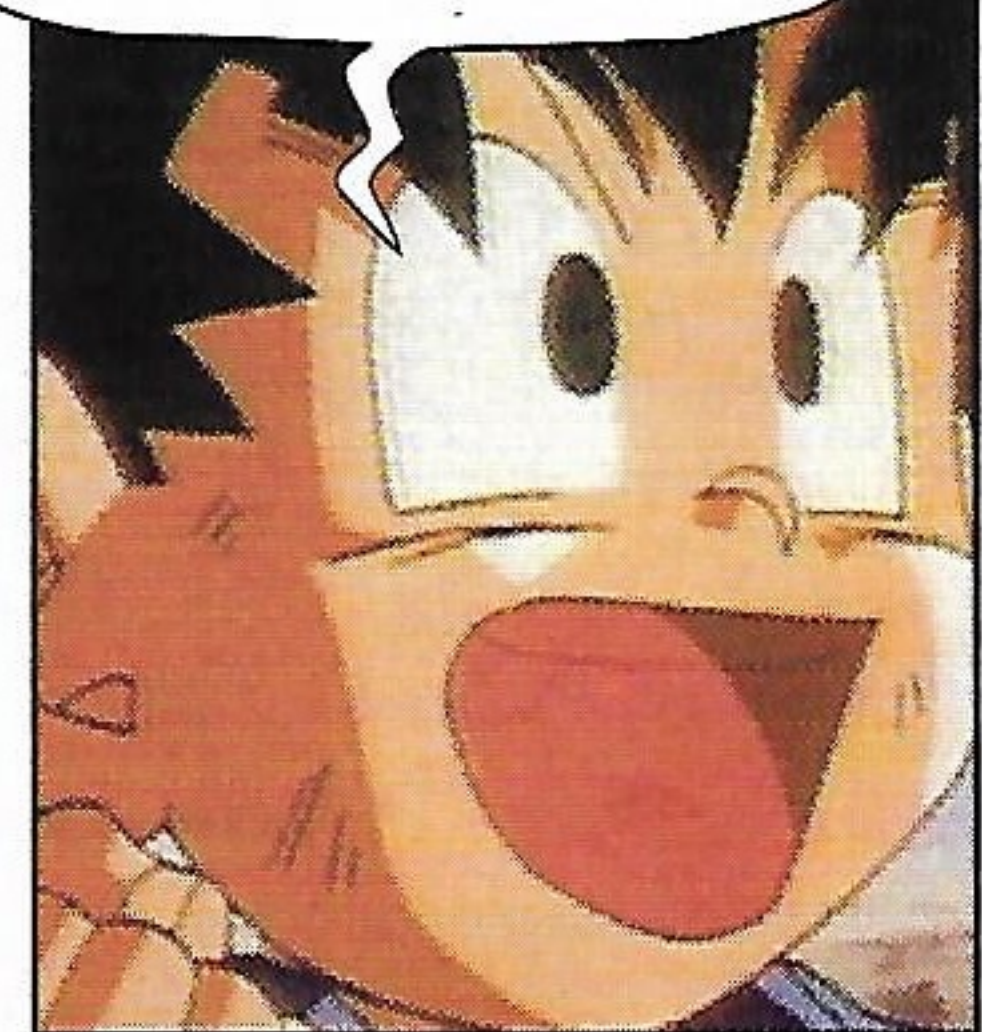
TOUS LES IMMEUBLES SONT EN RUINES, L'EAU A ENVAHI LES CAVES...



DES BANDES DE DÉMONS SURVOLTÉS PILLENT LES MAGASINS !



PAS DE PANIQUE ON VA DEMANDER À SHÉRON DE FAIRE LE MÉNAGE !



TRÈS BONNE IDÉE ET ON EN PROFITERA POUR RESSUSCITER KRILLIN ! REPARTONS À LA RECHERCHE DES BOULES DE CRISTAL !

APRÈS UN COMBAT MÉMORABLE, SANGOKU A FINALEMENT RÉUSSI À RENVOYER LE DOCTEUR GÉLOT, LE PROFESSEUR MYO ET LEUR CHEF-D'ŒUVRE DANS L'ANTICHAMBRE DE L'ENFER, QU'ILS N'AURAIENT JAMAIS DÛ QUITTER ! SANGOKU EST PERSUADÉ QUE LES ENNUIS SONT TERMINÉS ET QUE L'INTERVENTION DE SHÉRON, LE DRAGON, EFFACERA LES TRACES DU PASSAGE DES DÉMONS ! PAIN ET TRUNKS REPARTENT DONC AVEC NOTRE JEUNE HÉROS POUR UN VOYAGE QU'ILS ESPÈRENT RAPIDE ET SANS DANGER...

...JUSTE AU MOMENT OÙ ILS PENSAIENT EN AVOIR TERMINÉ AVEC LES PROBLÈMES, LES CHOSSES COMMENCÈRENT À DÉRAPER !

BULMA EST SUFFOQUÉE DE VOIR DES BOULES DE CRISTAL FÊLÉES. PAIN VEUT S'ASSURER DE LEUR FONCTIONNEMENT. SANGOKU PROPOSE D'APPELER LE DRAGON SHÉRON. TOUS NOS HÉROS SE METTENT À HURLER SON NOM VERS LE CIEL, QUAND SOUDAIN UN ÉNORME TREMBLEMENT DE TERRE DÉBUTE... UNE ÉPAISSE FUMÉE APPARAÎT ALORS... UNE TERRIFIANTE CRÉATURE SURGIT ! IL S'AGIT BIEN D'UN DRAGON MAIS PAS DE SHÉRON.

NOS AMIS AURAIENT DÛ SE DOUTER QUE QUELQUE CHOSE N'ALLAIT PAS À LA SECONDE OÙ ILS ONT DÉCOUVERT LES BOULES DE CRISTAL FÊLÉES ! ILS AURAIENT DÛ RÉFLÉCHIR À DEUX FOIS AVANT D'APPELER LE DRAGON CAR CELUI QU'ILS ATTENDAIENT N'EST PAS AU RENDEZ-VOUS ! CELUI QUI A PRIS SA PLACE N'A PAS L'AIR D'ÊTRE AUSSI GENTIL !

Fin de l'épisode

©2001 Miyoshi Hongo, Teel Animation Co., Ltd. All Rights Reserved. FOX KIDS and the related logo are exclusively property of Fox. All Rights Reserved.



Fais le plein de digicadeaux!



Gagne des peluches, des figurines, des jeux vidéo... en jouant par téléphone!

08 92 700 886

Buffy

contre les vampires

the Album

Retrouve Buffy sur le



avec COLUMBIA...

08 92 700 825

GAGNEZ UN AN DE CINEMA*

La ligne du cinéma

08 92 696 896

Toutes les news, les potins des coulisses, les projets de tournage ...

* Soit : 52 PLACES DE CINEMA

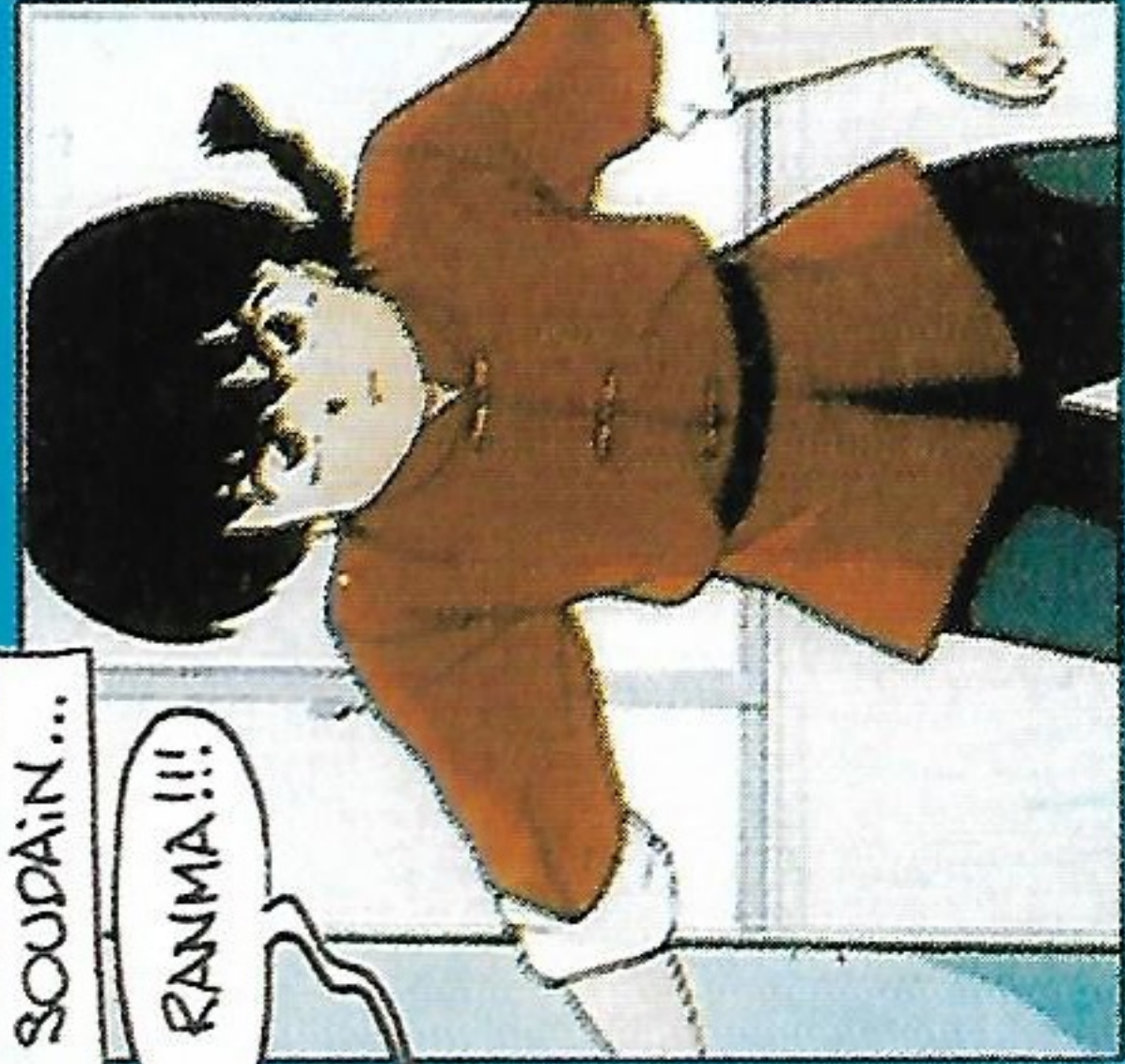
DÉTACHEZ SOIGNEUSEMENT LES PAGES BLEUES. DÉCOUPEZ TOUTES LES PAGES LE LONG DE CE POINTILLÉ ET PLIEZ LE CAHIER EN DEUX

MAIS QU'EST-CE QUI LOI ARRIVE ? IL S'EST ÉVANDU ! ET IL SAIGNE DU NEZ !



SOUDAIN ...

RANMA !!!



VILAIN COCHON ! QU'EST-CE QUE TU FAIS ICI ?



MAIS !!!

LE VOYEUR !!!

IL FAUT LOI CASSE LA FIGURE !!!



PLUS TARD ...



LÈVE-TOI ! IL FAUT RETROUVER CETTE SOURCE !

MAIS ROLAND REPENSANT AU CALIN D'ADELINE ...

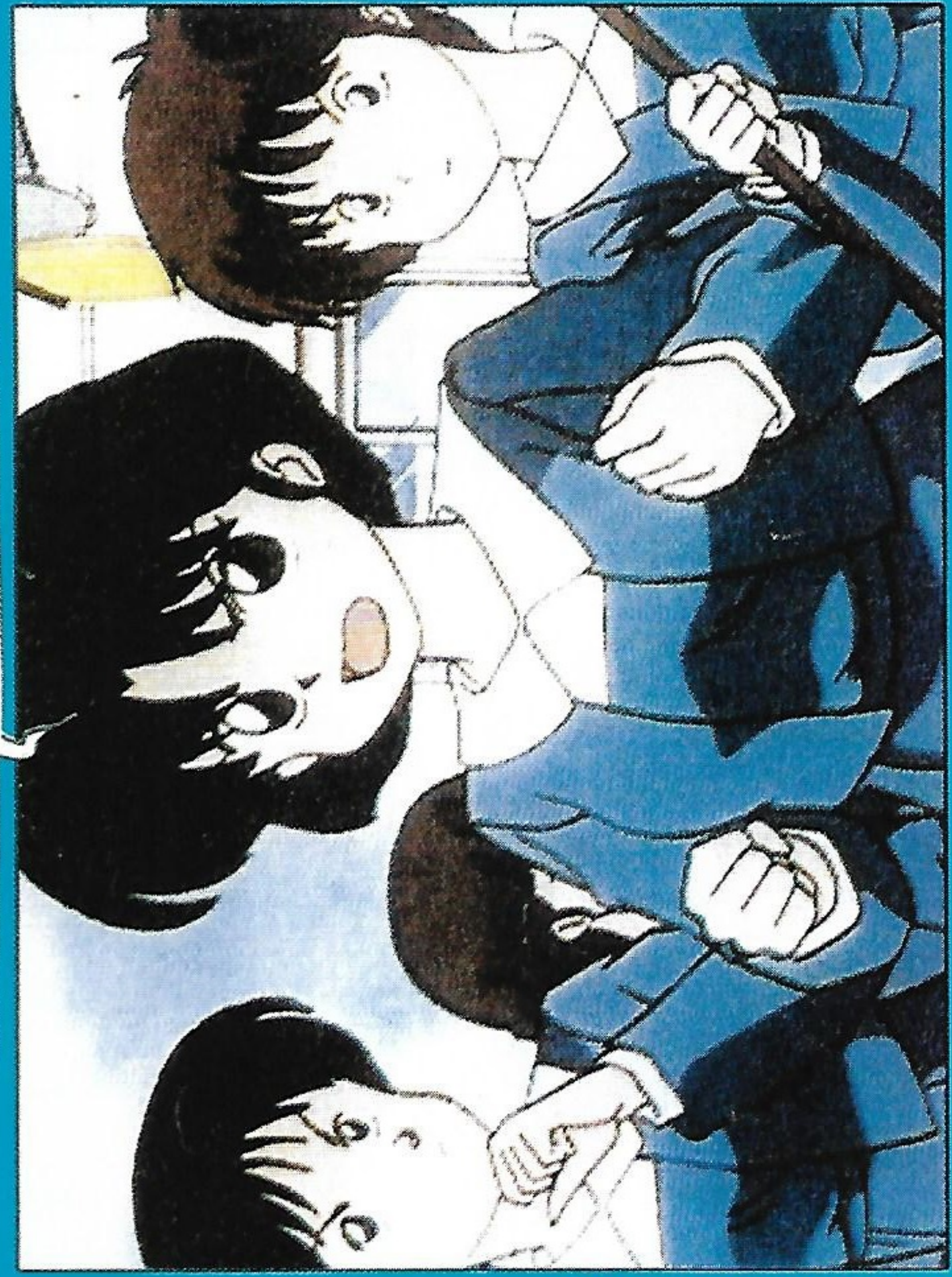
NON ! CA A DU BON D'ÊTRE UN COCHON !



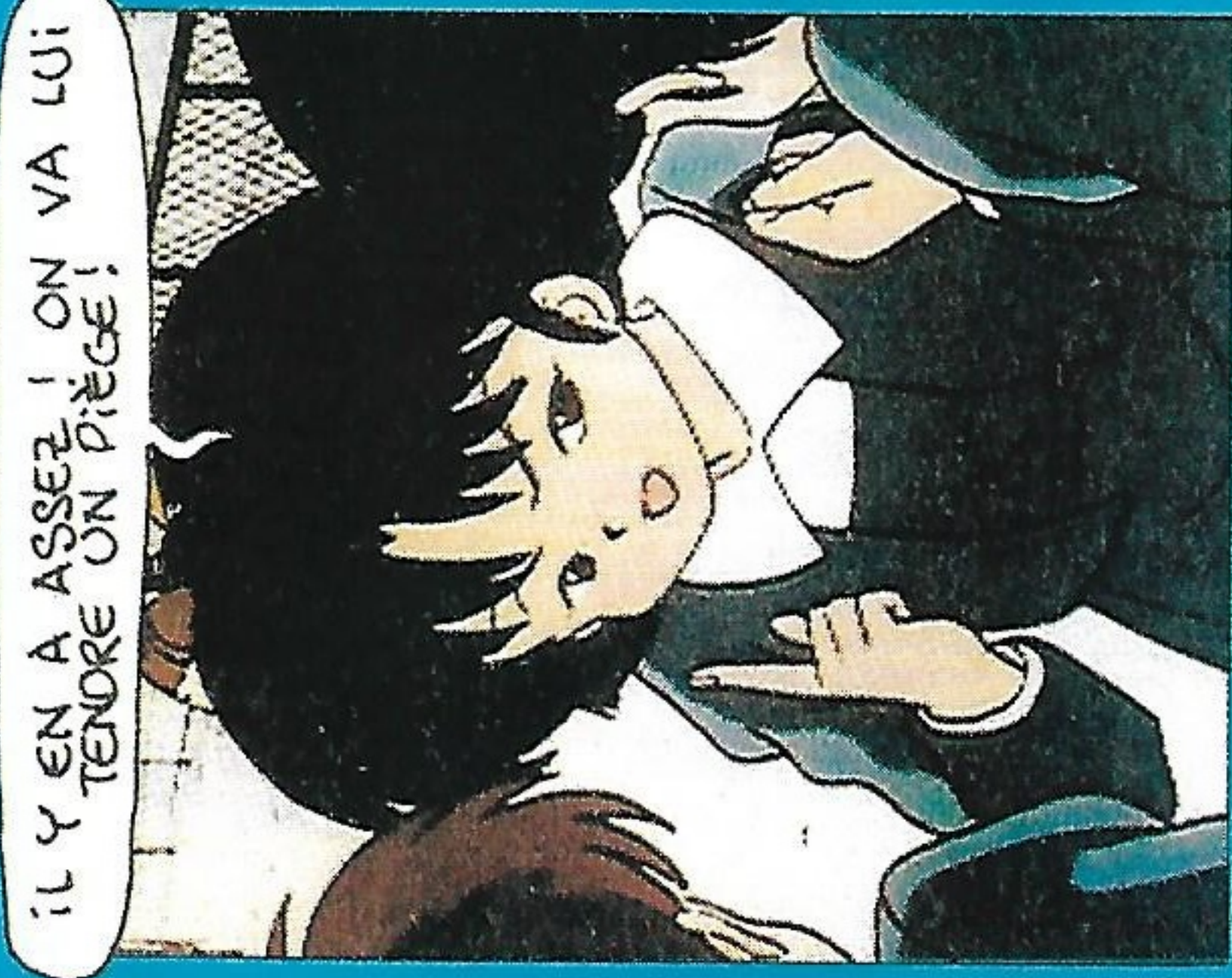
RANMA 1 2

LE VESTIAIRE DES FILLES

QUELQU'UN NOUS REGARDE QUAND ON SE DÉSHABILLE DANS LES VESTIAIRES !!!



© FUJI EIGHT KITTY FILM INC



IL Y EN A ASSEZ ! ON VA LUI TENDRE UN PIÈGE !



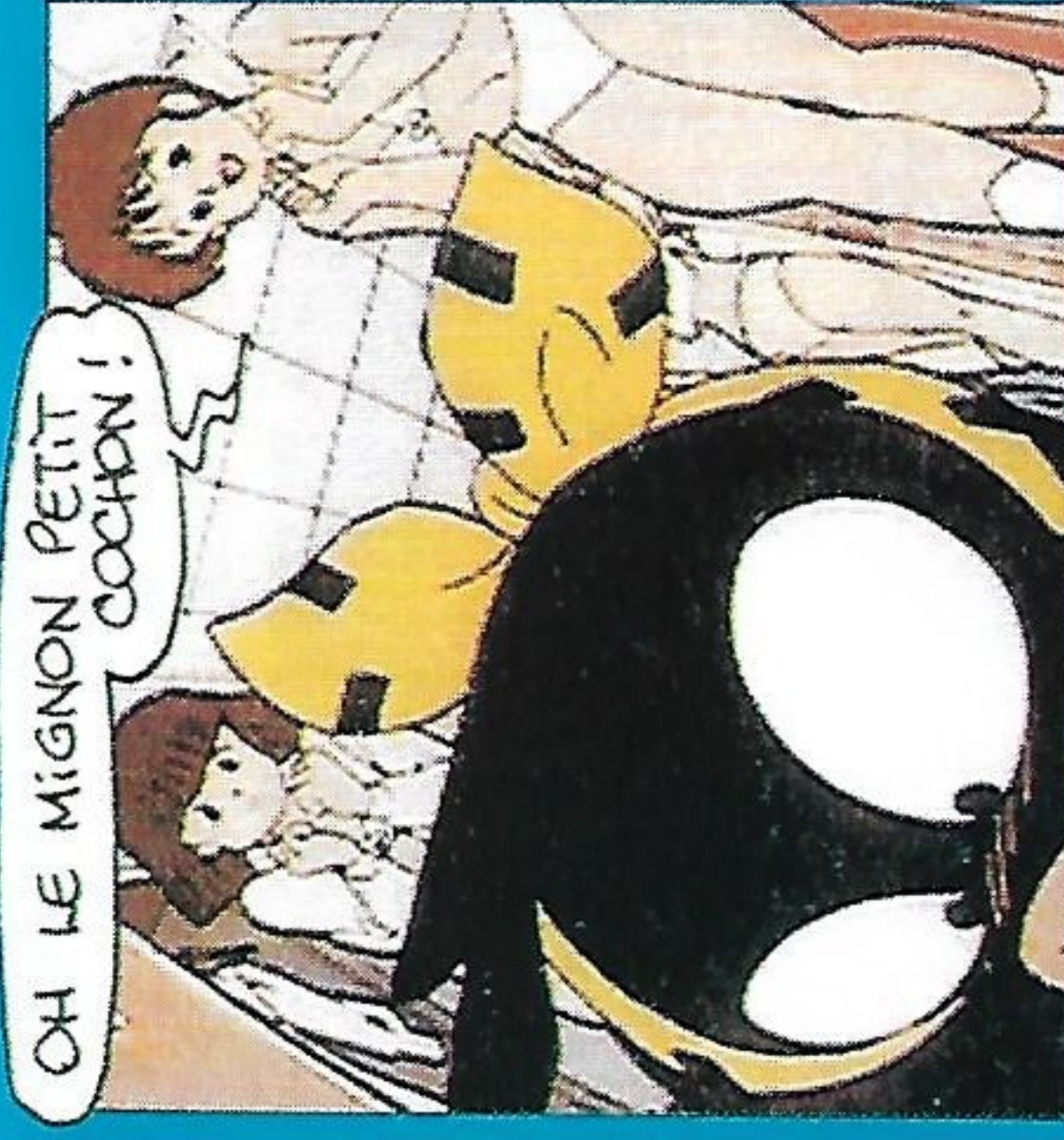
PEU APRÈS ...

ALORS TU REPARS EN VOYAGE ?



PEU APRÈS ...

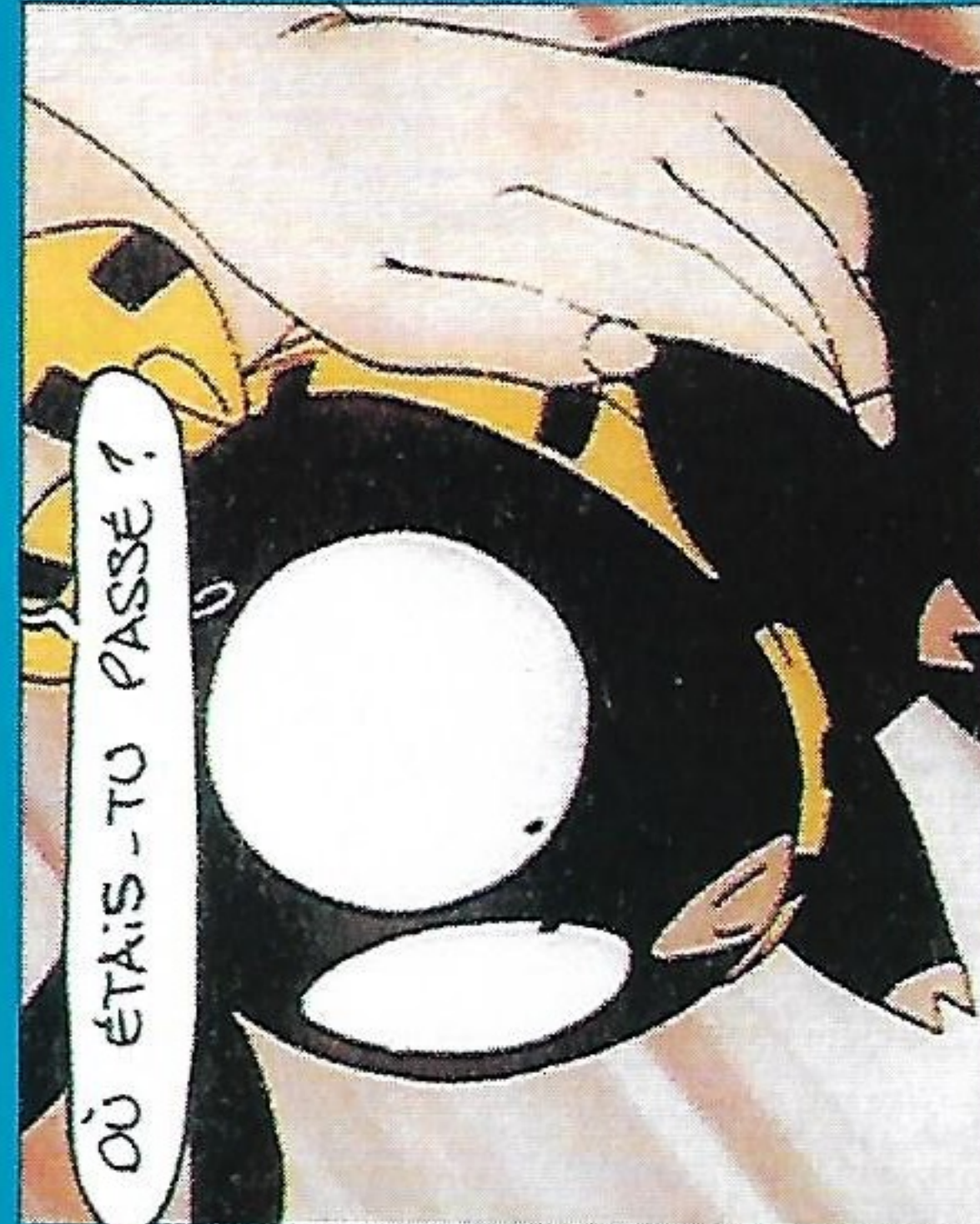
ALLEZ !



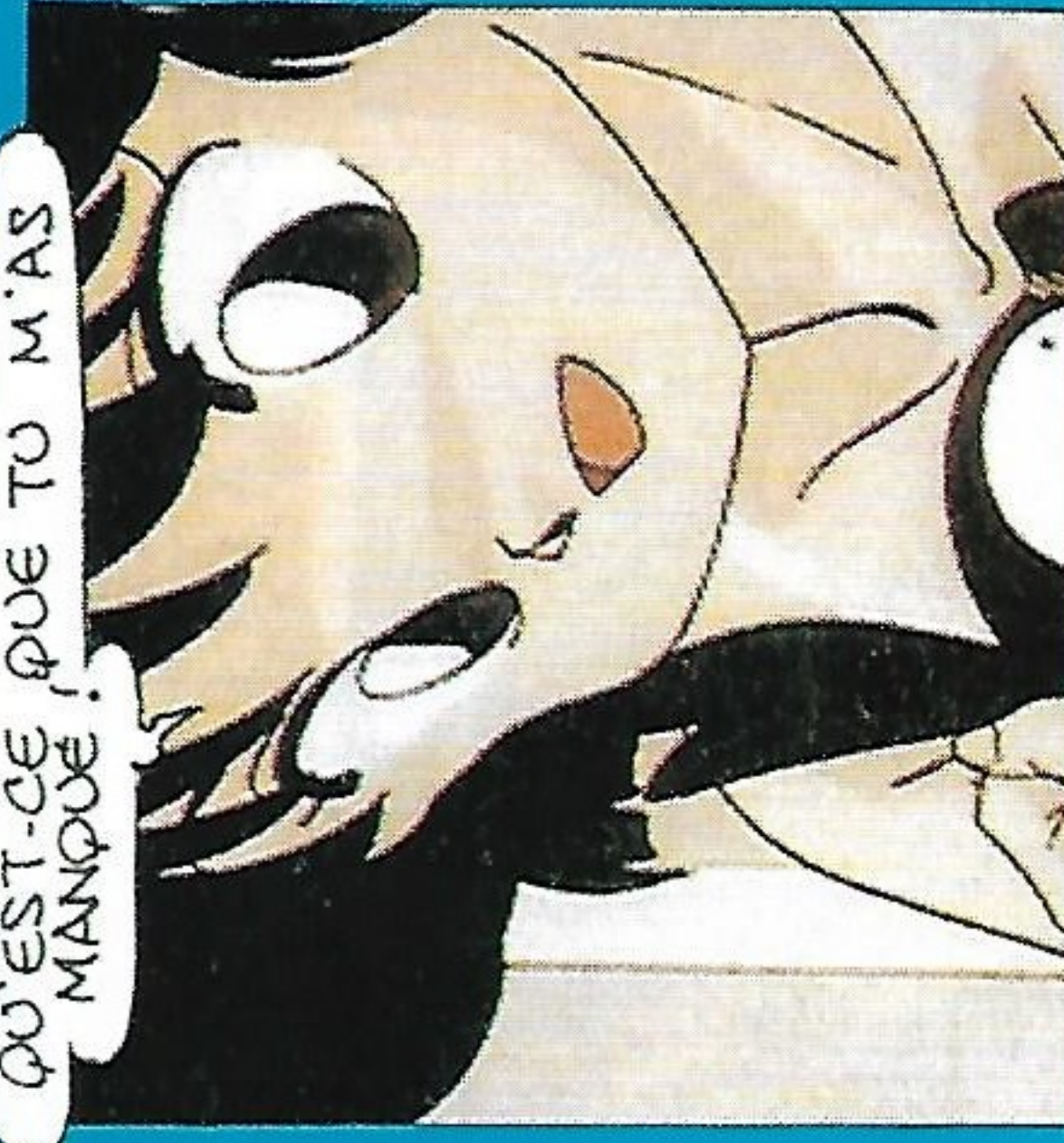
OH LE MIGNON PETIT COCHON !



MAIS C'EST MON AMI LE COCHON !



OÙ ÉTAIS-TU PASSÉ ?



QU'EST-CE QUE TU M'AS MANQUÉ !

