

DM MANGAS



Yu-Gi-Oh! Le Deck de Kaiba



Tout sur le film

Harry Potter

et la chambre
des secrets

Les trois mondes de DRAGONBALL Z



Les Digisauveurs dans le monde



Le calendrier 2003



SAKURA CHASSEUSE DE CARTES

entre manga et
dessin animé

Les Medabots

Une
nouvelle
série



CHRIS COLORADO en BD dans ce numéro

Mensuel N° 495
DECEMBRE 2002 3 €
DOM 4,5 € BEL 3,5 € 6,50 FS

T 02918 - 495 - F: 3,00 €



Sommaire

MAGAZINE

- 4 **Harry Potter**
- 22 **Animation : news**
- 24 **Digimon**
- 26 **Quoi de neuf ?**
- 27 **Multimédia**
- 45 **Yu-Gi-Oh!**
- 48 **Pleins feux sur...**
Le seigneur des anneaux,
Le smoking, Hyper Noël
- 50 **Totally Spies**
- 52 **Sakura**
- 54 **Dragon Ball Z**
- 56 **Medabots**
- 58 **Dessins des lecteurs**

BANDES DESSINÉES

- 9 **Dragon Ball GT**
L'imposteur (2)
- 27 **Chris Colorado**
L'inconnue (1)

JEUX VIDÉO

- 52 **Mario Party 4, Castlevania
Harmony of Dissonance,
Yu-Gi-Oh!, Kingdoms Hearts,
Splinter Cell, Starfox Adventures**

POSTERS

- 31 **Calendrier 2003**

D.MANGAS N° 49 5 - DÉCEMBRE 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, Sylvaine Noël. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Franck Soulier. TEXTES : Pascal Lafine, Raphaël Pennes. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP. 1996 Kasuki Takahashi/4 Kids Entertainment. AB PRODUCTIONS/CANAL+/FRANCE 3 (1999). DEPOT LEGAL : DÉCEMBRE 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 Mame 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : SSCP. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par la SNIL.

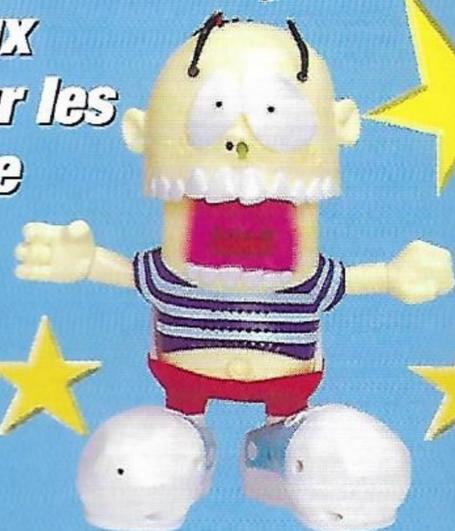
Joyeux Noël avec D.Mangas

**Un choix de cadeaux
à vous faire offrir pour les
fêtes de fin d'année**



DIGIVICE D3

Sa quête des Digi-œufs vous emmènera au cœur du Digimonde où vous devrez affronter de redoutables adversaires. Grands magasins, Bandai, 24,99 €



JOE LES GRANDES DENTS

C'est un sacré râleur ! Sa colère est terrible si on lui vole son nounours. Mais Joe raconte aussi des histoires. Grands magasins, Tiger, 59 €

LES JOJO'S

Ils sont 36 personnages différents. Chacun a des caractéristiques qui lui sont propres, ils rebondissent tous à leur façon. Vendus par pack de 6 avec des autocollants dans les grands magasins et les marchands de journaux, 2,50 €



DIGI-ANALYZER

Vous saurez tout sur tous vos Digimon. Ce petit ordinateur est une véritable mine d'informations.

Connexion avec Digivice pour affronter d'autres Digimon.



Grands magasins, Bandai, 24,99 €



GUNDAM WING

Grâce aux 65 pièces, fabriquez vous-même huit des principaux robots de Gundam de 12 cm. Magasins spécialisés, Bandai, 12 € le robot

LE TOUR DU GLOBE

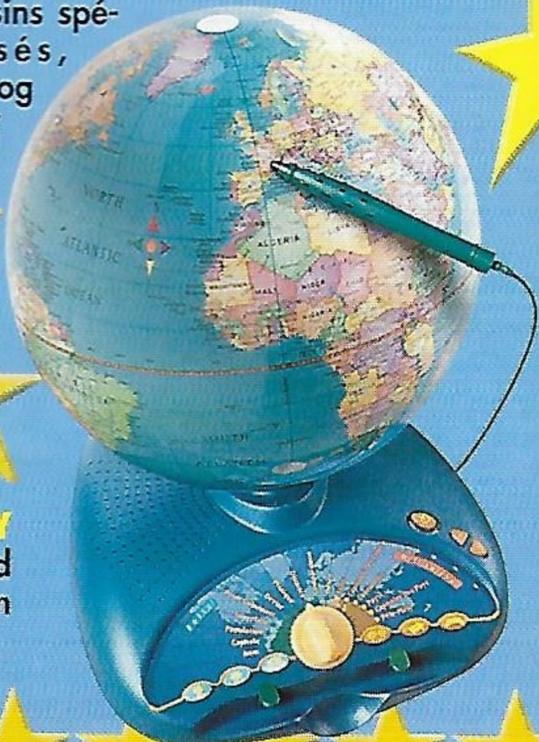
Le Globe Odyssey livre des milliers d'informations sur le monde. De quoi faire rêver tous les voyageurs ! C'est aussi un jeu qui permet aux joueurs de mettre en compétition leurs connaissances. En vente magasins spécialisés, Leapfrog 135 €



BONJOUR FREDDY

Lorsqu'il est menotté, il est adorable ; quand on lui presse le ventre, il se met à parler. Mais quand on lui enlève ses menottes, il devient insupportable !

Grands magasins et magasins spécialisés, Goliath, 34 €



L.N.S PRODUCTIONS présente du 16 novembre au 29 décembre 2002

comédie pop rock
sur glace
un grand spectacle
musical de Noël



Alice au pays des merveilles

un événement
Télérama
www.telerama.fr

la vie
HEBDOMADAIRE CHRÉTIEN D'ACTUALITÉ

mille et une
histoires

France
BLEU 107.1
la CityRadio de Paris

fnac.com

la Courneuve

Paroles et Musique : **CharElie**

Chorégraphie sur glace :
Olivia & Philippe Candeloro

Mise en Scène : **Sylvain Man**

Direction artistique : **Alain Crabot**

Espace chapiteau R.E.R : B. Aubervilliers La Courneuve

Réservation : 01.48.51.51.51

" Par un bel après-midi de printemps, Lewis Carroll s'endort et se met à rêver, propulsant Alice dans un tunnel cathodique qui lui ouvre " Le Pays des merveilles " : un monde " givré " au deux sens du terme, sorte de parc imaginaire sur glace, où les choses les plus étranges nous paraissent normales. Avec un corps de ballet baptisé " Wonder Boys and girls ", majorettes fanfare, et créatures excentriques ; ce pays perpétuellement en mouvement nous entraîne dans le monde du rêve "

Marie-Ange Guillaume

Pour les enfants, pour les parents, pour le plaisir, un grand spectacle de Noël

BON DE COMMANDE

Tarif préférentiel aux lecteurs de O.MANGAS (19,50 € au lieu de 25,50 €)

SAMEDI	16	NOVEMBRE	à	14 H 30	<input type="checkbox"/>	DIMANCHE	08	DECEMBRE	à	17 H 15 *	<input type="checkbox"/>
SAMEDI	16	NOVEMBRE	à	17 H 30	<input type="checkbox"/>	SAMEDI	14	DECEMBRE	à	20 H 00	<input type="checkbox"/>
DIMANCHE	17	NOVEMBRE	à	14 H 30	<input type="checkbox"/>	DIMANCHE	15	DECEMBRE	à	17 H 30	<input type="checkbox"/>
MERCREDI	20	NOVEMBRE	à	14 H 30	<input type="checkbox"/>	SAMEDI	21	DECEMBRE	à	14 H 30	<input type="checkbox"/>
DIMANCHE	24	NOVEMBRE	à	10 H 30	<input type="checkbox"/>	SAMEDI	21	DECEMBRE	à	17 H 30	<input type="checkbox"/>
DIMANCHE	24	NOVEMBRE	à	17 H 30	<input type="checkbox"/>	DIMANCHE	22	DECEMBRE	à	14 H 30	<input type="checkbox"/>
SAMEDI	30	NOVEMBRE	à	17 H 30	<input type="checkbox"/>	SAMEDI	28	DECEMBRE	à	14 H 30	<input type="checkbox"/>
DIMANCHE	01	DECEMBRE	à	17 H 30	<input type="checkbox"/>	DIMANCHE	29	DECEMBRE	à	14 H 30	<input type="checkbox"/>

Nombre de places : X 19,50 € =

Nom :

Tél. :

Adresse :

Règlement par chèque à l'ordre de : L.N.S Productions - 1, rue Gabriel Péri - 93100 MONTREUIL
Joindre une enveloppe timbrée libellée à votre adresse.

Le film

Harry Potter

ET LA CHAMBRE DES SECRETS

Harry, 11 ans, élevé par son oncle et sa tante qui le détestent, apprend un jour



que ses défunts parents étaient des sorciers. Il est très populaire dans le milieu de la magie car, enfant, il a détruit malgré lui celui dont on ne doit pas prononcer le nom... Lord Voldemort. Après une année d'études riche en péripéties à Poudlard, l'école des sorciers, Harry retourne dans le monde des Moldus afin de retrouver sa méchante famille, les Dursley, pour les vacances scolaires...

Harry Potter alias Daniel Radcliffe

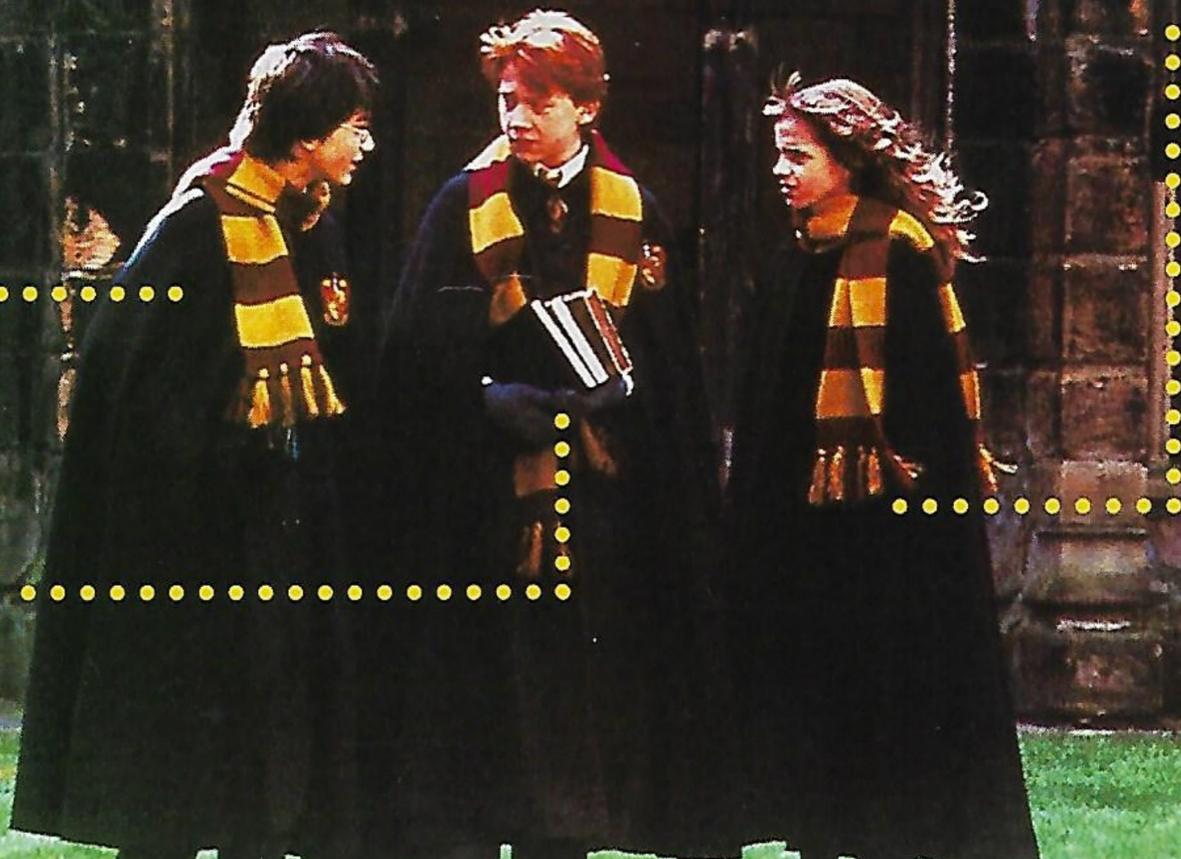
Héros envié dans le premier volet, ici il devient suspect. Son don lui permettant de parler le fourchelang (langage des serpents) le met au centre des conversations. Pourquoi est-il à Gryffondor et non à Serpentard ? Est-ce lui l'héritier de Salazar Serpentard. Pourquoi a-t-il tant de points communs avec Voldemort ?

Hermione Granger alias Emma Watson

Son rôle est très important ici car son génie va être la clef de la résolution de l'enquête, mais sa curiosité naturelle va lui attirer de graves ennuis. L'étrange être échappé de la Chambre des secrets s'attaque surtout aux élèves qui, comme elle, sont issus de parents humains.

Ron Weasley alias Rupert Grint

Ami d'Harry Potter, Ron va être puni pour avoir emprunté la voiture volante de son père. Bien que peureux, il va suivre Harry partout et l'aider tant bien que mal dans ses aventures. Ron va ici beaucoup souffrir à cause de sa baguette magique cassée qui retourne les sorts.

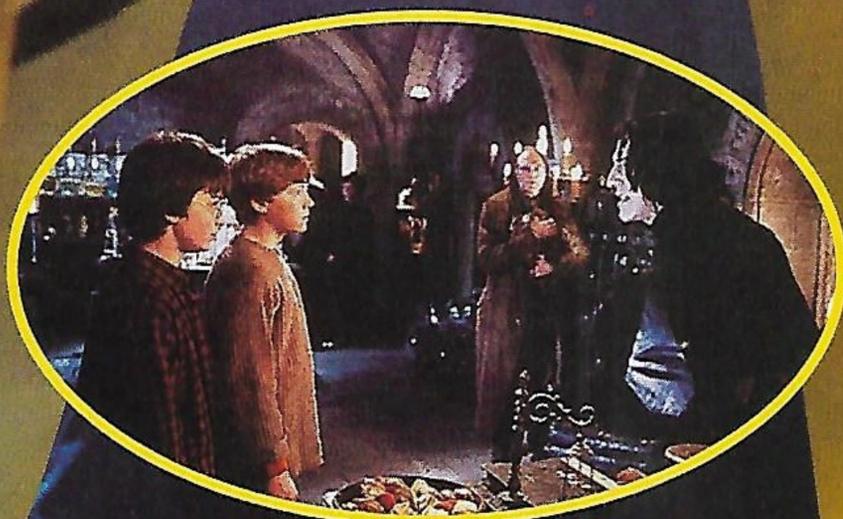


L'histoire

Alors qu'Harry achève ses vacances chez les Dursley, sa méchante famille d'adoption, un étrange elfe de maison, du nom de Dobby, lui rend une petite visite. Ce dernier lui explique qu'il ne doit pas retourner à Poudlard, car un grand danger le menace. Voyant l'insistance d'Harry à ne pas croire ce qu'il dit, Dobby décide de tout faire pour saboter son retour. Peu après, Ron et ses frères apparaissent à la fenêtre d'Harry au volant d'une voiture volante. Ils viennent le chercher afin de le conduire dans leur demeure en pleine campagne. Harry est fasciné par cette maison mi-teuse qui paraît être un palais à ses yeux. Il découvre la famille de Ron, et surtout Ginny, la petite dernière, qui tombe sous son charme. Après une rapide mais néanmoins fort chaleureuse présentation, ils se rendent au chemin de Travers afin d'acheter le nécessaire scolaire de tout le monde. La mère de Ron, folle de l'écrivain Gilderoy Lockhart, s'arrête chez un libraire où il dédicace son dernier livre. En voyant le célèbre Harry Potter, Gilderoy Lockhart, avide de célébrité, l'attire de force afin d'être pris en photo en sa compagnie. Notre héros, qui rejoint ensuite Ron et les siens, est Interpellé par un homme élégant, mais néanmoins sinistre, qui se présente sous le nom de Lucius Malefoy (père de Drago). Après avoir glacé par ses propos le sang de notre jeune héros, il prend congé, laissant planer son ombre démoniaque sur la suite des aventures d'Harry. De multiples péripéties vont alors s'enchaîner.

Harry et Ron vont rater le train pour Poudlard et être contraints de s'y rendre en voiture volante. Leur voyage va s'achever dans les branches menaçantes d'un saule-cogneur situé dans l'enceinte de Poudlard... Lors du match de Quidditch, la balle va mystérieusement prendre Harry pour cible... Mais le plus étrange, c'est qu'Harry entend des voix. En suivant le son, il se retrouve d'avant une sinistre scène, première d'une longue série. La chatte de Argus Rusard a été pétrifiée et

tous les soupçons se portent sur Harry, premier sur le lieu du crime. Une étrange inscription sur le mur, "la Chambre des secrets a été ouverte", pousse Harry, Ron et la jolie Hermione à enquêter. Qui pétrifie les élèves de Poudlard, qu'est-ce que la Chambre des secrets mais, surtout, qui a assez de pouvoir pour l'ouvrir ? Entrez dans ce récit palpitant digne des plus grandes enquêtes policières !!!