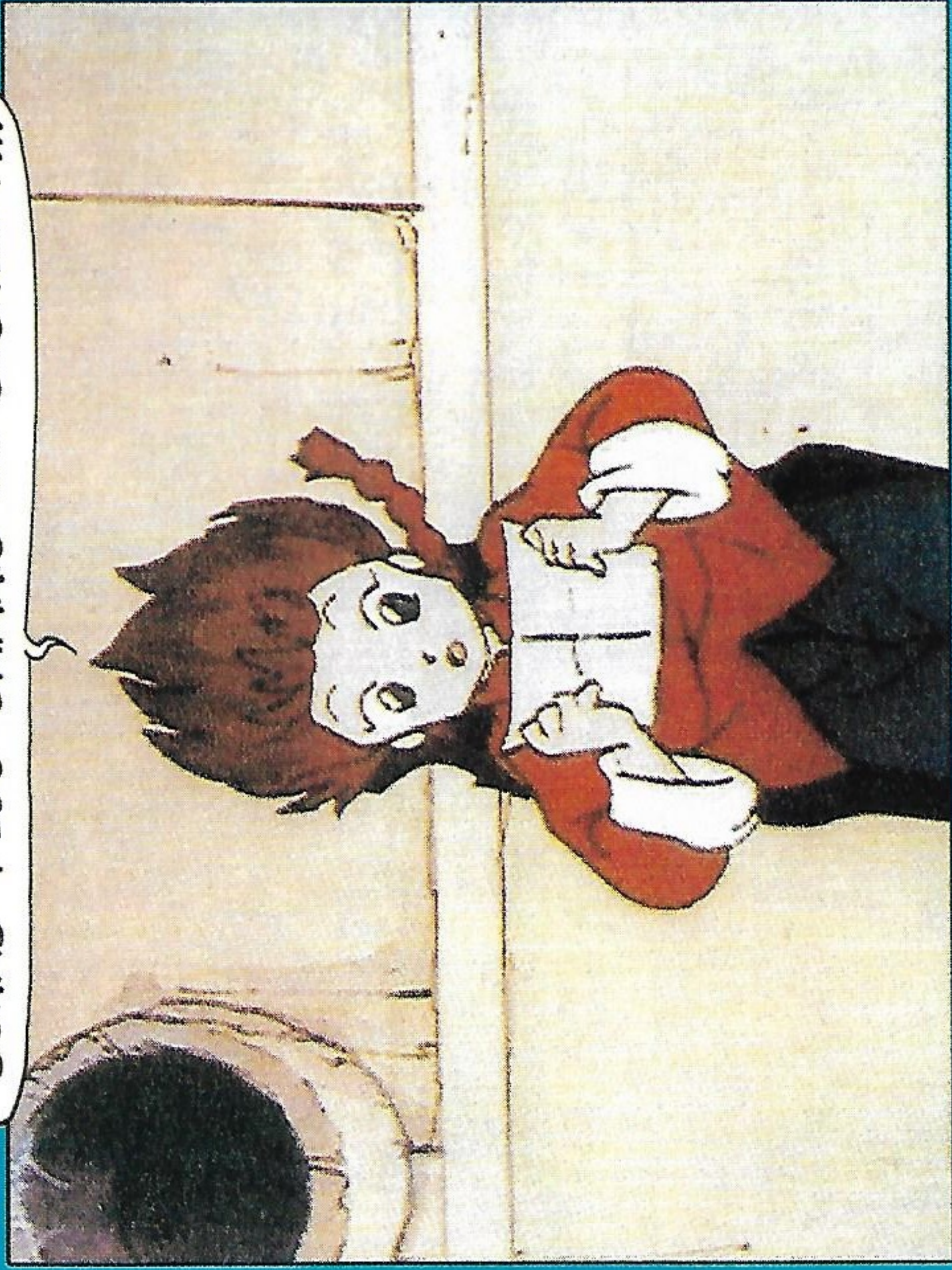


OH JE SENS QUE JE VAIS M'ÉVANOUIR !



OUI, ET JE VOUDRAIS TE DIRE QUELQUE CHOSE !!!

ALORS SI TU TROUVES CETTE SOURCE TU NE SERAS PLUS JAMAIS UN COCHON ? ...



QUOI ? C'ÉTAIT LE VESTIAIRE DES FILLES !



SI LA SOURCE EST EN DESSOUS ÇA NE VA PAS ÊTRE FACILE DE L'ATTENDRE !



À MOINS QUE ...

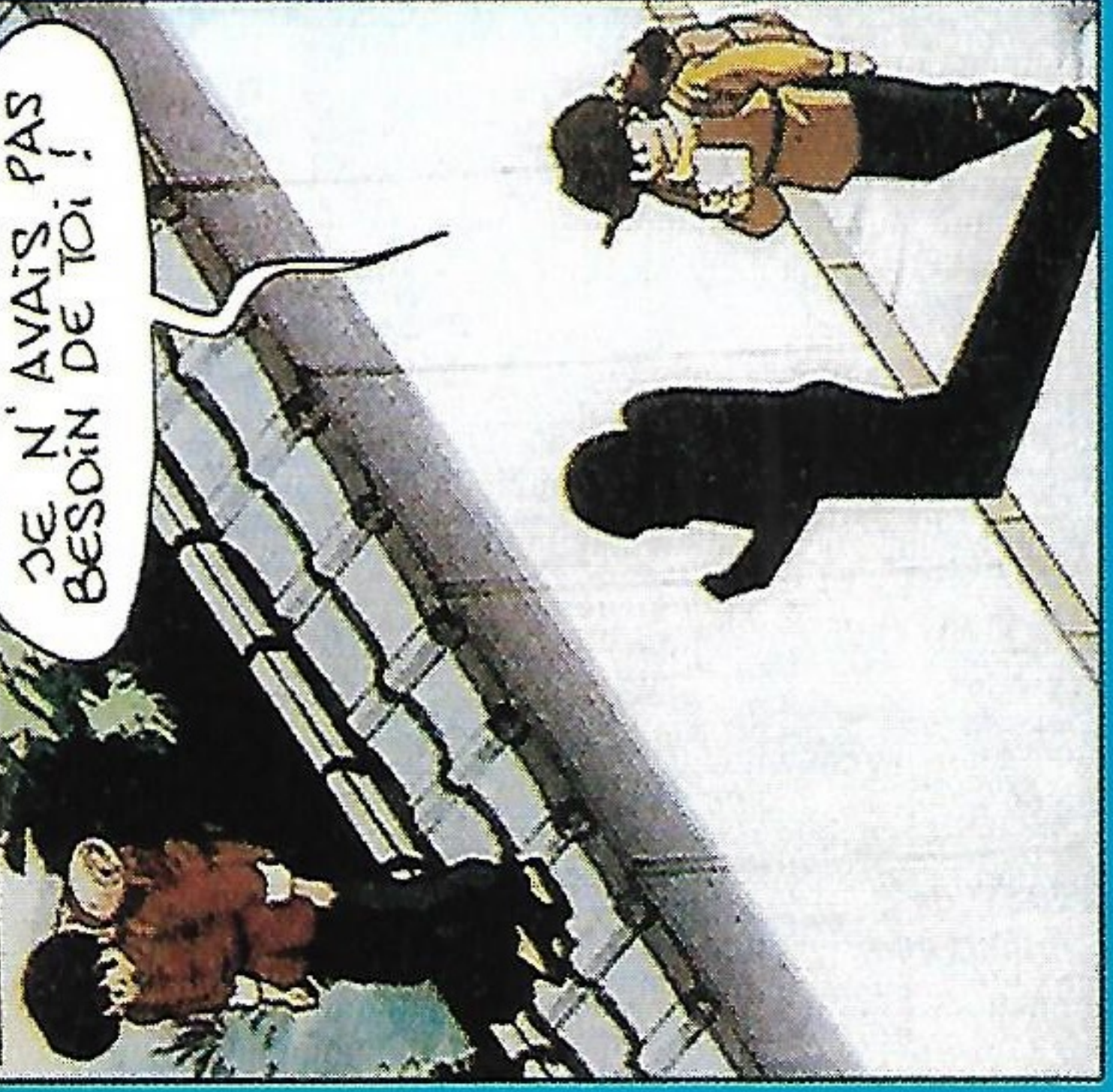


PEU APRÈS ...

EXACTEMENT ! ET JE VAIS LA CHERCHER DEMAIN !



LE LENDEMAIN ...



JE N'AVAIS PAS BESOIN DE TOI !



RANMA ÇA NE VA PAS ! TU NE VAS PAS RENTRER DANS LE VESTIAIRE DES FILLES !



BIEN SÛR QUE SI !

TU DOIS LAISSER ADELINE SE CHANGER EN PAIX !!!



BING!



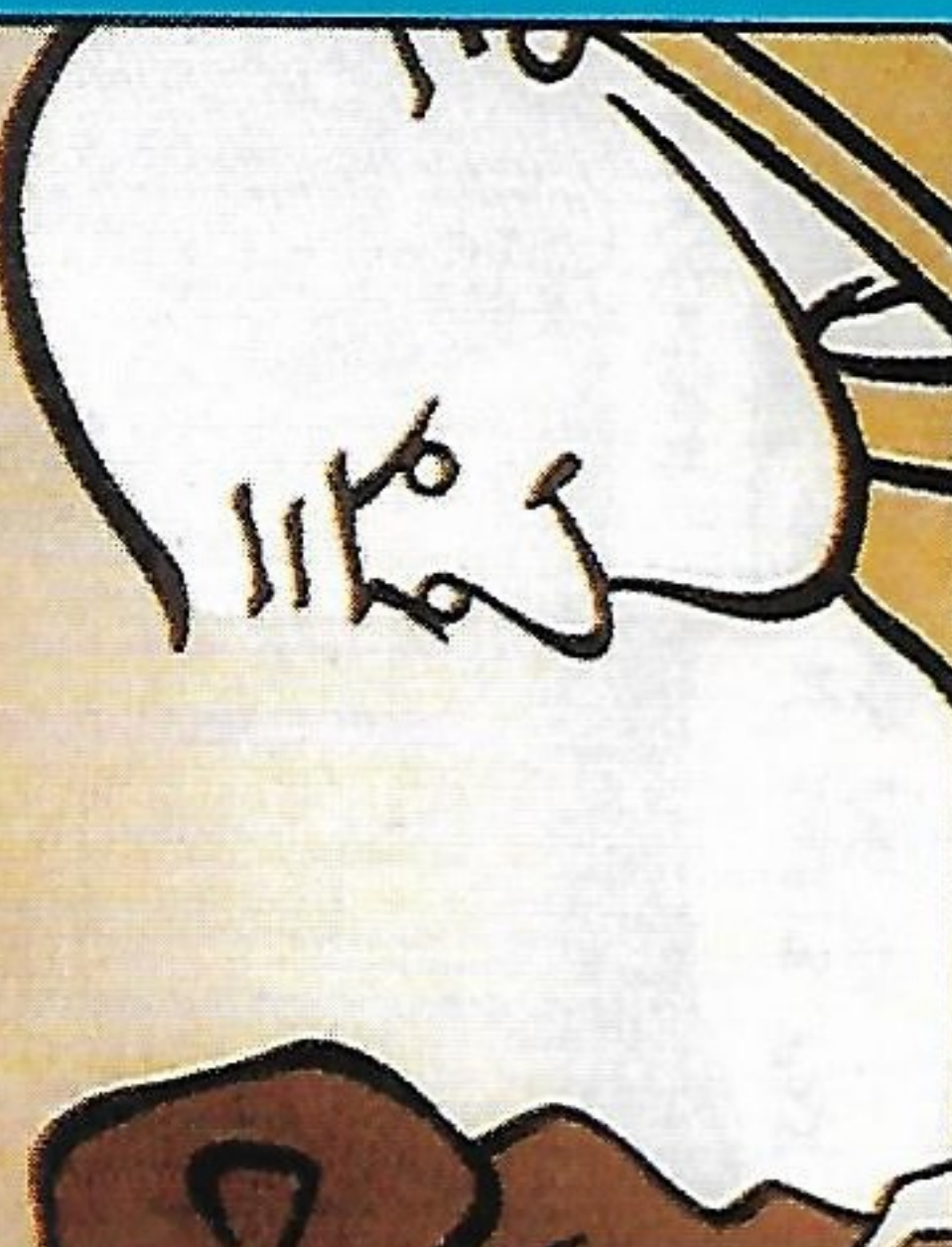
À TOUT À L'HEURE!



PARCE QUE J'AI DÉCOUVERT LE SECRET DE LA SOURCE QUI ME RENDRA MON APPARENCE HUMAINE!



"ON MOINE FIT ALORS J'ALLER UNE SOURCE..."



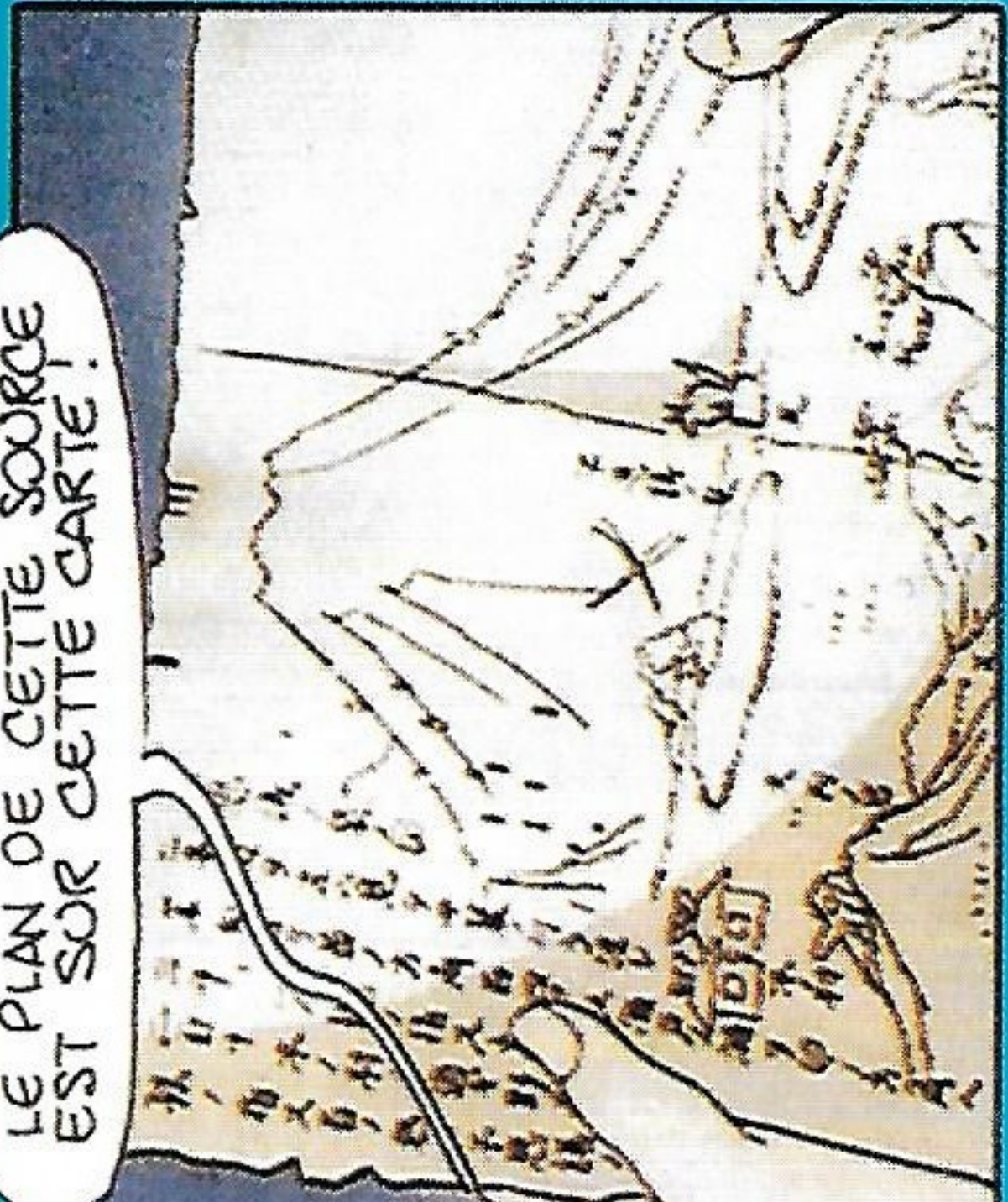
"... QUI TRANSFORMA LES RENARDS EN HOMMES À TOUT JAMAIS..."



"IL Y A LONGTEMPS, LES RENARDS VOLAIENT LES FOULES DES VILLAGES..."

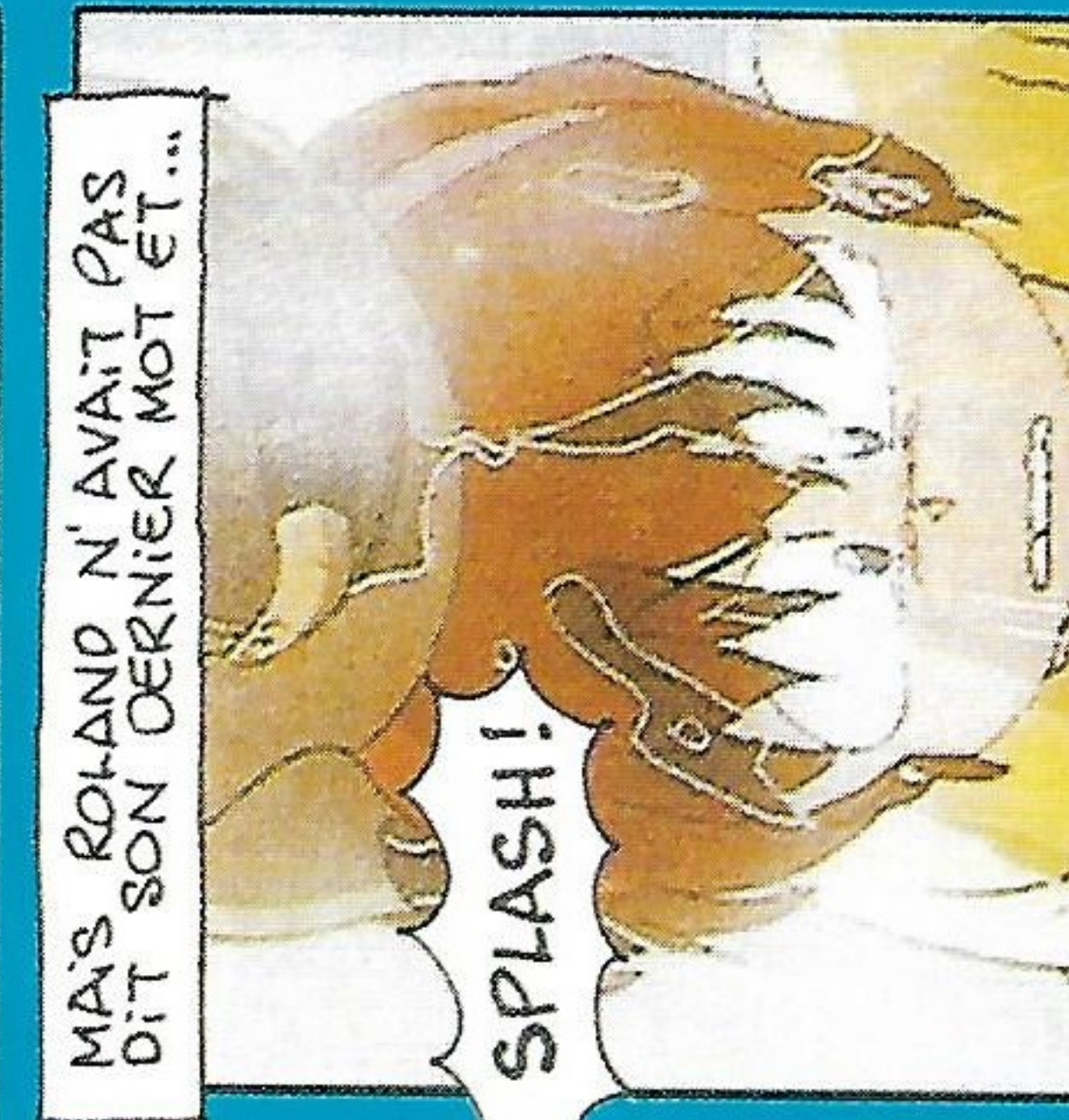


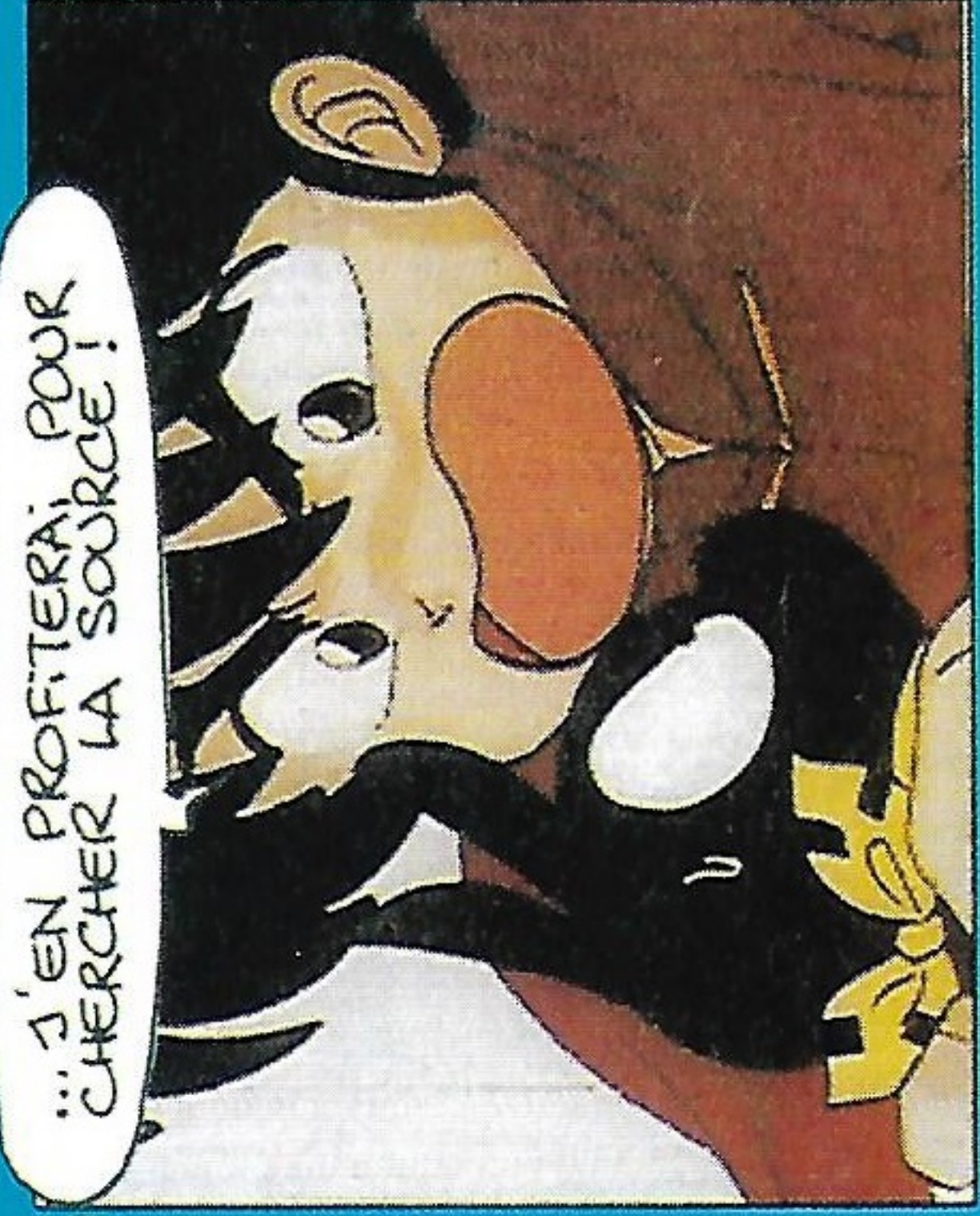
LE PLAN DE CETTE SOURCE EST SUR CETTE CARTE!



FAIS - VOIR !!!









SOUDAIN ...

BING!

BOUM!

BING!



VOUS AVEZ ENTENDU ?
LE PIÈGE A MARCHÉ !



ALLONS VOIR
POI C'EST !



PEU APRÈS ...

OH 'IL N'Y A PLUS
'PERSONNE !



LE VOYEUR A RÉUSSI À
'S'ÉCHAPPER MAIS ON
DÉFENDRA LE VESTIAIRE
DES FILLES !



SI ! TU SAIS BIEN QUE
TU N'AS AUCUN SENS DE
L'ORIENTATION !



TU D'IS N'IMPORTE
POU ! !!



MAIS ARRIVÉ AU CARREFOUR ...

JE N'Y
COMPRENS RIEN !
C'EST À DROITE
OU À GAUCHE ?

ALLEZ DONNE-
MOI LA CARTE !



C'EST TOUT DROIT !



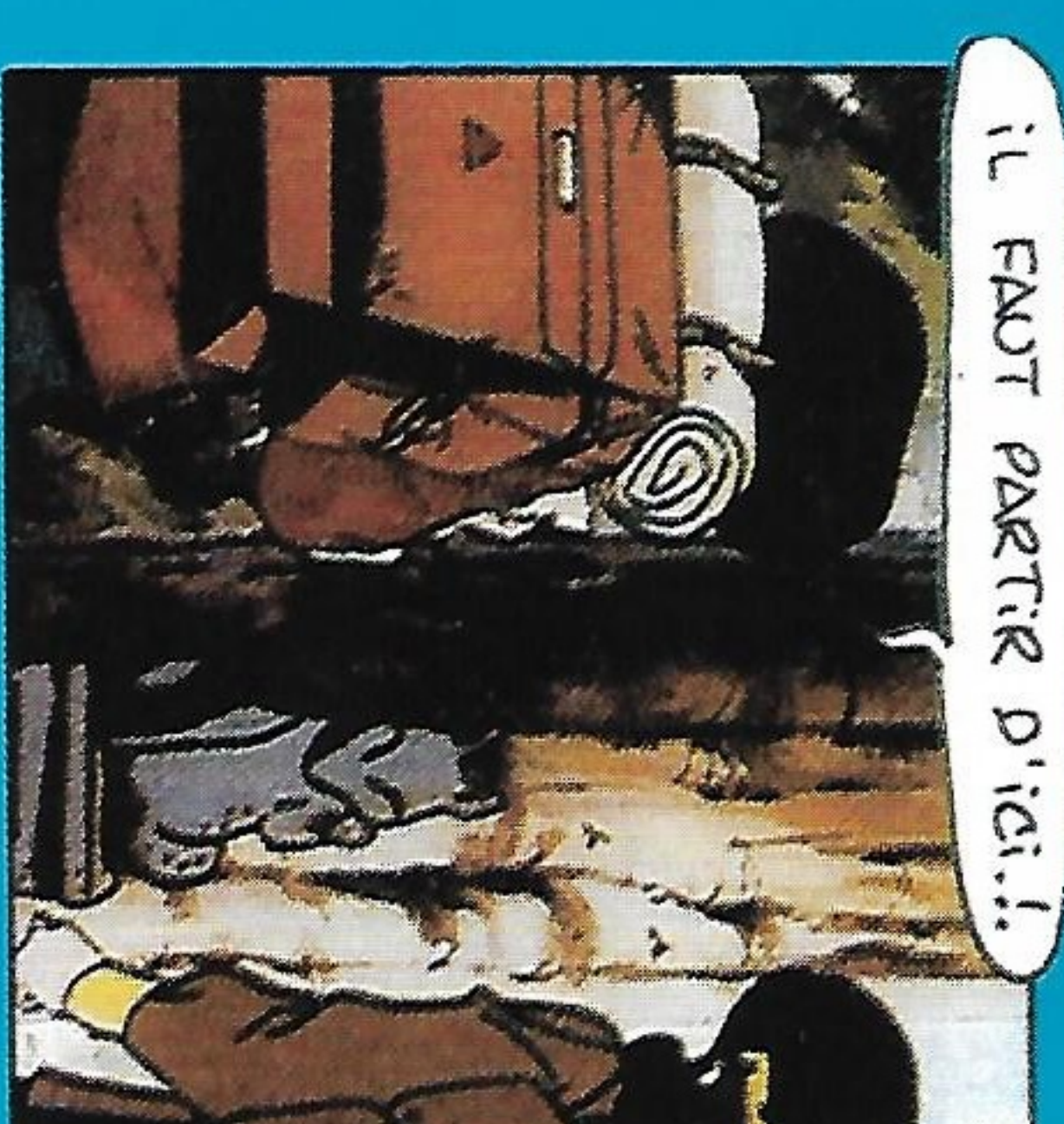
JE SAVAIS BIEN QUE
TU AURAIS BESOIN DE
MOI !

BON , ÇA VA !!

PENDANT
CE TEMPS ...



ON A GYM AUJOURD'HUI
VOUS CROYEZ QUE LE VOYEUR
VA NOUS REGARDER DANS
LES VESTIAIRES ?



LES MICROPETS DÉBARQUENT !

2 CHATS



CHUMSLEY

ET POPSY

➔ Ils sont tous dotés d'un capteur sonore sous leur carapace en plastique moulé, capteur de mots ou de phrases et de bruits (applaudissements, claquements) qu'ils identifient déjà ou qu'ils vont assimiler.

➔ Dès que tu lui donneras un nom, ton Micropet l'aura programmé. Rappelle-toi que chaque Micropet a son langage et ses humeurs (joyeux, grognon...)

➔ A l'appel de son nom, il a les yeux qui flashent de joie ou qui clignent de lassitude ; sur ordre, il gambade, il tournicote, il secoue les oreilles...

➔ Si tu tapes dans tes mains, il pousse la chansonnette.

➔ Il s'exprime par des jappements, miaulements, ronronnements, grognements, rugissements...

Disponibles dès maintenant dans les magasins spécialisés et grandes surfaces

+ 2 CHIENS
"SPROCKET ET MOSHI",

2 NOUNOURS
"KUMA ET BONGO",

2 DRAGONS
"KUDA ET BOB"

ET 2 MONSTRES
"YUK ET SUMO"

Les Micropets tiennent dans une poche. Ils ont chacun leur personnalité. Tu peux leur chuchoter des secrets, écouter leurs réponses, regarder leurs réactions, les câliner, les exhiber, les faire chanter et danser ensemble, peut-être même les échanger...

Mettez-en plein vos poches !

TOMY[®]
Dream Energy





ZERO 2

Les secrets de Cody

L'histoire de Digimon Zero 2 se passe quelques années après la première saga, et les héros sont devenus adolescents. Dans D.Mangas, nous vous avons déjà présenté Davis et Yolei. Ce mois-ci, découvrez Cody.

CODY IORI HIDA

Son premier symbole est celui de la Connaissance ; il l'a reçu d'Izzy. Son second symbole est celui de la Responsabilité ; il la reçut de Joe. Son Digimon s'appelle Armadillomon. Cody est âgé de huit ans. C'est un garçon d'une nature très curieuse et un peu taciturne. Ultra sérieux, on peut compter sur lui. Il cherche toujours à aller au bout des choses. Quand arrive une intrigue ou une énigme il cherche à la résoudre. Yolei

et lui se connaissent très bien. Ils font partie du club d'informatique. Cody est très intelligent, et c'est grâce à cela qu'il a compris que le pouvoir permettant d'aller dans le Digimonde n'était pas une simple distraction. Il agit toujours avec droiture et une grande logique. D'ailleurs, ça lui a causé de gros problèmes car le Digimon ne suit aucune règle. Depuis la mort de son père, Cody vit avec son grand-père qui est un grand pratiquant d'arts martiaux. Cody est lui-

même un prodige et il a appris, entre autres, l'aïkido et le kendo.

ARMADILLOMON

Armadillomon est le Digimon de Cody. Tout comme Cody, il est plutôt timide et effacé. Il est toujours de bonne humeur et aime bien s'amuser et manger. La mère de Cody étant une bonne cuisinière, Armadillomon en profite au maximum. C'est aussi un bon conseiller et l'un des Digimon les plus intelligents. C'est lui qui motive Cody et le conseille.

LES DIFFÉRENTES DIGIVOLUTIONS CLASSIQUES

Ce sont les Digivolutions normales comme les avaient les premiers Digisauveurs. A mesure que le Digimon et son Digisauveur augmentent leurs capacités, le Digimon se transforme afin de combattre et de s'adapter à la situation.

TSUBUMON

NIVEAU : Bébé
GENRE : Micro Digimon
TYPE : Non-identifié
ATTAQUE : Bulle-attaque

UPAMON

NIVEAU : Entraînement
GENRE : Amphibien
TYPE : Non-identifié
ATTAQUES : Vibra-son

ARMADILLOMON

NIVEAU : Disciple
GENRE : Mammifère
TYPE : Anti-virus
ATTAQUE : Coquidiam
SECONDE ATTAQUE : Tatout-attaque

ANKYLOMON

NIVEAU : Champion
GENRE : Antivirus
TYPE : Dinosaur
ATTAQUE : Fléau tournoyant
SECONDE ATTAQUE : Charge Mégatonne

SHAKKOUON

NIVEAU : Ultime
GENRE : Mutant
TYPE : Non-identifié
ATTAQUE : Bombomates
SECONDE ATTAQUE : Armure-Solaire.
Cette Digivolution s'obtient grâce à la fusion entre Shakkoumon et Angemon

VIKEMON

NIVEAU : Méga
GENRE : Animal
TYPE : Non-identifié
ATTAQUE : Grand Nord
SECONDE ATTAQUE : Marteau-Viking

LES DIFFÉRENTES DIGIVOLUTIONS EN MODE CUIRASSÉ

Dans Digimon Zero 2, une nouvelle sorte de Digivolution voit le jour. En plus des Digivolutions dites normales, il y a celle en mode cuirassé. Elle s'effectue grâce à un objet nommé le Digicœuf. Il en existe 9 différents. Ils permettent, par simple toucher, de créer différentes

combinaisons de transformation. Pour être plus simple : les Digisauveurs sont 6 et il y a 9 œufs, ce qui donne 54 combinaisons. Chaque Digisauveur possède 1 ou 2 œufs. Cody, quant à lui, possède les Digicœufs de la Connaissance et de la Responsabilité.