L'avis de Pascal

J'avais trouvé le premier volet bien, mais trop académique (fait sans folie de réalisation). Dès les premières minutes, j'ai été captivé par le deuxième qui est dix fois mieux. Il n'y a même pas de comparaison. Il y a beaucoup de suspense, et je peux vous assurer que, comme moi, vous allez sursauter à plusieurs reprises. Personnellement, je déconseillerais le film aux tout-petits car il y a pas mal de scènes angoissantes. En revanche, je le conseille à 400 % aux adolescents de tout âge. La Chambre des secrets, c'est 2 heures 40 de bonheur en boîte. Ce qui est drôle, c'est qu'une partie de l'intrigue est basée sur Dobby qui, sous prétexte d'aider Harry, va pourrir sa vie. Une sorte de pot de colle difficile à éloigner ! Le truc étrange, c'est que les acteurs ont pas mal grandi depuis le premier film. Ils ont intérêt à enchaîner la suite rapidement, comme ça je pourrai étancher ma soif d'Harry Potter !

Interview magique de Harry Potter

Harry a à peine un an, lorsque Voldemort, le seigneur des ténèbres, assassine ses parents, Lily et James Potter. Il tente aussi de tuer Harry en lui lançant le sortilège "Avada Kedavra", mais ce maléfice se retourne contre lui et détruit ses pouvoirs. Voldemort est maintenant un être faible ayant besoin d'un hôte pour vivre. Aujourd'hui, Harry a 14 ans (4^e tome). Il a les cheveux en bataille et les yeux verts. Au milieu du visage, il a une cicatrice en forme d'éclair qui est la marque du sortilège dont il a été victime. Il vit chez son oncle et sa tante, les Dursley. Il a deux amis, Hermione Granger et Ron Weasley. Il a également un parrain qui était le meilleur ami de son défunt père, Sirius Black, mais vous en saurez plus en allant voir le film. Son pire ennemi est Drago Malefoy. Harry est un passionné de Quidditch, le sport des sorciers, et il est attrapeur dans l'équipe de Gryffondor. Harry n'a jamais couru après la célébrité. Mais si on réussissait à l'interviewer, ça pourrait donner cela.

Bonjour Harry. Peux-tu te présenter aux lecteurs de la Gazette du Sorcier ?

Je m'appelle Harry Potter, et je vais bientôt avoir quinze ans. À l'époque de "La Chambre des secrets", j'en avais

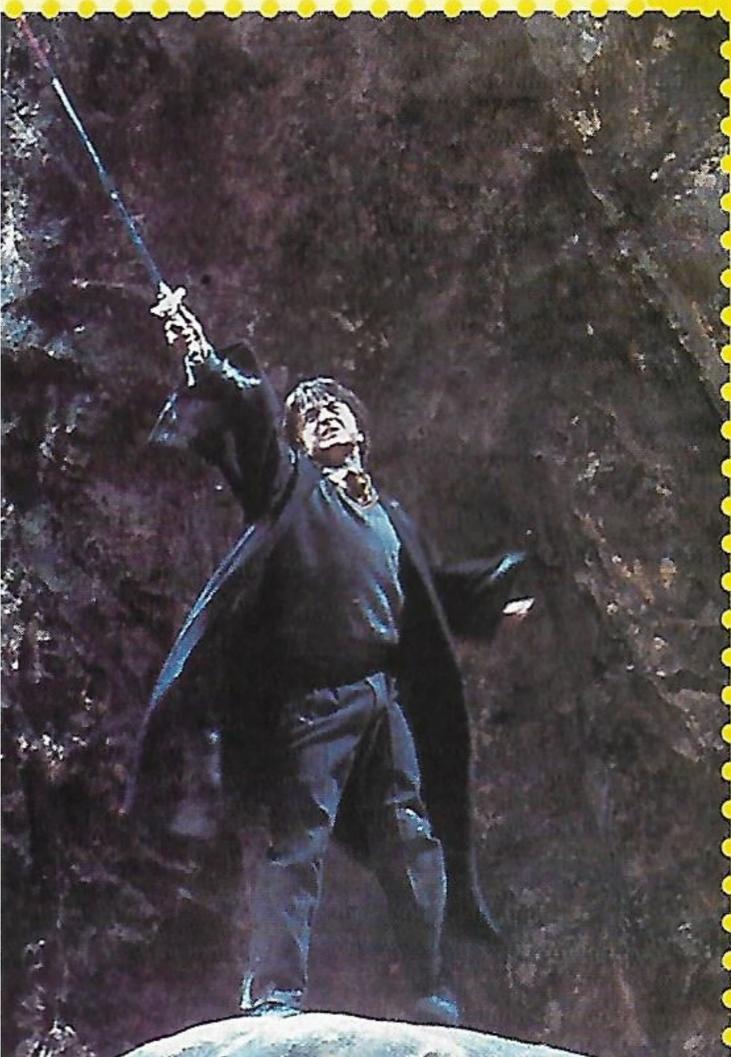
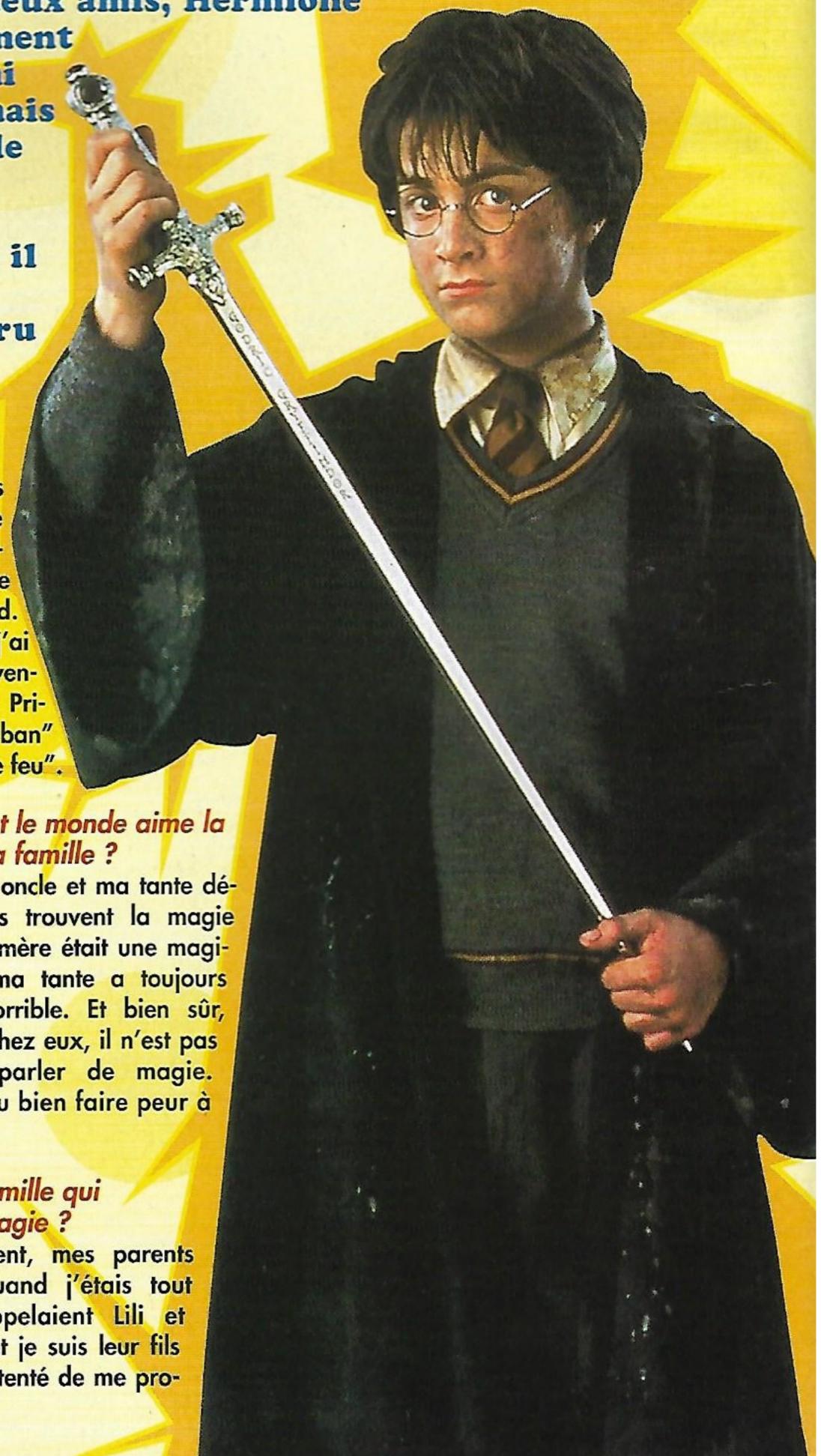
douze et j'étais en deuxième année au collège de sorcellerie de Poudlard. Mais depuis, j'ai vécu plein d'aventures avec "Le Prisonnier d'Azkaban" et "La Coupe de feu".