DIGICŒUF DU MIRACLE

Nom : Elephantmon
Niveau : Cuirassé
Genre : Androïde
Type : Non-identifié
Attaque : Turbo-tornade
Seconde attaque :
Défense-missiles

DIGICŒUF DE LA RESPONSABILITÉ

Nom : Submarimon
Niveau : Cuirassé
Genre : Marin
Type : Anti-virus
Attaque : Torpille-oxygène
Seconde attaque :
Espadon

DIGICŒUF DE L'AMOUR

Nom : Pteranomon
Niveau : Cuirassé
Genre : Dinosaur
Type : Non-identifié
Attaque : Archéo-lame
Seconde attaque : Préhisto-bec

DIGICŒUF DU COURAGE

Nom : Boarmon
Niveau : Cuirassé
Genre : Mammifère
Type : Non-identifié
Attaque : Décharge sauvage
Seconde attaque : Charge-canon

DIGICŒUF DU SAVOIR

Nom : Diguemon
Niveau : Cuirassé
Genre : Insectoïde
Type : Anti-virus
Attaque : Foreuse Éclair
Seconde attaque : Cailloux-Craque

DIGICŒUF DE LA SINCÉRITÉ

Nom : Frogmon
Niveau : Digimon cuirassé
Genre : Digimon mutant
Type : Non-identifié
Attaque : Nenu-frappe
Seconde attaque : Aqua-bond

DIGICŒUF DE L'ESPOIR

Nom : Sheepmon
Niveau : Cuirassé
Genre : Mammifère
Type : Non-identifié
Attaque : Rasi-Roquettes
Seconde attaque : Le Silence des Agneaux

DIGICŒUF DE L'AMITIÉ

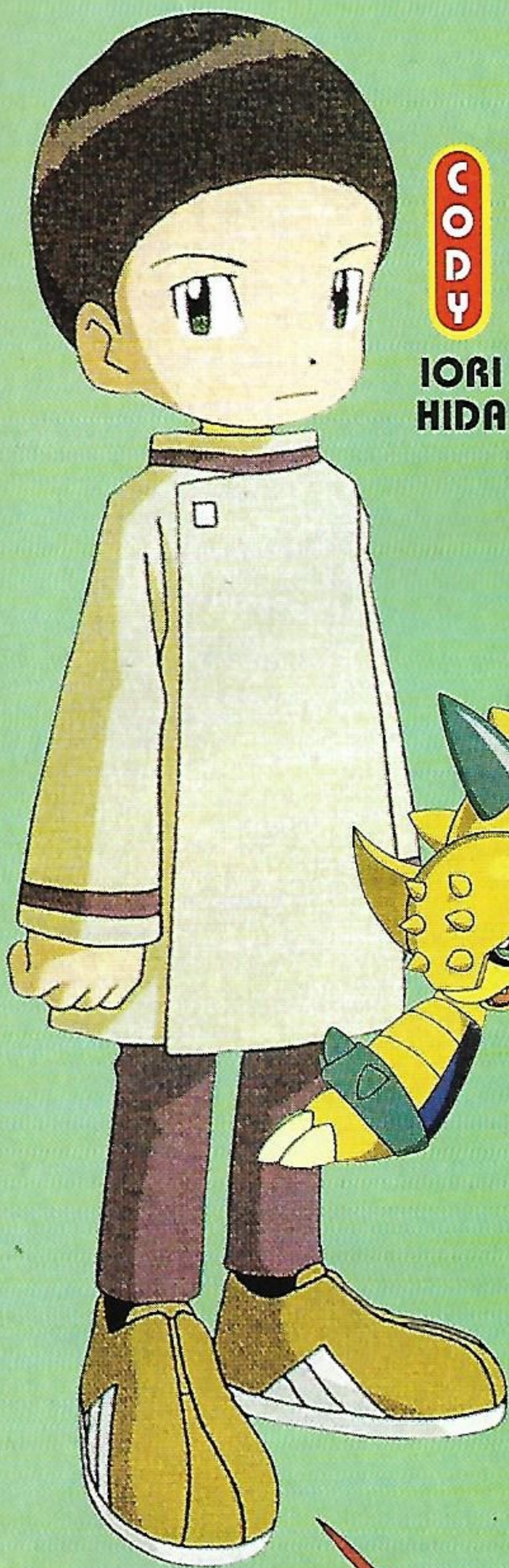
Nom : Sepikmon
Niveau : Cuirassé
Genre : Sorcier
Type : Non-identifié
Attaque : Boomerang sacré
Seconde attaque :
Danse-magique

DIGICŒUF DE LA LUMIÈRE

Nom : Seahomon
Niveau : Cuirassé
Genre : Marin
Type : Non-identifié
Attaque : Arc-en-ciel
Seconde attaque : Draco-lame

DIGICŒUF DE LA BONTÉ

Nom : Chameleonmon
Niveau : Cuirassé
Genre : Reptilien
Type : Non-identifié
Attaque : Caméléon-fouet
Seconde attaque : Regard de braise



CODY

IORI HIDA



DIGIVICE DE CODY



NOMON

NIVEAU ENTRAÎNEMENT



ANKYLOMON

NIVEAU CHAMPION

DIGIVOLUTION CLASSIQUE



ARMADILLOMON

NIVEAU DISCIPLE

DIGIVOLUTION EN MODE CUIRASSÉ



DIGIŒUF DU SAVOIR

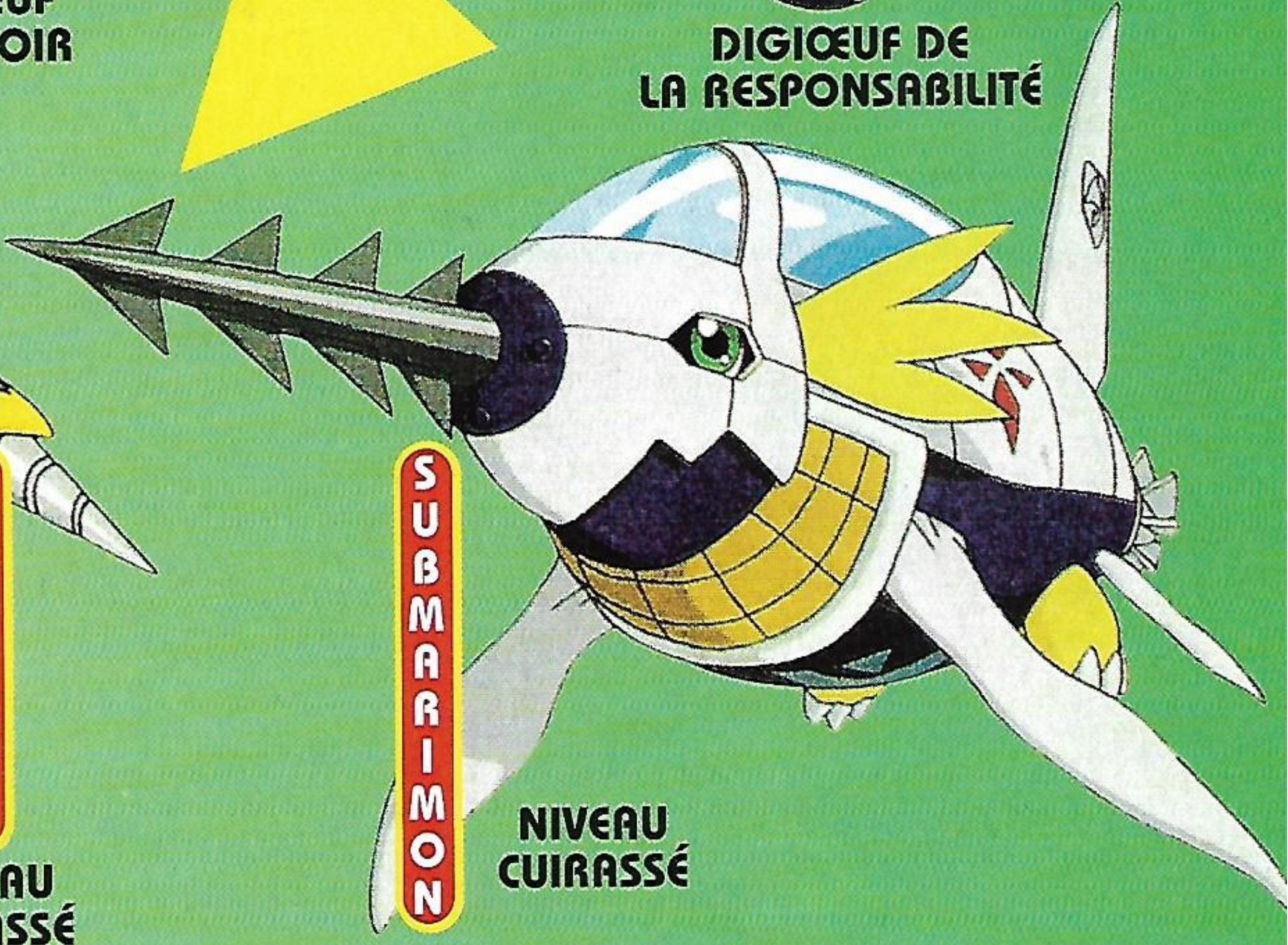


DIGIŒUF DE LA RESPONSABILITÉ



DIGEMON

NIVEAU CUIRASSÉ

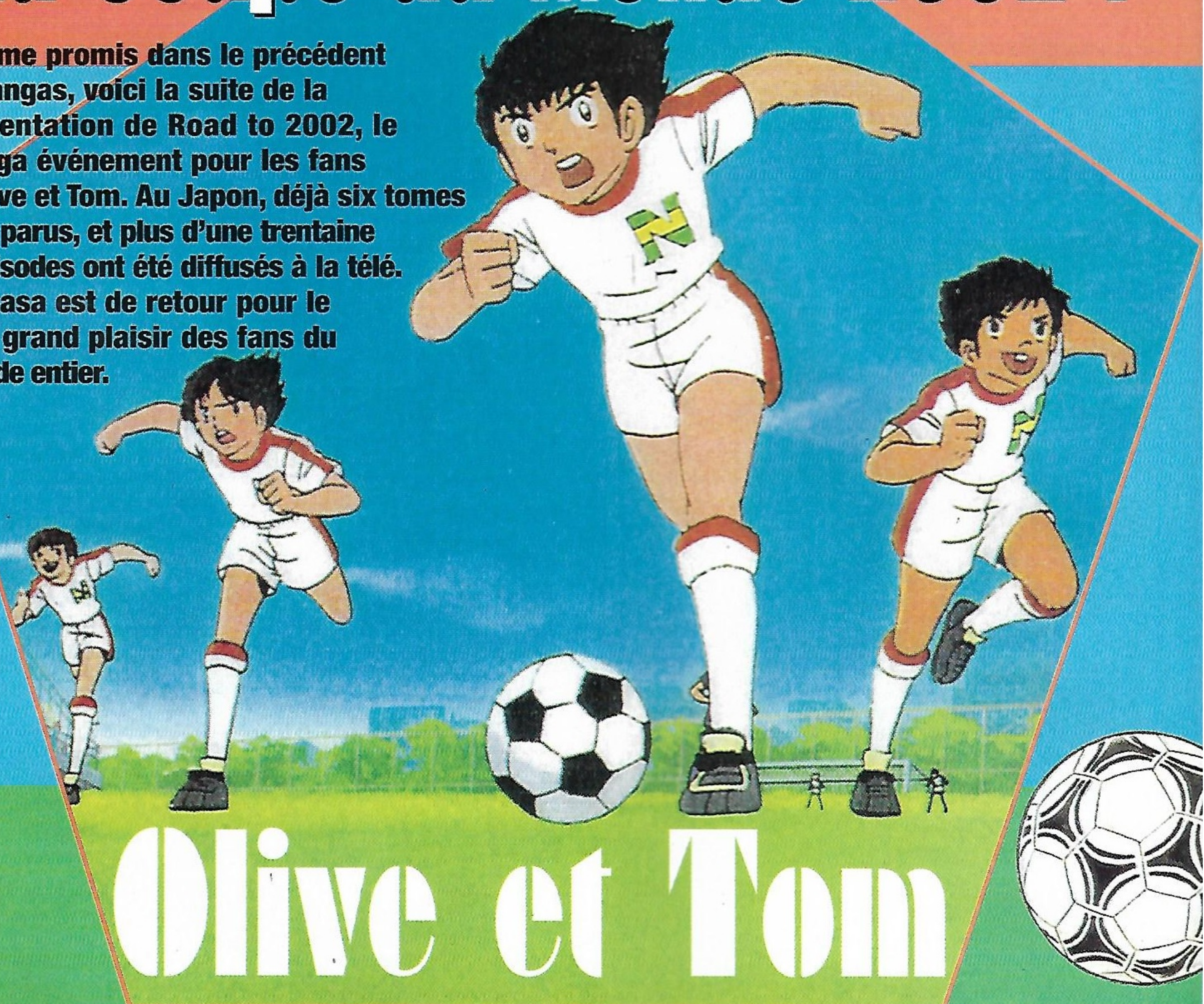


SUBMARIMON

NIVEAU CUIRASSÉ

En route pour la Coupe du Monde 2002 !

Comme promis dans le précédent D.Mangas, voici la suite de la présentation de Road to 2002, le manga événement pour les fans d'Olive et Tom. Au Japon, déjà six tomes sont parus, et plus d'une trentaine d'épisodes ont été diffusés à la télé. Tsubasa est de retour pour le plus grand plaisir des fans du monde entier.



Olive et Tom

Tsubasa Ohzora (Olivier Atton)

Comme prévu, il quitte Roberto et le Brésil pour un transfert au légendaire club du Barça de Barcelone. Entre autres équipiers, il a Rivaldo.





- Pour l'instant, au Japon, on n'a pas encore vu les autres joueurs connus de la série. Il faudra attendre encore un peu !
- En revanche, pour ce qui est des vrais joueurs, on a pu apercevoir, entre autres, des stars comme Zidane, Rivaldo, Figo, Roberto Carlos, Raul... Ça promet des matchs de folie !
- En attendant un prochain article sur Olive et Tom, vous pouvez aller découvrir ce manga sur le net dans ce site non-officiel fait par des fans : <http://www.roadto2002.fr.st/>

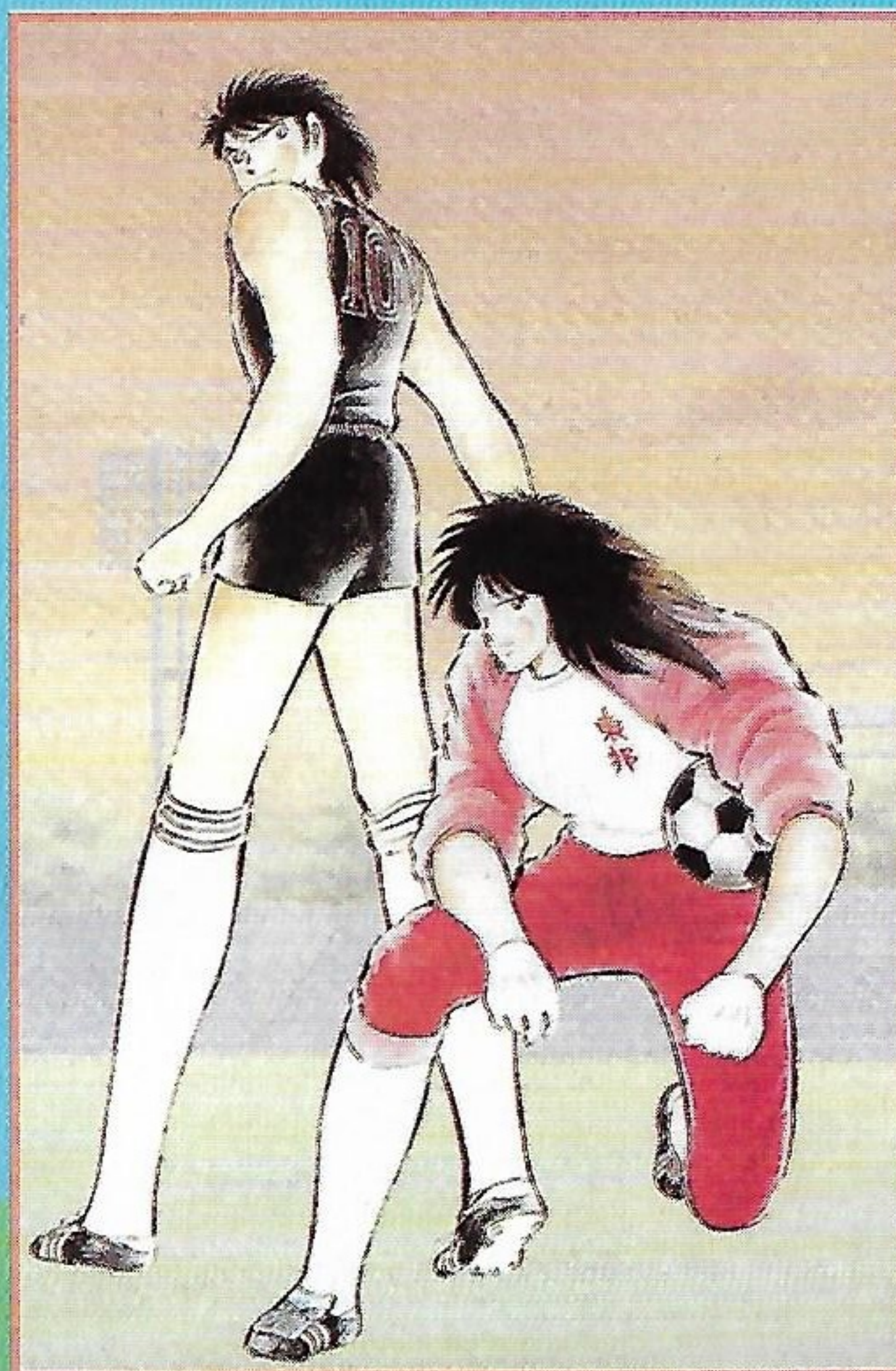


Nous avons arrêté le résumé de la suite d'Olive et Tom lors de l'affrontement entre Rivaldo et Tsubasa, et à l'issue duquel notre chouchou avait dû s'incliner à genoux devant un Rivaldo au top de sa forme. La suite narre l'arrivée de Hyuga Kojiro (Mark Landers) à la Juventus. Comme à son habitude, Hyuga se montre très arrogant face à son entraîneur. En effet, après avoir découvert la salle d'entraînement du Club, où chaque personne a ses propres appareils reliés à des ordinateurs sortant des statistiques, il se voit contraint de faire des tests de santé. Et là, son entraîneur l'accuse de ne pas avoir pris soin de sa forme et plus précisément de souffrir de troubles physiques très graves. Son équilibre alimentaires et surtout son hygiène de vie seraient inacceptables pour le Club. Alors, Hyuga saisit l'entraîneur par le maillot et lui annonce qu'il est le plus grand

attaquant du Japon et qu'il ne lui permet pas de le juger ! Puis, une fois calmé, il rencontre les joueurs titulaires du Club dont Zidane et Davis. Et il décide de redoubler d'efforts pour jouer avec les plus grands footballeurs du monde. Tsubasa, quant à lui, doit faire ses preuves, lors d'un match d'entraînement, afin de passer titulaire à part entière de l'équipe. Un nouveau duel s'engage entre lui et Rivaldo... Mais, cette fois, Tsubasa compte bien utiliser toutes ses techniques contre le grand joueur. Tout se déroule comme il le veut jusqu'au moment où, lors d'une action décisive l'amenant devant les buts, il se retrouve face à Rivaldo qui lui barre la route. Il doit donc réussir l'exploit et se surpasser

pour prendre l'avantage sur son ennemi. Alors que tout le monde pense que Tsubasa va faire une passe, il fonce tête bais-

regarder la feinte de Rivaldo, et il s'en ressert lors du duel. Mais alors que tous pensaient que Tsubasa allait réussir, Rivaldo tente une dernière action et le stoppe. Tsubasa s'arrête à nouveau face à Rivaldo. Les deux joueurs semblent alors très fatigués, mais Tsubasa, bien décidé à passer, se lance à nouveau dans l'action et fait un saut magistral qui surprend Rivaldo. Il ne lui reste plus qu'à tirer et à marquer. Rien de plus facile pour lui, et il réussit l'exploit avant de s'écrouler de fatigue sur le terrain. L'entraîneur, stupéfait, fait appeler les soigneurs et déclare Tsubasa membre actif du mythique Barça.



sée sur le joueur et utilise la technique de son ennemi contre lui. En effet, Tsubasa, lors du premier duel, en avait profité pour

Ainsi commence la saison pour Tsubasa et Hyuga en Europe, et ils sont bien décidés à mettre le feu !

Misaki Taro (Ben Becker)

Le beau gosse de la série évolue au Paris-Saint-Germain (PSG) en France. Il semble très à l'aise dans son poste de milieu de terrain. Pour l'instant, on se sait pas grand-chose de lui, puisque l'on découvre qu'il joue à Paris dans un journal que lit Tsubasa.

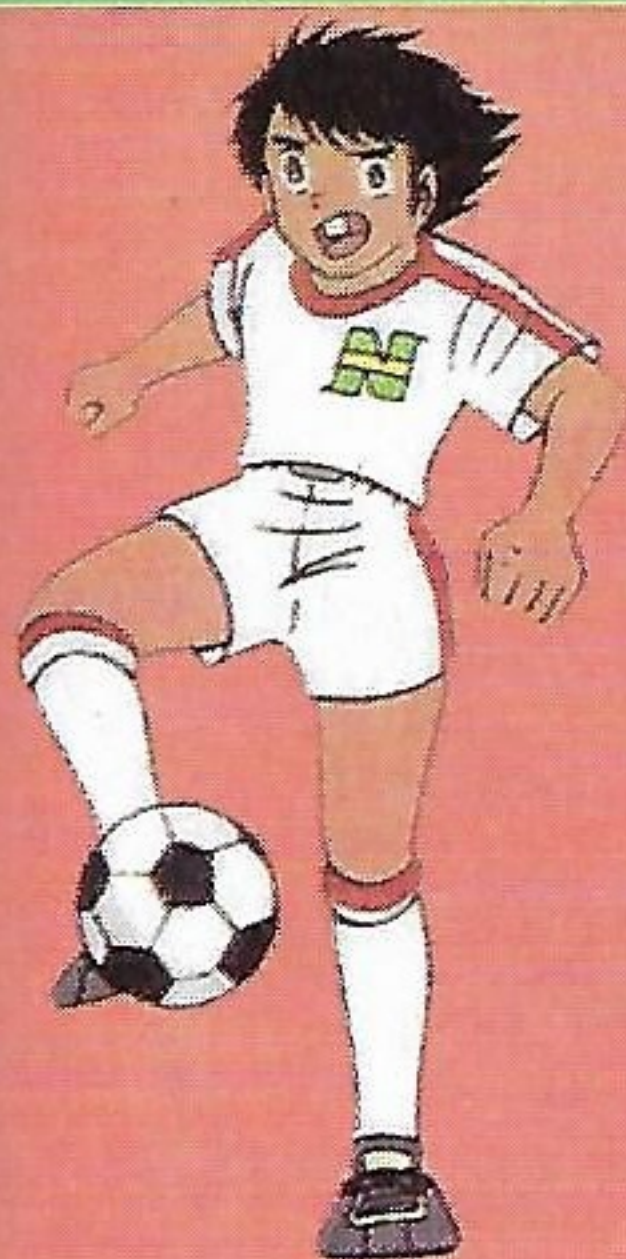
Hyuga Kojiro (Mark Landers)

Grand rival de Tsubasa depuis le début de la saga, il est tout naturel qu'il évolue au sein du célèbre club rival de celui de notre chouchou, la Juventus de Turin !



Genzo Wakabayashi (Tom)

Le plus grand gardien de foot d'Olive et Tom évolue désormais en Allemagne au Bayern de Munich avec Schneider, le grand joueur allemand que vous découvrirez en lisant Captain Tsubasa International aux éditions J'ai Lu dès ce mois-ci !



Harry Potter

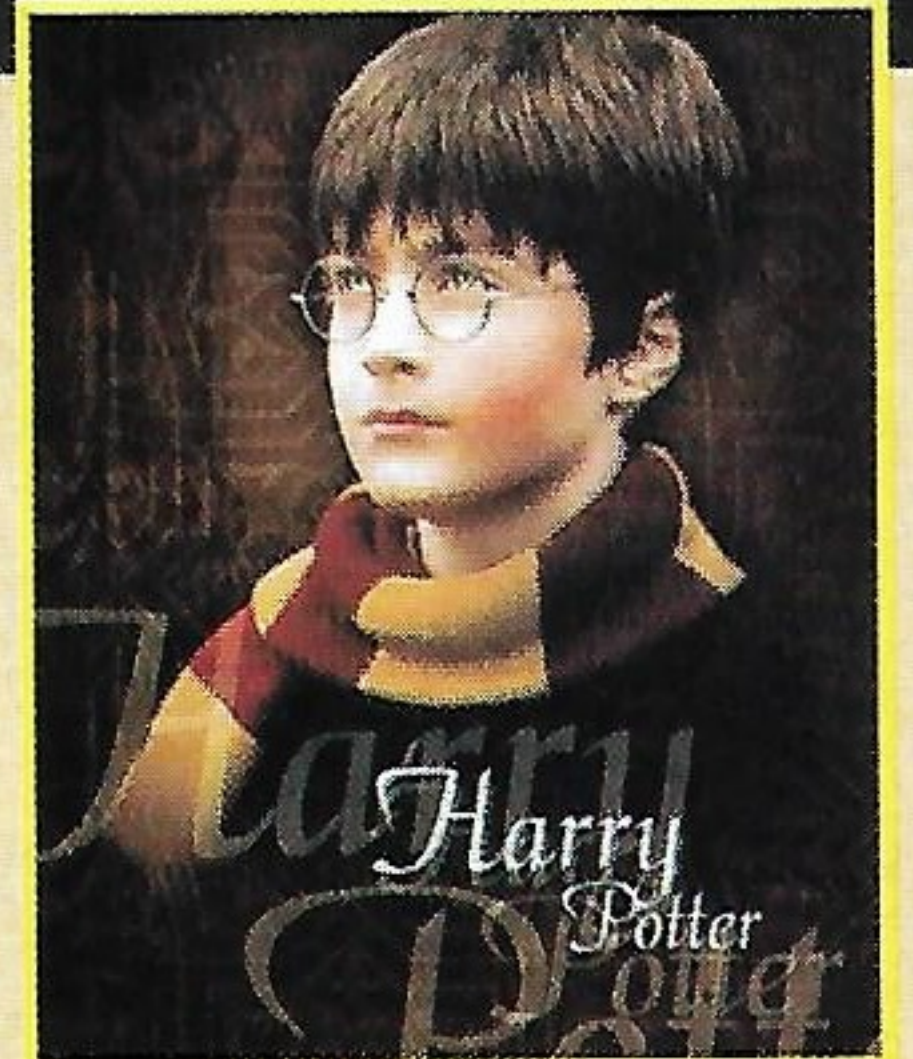
Le premier film

Vous avez sûrement déjà vu le premier film, alors pas la peine de vous le raconter à nouveau. En revanche, et juste pour rire, voici quelques incohérences de ce film.

- Après le passage de Harry dans le souterrain, toutes les clés volantes vont se planter dans la porte. En théorie, elles devraient déjà être plantées à l'arrivée de Harry, car Quirrell est passé avant lui.
- Il en est de même pour l'échiquier géant.

Étant donné que Quirrell est passé juste avant, l'échiquier devrait être en morceaux. Si vous vous rappelez le moment où le trio arrive sur l'échiquier, ils font une partie qui détruit les pièces une à une.

- Juste après le match de Quidditch, Hagrid discute avec Ron, Hermione et Harry, et il n'y a presque aucun bruit de fond. Pourtant, le match lui-même était très bruyant. Comment se fait-il que les gens se soient tus subitement ?



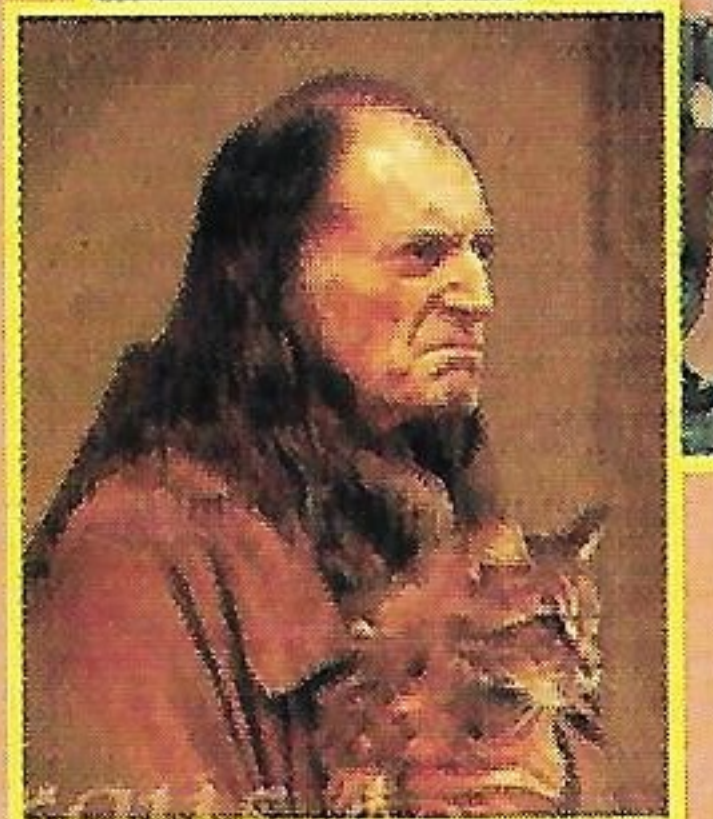
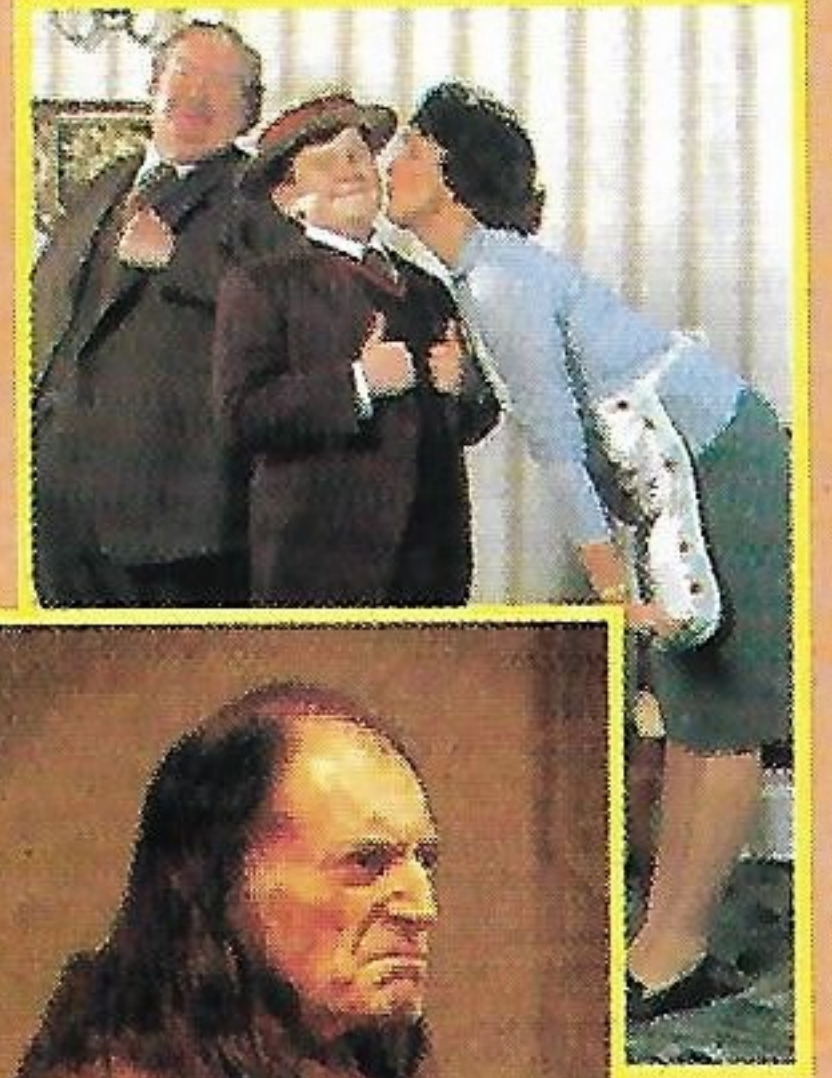
Les gentils de la maison Gryffondor

- Harry Potter (joué par Daniel Radcliffe), héros du film. Ses parents ont été tués quand il était petit. Il est élevé par la famille Dursley.
- Hermione Granger (jouée par Emma Watson), la meilleure dans toutes les matières. Elle est vive et énergique.
- Ron Weasley (joué par Rupert Grint), le meilleur ami de Harry. Il n'est pas très courageux et un peu maladroit.