Est-ce que tout le monde aime la magie dans ta famille ?

Oh non ! Mon oncle et ma tante détestent cela. Ils trouvent la magie anormale. Ma mère était une magicienne, mais ma tante a toujours trouvé cela horrible. Et bien sûr, quand je suis chez eux, il n'est pas question de parler de magie. Même si j'ai pu bien faire peur à Dursley.

As-tu de la famille qui pratique la magie ?

Malheureusement, mes parents sont morts quand j'étais tout petit. Ils s'appelaient Lily et James Potter, et je suis leur fils unique. Ils ont tenté de me pro-



téger contre Voldemort, et ils en sont morts. Moi, j'ai survécu, mais je ne sais pas pourquoi.

Tu n'en as pas une petite idée ?

Le professeur Dumbledore m'a dit que c'était l'amour de mes parents qui m'avait protégé. Un amour tellement grand que Voldemort lui-même n'a pas pu le briser. Malheureusement, cela a juste détruit ses pouvoirs et il est encore en vie.

Comment ça ?

Au cours de la dernière année, un gigantesque tournoi entre écoles de magie a eu lieu à Poudlard et, bien que j'étais trop jeune pour y participer, j'ai quand même été tiré au sort. Puis il y a eu de tristes événements, dont je préfère ne pas parler pour le moment. La seule chose, c'est que, si Voldemort revient, il va falloir être courageux.

Ce n'est pas très gai tout ça.

Bon, passons. Je suppose que la célébrité doit t'attirer pas mal d'amis, non ?

Vous savez, la célébrité, je ne cours pas après. Gilderoy Lockhart était un spécialiste de ça, et on voit où ça l'a mené. Je souhaite être un élève comme les autres, mais avec mon histoire, ce n'est pas facile.

Tu as quand même certaines personnes qui veillent sur toi, non ?

Bien sûr, il y a certains professeurs. Le professeur Dumbledore qui dirige Poudlard, le professeur McGonagall qui s'occupe de Gryffondor... Mais ce ne sont que des professeurs. Par contre, il y a effectivement quelqu'un qui veille sur moi, un membre de ma famille que j'ai retrouvé récemment. En fait, c'est mon parrain, mais je ne vous dirai pas de qui il s'agit car il préfère garder le secret.

Et les amis qui t'accompagnent, qui sont-ils ?

Mes deux meilleurs amis sont Ron Weasley et Hermione Granger. Ron est totalement insouciant, peut-être même

plus que moi. Un peu impulsif, aussi. Hermione, elle, sait toujours tout et c'est vrai que ça nous aide beaucoup. Même si c'est parfois horripilant...

Tu n'as pas de petite amie ?

Oh, j'ai failli en avoir une ! C'était à l'époque de La Coupe de feu, et je voulais l'inviter au bal. Mais j'étais timide, je n'osais pas. Du coup, quand je lui ai demandé de sortir avec moi, elle était déjà avec quelqu'un. Ah, si seulement j'avais osé faire le premier pas !

Heureusement, tu as largement de quoi t'occuper à Poudlard, non ?

Ah ça oui ! La coupe de Quidditch revient chaque année et, à chaque fois, je suis attrapeur dans l'équipe de Gryffondor. Ça n'a pas toujours été drôle, surtout il y a deux ans lorsque Drago Malefoy est devenu l'attrapeur de Serpentard en leur offrant des splendides balais Nimbus 2001. Ils allaient plus vite que nous, on ne voyait que des fumées vertes dans le ciel, on ne savait pas où ils étaient. Là, c'était vraiment dur.

Et tes profs, te considèrent-ils comme quelqu'un de célèbre ou comme un élève normal ?

Ça dépend. Le plus souvent, je suis un élève comme les autres. Il y a deux ans, j'ai eu une retenue pour être arrivé à Poudlard avec la Ford Anglia volante de M. Weasley et j'ai dû faire toutes les enveloppes de Lockhart. Un cauchemar ! Parfois, j'ai aussi l'impression que le fait d'être connu n'est pas un avantage : le professeur Rogue a toujours quelque

chose à me reprocher et il a bien failli m'attraper plus d'une fois.

Rogue, c'est le professeur de Défense contre les Forces du Mal ?

Non, c'est le professeur de Potions.

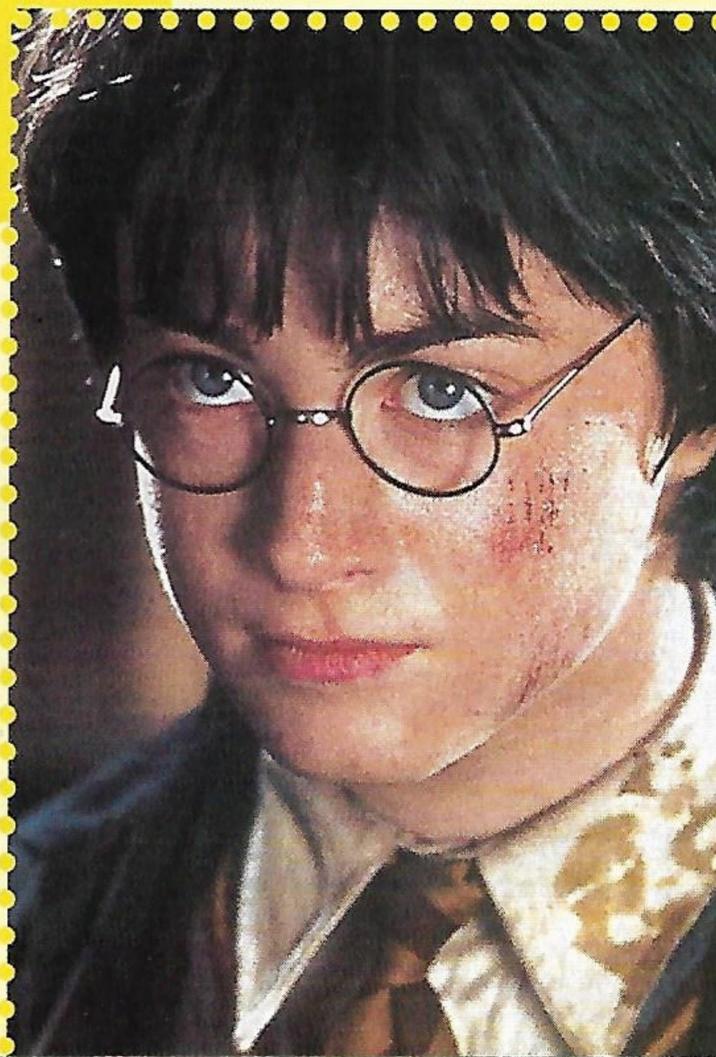
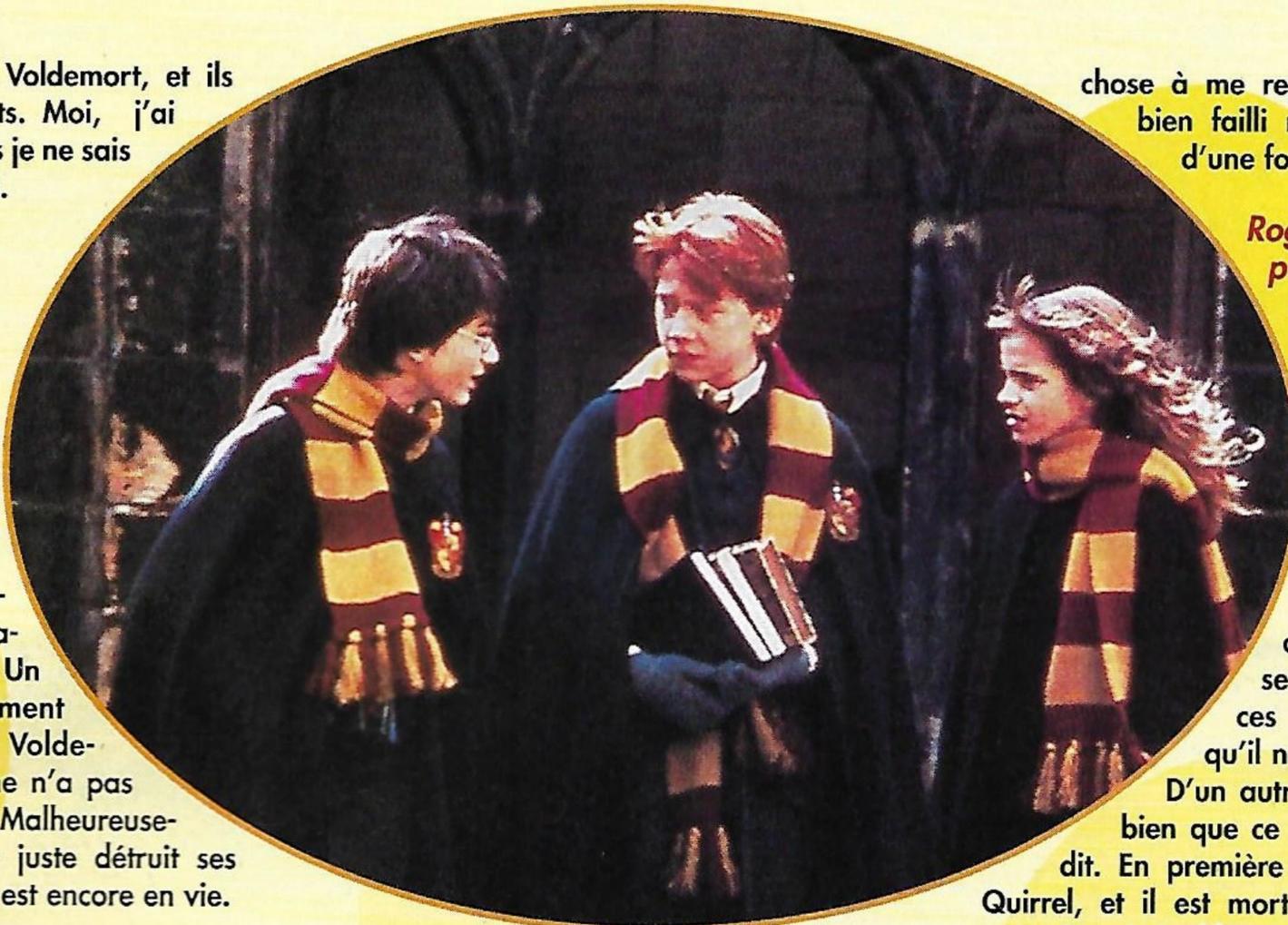
On raconte qu'il a toujours voulu le cours de Défense contre les Forces du Mal, mais qu'il ne l'a jamais eu.