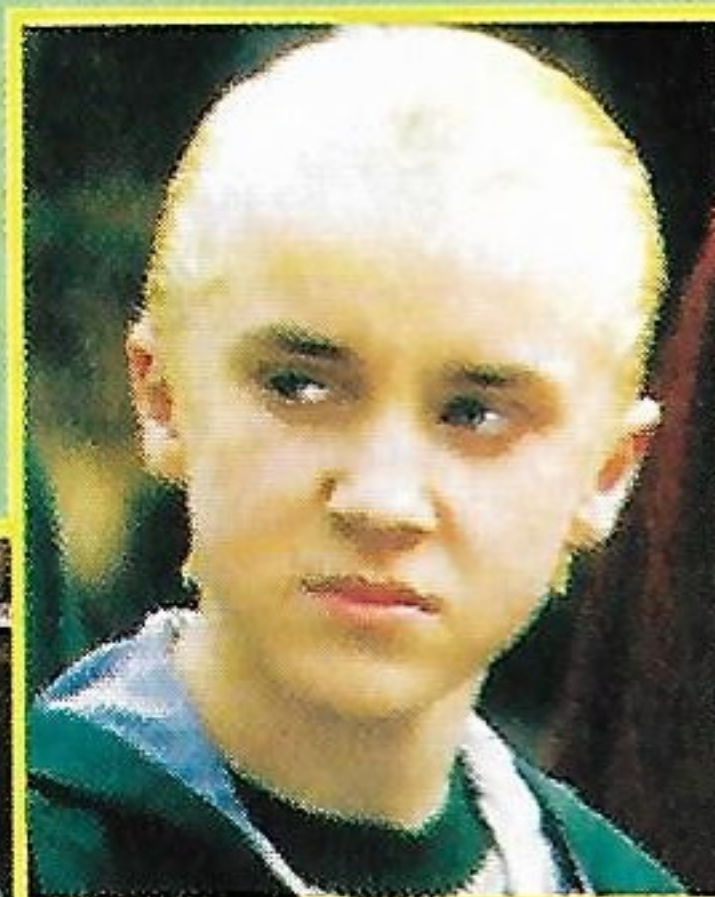


Les autres personnages

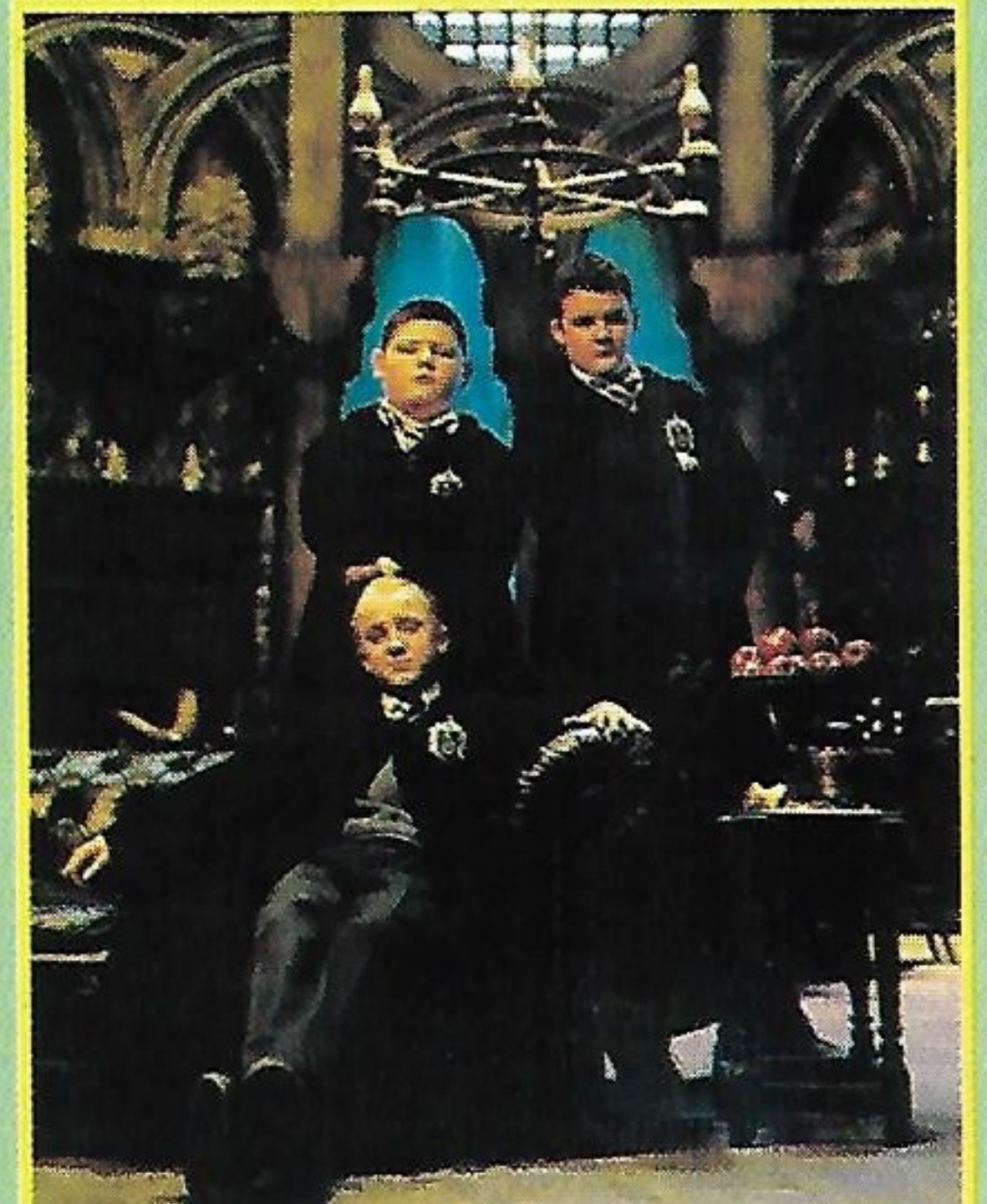
- Les Dursley, la famille adoptive d'Harry. Ils sont totalement allergiques à la magie.
- Albus Dumbledore, directeur de l'école de sorcellerie Poudlard.
- Rubeus Hagrid, le garde-chasse de Poudlard où il a été envoyé quand il avait 13 ans.
- Minerva McGonagall, professeur de métamorphoses. Elle paraît sévère, mais est très gentille.
- M. Rusard, le gardien de l'école. Il possède une chatte s'appelant Miss Teigne et que tous les élèves détestent.



Les méchants de la maison Serpentard

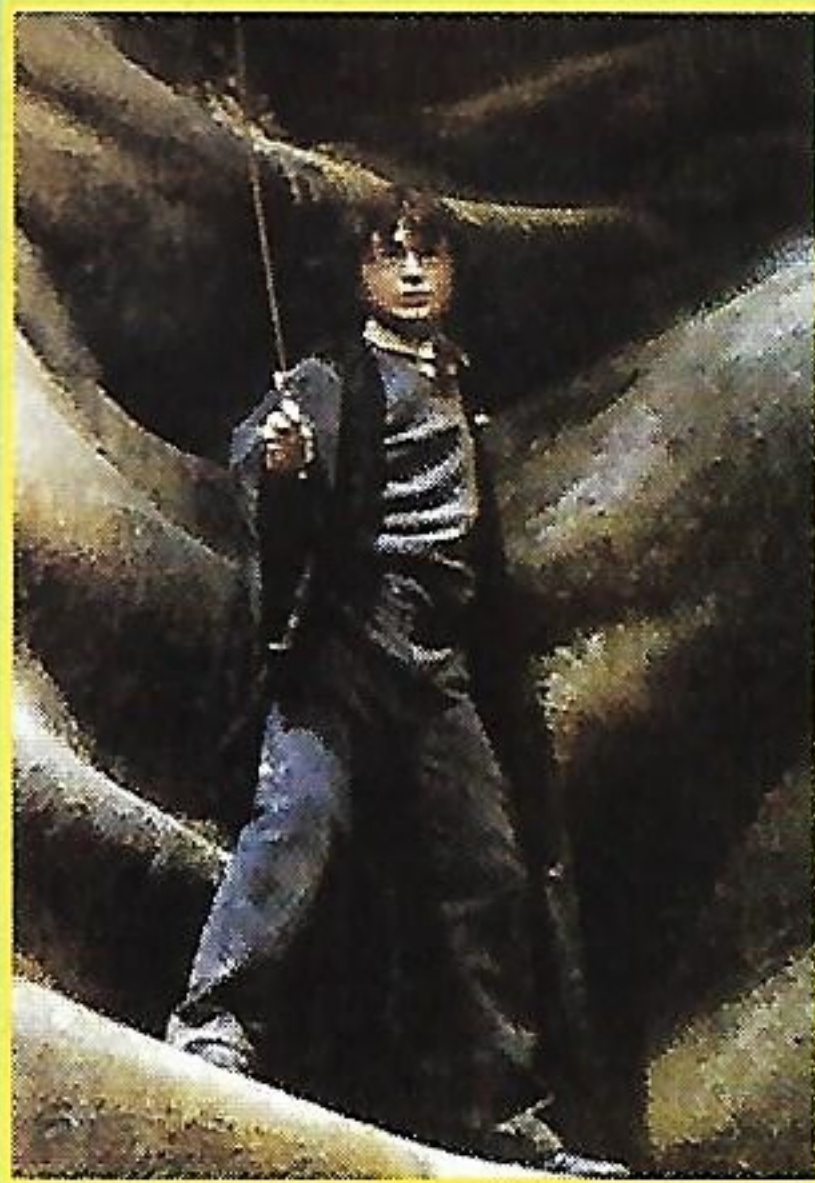


- Dans le salon de Serpentard
- Draco Malefoy
 - Crabbe
 - Goyle



Résumé du second volet

Juste à la fin du premier film, Harry revient chez sa famille adoptive pour y passer l'été. Les Dursley découvrent que Harry n'a pas le droit de faire de la magie pendant les vacances et ils l'enferment dans sa chambre, ne le laissant sortir que pour faire sa toilette. Ce sont les frères Weasley qui vont l'aider.



Une année s'est écoulée. Harry Potter revient en voiture volante à l'école des sorciers. Il découvre qu'une étrange malédiction s'est abattue sur les élèves. Certains d'entre eux se font régulièrement agresser. Un étrange monstre circule dans les couloirs ; il est caché dans un lieu mystérieux appelé "la chambre des secrets" et aménagé autrefois par Salazar. Harry va découvrir cette célèbre chambre des secrets créée lors d'une dispute entre Serpentard et Gryffondor, Pouffsouffle et Serdaigle

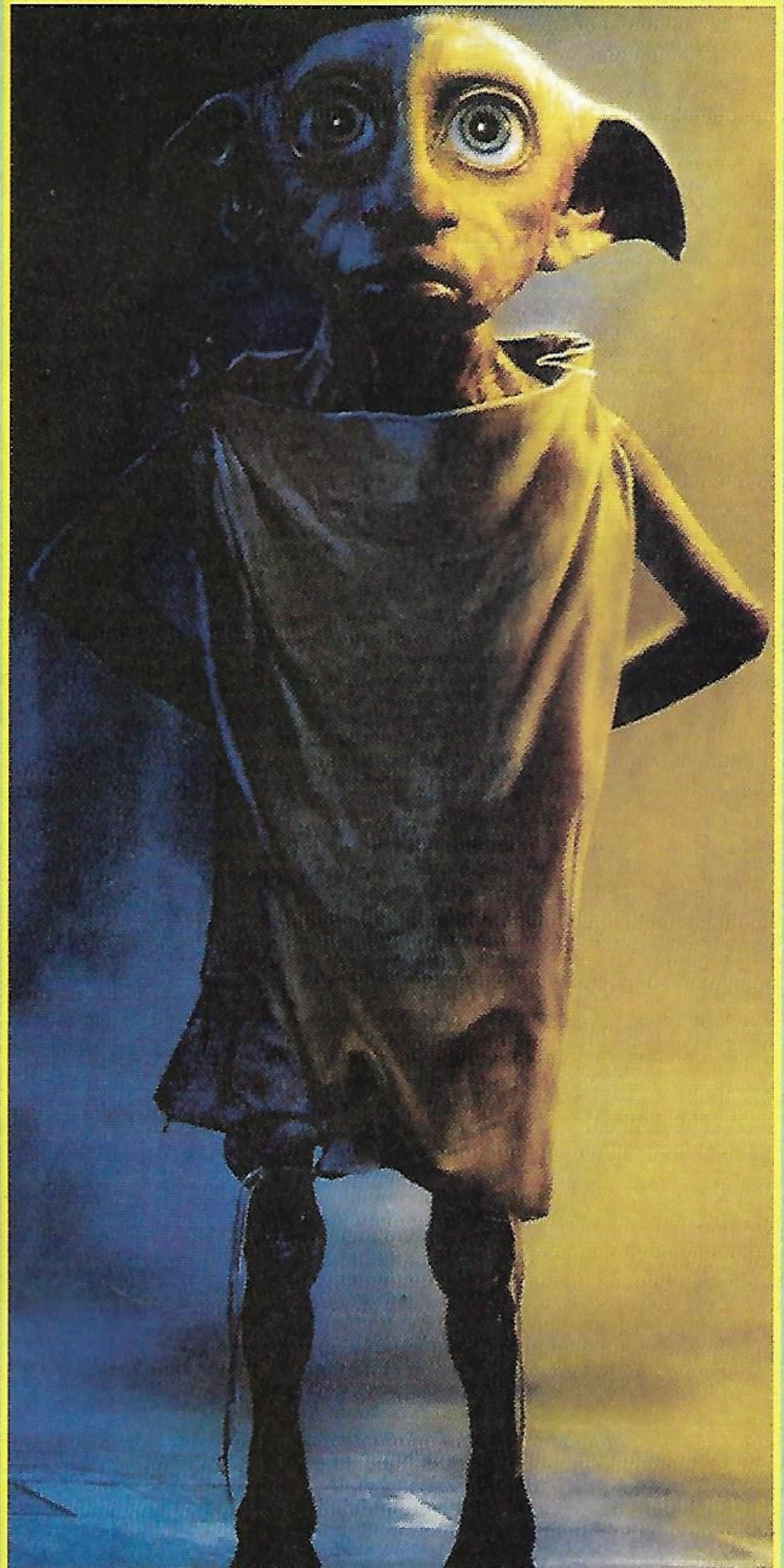


Les nouveaux personnages de Harry Potter 2

● Gilderoy Lockhart (joué par Kenneth Branagh), nouveau professeur de défense contre les Forces du Mal. Il est très prétentieux, et Harry et Ron ne l'aiment pas trop.



- Lucius Malefoy (joué par Jason Isaacs), le père du malfaisant Drago.
- Madame Pince (jouée par Sally Mortemore), la bibliothécaire.
- M. Weasley (joué par Mark Williams), le père de Ron.
- Madame Chourave (jouée par Miriam Margolyes), le professeur à la main verte,
- Dobby, un lutin étrange et espiègle qui viendra prévenir Harry du danger.



Le troisième film

Les studios Warner Bros ont confié la réalisation de "Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban" à Alfonso Cuarón ("La petite princesse"). Le tournage débutera au printemps 2003 ; la sortie est prévue durant l'été 2004. Si vous n'avez pas lu le livre ayant inspiré ce troisième volet, sachez qu'il raconte comment, peu avant la rentrée, Harry apprend que Sirius Black, un dangereux criminel, s'est échappé de la terrible prison des sorciers.

Le cinquième roman

Prévu initialement en mai 2002, la sortie du cinquième livre est repoussée à une date non définie. Il s'appellera "Harry Potter et l'ordre du Phénix". On découvrira enfin le secret des Dursley et pourquoi ils ont décidé d'élever Harry. Malheureusement, ils vont le mettre à la rue. Vous allez aussi découvrir la vérité sur Lily Potter, la mère de Harry. Nous apprendrons enfin la raison pour laquelle Voldemort a tué Lily et James Potter. Et Poudlard va affronter une autre école au Quidditch.

multimédia

Toutes les nouveautés

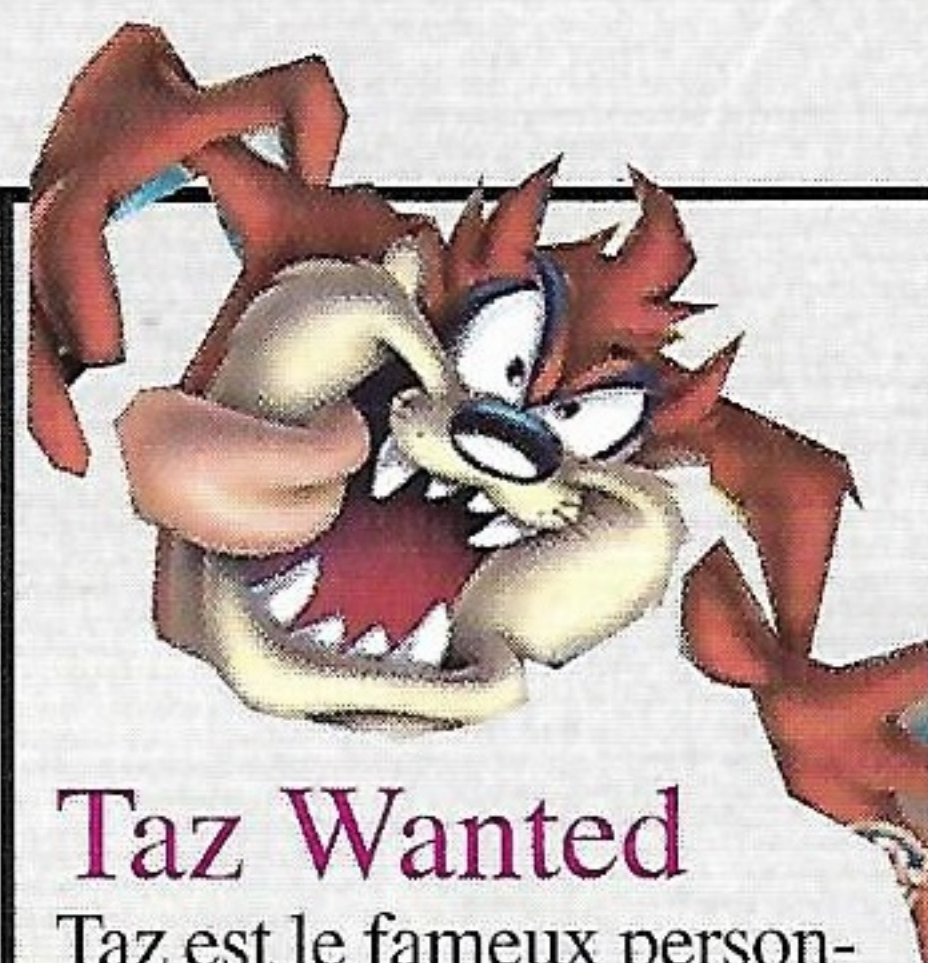
Le nouveau look de Rayman



Rayman 3

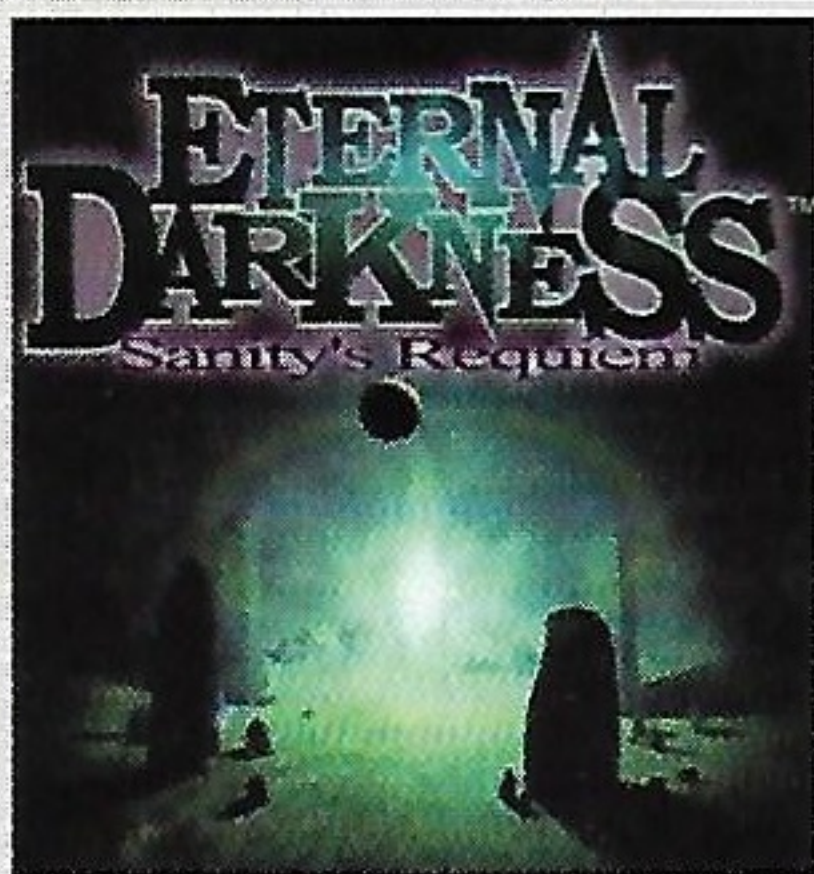
La star d'Ubi Soft revient, mais cette fois sur toutes les machines : PC, PS2, XBox, GameCube.

Comme pour les précédents volets, l'histoire tient sur un ticket de métro. Un méchant veut faire exploser la planète, et Rayman va l'arrêter. Le principe reste toujours le même : fait de différents niveaux et orienté jeu de plates-formes. Tout comme cela avait été le cas pour Sonic, le personnage de Rayman a été entièrement relooké. Les grandes nouveautés de ce volume 3 sont des petits cubes de couleur qui augmentent vos pouvoirs. Par exemple, vous aurez une chaîne dans la main pour sauter comme Tarzan. Rayman 3 est fait dans le même esprit que Jack & Dexter.



Taz Wanted

Taz est le fameux personnage de la Warner, celui qui mange tout et avance à une vitesse phénoménale. Taz arrive sur toutes les consoles à la fois : PC, PS2, GameCube, X-Box, Game Boy Advance. Il s'agit d'un jeu d'aventure plates-formes qui entraîne Taz à travers plein de niveaux. Chacun fait appel à vos réflexes, car des chasseurs vont tenter de vous tendre des pièges.



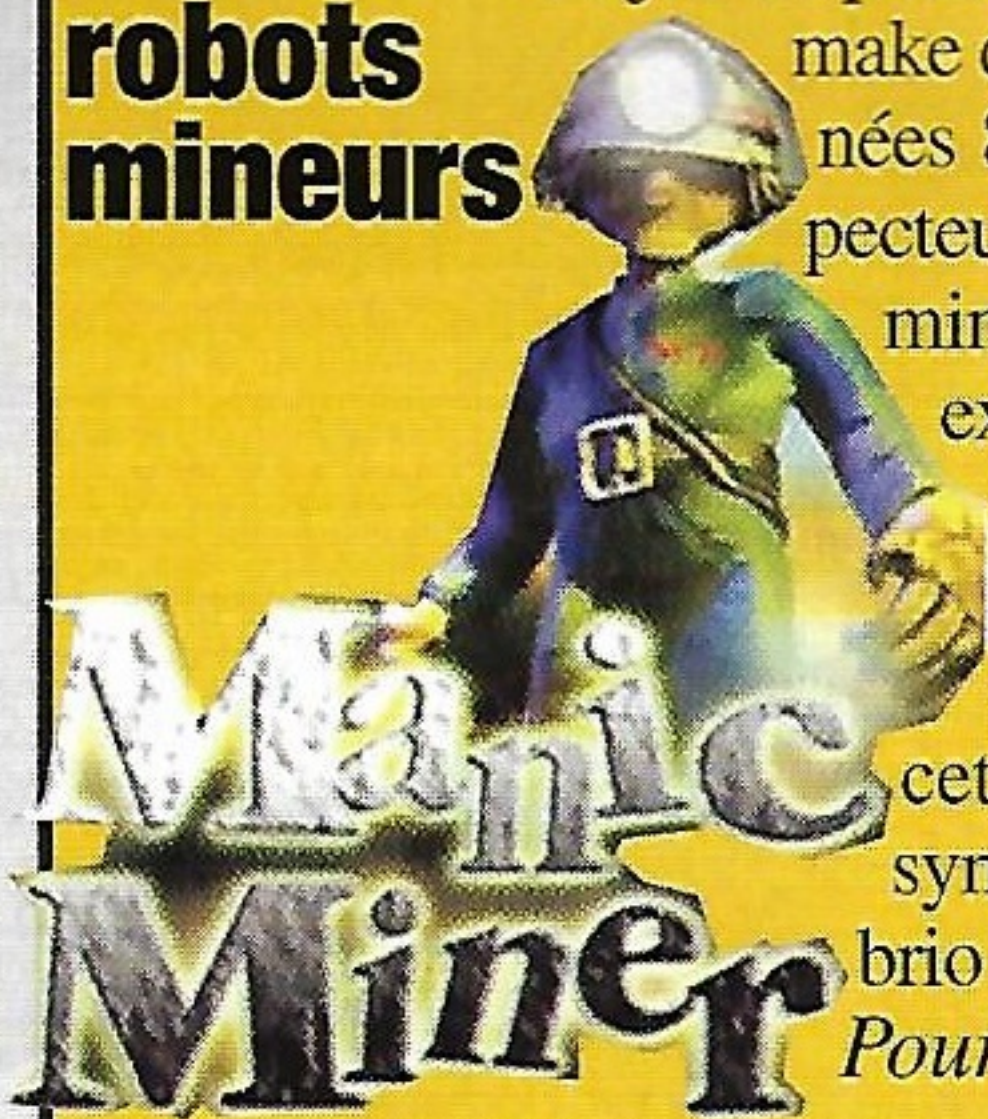
Eternal Darkness

Alex Roivas reçoit un message lui annonçant que son grand-père vient de mourir. Elle se rend chez lui pour comprendre ce qui s'est vraiment passé. Elle découvre un livre du nom de Eternal Darkness dont des chapitres sont manquants. Alex doit les retrouver à travers le manoir. Il y en a douze, et chacun correspond à un personnage différent. Chaque chapitre vous fera voyager à travers le temps. Un jeu en 3D qui vous fera enquêter dans une ambiance fantastique très X-Files.

Des robots mineurs

Manic Miner

Ce jeu de plates-formes est en fait un remake d'un très vieux jeu des années 80. Miner Willy, un prospecteur, découvre une vieille mine abandonnée, autrefois exploitée par une race très évoluée qui est partie en abandonnant des automates chargés d'exploiter cette mine. Un jeu très sympa qui a été adapté avec brio dans les années 80.



Pour Game Boy Advance

Dans une fourmilière

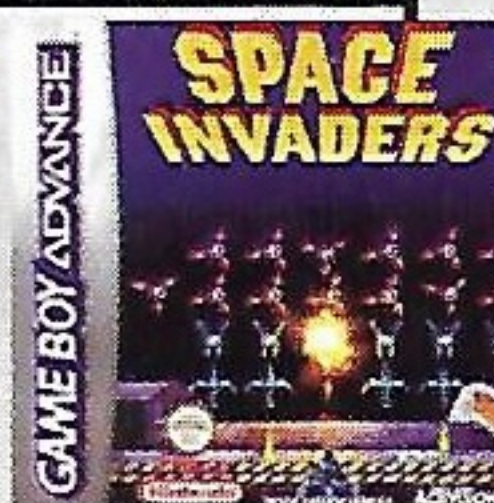
Fourmiz extreme racing

Bien que le film soit sorti il y a longtemps, ce jeu ne sort que maintenant. Il sera disponible sur GameCube, GameBoy Advance, PC, PS2, XBox. Les Fourmiz vivent sur terre dans une société identique à la nôtre. Le jeu est dans l'esprit Mario Kart. Vous pourrez jouer avec plusieurs personnages apparaissant dans le film. Mais au départ, seuls deux sont disponibles : Z et Bala. Vous devrez les tuer pour en débloquer d'autres. L'originalité de ce jeu vient du fait qu'il se passe dans une fourmilière.



Hyper facile

Space Invaders est, avec Pacman, l'un des premiers gros succès en jeu vidéo. Son mode d'utilisation est hyper simple. Vous avez un petit vaisseau placé en bas de l'écran, et vous vous déplacez de droite à gauche.



Pour fous de foot

Cette fois, Lego se penche sur le football. Il était temps, car les autres jeux de foot sont de plus en plus compliqués. Il y a de 4 à 6 joueurs, et le but est de mettre la balle dans le filet. Le jeu est simple : il y a un seul bouton pour shooter ou prendre la balle.
Pour Game Boy Advance

Pour bientôt en France

A l'approche de l'hiver, une foule de nouveaux jeux sortent au Japon. Bien qu'ils n'arriveront qu'au printemps chez nous, découvrez ce qui vous attend bientôt.

Le voleur de bananes

● Super Monkey Ball 2

Ce jeu de Sega est l'un des premiers sortis sur GameCube. Le Docteur Bad-Boon a volé toutes les bananes. Vous êtes le petit singe Aiai et vous devez l'arrêter. Ce jeu est un mélange entre Sonic et Super Mario. Dans cette seconde édition, il y aura 150 stages et 12 mini-jeux comme Mario Party. Certains jeux pourront être utilisés par huit joueurs à la fois.