D'un autre côté, je crois bien que ce poste est maudit. En première année, j'avais

Quirrel, et il est mort. En deuxième année, j'avais Lockhart, et il est devenu fou. En troisième année, c'était le professeur Lupin, mais sa véritable nature a été découverte. Et en quatrième année, c'était le professeur Murgrey Fol-Ceil, qui n'était là que pour un an. Je me demande donc quels seront mes prochains professeurs de Défense contre les Forces du Mal. Si ça se trouve, ils auront aussi à voir avec mes futures aventures. Mais pour cela, il faudrait demander au professeur Trelawney, car, moi, je n'ai jamais été doué pour la divination...

Le mot de la fin ?

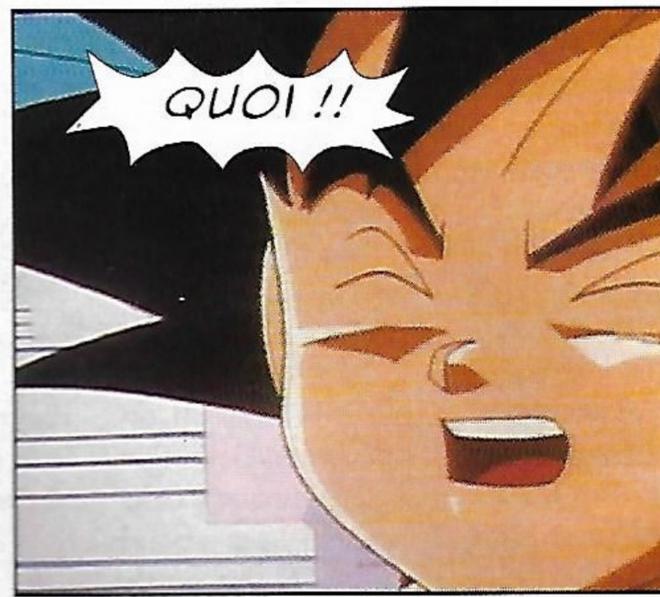
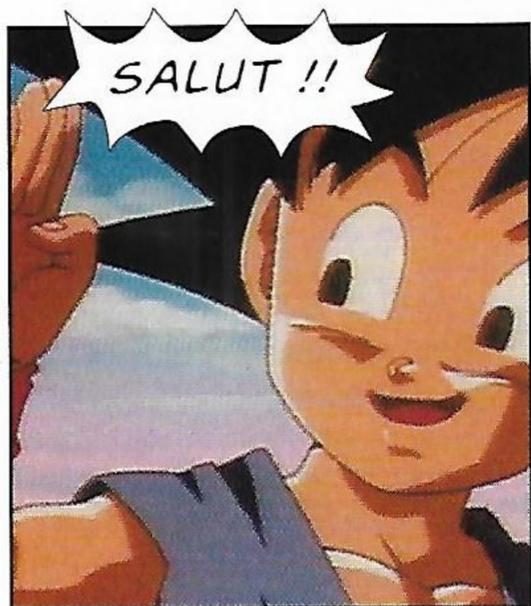
Désolé, mais je ne connais pas cette formule magique.



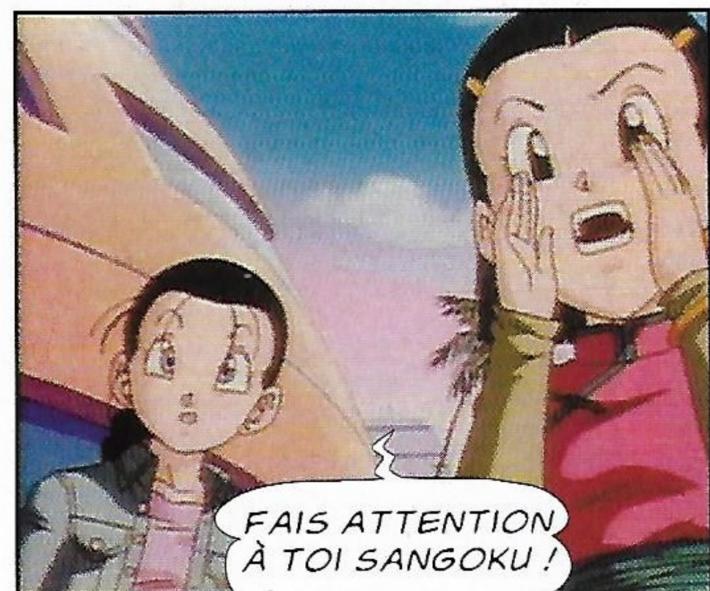
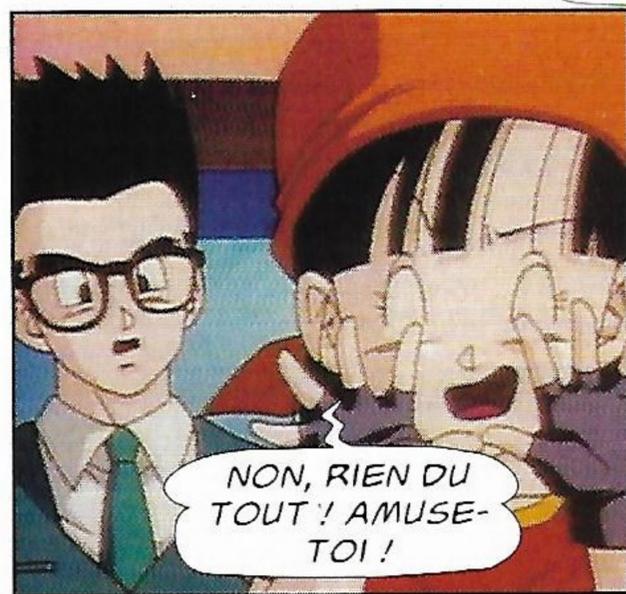
DRAGON BALL GT

L'IMPOSTEUR (2)

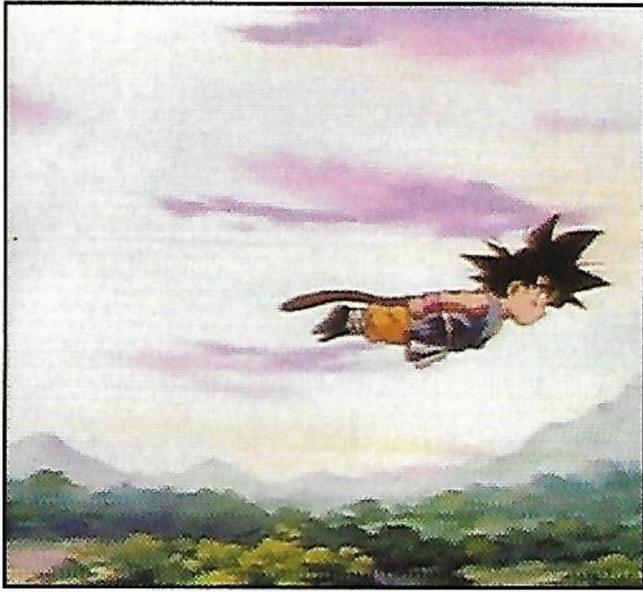
RÉSUMÉ : COMME PRÉVU, SANGOKU PART SEUL À LA RECHERCHE DES 7 BOULES DE CRISTAL... MAIS QUELLE NE VA PAS ÊTRE SA SURPRISE LORSQU'IL DÉCOUVRIRA QUE PAIN ET GUY-GUY L'ONT SUIVI À SON INSU ?