Pour GameCube



Les dinosaures attaquent

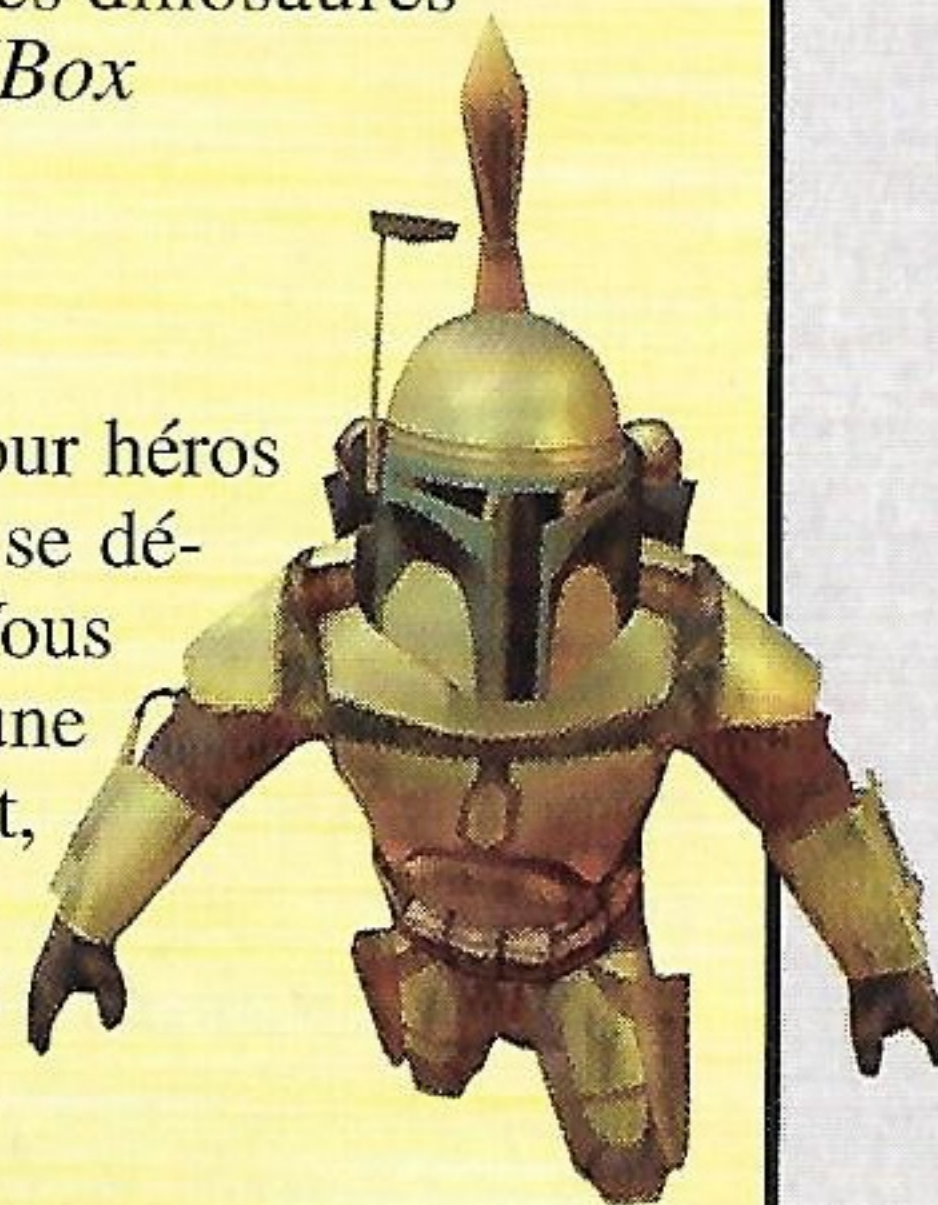
● Dino Crisis 3

Si vous ne connaissez pas ce jeu dont les deux premiers volets sont sortis sur PS1 et PS2, en voici l'histoire : une équipe de militaires utilise une sorte de machine à remonter le temps pour aller chez les dinosaures. La mission va finir par dérailler, et les dinos vont attaquer la base. Dino Crisis 3 se déroule dans une sorte de vaisseau capable de se transformer. Des dinosaures ayant subi des mutations se sont libérés... Pour Xbox

Créez l'armée des clones

● Star Wars : Bounty Hunter

En fait, ce nouveau jeu de la Guerre des Etoiles a pour héros le fameux chasseur de primes Jengo Fett. L'histoire se déroule quelques années avant Star Wars Episode 2. Vous serez engagé par le comte Dooku pour remplir toute une série de missions, allant de la protection à l'assassinat, sans savoir que ces missions vous amèneront à sélectionner le meilleur spécimen pour créer l'armée de clones dont on fait référence dans l'Episode 2. Pour PS2 et GameCube



A la mode...

● Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

En ce moment, c'est la grande mode Yu-Gi-Oh!, et beaucoup de jeux sortent sur toutes les machines. Dans un précédent numéro, nous vous avons présenté les sorties Game Boy. Cette fois, c'est sur la console PS1. Il s'agit d'un jeu de rôle qui se joue avec des cartes. Le principe reste toujours le même.

Les meilleurs sites @

Yu-Gi-Oh! forum

<http://www.yugi-forum.fr/st/>

Ce site est très intéressant car il vous permet de discuter avec d'autres fans de Yu-Gi-Oh! Il comporte différentes catégories dont le duel de monstres, le DA et le manga. Selon ce qui vous passionne, vous pourrez non seulement dialoguer avec ceux qui sont passionnés par Yugi, mais aussi découvrir leurs sites internet consacrés à ce héros. Vous aurez des explications, des adresses de boutiques... Si vous êtes joueur, vous pourrez également trouver des conseils ainsi que des modes de jeu. Dans la partie générale, vous aurez l'opportunité de poser des questions et de découvrir des sites conseillés par d'autres fans.



Sakura Sakura

http://site.voila.fr/Sakura_Sakura/

Ce site est partagé en plusieurs catégories : animation qui recueille les épisodes, les personnages, les diffusions, le merchandising, les actus. Ensuite, il y a le manga et vous y trouverez les couvertures, les chapitres, le résumé des extraits... Il y a aussi divers avis, que ce soit sur le manga ou l'animation. La partie suivante est consacrée au téléchargement vidéo, audio... Ce site est très complet, et si vous êtes fans vous y trouverez votre compte. A découvrir et à déguster sans modération.





POUR LA PREMIÈRE FOIS DE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO, NINTENDO N'AVAIT PAS FAIT APPEL À SON CÉLÈBRE HÉROS POUR LE LANCER DE SA NOUVELLE CONSOLE, LE GAMECUBE, LUIGI AYANT SUBTILISÉ LA PLACE DE SON FRÈRE DANS LUIGI MANSION. CETTE ENTORSE AU RÉGLEMENT PREND FIN AVEC L'ARRIVÉE POUR LA PREMIÈRE FOIS DE SUPER MARIO SUR UNE CONSOLE 128 BITS. LA PRESSION ÉTAIT FORTE POUR LES DÉVELOPPEURS DE NINTENDO : FAIRE MIEUX QUE MARIO 64 SORTI IL Y A DÉJÀ CINQ ANS... LA TÂCHE DE SHIGERU MIYAMOTO, LE PAPA DE MARIO, EST-ELLE RÉUSSIE ?

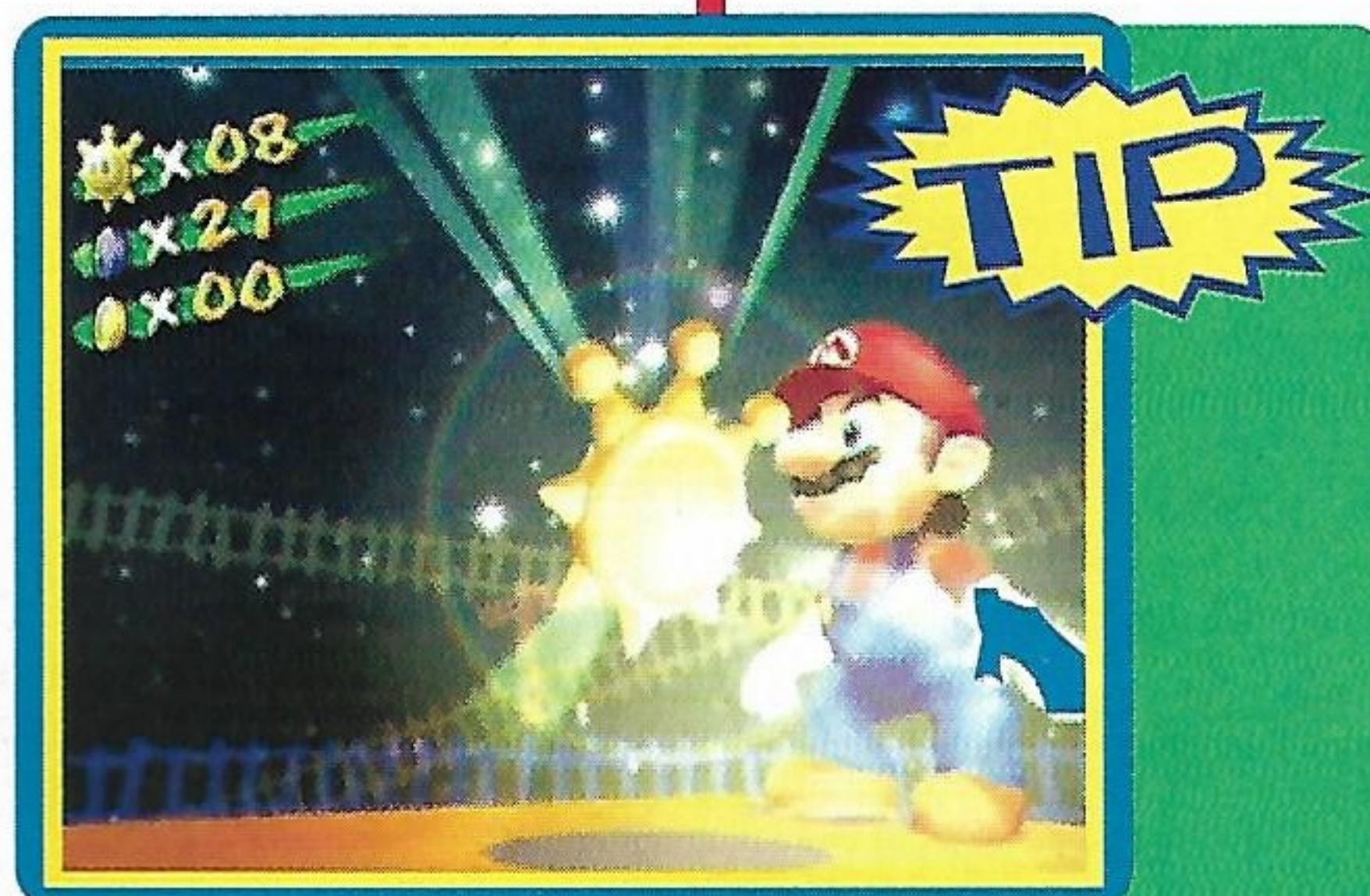


Uéritable touche-à-tout, Mario est sans conteste le héros de jeux vidéo qui s'est illustré dans le plus de disciplines : tennis, golf, kart, médecine et même peinture. Sa polyvalence n'a pas de limite, offrant des heures de jeu jouissives à ses fans et de nombreux titres à éviter à ses détracteurs. Pour ce nouvel épisode des aventures de Mario, Nintendo a décidé de soigner un peu son scénario, et même si c'est toujours Peach qu'il va falloir secourir, l'adversaire n'est plus le même. L'aventure se déroule sur la paradisiaque Dolphic Island où Mario est accusé, à tort, d'avoir sacqué la ville de Graffiti. Il est condamné par la justice à nettoyer complètement les habitations, et c'est donc muni d'un arrosoir portatif, logé sur son dos, que notre

héros va devoir payer sa dette à la société. Condamné pour un crime qu'il n'a pas commis, il va justement profiter de ces travaux forcés pour prouver son innocence ! Et c'est là, après une mini-enquête (les premiers niveaux), que Mario découvre qu'un double de lui sévit dans l'ombre et commet des délits. Mais alors que son mystérieux double va être arrêté par les autorités, il parvient à s'enfuir en enlevant la princesse Peach... Il va falloir à Mario secourir la belle, punir les méchants et nettoyer la ville. Voilà bien une mission pour Super Mario !

PRINCIPE DU JEU

Inutile de vous rappeler le principe de Super Mario, il reste inchangé sur le fond, mais Nintendo a trouvé l'innovation nécessaire au succès de ce nouvel opus : L'arrosoir



portatif ! Il possède deux utilisations de base : à tête simple, son jet permet de nettoyer toutes sortes de choses et d'étourdir les ennemis. Et le deuxième, lorsque la tête double, transforme notre attirail en jetpack qui permet de s'élever un peu en l'air et, surtout, de rester en suspension pendant quelques secondes. Au cours de l'aventure, vous pourrez mettre la main sur deux autres embouts, un réacteur et une hélice qui vous permettront d'évoluer différemment. A noter qu'on ne peut avoir qu'un seul accessoire à la fois (en plus du jet normal) et qu'il va donc falloir jouer de ruse. Enfin, petite note amusante, le temps est géré en temps plus ou moins réel avec le jour et la nuit, à la manière de Zelda 2 sur N64.

Ce mois-ci, on vous gâte avec des tips bien utiles pour accomplir votre mission.

- Tout d'abord, n'hésitez surtout pas à utiliser votre Karcher pour tirer sur les monstres, ils détestent tous ça !
- En nettoyant les différents personnages de l'aventure, vous gagnerez tout un tas d'objets nécessaires pour trouver les étoiles.
- Pensez à nettoyer les tags dans la ville, très souvent un cadeau vous est donné en récompense.
- La meilleure arme est souvent celle de l'ennemi. Par exemple, il suffit de ramasser les bombes et de les jeter sur l'adversaire avant qu'elles vous explosent !

→ LES MONSTRES



Chaque Super Mario du passé nous apportait une série de nouvelles bestioles inédites. Mario Sunshine ne déroge pas à la règle..

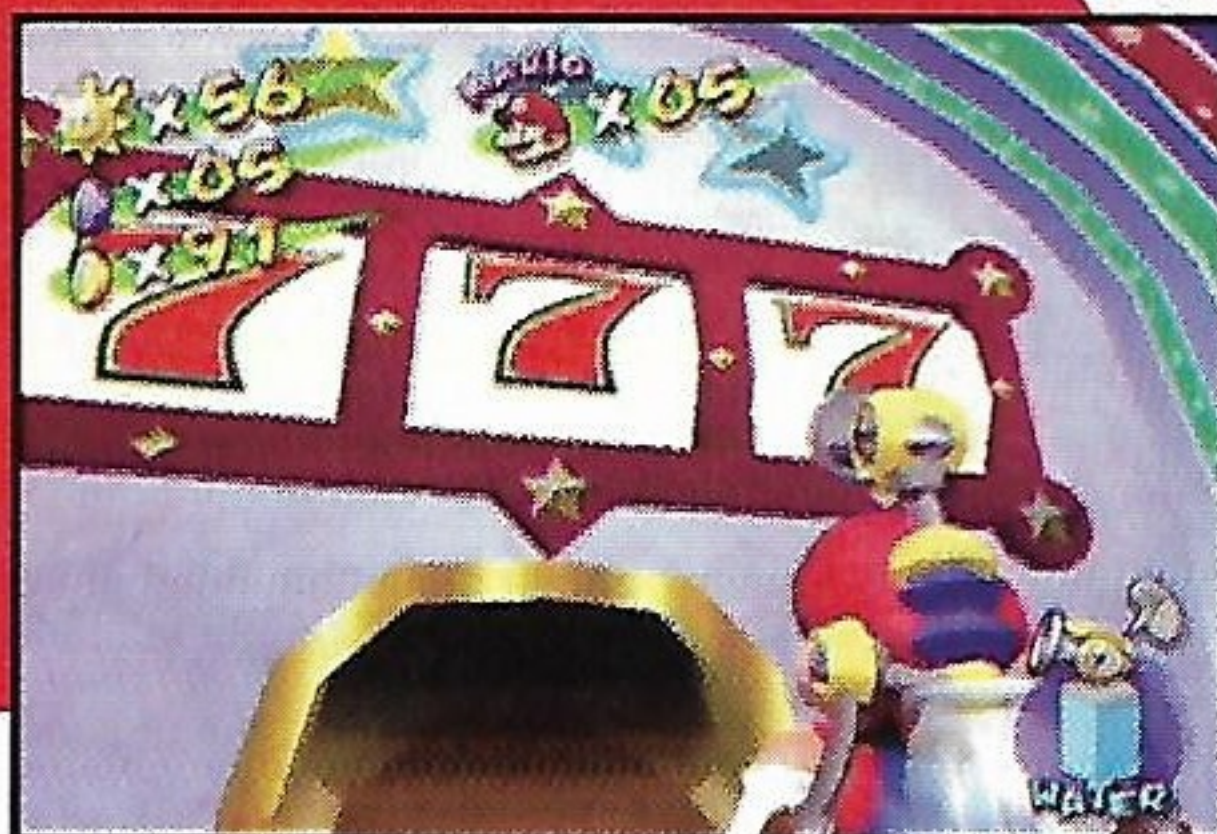
→ LE PACK



Le pack situé dans le dos de Mario vous permettra, tout au long de l'aventures, d'agir sur l'environnement. Jugez-en par vous-même !

→ LES BONUS

Comme d'hab', les programmeurs ont pensé à intégrer des mini-jeux bonus pour pimenter l'aventure. Si vous les réussissez, vous gagnerez peut-être une des célèbres étoiles du jeu.



→ LEUR AVIS

Raphaël

Vous attendiez le Messie pour vous acheter le Cube, eh bien, le voilà ! Pas la peine de réfléchir, c'est le jeu qu'il faut à tous les possesseurs de la GameCube. Qui a dit que rien n'était parfait ? Hein, qui ?

Pascal

J'ai joué à tous les Mario de toutes les consoles Nintendo. Eh bien, Mario Sunshine en reprend l'essentiel et tire pleinement parti des capacités du Cube. Amis du pad, ruez-vous dans votre magasin et faites le plein d'énergie !

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Plates-formes

Participant : 1 joueur

Difficulté : Tout public

Sauvegarde : Memory Card

Machine : GameCube

Le choix D.MANGAS



Notre monstre préféré à D.Mangas est très connu des fans de Mario. Il s'agit de la plante vénéneuse qui semble dormir mais qui se réveille lorsque l'on passe trop près d'elle ! Elle existe depuis le premier épisode sorti il y a plus de dix ans ! Mais cette fois, elle est en 3D. Alors, attention, les petits plombiers en herbe !

→ LES PLATES-FORMES

Comment ne pas parler des niveaux variés et des nombreuses difficultés rencontrées par Mario, avec ses célèbres plates-formes toutes plus difficiles les unes que les autres.



D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 20/20

Shigeru Miyamoto a créé la jouabilité parfaite.

● **Durée de vie** → 19/20

Des centaines d'heures de jeu pour trouver tous les items cachés.

● **Animation** → 19/20

La GameCube montre que ses capacités n'ont rien à envier à la concurrence !

● **Graphisme** → 20/20

La magie Nintendo frappe encore, tout y est féérique et de toute beauté.

● **Intérêt** → 20/20

Mario Sunshine est le jeu le plus abouti de la saga Mario. La perle rare attendue par tous les joueurs du monde. Courez l'acheter !

ADAPTATION DE LA BORNE D'ARCADE, TEKKEN 4 MARQUE L'ARRIVÉE D'UN NOUVEAU TEKKEN À PART ENTIÈRE SUR PLAYSTATION 2. EN EFFET, LES JOUEURS AVAIENT ÉTÉ DÉÇUS PAR LE MITIGÉ TEKKEN TAG TOURNAMENT. ALORS, CE TEKKEN 4 SAURA-T-IL LES RECONQUÉRIR ?



Fiche technique

Éditeur : Namco
Genre : Combat
Participants : 1-2 joueurs
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PS2

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

À la fin de Tekken 3, Heihachi échoue dans la capture d'Ogre (ou True Ogre sous sa vraie apparence). Grâce aux échantillons de sang et de peau récoltés après le combat, Heihachi utilise sa fortune pour conduire des expériences génétiques dans le but de créer une nouvelle forme de vie. Mais il lui manque un gène, que son patrimoine génétique ne contient pas : le Devil Gene. Seuls ses descendants l'ont en leur possession. Heihachi met donc en jeu tout son empire, le Mishima Zaibatsu, comme lot du King of Iron Fist

Tournament 4 afin de les attirer. C'est l'occasion que choisissent de nombreux combattants pour venir s'affronter, mais surtout Jin et Kazuya pour faire leur retour.



→ LE JEU

Pas moins de 21 personnages se partagent la vedette. Comme chaque fois, de nouveaux arrivants viennent compléter un panel des anciens héros des opus précédents. Chacun dispose de son propre style de combat et la plupart offrent un gameplay différent. Concernant l'aspect des persos, Namco s'en est donné à cœur joie et tous ont été "redesignés" et vieillis. Paul, par exemple, relâche parfois ses cheveux, tandis que Law, un des plus anciens de la série lui aussi, s'est laissé pousser la moustache. Des détails sympas collant complètement à l'histoire qui tient compte du temps qui passe.



→ LES NOUVEAUX PERSONNAGES



En plus des anciens combattants, Namco a intégré une flopée de nouveaux guerriers dont Violet Craig Marduk Christie Monteiro, Combot et Steve Fox.



→ L'ENVIRONNEMENT

Comme à l'accoutumée, Namco propose avec Tekken 4 des décors somptueux et très variés.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Du Tekken bien nerveux, le pad est bien utilisé
- **Durée de vie** → 17/20
Comme tous les Tekken, à deux des heures. Seul, quelques heures suffiront
- **Animation** → 19/20
Fluide, rapide, nerveuse... Une merveille !
- **Graphisme** → 18/20
Tekken 4 égale aisément Virtua Fighter 4 de Sega.
- **Intérêt** → 18/20
Namco a réussi pour la première fois, dans l'histoire du jeu vidéo, à faire une adaptation plus aboutie que la borne d'arcade.

→ LEUR AVIS

Raphaël

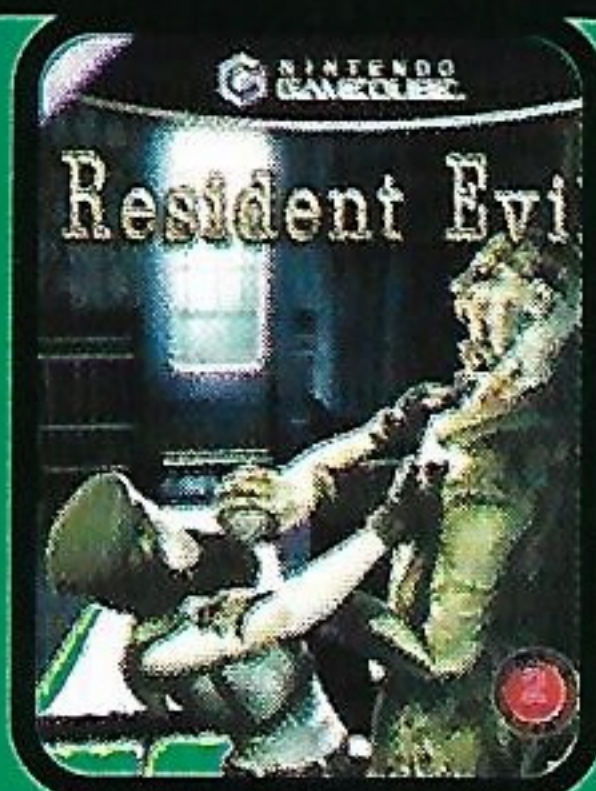
J'avais très peur en ayant vu la borne d'arcade et surtout après la déception du précédent volet Tekken Tag. Mais je reviens sur mon avis, ce Tekken 4 a bel et bien la ferveur des volets initiaux.

Pascal

Je l'attendais depuis longtemps. Eh bien, Namco n'a pas apporté beaucoup d'innovations. Heureusement que le plaisir à plusieurs est intact. Il reste un très bon jeu de baston efficace. On peut tout y faire.

MANGAS Jeux vidéo

L'ÉVÉNEMENT A ENFIN LIEU : L'ARRIVÉE DE LA SAGA RESIDENT EVIL SUR LA MACHINE NINTENDO. ET QUEL ÉVÉNEMENT ! CAPCOM A POUR L'OCCASION REVISITÉ SON CLASSIQUE EN LE RÉACTUALISANT TOTALEMENT. BIEN PLUS QU'UN SIMPLE LIFTING, CAPCOM A TOTALEMENT REPENSÉ LE JEU, LES ÉNIGMES EN Y AJOUTANT PLEIN DE DÉTAILS NOUVEAUX. NOUVELLES SOIRÉES D'ANGOISSE EN PERSPECTIVE...



Fiche technique

Éditeur : Capcom
Genre : Survival Horror
Participant : 1 joueur
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Memory Card
Machine : GameCube

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

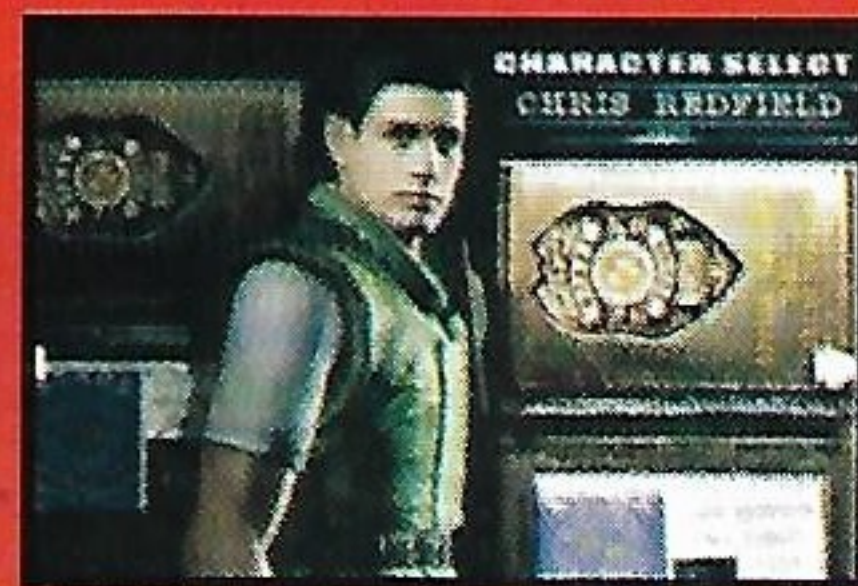


Nul besoin de vous resservir le scénario, déjà bien connu par les joueurs que vous êtes. Après une présentation en images de synthèse incroyable, qui remplace le court métrage de la Psone, vous pénétrez

dans le manoir. Sachez seulement que même si les lieux vous sont familiers, les développeurs les ont tellement retravaillés qu'il vous arrivera certainement d'être surpris de les redécouvrir.

→ LE JEU

La première chose qui choque, ce sont le décor photo-réaliste et l'ambiance sombre qui se dégage de votre téléviseur. Le principe général est le même : vous choisissez entre Jill (facile) et Chris (difficile) et vous commencez le jeu démuné d'objets. A charge pour vous d'en trouver et de les utiliser avec parcimonie. Vous évoluez donc dans le manoir aux expériences interdites sous un œil nouveau, à tel point que parfois vous découvrirez de nouvelles énigmes et de nouveaux décors. Par exemple, le jardin est un lieu obscur, scène très importante de l'aventure.



→ LES CINEMATIQUES



Pour la version GameCube, Capcom a totalement changé la présentation d'ouverture du jeu. Cette fois en image de synthèse, vous découvrirez l'atterrissage forcé de l'équipe des STARS dans la forêt et leur poursuite avec les loups-garous.



→ LES DECORS

La première surprise vient des décors, somptueux, photo-réaliste. On se croirait vraiment dans un film. Du jamais vu !

→ LEUR AVIS

Raphaël

J'avais un peu décroché depuis Resident Evil 2, et là, je l'avoue, j'ai passé des nuits blanches accroché au pad. Je vous conseille très vivement de vous procurer cette version.

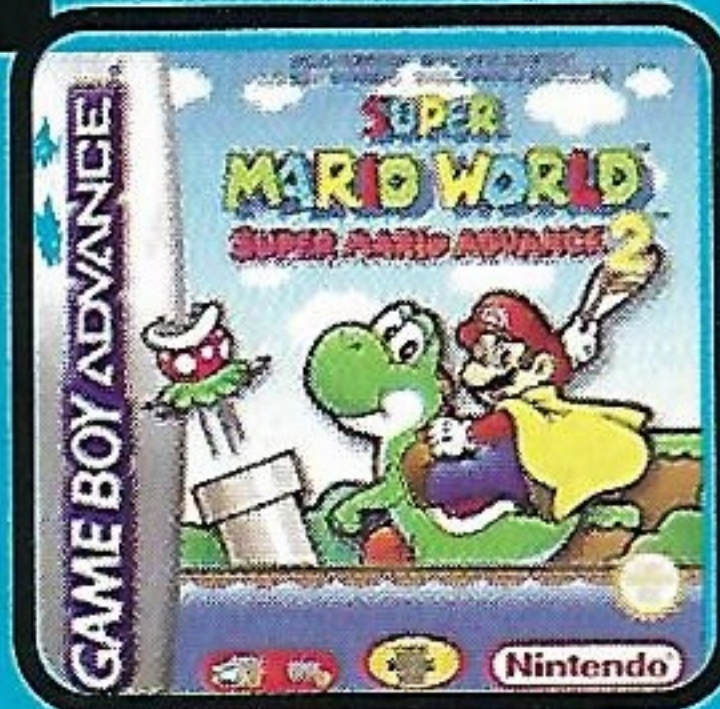
Pascal

Grand fan de la saga, j'ai fait toutes les versions sur toutes les consoles. Avec Rebirth, on est passé à une nouvelle ère qui, à coup sûr, nous promet des aventures de plus en plus passionnantes.

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Aucun changement, vous ne serez pas dépaycé.
- **Durée de vie** → 19/20
Longue et difficile, cette version vous promet beaucoup de nuits blanches.
- **Animation** → 19/20
Efficace, et à la hauteur des graphismes.
- **Graphisme** → 20/20
On a atteint la perfection !
- **Intérêt** → 19/20
Que vous ayez déjà fait l'aventure ou non, si vous êtes un tant soit peu fan de Resident Evil, vous devez redécouvrir le mythe.

MARIO EST À L'HONNEUR EN CE MOMENT ! EN EFFET, APRÈS MARIO SUNSHINE SUR GAMECUBE, C'EST AU TOUR DE SUPER MARIO ADVANCE DE POINTER LE BOUT DE SA MOUSTACHE ! ADAPTATION DU MEILLEUR VOILET DES AVENTURES DU PLOMBIER, ISSUE DE LA SUPER NINTENDO, CETTE VERSION EST EN TOUT POINT IDENTIQUE À CELLE D'ORIGINE.



fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Plates-formes
Participant : 1 joueur
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Oui
Machine : Game Boy Advance

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Mario a une fois de plus fort à faire pour sauver Peach des griffes de Koopa qui l'a encore enlevée... Pour l'aider dans sa tâche, Shigeru Miyamoto, son créateur, nous propose d'utiliser le célèbre Yoshi ou la cape de Mario pour voler... Une multitude de pièges à éviter, des plates-formes difficiles à atteindre, des ennemis variés et nombreux et plein

d'étoiles à récupérer pour finir le jeu en entier et débloquer des niveaux cachés... Le plaisir à l'état pur en fait !



→ LES CLES

Dans cet opus, on retrouve les portes fermées à clé. Mario doit trouver la clé et ouvrir la porte menant à des passages secrets.



→ YOSHI

Mario retrouve ici Yoshi, son fidèle compagnon que nous retrouverons à Noël dans Super Mario Advance 3 : Yoshi Island.



→ LE JEU

La principale innovation de cette version vient du fait que le jeu se déroule sur une carte géante où vous pouvez choisir entre plusieurs niveaux pour avancer. En passant les niveaux, et en récupérant les étoiles dissimulées dans ces niveaux, vous débloquentes des accès vous permettant de trouver des passages secrets. Il y a même une série de niveaux cachés... Yoshi est là pour vous permettre d'évoluer dans les niveaux, et on y retrouve les éternels boss de fin de niveau.



→ LEUR AVIS

Raphaël

Enfin, je peux rejouer dans le métro au jeu auquel j'ai le plus accroché à l'époque de la Super Nintendo. Le plaisir est intact, on s'amuse beaucoup à trouver les secrets du jeu.

Pascal

Je commençais à en avoir marre des sorties de jeux venant de la Super Nintendo, mais ce Mario m'a fait changer d'avis ! Un des meilleurs jeux de tous les temps, à posséder d'urgence !

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Identique à la version Super Nintendo, un régal !
- **Durée de vie** → 20/20
Indéniablement le point fort du jeu ! Des heures et des heures !
- **Animation** → 16/20
Simple, mais efficace pour de la 2D.
- **Graphisme** → 16/20
Dépouillé, mais au moins on ne se tue pas les yeux !
- **Intérêt** → 19/20
La meilleure version de Mario toutes consoles confondues. On en a rêvé sur GBA, et Nintendo l'a fait !

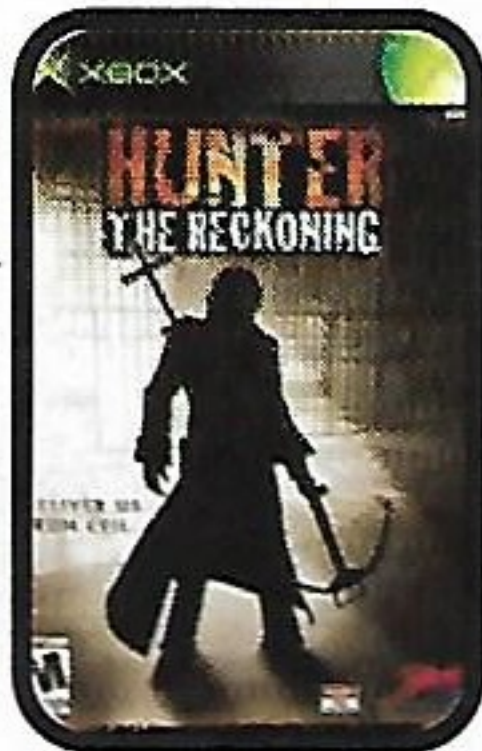
Hunter the Reckoning

D. MANGAS Jeux vidéo

LA PUISSANTE XBOX, DOTÉE D'UNE TOUTE JEUNE LUDOTHÈQUE, NE DISPOSE PAS ENCORE DE GRANDS TITRES DANS CE DOMAINE ET HUNTER THE RECKONING D'INTERPLAY ARRIVE À POINT NOMMÉ ! L'HISTOIRE EST SIMPLE : LORS D'UNE EXÉCUTION SUR LA CHAISE ÉLECTRIQUE, UN ÉVÉNEMENT PARANORMAL SE PRODUIT ET RÉVEILLE LES MORTS DE LA VILLE QUI SE METTENT ALORS À SURGIR DE PARTOUT...