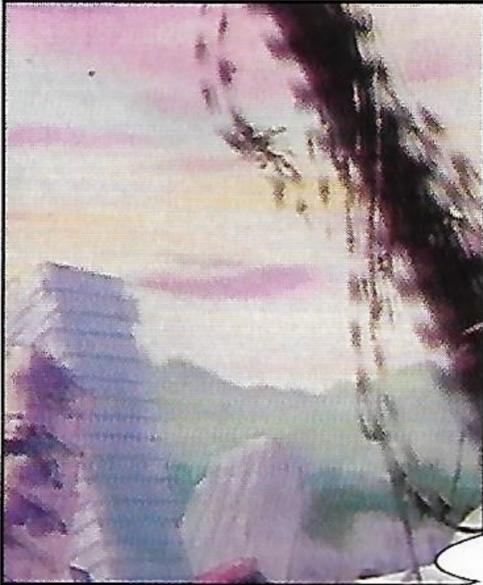
NON, ATTENDS GRAND-PÈRE !



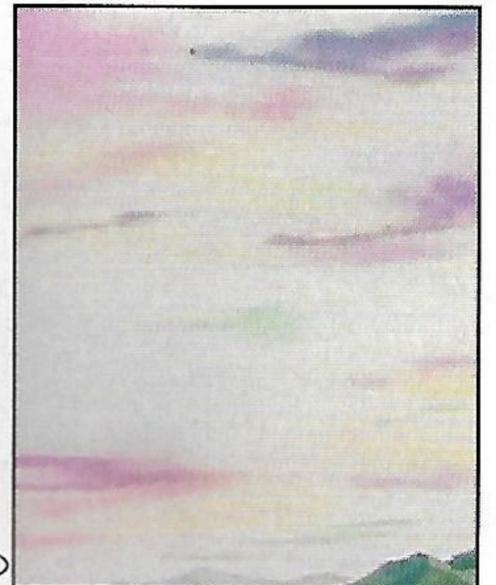
SANGOKU DÉCOUVRE LES RAVAGES
FAITS SUR LA VILLE !



OOOH !!



C'EST INCROYABLE, LES GENS ONT DÛ SE
RÉFUGIER À LA CAMPAGNE ! MAIS ILS
POURRONT BIENTÔT RENTRER CHEZ EUX !



SANGOKU SURVOLE DES RÉGIONS ENTièrement DÉVASTÉES
PAR LE PASSAGE DU DRAGON !





LE DRAGON PÉNÈTRE
DANS UN VOLCAN !

CELI-CI ENTRE EN
ACTION !

BAOUM !!



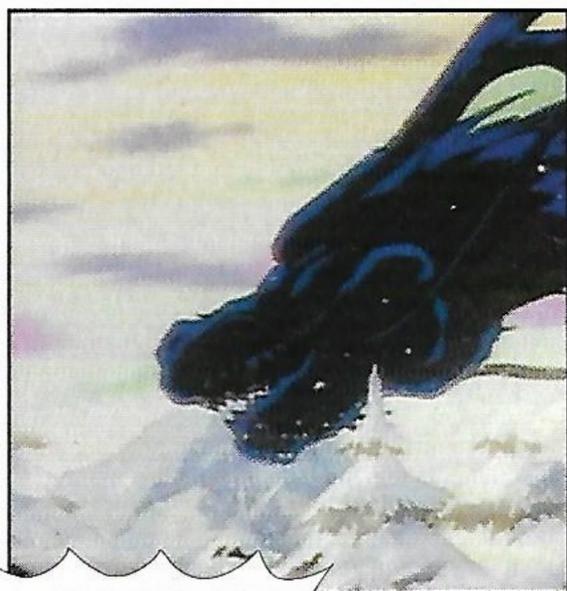
LA LAVE S'ÉCHAPPE DU
CRATÈRE !

AU SECOURS !



UNE OMBRE SE DESSINE
DANS LA LAVE !

LE DRAGON POURSUIT
SES RAVAGES !

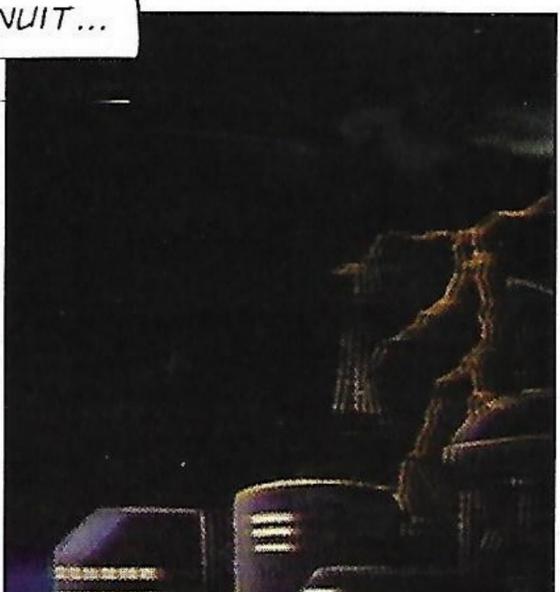
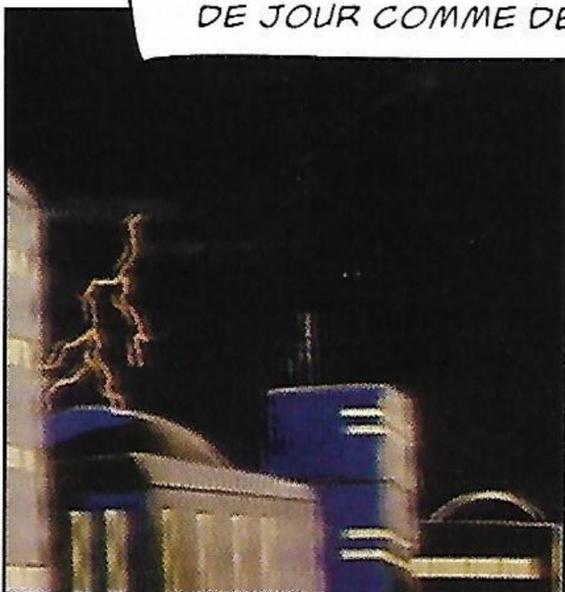


FSSS !!

BAOUM !!



DE JOUR COMME DE NUIT...



FSSSS!



L'OMBRE APPARAÎT MAINTENANT
DANS LA POUSSIÈRE DES
DÉMOLITIONS DU DRAGON!



SUR CET INDIVIDU UNE BOULE
DE CRISTAL EST VISIBLE SUR LE
DEVANT DE SON COSTUME!



FSSSS!