Fiche technique

Éditeur : Interplay
Genre : Action
Participants : 1-4 joueurs
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Oui
Machine : Xbox



Vous l'aurez compris, ici tout est prétexte à la castagne ! Vous avez le choix entre quatre héros qui sont jeunes, forts, pas contents et qui vont nettoyer la ville de toute la racaille qui y prolifère. Du justicier au défenseur, en passant par le juge et la martyre. Ces combattants ont tous un look réussi et bien particulier ; leurs aptitudes varient selon leur corpulence. L'aventure débute, et vous avez deux armes dont l'une servira au corps à corps (sabre, hache...) et l'autre à tenir les monstres à distance (fusil, magnum, etc.). Votre arsenal sera évolutif. Les plus sadiques d'entre vous apprécieront le démembrement progressif des ennemis. Toute cette panoplie ne sera pas de trop, car les ennemis ont pour meilleur allié le surnombre. On trouvera plus tard des araignées géantes, des vampires et autres ignominies qui voudront votre peau. Vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer seul ou à quatre.



→ AVIS

Raphaël

Ça commençait à manquer, une bonne dose d'hémoglobine à savourer entre amis autour d'une console. La Xbox accueille le digne successeur de Street Of Rage et Final Fight, et, en plus, le tout est graphiquement incroyable !

→ Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Seul, ça va être dur. Avec 2 ou 3 amis, ça ira mieux !
- **Animation** → 19/20
Même avec 20 zombies, la Xbox ne tremble pas !
- **Graphisme** → 20/20
Superbe et détaillé, une merveille pour les yeux.
- **Intérêt** → 19/20
Incontournable à 3 ou 4 joueurs ! C'est toujours un plaisir de casser du zombie, du vampire et du monstre. Prenez-vous pour Angel ou Buffy et défoncez la racaille des bas-fonds !

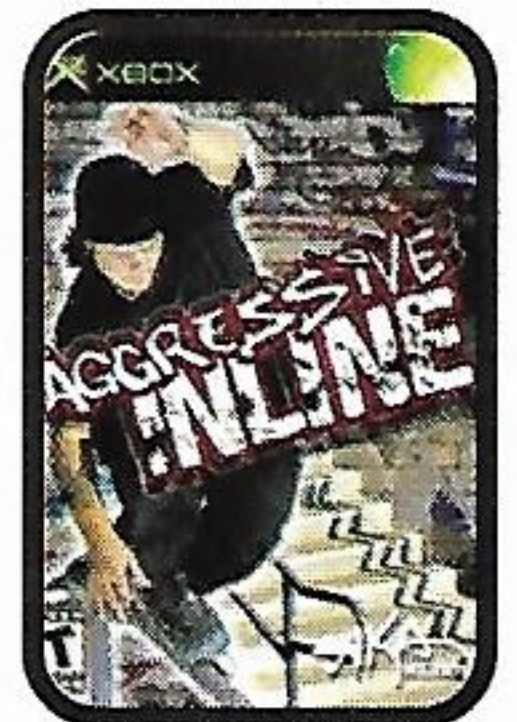
Aggressive inline

D. MANGAS Jeux vidéo

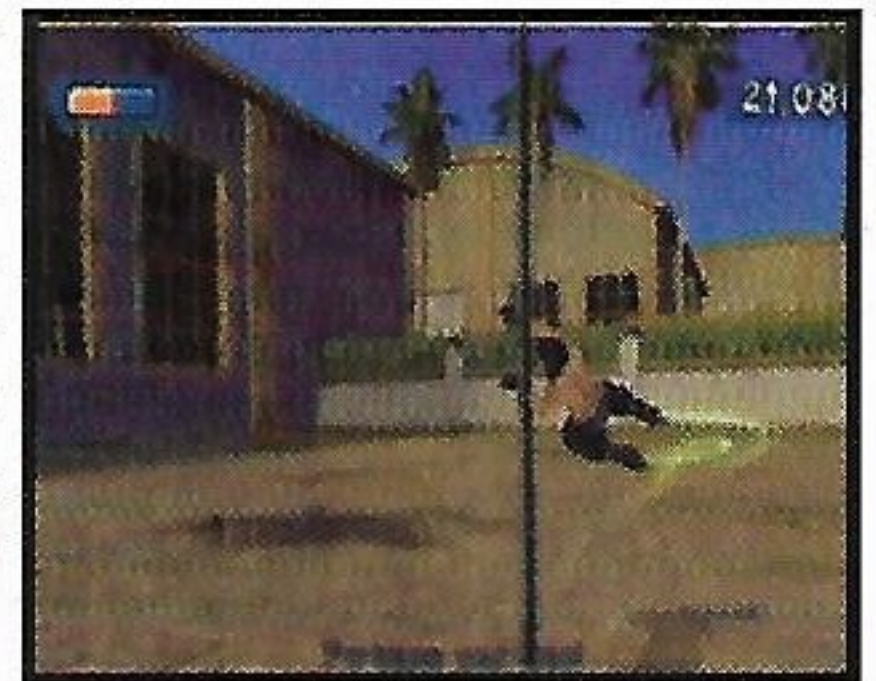
DÉCLINÉ DANS TOUS LES SPORTS, LE CONCEPT TONY HAWK N'AVAIT JAMAIS RÉELLEMENT EXPLOITÉ LE MILIEU DU ROLLERBLADE. ACCLAIM NOUS PROPOSE DE GOÛTER VIRTUELLEMENT AUX PLAISIRS DE LIBERTÉ DES BLADES. SUR LE MÊME THÈME QUE TONY HAWK, VOUS ARPENTÉZ DES ZONES TELLES QUE L'USINE DÉSAFFECTÉE, LA FÊTE FORAINE, LE QUARTIER GENRE BRONX... LA JAUGE DE TEMPS EST ORIGINALE PUISQUE VOUS PERDEZ DU TEMPS LORSQUE VOUS TOMBEZ ET VOUS EN GAGNEZ EN RÉUSSISSANT DES EXPLOITS. SUR ROUES ET NON PLUS SUR LES ROTULES.

Fiche technique

Éditeur : Acclaim
Genre : Sport
Participants : 1-4 joueurs
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Oui
Machines : Xbox et PS2



De nombreux objectifs une fois complétés agiront sur le paysage. Des statues s'effondrent, des boules de pierre géantes écrasent des véhicules, cassent des murs, des chaudières partent en furie pour détruire une usine... Des points selon la difficulté (de 1 à 3) vous seront accordés en cas de succès, et même si une petite dizaine vous est fournie d'emblée, il vous faudra partir à la quête des autres pour un total de 30 à 60 défis par niveau (certains sont cachés). Il ne faut pas oublier de multiplier cela par le nombre d'environnements (7). Ces environnements sont au moins 3 fois plus grands que ceux des jeux concurrents. Dernier point : sur certains niveaux, remaniés pour l'occasion, vous pourrez jouer jusqu'à 4 en écran splitté.



→ Notes

- **Maniabilité** → 17/20
Plus facile que pour Tony Hawk 3.
- **Durée de vie** → 19/20
Vous n'en verrez pas la fin de sitôt !
- **Animation** → 18/20
Que ce soit sur Box ou PS2, rien à redire, ça roule !
- **Graphisme** → 16/20
Sympa, mais trop classique.
- **Intérêt** → 17/20
Sans être la perfection, vous passerez du bon temps sur vos blades.

→ AVIS

Raphaël

En attendant Tony Hawk 4, Aggressive Inline est un bon compromis. Il est assez original, fun, long et multi-joueurs... Que demander de plus ?

DRAGON BALL Z

L'ENT

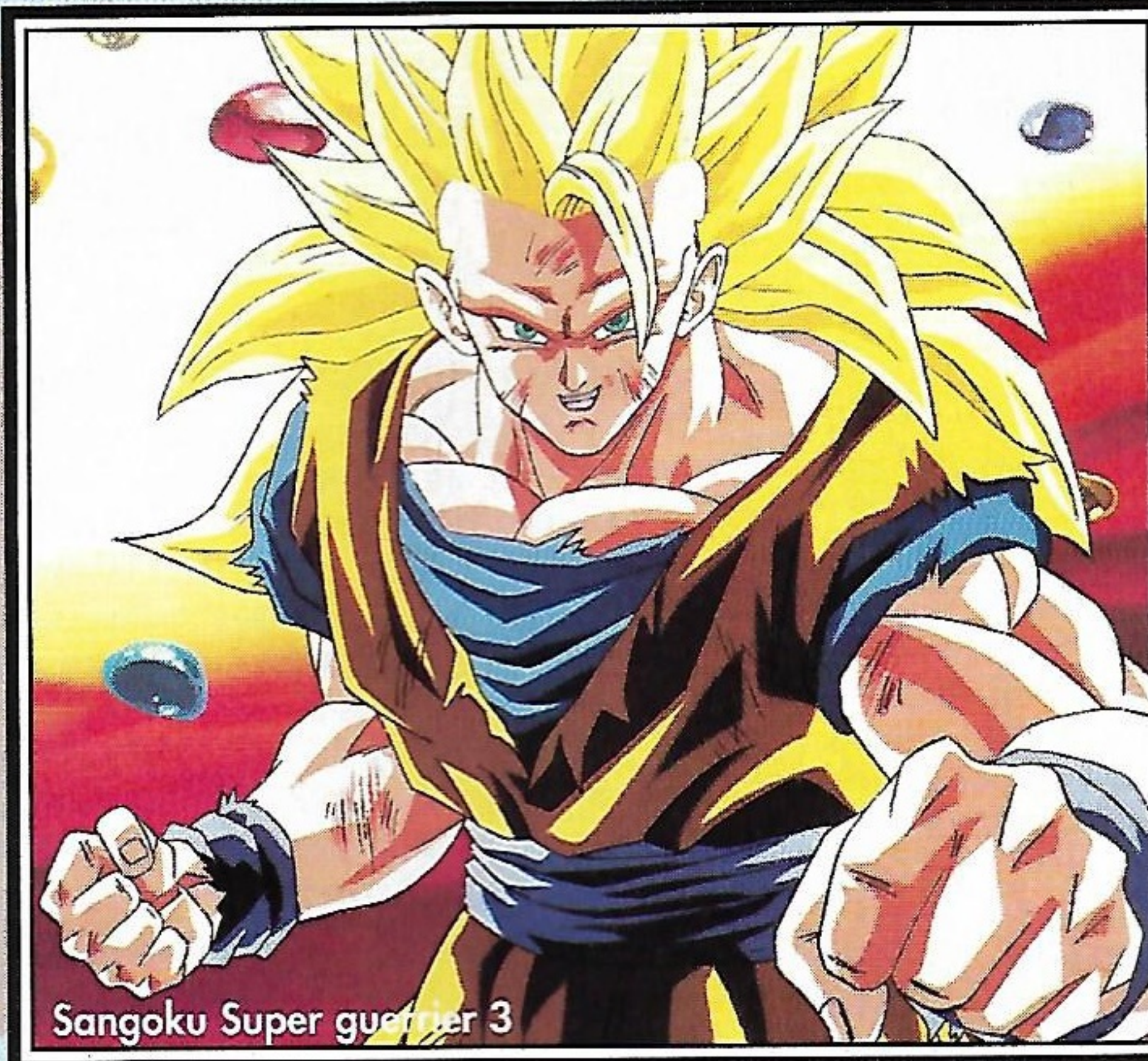
Ses alliés, ses amis,

En comptant tous les épisodes de Dragon Ball et Dragon Ball Z, on arrive au chiffre de 444 (soit 153 pour DB et 291 pour DBZ). Durant cette saga, 402 personnages apparaissent et accompagnent Sangoku lors de ses diverses aventures. Dans ce D.Mangas et le suivant, vous découvrirez les personnages qui gravitent autour de lui, classés par catégorie.

SANGOKU

Héros de la série, il vient de la planète Végéta. Après un accident qui a modifié son comportement, il est devenu gentil et s'est mis à protéger la Terre.

- ◎ Sangoku/Son Gokuh
- ◎ Sangoku Super guerrier/Son Gokuh Super Saiyan
- ◎ Sangoku Super guerrier 3/Son Gokuh Super Saiyan 3
- ◎ Gogéta (fusion Sangoku, Végéta)
- ◎ Végéto (fusion Végéta, Sangoku)
- ◎ Véku (fusion ratée de Sangoku et Végéta)

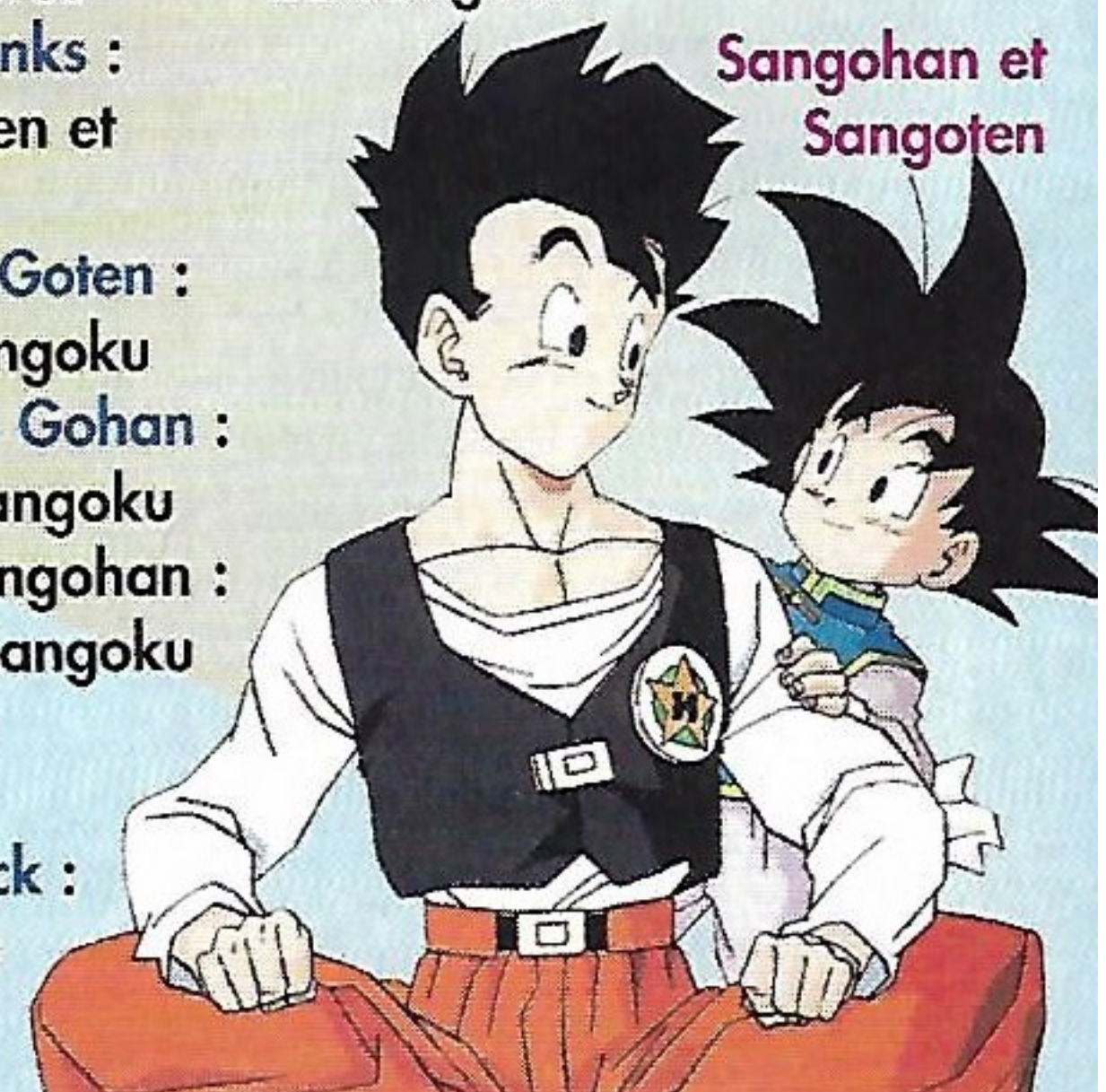
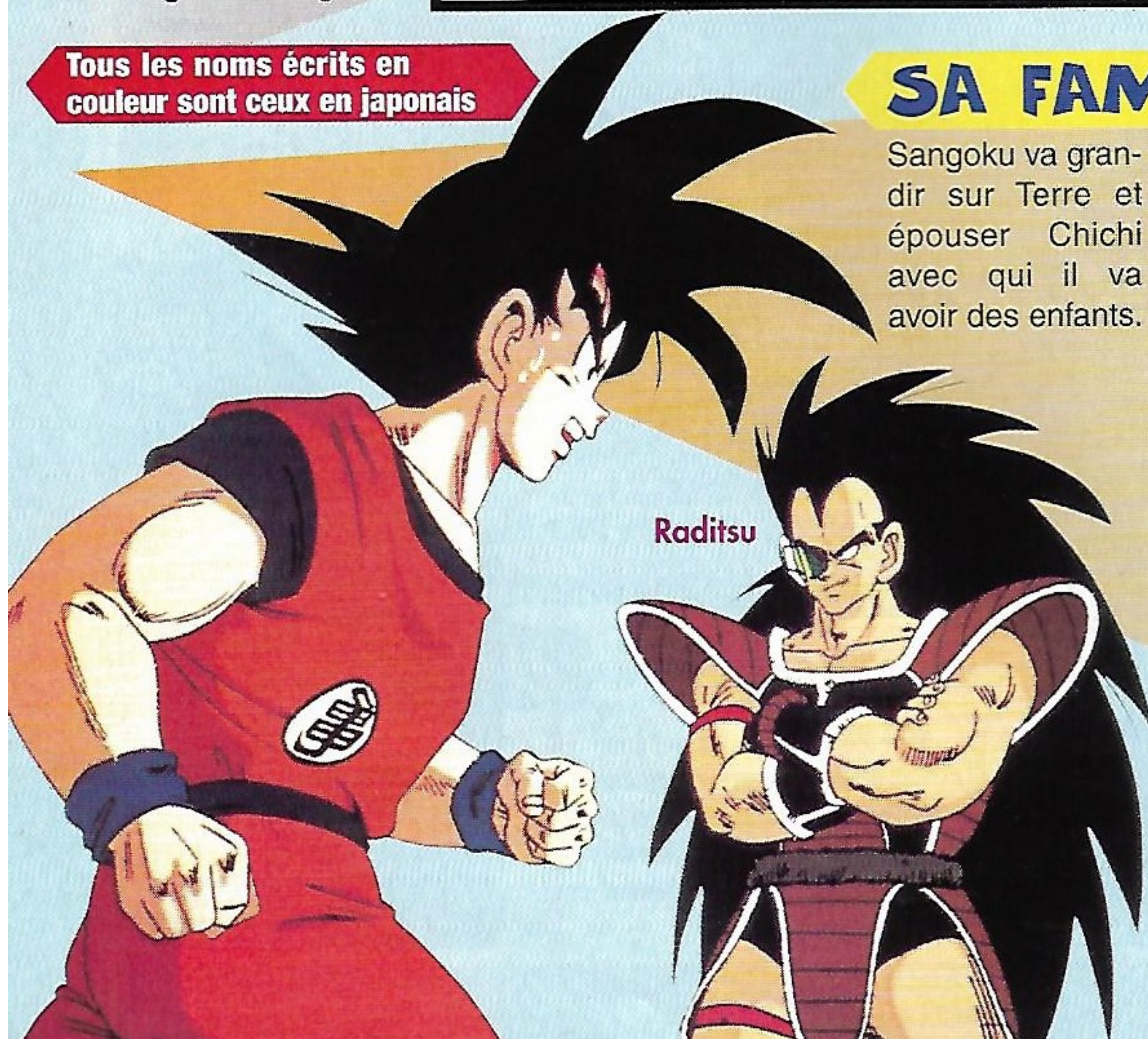


Tous les noms écrits en couleur sont ceux en japonais

SA FAMILLE

Sangoku va grandir sur Terre et épouser Chichi avec qui il va avoir des enfants.

- ◎ Guymaho/Guymao : beau-père de Sangoku
- ◎ Guerrier intergalactique/ Great Saiyaman : Sangohan en Super héros
- ◎ Guerrier intergalactique 2/ Great Saiyaman 2 : Bidel en Super héros
- ◎ Gotrunks/Gotenks : fusion de Sangoten et Trunks
- ◎ Sangoten/Son Goten : second fils de Sangoku
- ◎ Sangohan/Son Gohan : premier fils de Sangoku
- ◎ Grand-père Sangohan : père adoptif de Sangoku
- ◎ Chichi : femme de Sangoku)
- ◎ Badack/Berduck : père de Sangoku
- ◎ Pain/Pan : fille de Sangohan
- ◎ Bidel/Videl : femme de Sangohan
- ◎ Hercule/Mister Satan : père de Bidel
- ◎ Raditsu/Raditz : frère de Sangoku



OURAGE DE SANGOKU

sa famille : tous ceux qui sont proches de Sangoku forment la première catégorie



SES AMIS

Sangoku a vécu de grandes aventures durant plusieurs années au service de la Terre, et il s'est fait beaucoup d'amis.

- ⊙ Oolong/Oolon : cochon capable de se transformer en n'importe quoi
- ⊙ Plume : l'ami de Yamcha qui peut se transformer
- ⊙ Bulma : la meilleure amie de Sangoku
- ⊙ Lunch : fille qui se transforme en éternuant
- ⊙ Uppah : le petit Indien de la Tour Karine
- ⊙ Baba la sorcière/Urashi Baba : sœur de Tortue Géniale
- ⊙ Le roi Enma Dahio : juge des vivants et des morts
- ⊙ Kibito : fusion de Shin Kaïoh et Shībit
- ⊙ Crillin/Krillin : meilleur ami de Sangoku
- ⊙ Grégory : le cricket géant de Kaïoh
- ⊙ Bubbles : le singe de Kaïoh
- ⊙ Shéron : Grand Dragon de la Terre
- ⊙ Francky C8/Ha Chan : robot de la Tour du Ruban Rouge
- ⊙ C18 : femme de Crillin
- ⊙ Tapion : guerrier venu de l'espace pour combattre Janemba
- ⊙ Chaoz : ami de Ten Shin Han
- ⊙ Ten Shin Han : ancien élève de Corbeau Génial
- ⊙ Dendé : remplaçant du Tout-Puissant sur la Tour Karine
- ⊙ Trunks : fils de Bulma et Végéta
- ⊙ Petit Cœur/Piccolo : ancien démon venu de Namec et ancien rival de Goku
- ⊙ Docteur Brief : père de Bulma et inventeur de Capsule Corp
- ⊙ Mère de Bulma
- ⊙ Végéta : ancien ennemi de Sangoku venu de la même planète que lui
- ⊙ Bola : fille de Bulma et Végéta
- ⊙ Marlone : première petite amie de Crillin
- ⊙ Yajirobé : samouraï qui aide Sangoku contre Satan Petit Cœur
- ⊙ Yamcha : ancien petit ami de Bulma
- ⊙ Le doyen de Kaïoh : ancien chef de tous les Kaïoh
- ⊙ Oub : réincarnation de Bou et futur pupille de Sangoku
- ⊙ Païkuhan : champion du Kaïoh de l'Est et gardien du Royaume des morts avec Goku

SES MENTORS

Plusieurs personnes ont aidé Sangoku en l'éduquant et en l'entraînant afin qu'il devienne un grand guerrier capable de défendre la Terre.

- ⊙ Seigneur Kaïoh/Kaïo Shin : dieu de l'hémisphère du nord de l'espace
- ⊙ Le Tout-Puissant/Kami Sama : dieu des humains
- ⊙ Tortue Géniale/Kamé Sennin : premier maître de Sangoku
- ⊙ Matou Malin/Karine Sama : gardien de la Tour Karine
- ⊙ Monsieur Bobo/Mister Popo : serviteur du Tout-Puissant
- ⊙ Maître Mutaïto : maître de Tortue Géniale



Sangoku et le Seigneur Kaïoh

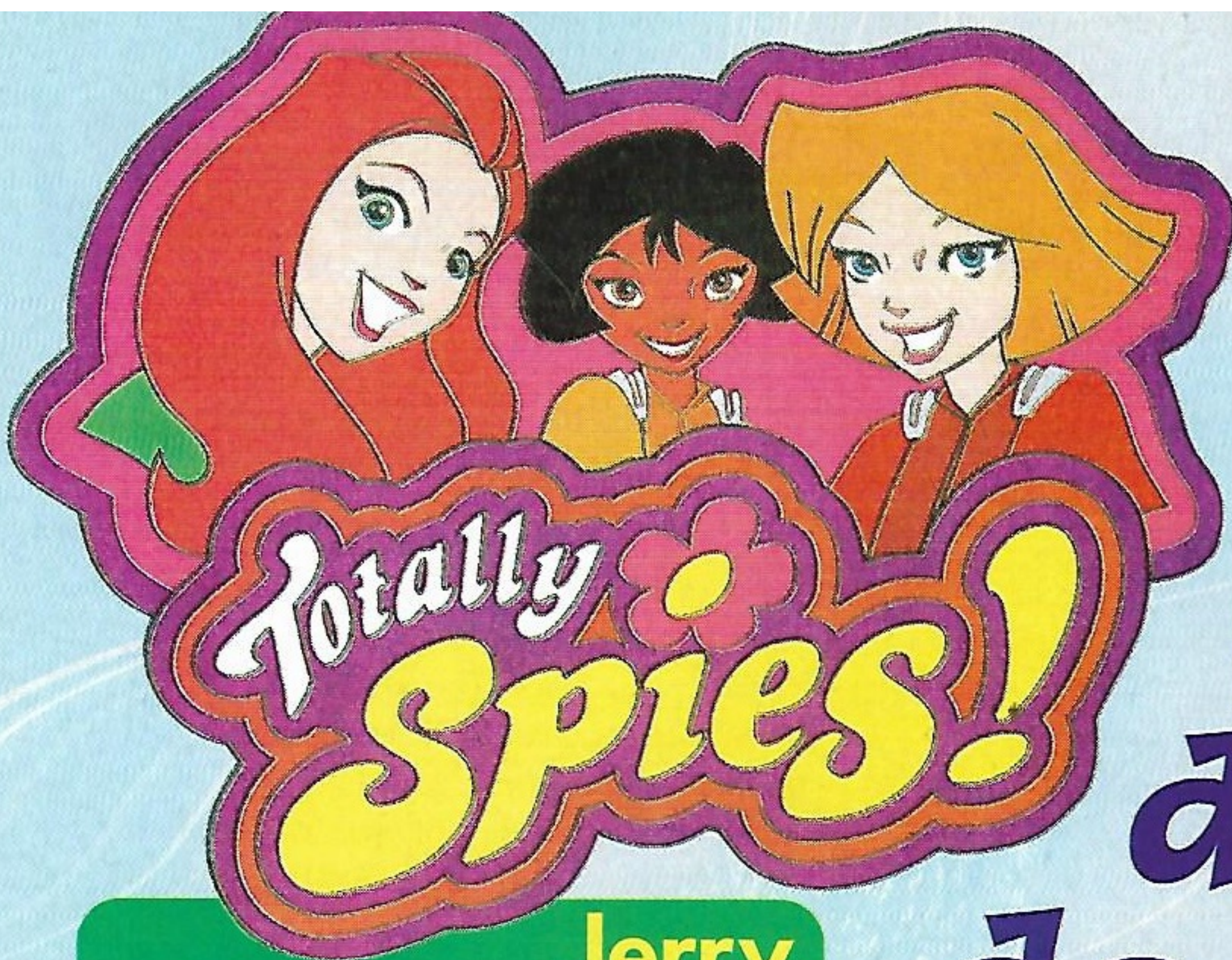
SES RELATIONS

Missa
Yami
Muri
Méla
Nail le guerrier
Namec
Bula
Docteur Frappé
Panji
Le casoar
Tsunu
M. Sherman
Tenmen
Sumo
Père de Sumo
Mère de Sumo
C16
C17
Le roi Gokuon
La Tortue/
Umi Game
Polonga le Dragon
de Namec
Shamo
Amy
Kaïoh de l'Est
Les vers intestinaux
Agent de police
Gozu
Konkichi

Le maire de Jingle
Le grand Kaïoh
Chenshi
Chao
Chuli
Chishokan
Chintaiken
L'annonceur
du tournoi des
arts martiaux
Aral Norimaki
Gajira Norimaki
Docteur Slump
Norimaki
Turbo Norimaki
Midori
Norimaki
Hachi
Doudou
Mister
Boubou
Maître Kaïoh
du Sud
Famille Mouss
Mézu
Yaochoun
Yuzuka
Annine
La victime
de Oolong



Nail, le guerrier Namec, qui va fusionner avec Petit Cœur

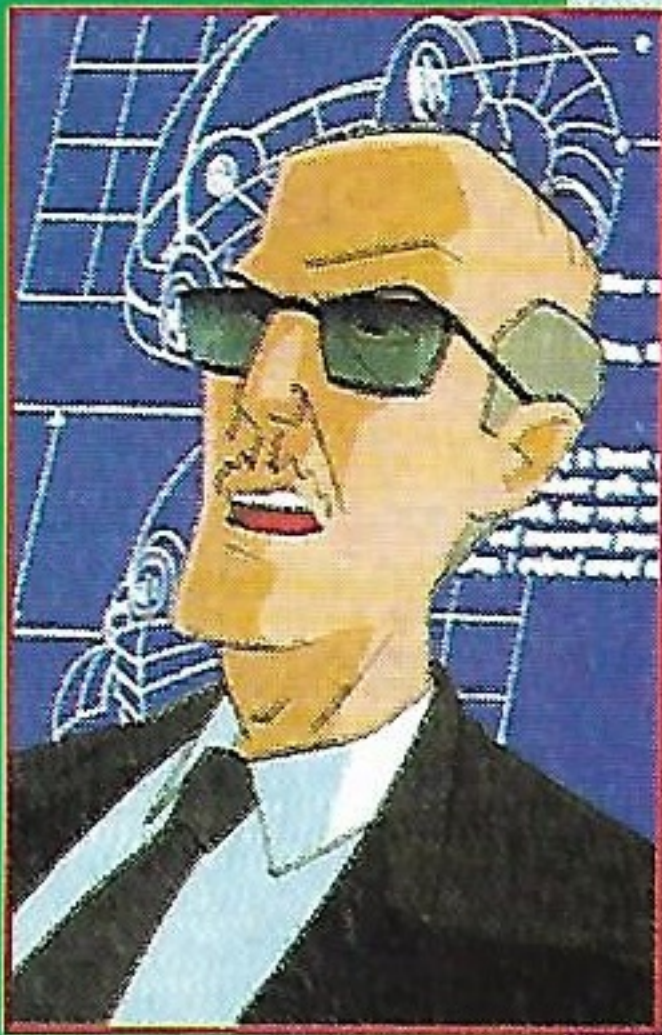


Totally Spies est une série de 52 épisodes produite par Marathon Productions et mettant en scène trois lycéennes de Beverly Hills, Sam, Alex et Clover, qui sont en fait des agents secrets pour le compte du WOOHP (World Organization Of Human Protection). C'est une sorte de Charlie et ses drôles de dames à la sauce manga.

Les gadgets des drôles de dames

Jerry

Jerry est le boss des filles. C'est lui qui les entraîne et leur donne leurs ordres de mission. Il est comme un second père pour Alex, Clover et Sam. C'est lui qui est à la tête de l'Organisation. Il parle très peu et passe le plus clair de son temps derrière un bureau. Le nom de l'Organisation qu'il dirige est WOOHP. Il sert surtout de mentor aux filles. Il peut faire appel à elles n'importe quand, quelle que soit leur occupation. Il les envoie aux quatre coins du globe afin de traquer divers méchants qui menacent la terre. Il s'occupe très bien d'elles et dans les missions périlleuses, il garde toujours un œil sur elles. Il est toujours le premier à les féliciter quand elles mènent à bien une mission.



Tout agent secret qui se respecte a beaucoup de gadgets sur lui. C'est le cas de nos trois drôles de dames. Pour mener à bien leurs missions, Jerry leur fournit toute une panoplie de gadgets supra sophistiqués. En voici quelques-uns.

• Le turbo-grappin multi-tâches

Cet objet très discret, qui peut même servir de serre-tête, est en réalité un grappin surpuissant. En temps normal, il se place sur le corps, et en mission la longue corde hyper fine et super solide peut être utilisée pour atteindre des surfaces très hautes comme des montagnes, des forteresses, des immeubles... Grâce à cela, les filles peuvent grimper le long des murs et pénétrer chez leur ennemis.

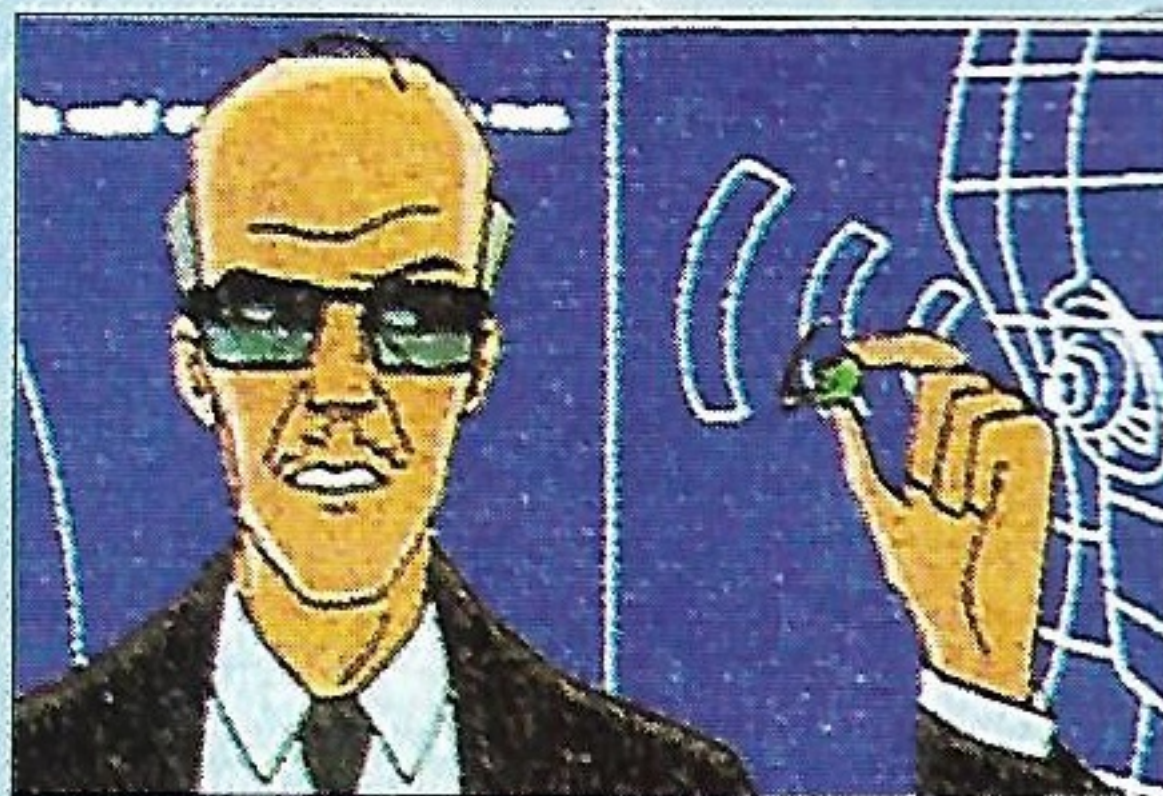


Mandy

Dans chaque école, il y a toujours une belle fille snob autour de laquelle tourne la vie de l'établissement. Dans Buffy, c'était Cordelia, dans Totally Spies, c'est Mandy. C'est une camarade de classe de nos héroïnes.



C'est aussi leur pire cauchemar. Elle a toute la panoplie de la fille prétentieuse. Elle est riche, pense que tout lui est dû et tente d'être toujours la meilleure dans presque tout, surtout dans la mode. C'est une véritable concierge qui aime être au courant de tout. Elle espionne toujours nos trois amies pour savoir ce qu'elles manigancent quand elles disparaissent. En fait, Mandy est surtout l'ennemie de Clover qui la voit comme la rivale absolue. Elles sont la plupart du temps en confrontation.



• Mini-écouteur

Fait pour épouser la forme de l'oreille, il est très discret et permet aux filles de parler ensemble à tout moment sans se faire remarquer. Elles peuvent l'utiliser même dans les positions les plus extrêmes comme la tête en bas ou accrochées au plafond avec les boots-ventousés.



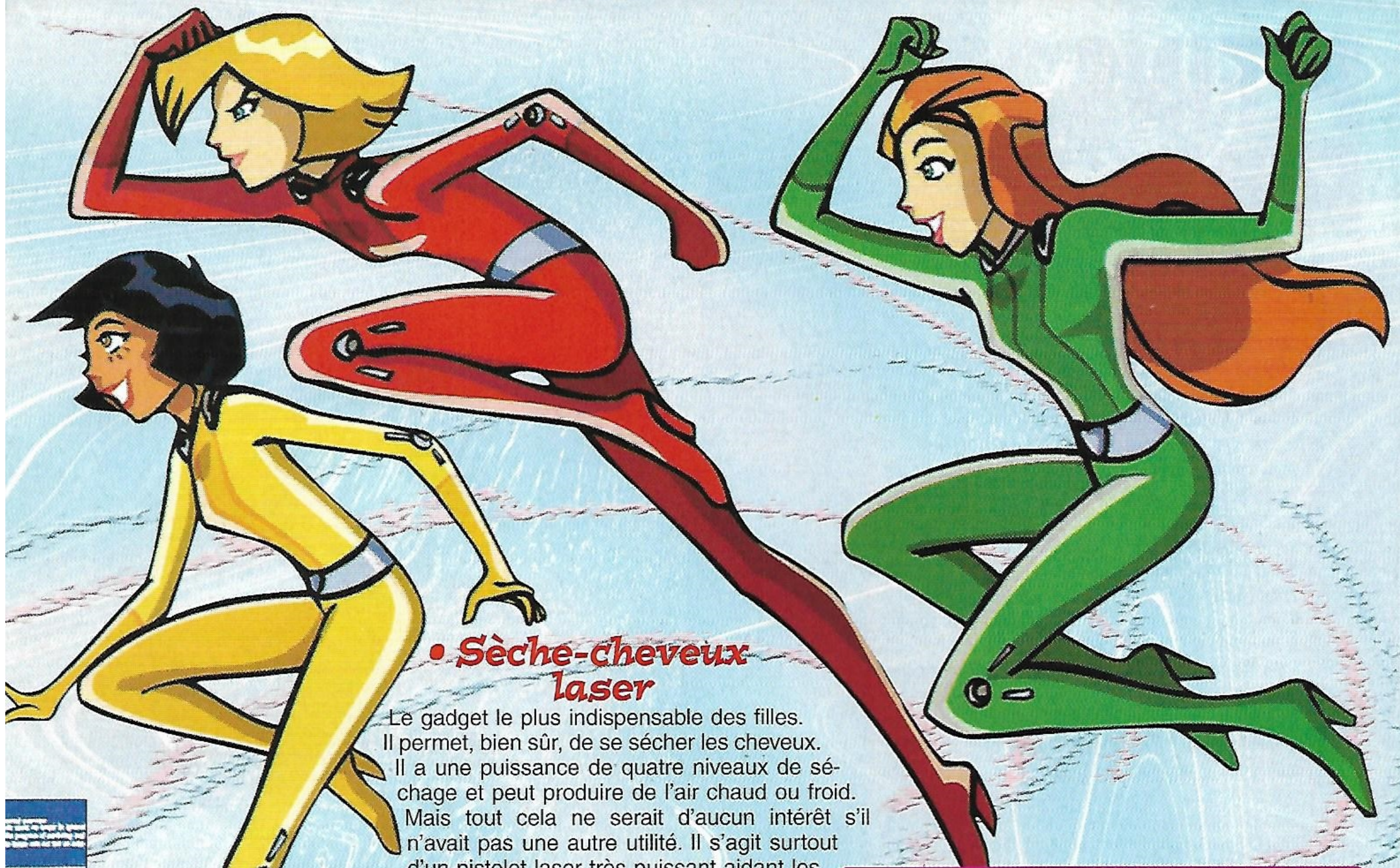
• Montre-scanner

Simple montre en forme de cœur, mais on se rend vite compte qu'elle a plein d'autres utilisations possibles. Le bracelet est interchangeable. C'est surtout un mini-ordinateur ultra sophistiqué qui permet d'entrer dans n'importe quel système de sécurité. Il sert aussi d'élément de calcul pour forcer toutes sortes de systèmes de défense ou de serrure électronique.



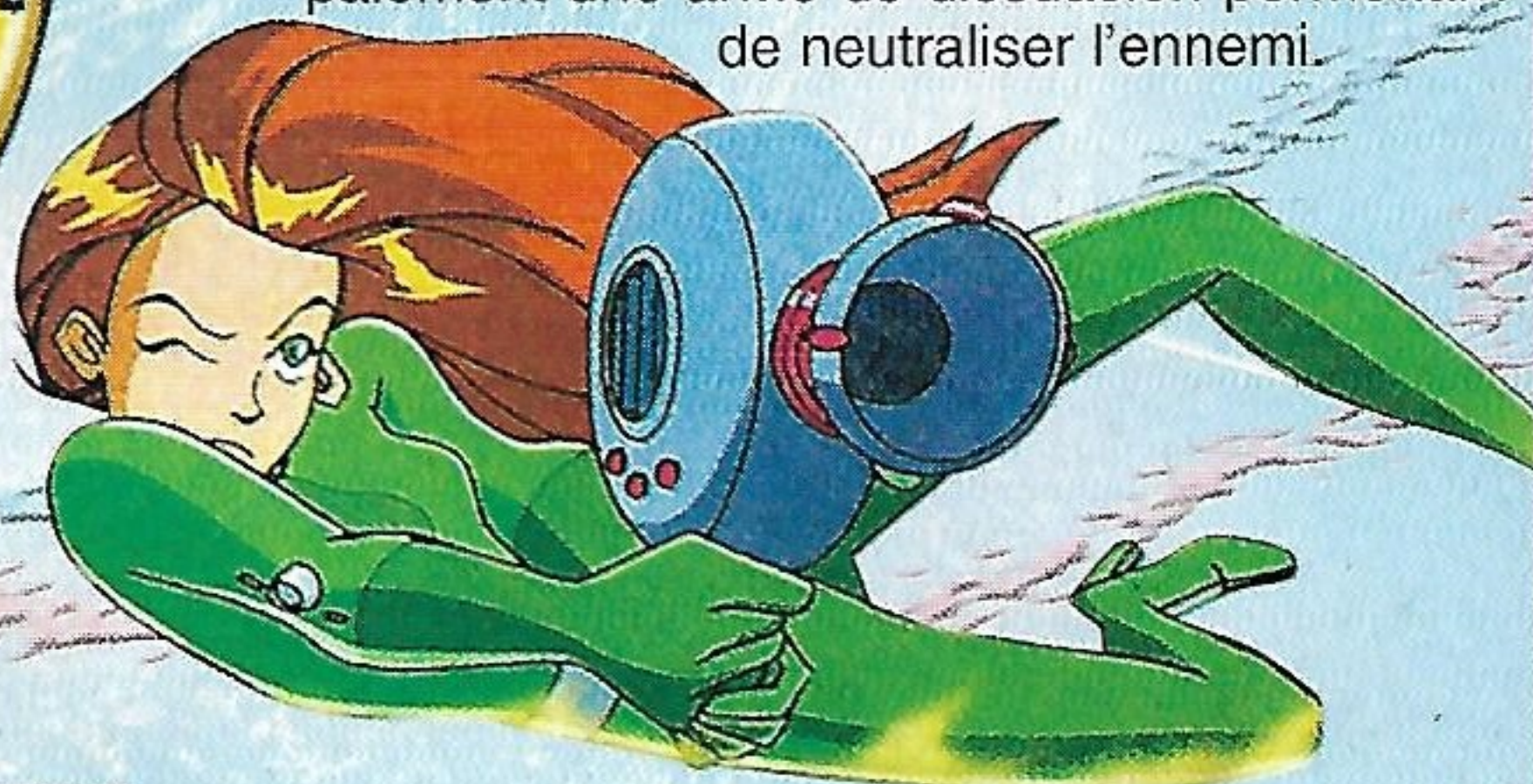
• Com-poudrier

Toute jeune fille fashion qui se respecte a un poudrier dans son sac. Le com-poudrier comprend tout ce dont une fille coquette a besoin pour se maquiller. Mais, en plus de cela, il peut servir de communicateur. Grâce à sa ligne sécurisée, Alex, Sam et Clover peuvent communiquer entre elles ou avec Jerry. Ce communicateur permet non seulement de parler, mais aussi de voir son interlocuteur.



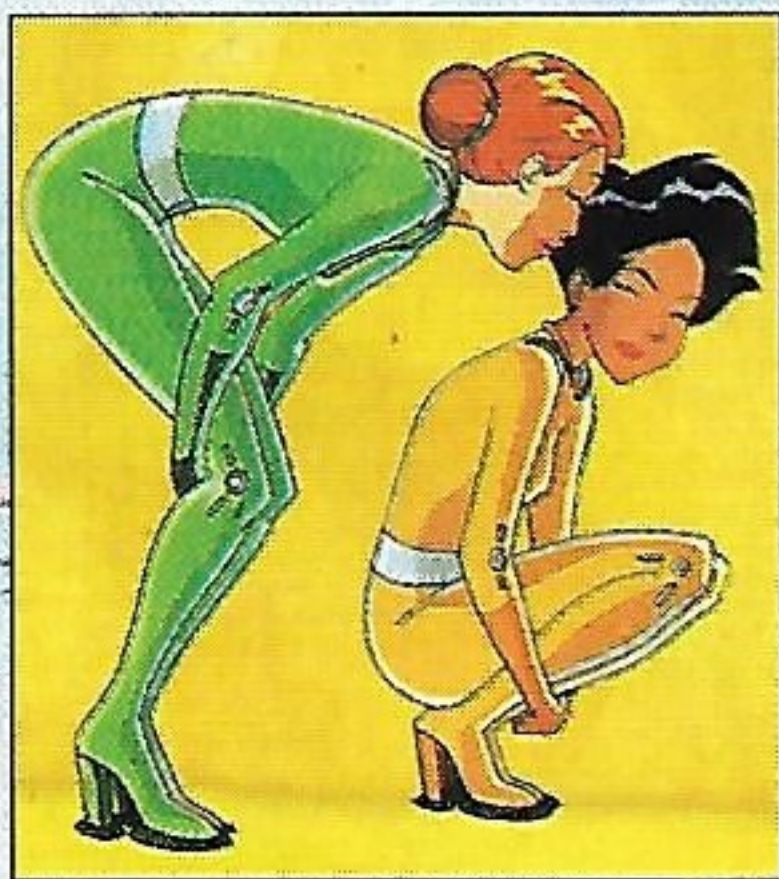
• Sèche-cheveux Laser

Le gadget le plus indispensable des filles. Il permet, bien sûr, de se sécher les cheveux. Il a une puissance de quatre niveaux de séchage et peut produire de l'air chaud ou froid. Mais tout cela ne serait d'aucun intérêt s'il n'avait pas une autre utilité. Il s'agit surtout d'un pistolet laser très puissant aidant les filles à se sortir de toutes les situations. C'est principalement une arme de dissuasion permettant de neutraliser l'ennemi.



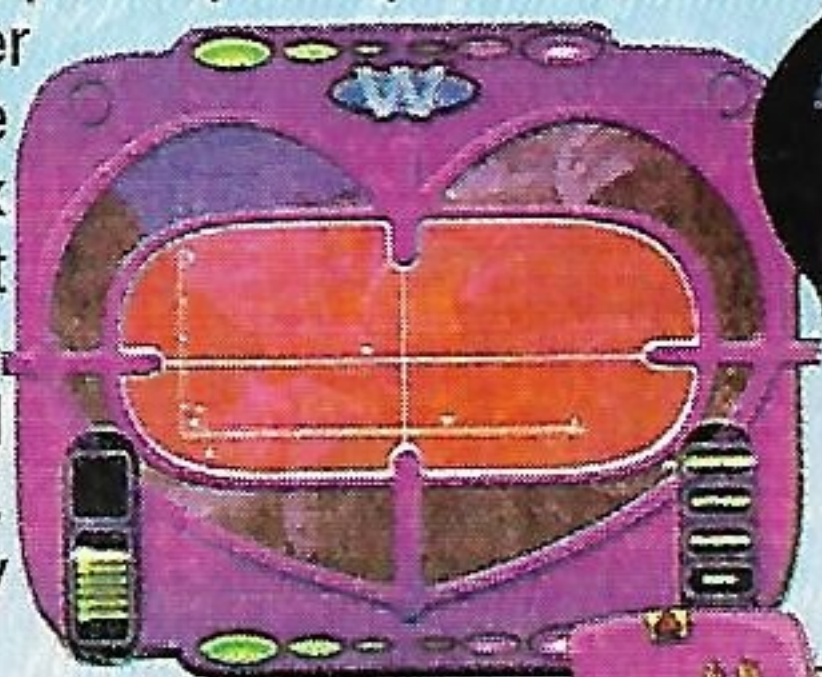
• Les boots-ventouses

Ces boots sont un élément faisant partie intégrante du costume de mission des filles. Ce sont, en apparence, des bottes comme les autres, assorties à la couleur du costume de chacune des filles. Mais en réalité, ce ne sont pas de simples bottes. Les boots-ventouses ont sous leur talon un système ultra sophistiqué qui permet de s'agripper ou de marcher le long des murs. Dès qu'elles veulent pénétrer chez leurs ennemis, les Totally Spies font sortir de leurs bottes des ventouses spéciales qui s'agrippent à n'importe quelle surface.



• Amphi-radar

On dirait un poudrier de forme rectangulaire en Nubuck. Mais en réalité, il s'agit d'un sonar (radar) super sophistiqué. Très facile d'utilisation, il permet de se diriger sous l'eau. Grâce à son écran de contrôle, on peut voir tous les lieux aux alentours. Ce gadget permet aussi de se repérer dans le brouillard ou dans n'importe quel lieu sombre où la visibilité est nulle. Il suffit de regarder l'écran pour y voir comme en plein jour.



Comment faut-il être pour devenir une Totally Spy ?

- Vous devez être une fille cool et capable d'assumer dans les situations les plus extrêmes.
- Vous devez être une fille d'action et avoir du tonus.
- Vous devez être disponible à tout moment et être capable de sacrifier votre vie privée.
- Si vous êtes à une fête, la minute d'après vous devez être capable de prendre un avion pour aller récupérer des missiles dans la jungle.
- Vous devez savoir utiliser rapidement tous les gadgets mis à votre disposition.
- Vous devez, simplement en le regardant, savoir comment fonctionne un sèche-cheveux laser.
- Si vous êtes fâchée avec une copine, vous devez pouvoir devenir sa meilleure amie si l'Agence vous le demande.
- Vous devez savoir faire preuve d'audace et être capable d'utiliser le jet supersonique du WOOHP pour ne pas être en retard à l'interro de maths.
- Vous devez avoir l'œil partout et savoir repérer un passage secret tout en essayant une chaussure.
- Vous devez ne pas avoir la langue dans votre poche et être capable de dire à un preneur d'otages surarmé : "je ne parle pas à quelqu'un qui a une coupe de cheveux aussi moche".
- Vous devez être relax à tout moment et savoir être assez détendue pour parler d'une star à la mode, alors que vous êtes en planque pour une mission hyper importante.
- Mais le plus important : vous devez savoir sauver la terre avec "classe et brio".

**PLEINS
FEUX** SUR...

Dans le premier volet, on découvrait une gentille famille américaine, les Little, qui décidait d'élever un second enfant. Arrivés à l'orphelinat, ils choisissent une petite souris blanche très intelligente du nom de Stuart. Ce premier film était consacré à l'intégration de Stuart dans cette famille. Le second opus, lui, aborde le dur fardeau de l'adolescence. Aujourd'hui, Stuart a soif de découvertes et de liberté. Il veut voyager, vivre des aventures... Il fait maintenant partie de l'équipe de football et va à l'école avec sa propre voiture. George, son frère humain, lui a même construit un petit avion à sa taille. Mais voilà, Madame Little est une femme possessive et une mère poule très protectrice. Elle n'ose pas lui accorder trop de liberté et elle a toujours peur pour lui. Tout cela va changer le jour où, en allant à l'école, il voit un petit canari femelle, Margalo, se faire attaquer par un méchant faucon du nom de Falcon. N'écoutant que son courage, il se précipite au secours de l'oiseau et réussit à le sauver. Ils vont alors devenir des amis. Stuart va même jusqu'à inviter Margalo à passer quelques jours chez lui. Une idylle va naître entre eux. Stuart découvre son premier amour, mais l'idylle va tourner court avec le retour de Falcon, bien décidé à faire de Margolo sa pitance. Il va alors l'enlever dans le noir dessein de la dévorer. N'écoutant que son courage et surtout son cœur, Stuart décide de la sauver des griffes de ce vil volatile. Aidé de Snowbell, Stuart entreprend de la retrouver et de la secourir.



Sortie le 16 octobre

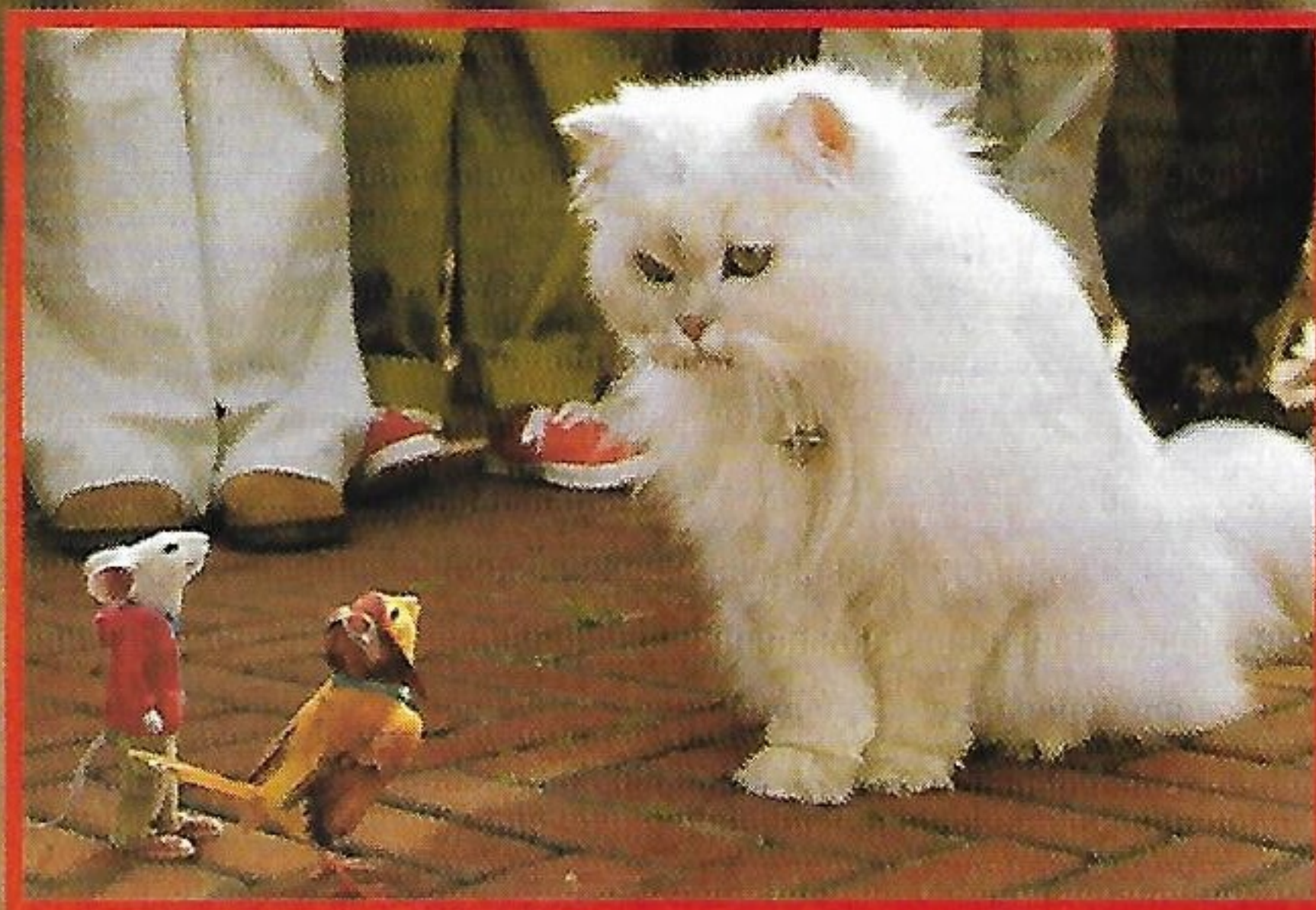
STUART LITTLE 2

Le héros miniature, Stuart la petite souris, reprend du service dans ce nouveau film. Mais il a maintenant une sœur de neuf mois, prénommée Martha, et il est amoureux !!! Stuart est une merveille de la technologie informatique. Cette petite souris en images de synthèse est vraiment bien faite et, croyez-moi, il y aura sûrement un Stuart Little 3 !



L'avis de Pascal

Quelque temps avant que j'aie vu le film, un ami m'avait fait remarquer que "Stuart Little 2" n'avait pas connu un très grand succès aux USA. Je me suis alors dit qu'il ne devait pas être génial. En dépit de mon appréhension, j'ai bien aimé. Ce deuxième film reste dans la lignée du premier. On y retrouve tous les acteurs, dont l'actrice Geena Davis et surtout le petit Jonathan Lipnicki, vous savez le petit garçon très intelligent du film "Jerry Maguire". De bonnes idées se dégagent de ce second volet. Par exemple, le fait que le chat soit devenu gentil et qu'il aide la souris. Il va même aller jusqu'à demander à toute sa bande de chats du quartier d'aider Stuart à sauver sa bien-aimée. D'ailleurs, ça aussi, c'est une idée intéressante. Mais c'est vraiment dommage que les auteurs lui aient choisi un canari comme petite amie et non une jolie souris. Imaginez le drôle d'enfant que ça pourrait donner un "cana-sou" ! Si vous avez aimé le premier, allez voir "Stuart Little 2" sans hésiter. Drôle et intéressant, un film à découvrir avec toute sa famille. Petite remarque : si Stuart existait en jouet, il aurait beaucoup d'éléments comme sa voiture, son avion, son skate...



Concours Stuart Little 2

Pour gagner

10 T-shirts, 10 serviettes de plage, 10 cartes puzzles
répondez vite aux questions en téléphonant au

0 892 700 714

0,34 €/mn

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!



Laetitia (Hermès)

à 14 ans aimant DB, Z, GT, Olive et Tom, Digimon, Pokémon et le dessin.

Valentin Goyet, 2, allée Jean Anouilh, 91000 Evry

● Je recherche les magazines de juin, juillet, août, septembre, octobre et novembre 2001. Je les échangerai contre le jeu Dino Crisis 2.

Stéphane Murugiah, 7, rue de La Bruyère, 93800 Epinay-sur-Seine

● J'ai 15 ans, j'adore le dessin et je suis une grande fan de mangas, tout particulièrement de Sakura, Yu-Gi-Oh!,



Céline (Hem)

Blue Seed, Dragon Ball Z et Escaflowne. Je souhaiterais correspondre avec d'autres fans ayant entre 13 et 17 ans.

Linsey Renaud, 27, av. Lucien Français, 94400 Vitry-sur-Seine

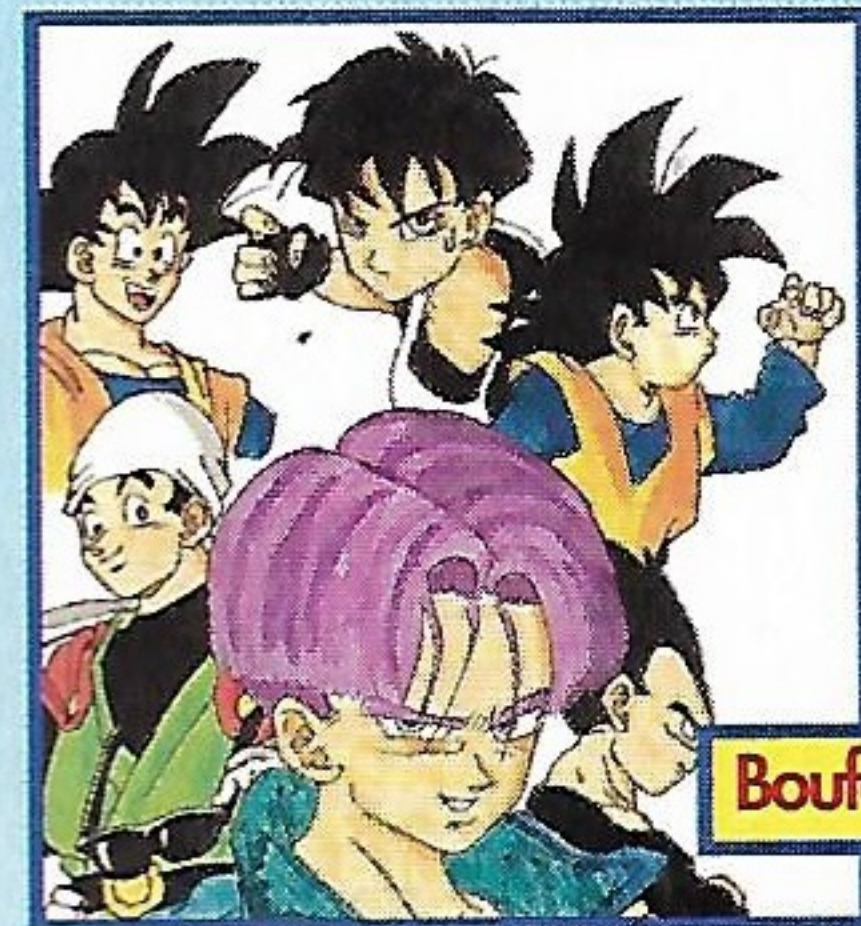
● J'aimerais correspondre avec Aurelia Adell (mais j'ai onze ans), ainsi qu'avec Emeline de la Réunion qui dessine très bien et Nina du Gard. Je voulais aussi dire à Rudy Ukalovic que je voulais bien lui vendre Dragon Ball Final Bout, et à Gwenaëlle Wanecq que je vais lui envoyer le numéro de Dmangas de décembre 2001.

Yahla Shahnez, Le Coudey, Bât. H2, rue Albert Camus, 30600 Vauvert

● Je voudrais correspondre avec tous ceux qui adorent Olive et Tom et Sakura. J'aime aussi DB, DBGT et DBZ.

Aure Enault, route de Sainneville, 76430 Etainhus

● J'ai 13 ans et je cherche à correspondre avec des gar-



Bouféré

çons et des filles de mon âge connaissant et aimant Hunter X Hunter, DBZ, DBGT, Ranma 1/2 et, bien sûr, Yu-Gi-Oh!

Samuel Cambrone, 17, rue Lamartine, 16340 l'Isle d'Espagnac

● J'ai 11 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de tous pays, de 12 ans à 14 ans, aimant Conan le fils du futur, Olive et Tom, Ranma 1/2, Fly, DBZ, DBGT, ainsi que créer des BD.

Lauriane Adell, 5, avenue du Bicentenaire, 66470 Ste-Marie-la-Mer

● J'ai 17 ans et je cherche des correspondant(e)s de tout âge. Je suis fan de tous les Dragon Ball, de Sakura, d'Evangelion Vision of Escaflowne, de Gundam Wing, de You're under arrest et de mangas un peu plus anciens comme Max & compagnie et



Bong (Marseille)

Princesse Sarah. Si vous voulez former un tandem de choc avec moi, comme Sakura et Kero, écrivez-moi!

Laura Menu, 27, rue de Bracheux, 60000 Beauvais

A LA RECHERCHE...



Naura (Bruxelles)

● Bonjour ! J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles entre 12 et 16 ans. Je suis fan de Gundam, Sakura, Olive et Tom ainsi que de Pokémon.