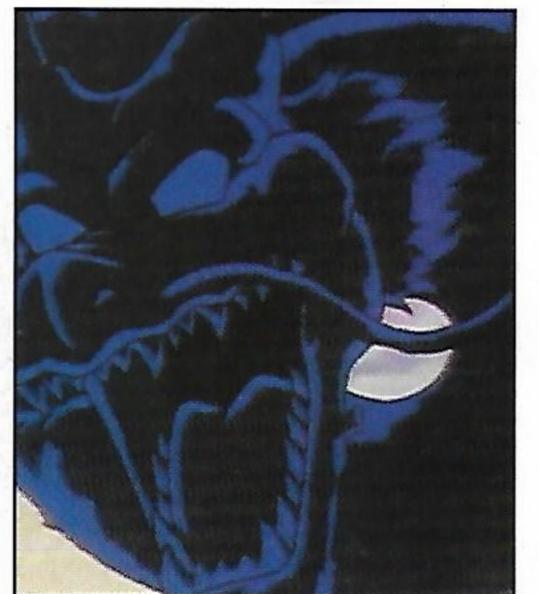
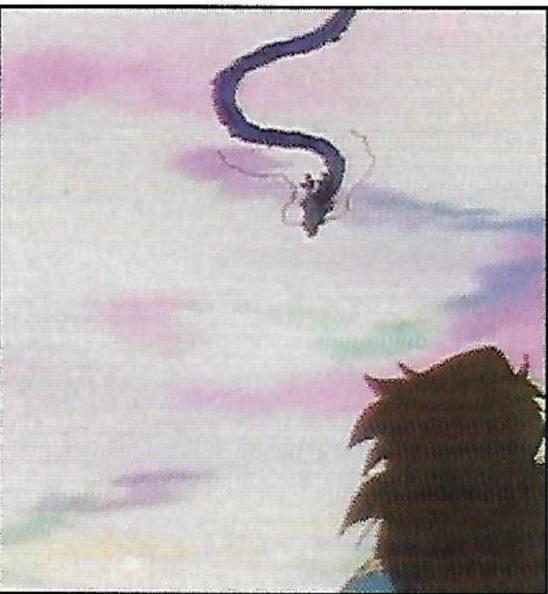
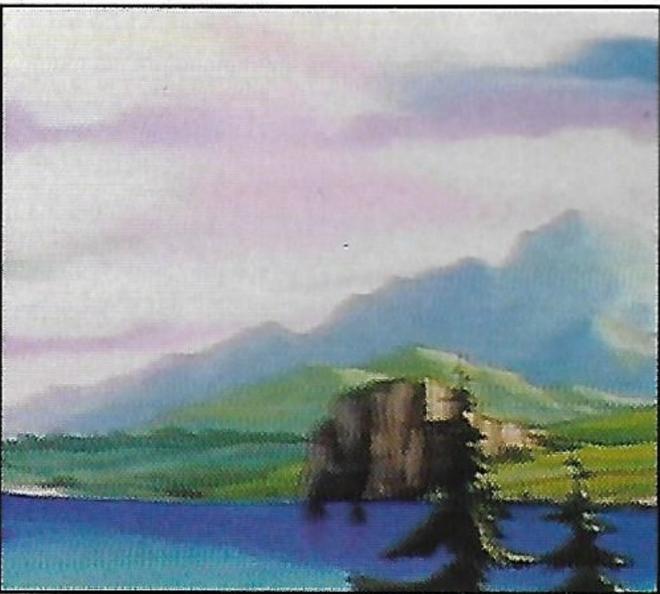
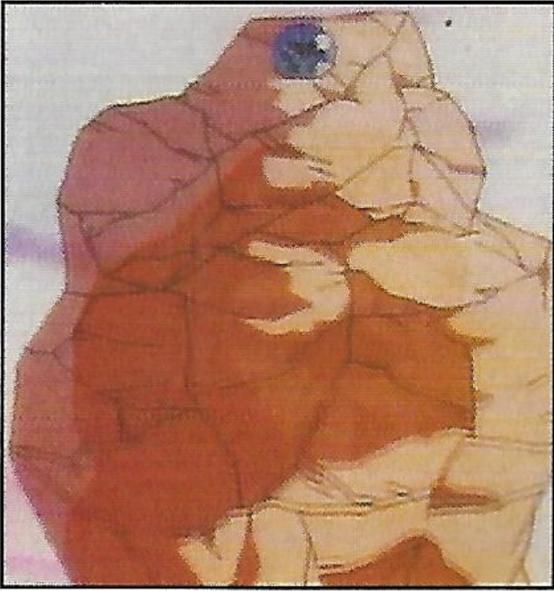


FSSSS!

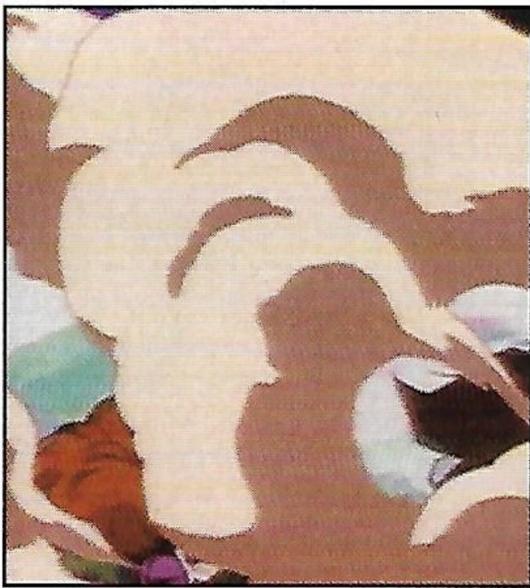


FSSSS!

LE DRAGON SORT DU
CENTRE DE LA TERRE !



SAUVE QUI PEUT !



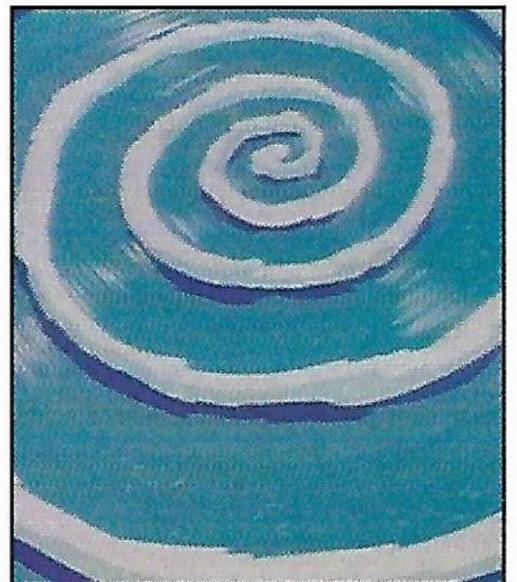
PLOUF !!

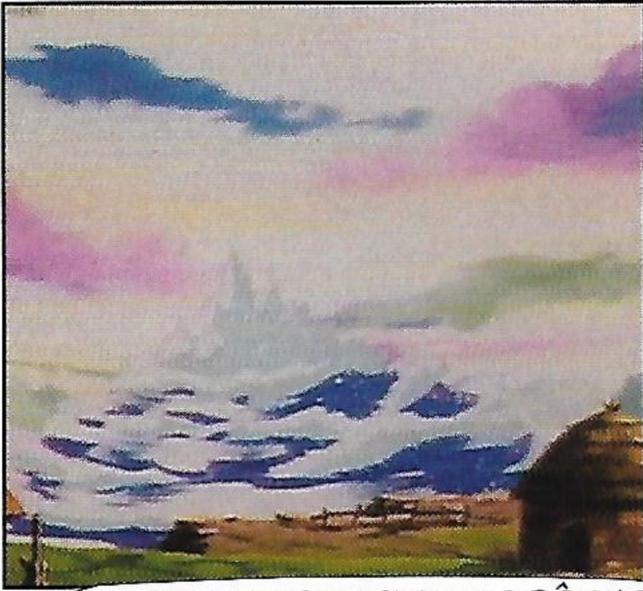


AU SECOURS !



AAAH !!

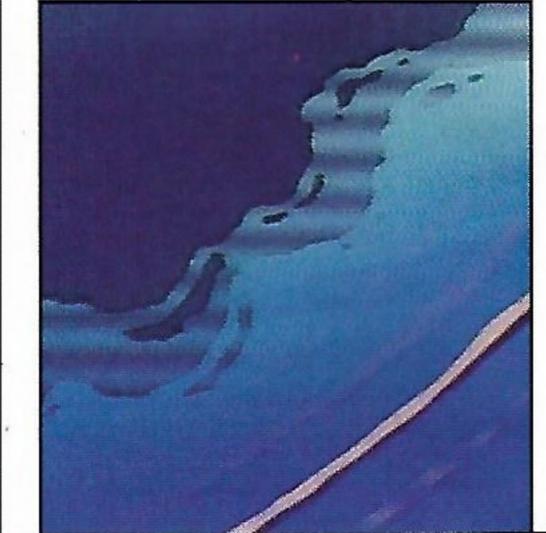




FINIS LES PARTIES DE PÊCHE
ET LES BALS, C'EST MOI QUI
COMMANDE MAINTENANT !



C'EST ÇA ! COUREZ,
ALLEZ VOUS CACHER !
VOUS ÊTES ICI CHEZ
MOI DÉSORMAIS !

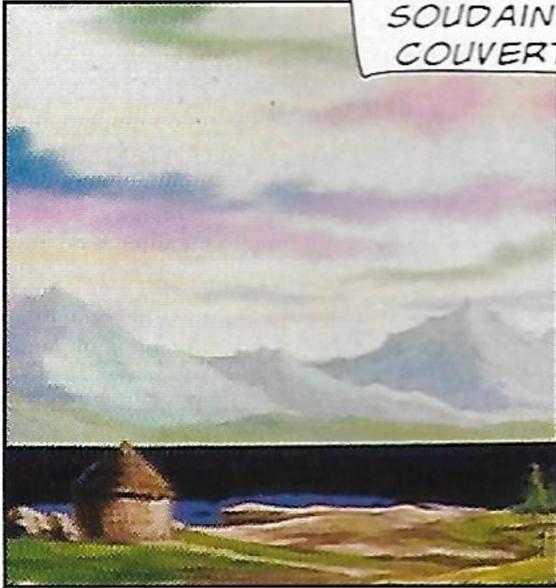


UNE MARÉE NOIRE ENVAHIT
LA MER...