P.S. : salut Koukoune !

olivier Gourdin, 531, rue du Pasteur Louis Lafon, 82000 Montauban

● Je cherche fans de Olive et Tom, Gundam Wing et Dragon Ball Z (possibilité de cartes à échanger) et des Chevaliers du Zodiaque.

Marc Loustalot, 19, allée de la Pointe Grenète, 91190 Gif-sur-Yvette

loustalot.p@wanadoo.fr

● Je suis un des plus grands fans de Final Fantasy et je cherche quelqu'un qui aurait la PS2 et/ou Final Fantasy à revendre. J'aimerais aussi correspondre avec des filles et des garçons de tous pays, âgés de 12/13 ans. @+!

Jérôme, 75/3, rue de Nivelles, 1300 Wavre, Belgique

angelnatakua@hotmail.com

● J'ai 10 ans et j'aimerais correspondre avec d'autres fans de Dragon Ball, DBZ, DBGT ou Olive et Tom. Voici mes coordonnées :

David Turotte, 8, rue Jules Guesde, 59554 Neuville-Saint-Rémy

● Je recherche le poster de Heero et Relena ainsi que les pages consacrées aux Gundams et leurs pilotes. Je crois que c'était dans les D.Mangas de décembre et d'avril.

PS : bravo à Angela de Suisse qui dessine super bien

Emmanuelle Lieber, Le Bochet, 1660 Château-d'Oex, Suisse

● J'ai 12 ans, j'aime le dessin, les jeux vidéo, le foot, les mangas et les animaux. Je cherche des correspondants de tout âge, fans de DB, DBZ, DBGT, Escaflowne, GW, les Chevaliers du Zodiaque.

Thomas Vergé, 61, avenue Marcelin Albert, 11590 Séalès d'Aude



Mickael

● Salut ! J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de 11

Note de la rédaction

Vous êtes nombreuses et nombreux à nous écrire pour dire que vous aimeriez correspondre avec d'autres fans de mangas. Etant donné que vous êtes pour la plupart mineur(e)s, une autorisation écrite et signée d'un de vos parents est né-

cessaire pour que nous publions vos coordonnées. N'oubliez pas de la joindre à votre petite annonce ! Merci ! Merci aussi d'écrire vos coordonnées en majuscules. Certains noms et adresses sont illisibles et, à cause de cela, impossible de publier les annonces. Dommage, non ?

Spécial tchatche !

Que vous soyez d'accord ou pas avec certains lecteurs, n'hésitez pas à dialoguer avec eux grâce à cette rubrique.

PETITION POUR SAKURA EN VO

Je vous écris pour vous informer d'une pétition organisée par la créatrice du site sakurafan, pour la parution de la VO sous-titrée en français de Sakura. Je voudrais défendre ce projet ; en effet, la version diffusée par M6 est coupée, les noms sont francisés, le générique a été changé (alors qu'il existe des génériques japonais, très jolis). Nous voulons pouvoir choisir entre la VF et VOST en magasin. Tous ceux qui désirent adhérer à cette pétition peuvent envoyer leur message à :

<http://www.sakurafan.fr.fm>
Stéphanie (Fanny chan)

faut des mangas pour tous. Mais j'approuve complètement Sébastien de Fontenay-le-Comte qui s'oppose à tous ceux qui critiquent DB, Z et GT car cette saga est vraiment géniale !

Vincent, Bois-Guillaume



Thomas (Grenoble)

HORS DE MOI !

Je voudrais dire à Ken Shiryu (dont la lettre est parue dans le n° 492) que s'il n'aime pas Sailor Moon, eh bien tant pis pour lui ! Ce manga a eu un temps autant de succès que Olive et Tom (qui est aussi un "vieux" dessin animé). Ken, toi qui prétends être un fan de mangas, aimerais-tu que l'on critique ceux que tu aimes ? Ta lettre m'a mise hors de moi ! En revanche, je suis d'accord avec les lettres de Caroline (elle n'a que douze ans mais comprend ce qu'est le respect) et de Soumay. Fans de mangas, défendez-les ! PS :

Je voudrais faire un petit coucou à mes correspondantes !

Zhu Jieqiong, Aubervilliers

DEMODES !

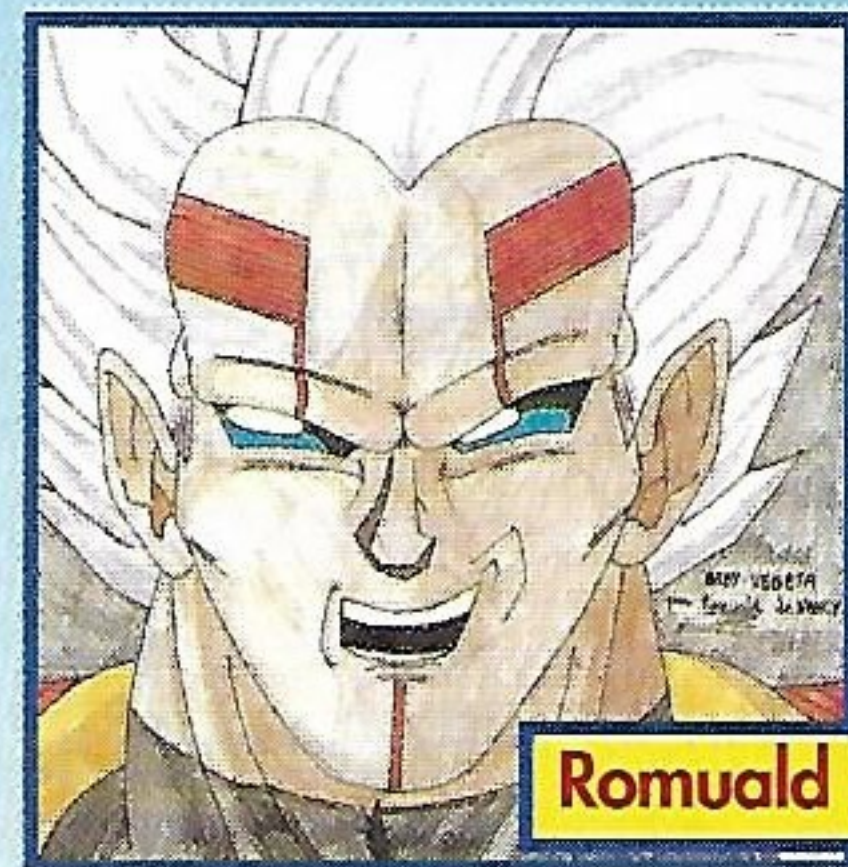
Pourquoi toujours parler de Pokémon, Digimon, Sakura, etc. ? Quoique récents, ils sont démodés. D'autres, plus anciens, sont plus intéressants : Maison Ikkoku, Un garçon formidable, Lady Oscar... Plus actuel, il y a aussi Street Fighter II V. Qu'en pensez-vous les lecteurs et les lectrices ?

Marion, Nielles-les-Ardres

VIVE DRAGON BALL !

Je ne suis pas d'accord avec Lauren (D.Mangas 490) qui n'apprécie pas Dragon Ball mais, comme le prouve le hit-parade mensuel de D.Mangas, nombreux sont les lecteurs qui préfèrent DB à Sakura, Sailor Moon et même Yu-Gi-Oh ! Je profite de cette

Marie (Villemecresnes)



Romuald (Nancy)

PAS D'ACCORD AVEC MIMI ET TIFFANY !

Après Ondine et Jessie de la Réunion, je lance un gros coup de gueule contre Mimi et Tiffany. Je ne leur permets pas d'insulter les fans de Pokémon en les traitant de "fans de poche" ! Elles n'aimeraient pas qu'on critique leurs séries favorites, et puis les couleurs des Pokémon ne sont pas trop "flashy" ni "écœurantes" comme elles le disent.

Pierre-Laurent, Vandœuvre-lès-Nancy

NON MERCI !

Je ne suis pas d'accord du tout avec Rosemary et Lauren car je suis une fille et j'adore la saga Dragon Ball (plusieurs de mes amies également et même ma corresse anglaise). D'autre part, ce n'est pas parce que c'est vieux que c'est nul. Pokémon et Digimon, non merci (que leurs fans me pardonnent !).

Johanna

Lydie (Saclas)



Emeline (La Réunion)

A CHACUN SES GOUTS

Je suis tout à fait d'accord avec les lecteurs qui ont écrit "à chacun ses goûts" car il

DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

SALUT A TOUS !

Dragon Ball toujours en tête. Hu-Gi-Oh ! et Olive et Tom se sont fait dépasser par Sakura qui fait une belle remontée. Gundam, Pokémon, Sailor Moon et les Chevaliers se partagent le reste du classement. Digimon s'est perdu en route ! Fans, c'est à vous de défendre vos dessins animés favoris ! Pour voter, envoyez-nous vite le bulletin-réponse ci-contre !

HIT-PARADE DU MOIS

DRAGON BALL	29%	GUNDAM	8%
SAKURA	26%	POKEMON	7%
HU-GI-OH !	12%	SAILOR MOON	4%
OLIVE ET TOM	11%	CHEVALIERS ZODIAQUE	3%

lettre pour demander à Sébastien de Fontenay-le-Comte s'il veut bien correspondre avec moi. J'aimerais aussi dialoguer avec des lecteurs aimant DB, Z et GT, ainsi que Gundam et Digimon.

Tony Leung, 9, allée d'Épernay, 93130 Noisy-le-Sec

BULLETTIN-REPONSE

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 :

Age Adresse :

CP Ville :

DVD
VIDEOS

CD
MANGAS

QUOI DE NEUF ?

CD
MANGAS

DVD
VIDEOS

Découvrez les nouveautés d'octobre

MANGAS

Tonkam éditons

● Jeanne

Yoshikazu Yasuhiko arrive avec sa version de Jeanne d'Arc. Emile... drôle de prénom pour une jeune femme ! C'est la fille adoptive de Robert de Baudricourt qui l'a fait passer pour son propre garçon à la mort de son vrai père, le Duc de Lorraine. Emile a croisé Jeanne d'Arc dans son enfance. Onze années plus tard, elle va à son tour partir sur les chemins semés d'embûches d'un parcours initiatique. Avec pour mission de mener à bien la croisade initiée par la Pucelle d'Orléans.



● Vidéo Girl De Luxe (5)

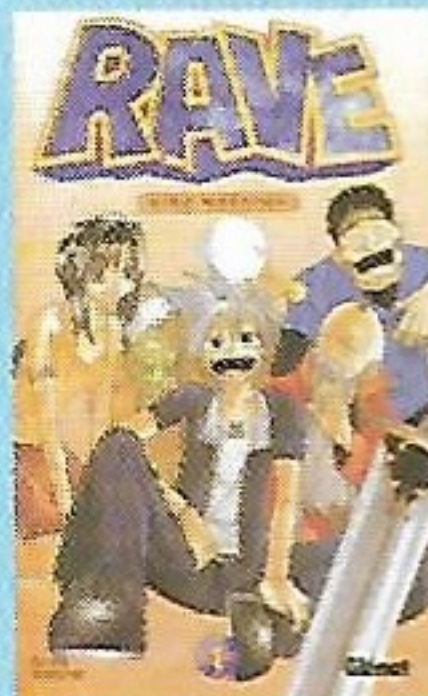
Aï a été renvoyée auprès de Yota. Koto lui a même donné une chance de devenir définitivement humaine. Il lui suffit d'aimer un garçon et de s'en faire aimer en retour... Sans que ce dernier soit au courant du deal, bien sûr ! Et devinez vers qui la Vidéo Girl va se tourner ? Problème : Moémi vient de réapparaître dans la vie de Yota. L'amitié est toujours là. Et, juste derrière, un sentiment plus fort... sans doute.



Edition Glénat

● Rave (1)

Dark Bring, une pierre sacrée magique et maléfique, se réveille après un sommeil de 50 ans, et tombe entre les mains de Demon Card, une organisation qui cherche à dominer le monde. Jadis, une seule personne était en mesure de contrôler l'autre pierre magique, Rave, la seule à contrer les pouvoirs de Dark Bring. Haru, un jeune garçon fougueux et téméraire doté d'une épée gigantesque, va peu à peu découvrir qu'il a été choisi pour devenir le nouveau maître de Rave. Parcourant le monde à la recherche des quatre autres fragments de la pierre, il devra affronter les membres de Demon Card, de très dangereux adversaires.



● Marmalade Boy (5)

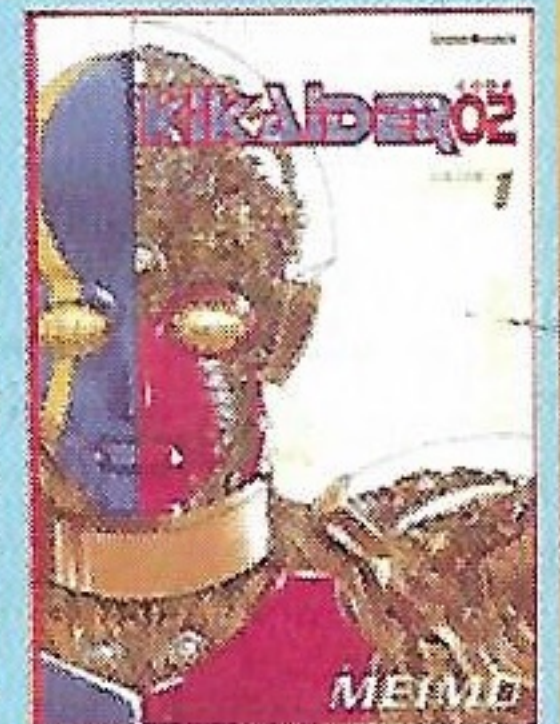
Depuis que ses parents ont divorcé, la petite Miki vit désormais dans une maison où ces derniers font ménage à quatre avec ses beaux-parents. D'abord choquée par cette situation plutôt inhabituelle, Miki va se montrer plus tolérante, aidée en cela par l'arrivée du fils de ses beaux-parents, Yû, beau blondinet au charme ravageur. Miki va également devoir gérer les avances de Ginta, un ami qui avait jadis refusé de sortir avec elle. Heureusement, notre héroïne peut toujours compter sur son amie Meiko pour partager ses doutes et ses secrets.



Génération Comics

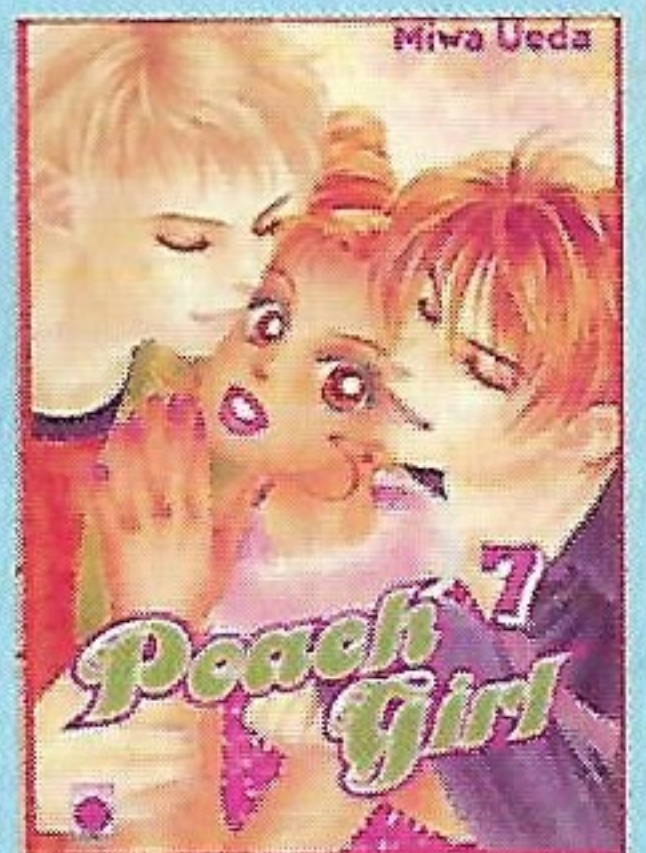
● Kikaider (1)

Un vieux château accroché à une falaise... Une tempête et une lampe qui donne vie à Kikaider, un cyborg qu'un savant a créé pour protéger les hommes contre d'éventuels cyborgs rebelles... Mais Kikaider aura-t-il la force de combattre ses semblables ? Un superbe manga illustré par Meimu et inspiré de la série de Shotaro Ishinomori parue il y a une trentaine d'années !



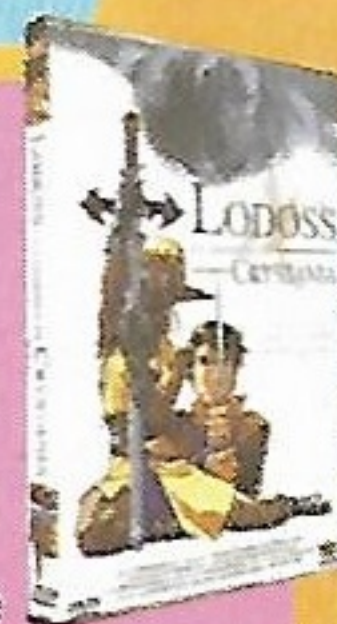
● Peach girl (7)

Sae risque de payer cher sa méchanceté ! Pourra-t-elle se sortir du traquenard que lui a tendu Kairi ? Momo réussira-t-elle à aller jusqu'au bout de sa vengeance ? Plus de retour en arrière possible. Cette fois, c'est la guerre ! Encore un pittoresque numéro écrit et dessiné par Miwa Ueda.



VIDEO ● Olive & Tom (partie 3)

Coffret 8 volumes, épisodes 65 à 96
La finale régionale opposant l'équipe de la Tomo à celle de la Mambo se poursuit. Alors que cette dernière essaie de revenir au score, son capitaine, Julian Ross, atteint d'une grave maladie au cœur, est contraint d'abandonner ses coéquipiers. Pendant ce temps, Olivier reçoit une lettre d'Allemagne provenant de Thomas.



DVD

● The Big O (3)

Paradigm City, une ville presque normale en apparence, sauf qu'il s'agit d'une cité sans passé. Il y a 40 ans, tous les habitants ont perdu la mémoire suite à l'événement. Résultat : les technologies modernes semblent mystérieuses pour tout le monde. Quelques personnes cependant se rappellent par bribes ce passé mystérieux et tentent de recréer un autre monde, une autre technologie.



● Trigun (vol. 1)

4 épisodes, 100 mn

Sur une planète brûlée par les rayons des deux soleils, des colons d'un autre temps traînent leurs existences dans de petits villages. Vash The Stampede appartient à ce monde sans foi ni loi. Il porte le surnom de "typhon humanoïde". Il est accusé d'avoir anéanti des villes entières. Recherché mort ou vif, la prime placée sur sa tête s'élève à 60 milliards de dollars !



● Lodoss

La légende de Crystania
Le Film

3 épisodes par DVD, 80 mn

Après la guerre de Lodoss, Ashram et Pirotes ont fui l'île maudite en quête d'une terre plus hospitalière. A bout de vivres, leur équipage arrive en vue de Crystania, l'île interdite des dieux. Pour ouvrir un passage et sauver ses hommes, Ashram accepte de se sacrifier en offrant son corps au dieu Barbas.

Pour jouer avec 

A B 1 R T 9

zik



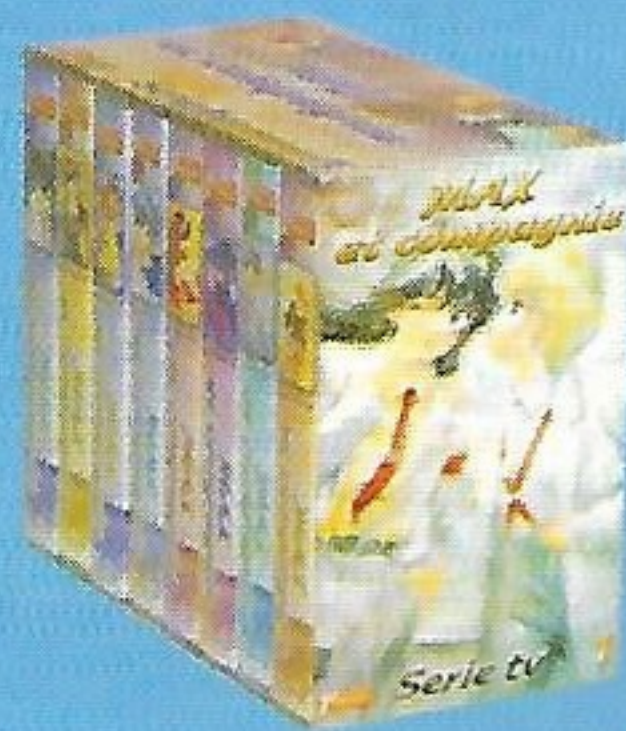
MANGAS

Composez vite le
0 892 700 714

A gagner

5 coffrets de...

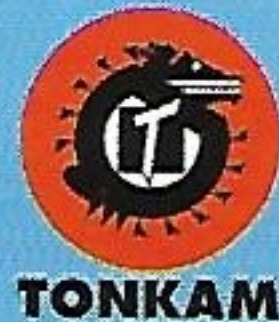
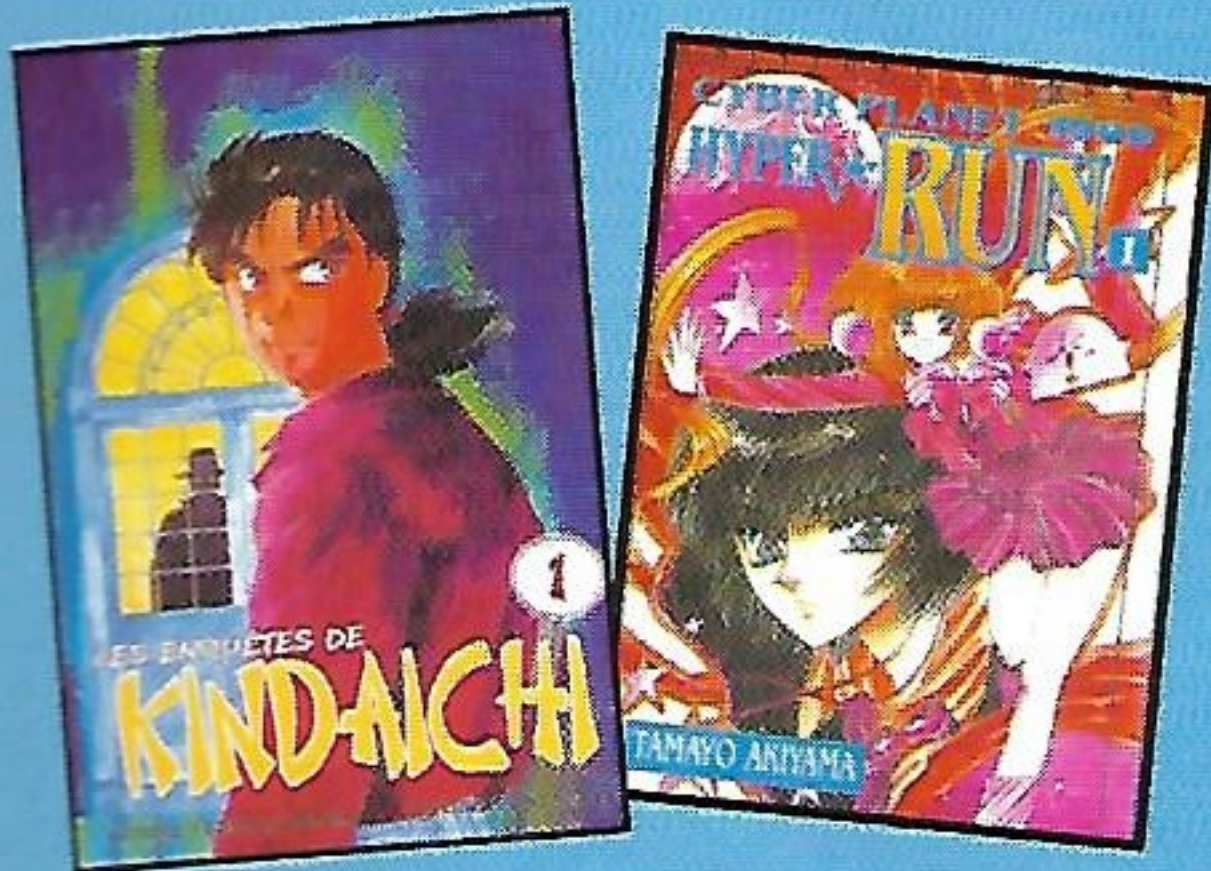
- 8 VHS Max et compagnie



0,34 €/mn

10 collections de...

- 4 volumes Hyper Run
- 2 volumes Les enquêtes de Kindaichi



TONKAM

et des abonnements
de 6 mois au magazine



Pour nos amis belges
jouez avec

A B 3

en composant le

0903 41 657

1,12 €/mn

A découvrir

Talulu le magicien
9 volumes sortis

4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros désirés

Honmaru fait un jour le vœu que Talulu un enfant magicien devienne son meilleur ami. Ensemble, ils vont être entraînés dans des aventures ultra-délicieuses.

C'EST LA RENTRÉE DES MANGAS !!

MANGA POUR GARÇONS

Cat's Eye 5 volumes sortis



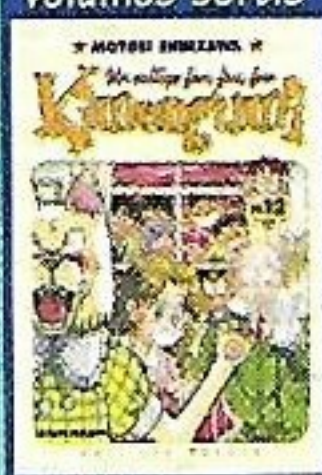
9 € le volume.

Qté... X 9€ = €

Numéros

Trois sœurs violent des tableaux pour retrouver leur père.

Collège fou 11 volumes sortis



9 € le volume.

Qté... X 9€ = €

Numéros

Les aventures de cinq garçons dans un lycée délirant.

Rookies 16 volumes sortis



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Un ancien voyou devenu prof arrive dans un lycée dit sensible.

Tough 15 volumes sortis



7,35 € le volume.

Qté... X 7,35€ = €

Numéros

Kibô est l'héritier d'un art martial mortel.

Cyber Weapon Z 10 volumes sortis



12,05 € le volume.

Qté... X 12,05€ = €

Numéros

Des Cyber guerriers Shaolin défendent la terre du futur.

Vagabond 9 volumes sortis



9 € le volume.

Qté... X 9€ = €

Numéros

L'histoire vraie de Miyamoto Musashi le plus grand samouraï du Japon.

I's 15 volumes sortis



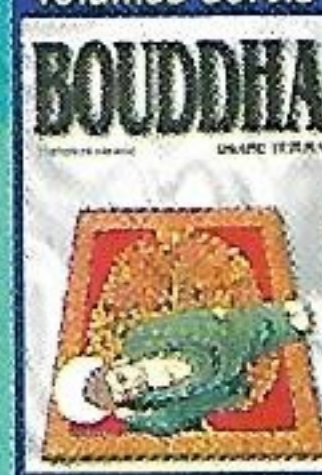
4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Ishitaka est amoureux de la plus belle fille du lycée. Aujourd'hui il peut devenir son ami...

Bouddha 8 volumes sortis



8,40 € le volume.

Qté... X 8,40€ = €

Numéros

Toute l'histoire de Siddhartha le futur Bouddha racontée par l'auteur du Roi Léo

Vidéo girl luxe 5 volumes sortis



12 € le volume.

Qté... X 12€ = €

Numéros

Ai aide Yota à conquérir le cœur de Moémi.

Les 3 Adolf 4 volumes sortis



8,40 € le volume.

Qté... X 8,40€ = €

Numéros

La Seconde Guerre vue à travers trois Adolf.

DNA² 5 volumes sortis



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Karine vient du futur pour changer le passé.

Kindaichi 2 volumes sortis



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Suivez le lycéen Kindaichi dans ses enquêtes policières.

Recueil de Hojo 3 volumes sortis



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Recueil d'histoires courtes par l'auteur de Nicky Larson & Cat's

Fever volume unique



15 € le volume.

Qté... X 15€ = €

Numéros

Rencontre entre Français et Japonais autour du football

Short Program 3 volumes sortis



8,40 € le volume.

Qté... X 8,40€ = €

Numéros

Nouvelles par l'auteur de Theo ou La Balle de la victoire

Manga pour filles

Hyper Run 3 volumes sortis



7,35 € le volume.

Qté... X 7,35€ = €

Numéros

Comme Sailor moon, Run est l'héritière de la lune.

Imadoki 1 volume sorti



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Un lycéen fait la connaissance d'un garçon qui ne croit pas dans les sentiments.

Fushigi Yugi 18 volumes sortis



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Miaka rentre dans le monde d'un livre magique.

Ayashi no Ceres 14 volumes sortis



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Aya est poursuivie par sa famille à cause de ses pouvoirs.

Sous un Rayon 3 volumes sortis



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Sarah a le pouvoir de parler aux plantes. (par l'auteur de Nicky Larson)

Angel Sanctuary 15 volumes sortis



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Setsuna part chercher sa sœur en enfer.

Néji volume unique



4,90 € le volume.

Qté... X 4,90€ = €

Numéros

Un garçon résiste à la vie après plusieurs années d'hibernation.

Miyukichan volume unique



11,45 € le volume.

Qté... X 11,45€ = €

Numéros

Même un pays des merveilles revivra et corrigera par l'auteur de Sakura.

Wish 4 volumes sortis



9 € le volume.

Qté... X 9€ = €

Numéros

Un ange cherche son âme par l'auteur de Sakura.

Celui que j'aime volume unique



9 € le volume.

Qté... X 9€ = €

Numéros

Recueil sur l'amour par l'auteur de Sakura.

TONKAM SERVICE VPC

La Boutique du manga à Paris

Nous vous donnons rendez-vous de 11h à 19h du lundi au samedi

ALL: 29, rue Keller
75011 Paris
Tél : 01 47 00 78 38
(n'envoyez rien à cette adresse)
Métro VOLTAIRES



The art of Le Voyage de Chihiro

44,20€ Illustrations, décors, croquis, photos du film Le Voyage de Chihiro.

Livres d'illustrations

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

One piece color walk 1



19,05€ Illustrations du manga

Marmalade boy illustrations



28,20€ Illustrations du manga

Evangelion "Adam"



15,25€ Illustrations de la série TV

Hojo 20th anniversary



14,50€ Illustrations de Nicky Larson, Cat's Eye...

Art of Metal gear Solid 2

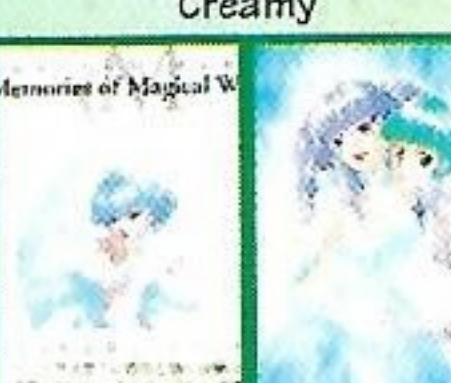


45€ Illustrations et dessin du jeu PS2

Madoka



45€ Toute les illustrations de la série Max et Cie.



45€ Toute les illustrations de la série Creamy



14,50€ Guide de la 2e série Digimon



30,50€ Illustrations de l'auteur de Ranma



45€ Illustrations des jeux SNK (King of Fighters...)



29€ Guide du film tiré de la série télé.



9,90€ Guide de la 3e série Digimon

Special Sakura



29€ Illustrations de la série TV



29€ Illustrations de la série TV



29€ Illustrations de la série TV



29€ Illustrations de la série TV



29€ Illustrations de la série TV



29€ Illustrations de la série TV

Comment commander ?

1/ Cochez les titres que vous souhaitez commander. Pour les bandes dessinées, inscrire les numéros que vous désirez acheter et n'oubliez pas d'ajouter le prix pour chaque numéro.

2/ Sélectionnez votre mode de paiement : Carte Bleue Chèque Mandat

N° C.B (16 chiffres) : EXPIRE LE :

Nom du porteur de la carte :
Vous pouvez aussi commander par téléphone, ou vous renseigner sur la disponibilité des produits au 01 48 18 13 92 les mardi, mercredi & vendredi de 10h à 12h.

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

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

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

NOM : PRÉNOM : ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TÉL. FIXE (obligatoire pour tout règlement par CB):

5/ Renvoyez cette publicité à : PUB Tonkam / D. Manga 2

132 avenue du président Wilson BP 95 / 93210 Saint-Denis-La Plaine