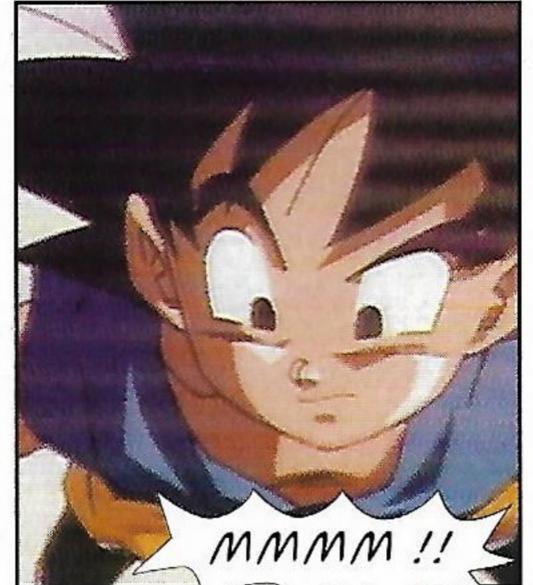
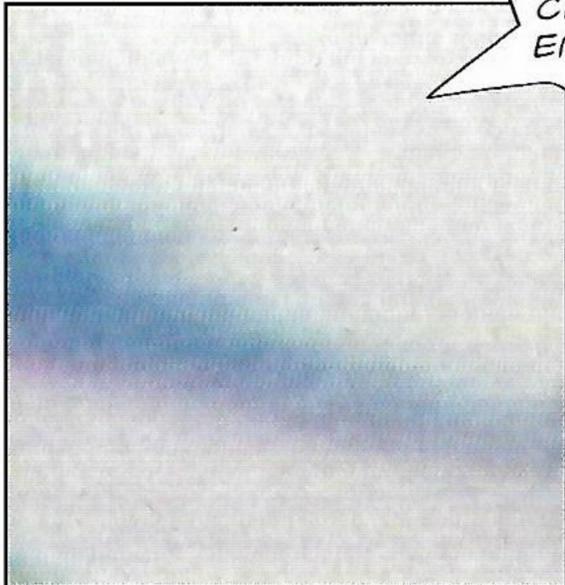
... ET LES POISSONS MEURENT
LES UNS APRÈS LES AUTRES !



SOUDAIN TOUT DEVIENT
COUVERT DE PIERRES !

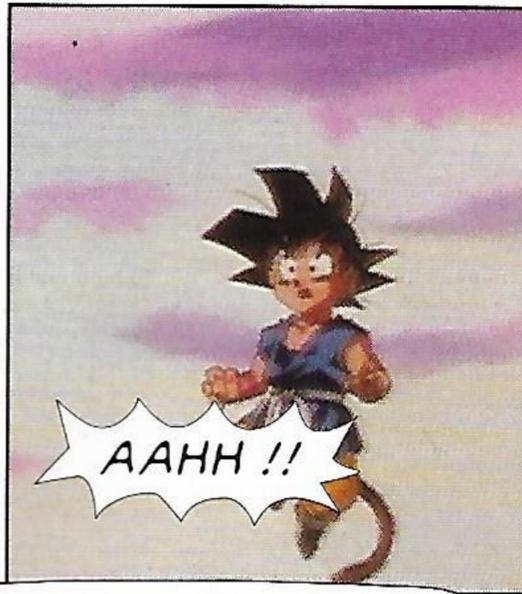


CE QUE JE SUIS BÊTE ! CE N'EST PAS
EN VOLANT À 20 MÈTRES DU SOL QUE
JE VAIS TROUVER LES BOULES !



MMMM !!

SANGOKU FREINE SA COURSE ET SE RETOURNE...



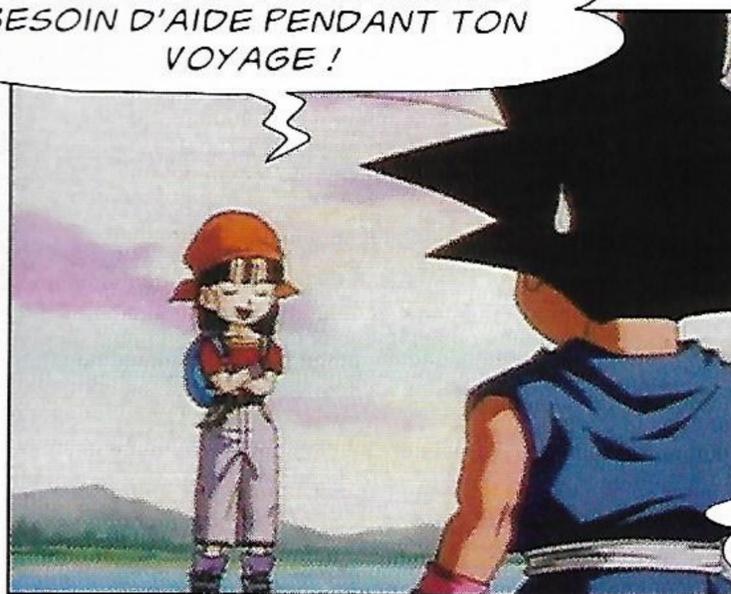
AAHH !!



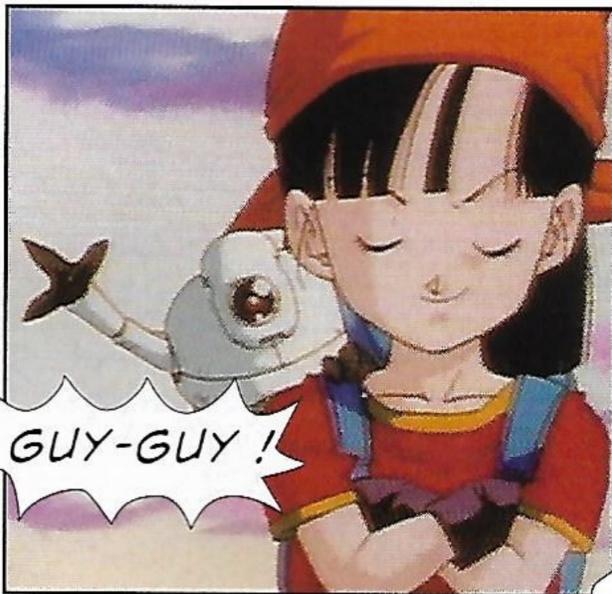
EH OUI C'EST MOI ! JE ME SUIS DIT QUE TU AURAS SÛREMENT BESOIN D'AIDE PENDANT TON VOYAGE !



C'EST PAS VRAI ! PAIN !



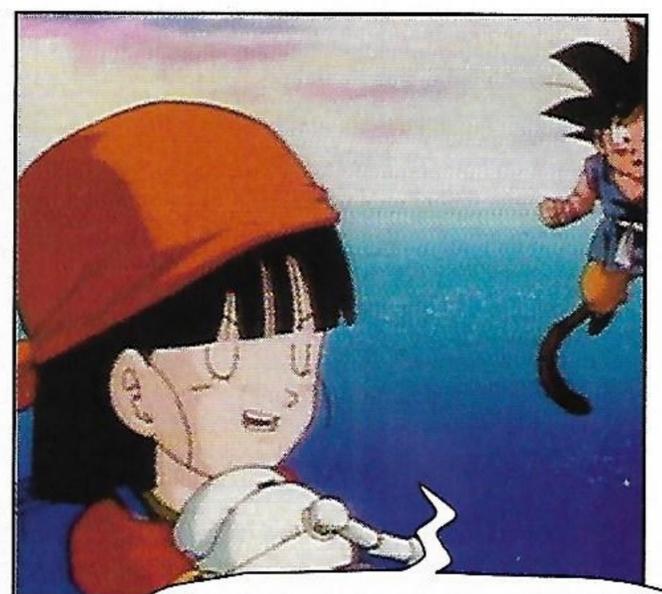
T'AS PAS OUBLIÉ QUELQUE CHOSE !



GUY-GUY !



OH ! ALORS ÇA, C'EST UNE TRÈS BONNE IDÉE !



JE SAVAIS QUE TU NE SERAIS PAS FÂCHÉ ET JE NE SAIS PAS COMMENT TU AURAS RETROUVÉ LES BOULES DE CRISTAL SANS GUY-GUY !



MERCI ! DONNE-LE MOI ET REPARS VITE !

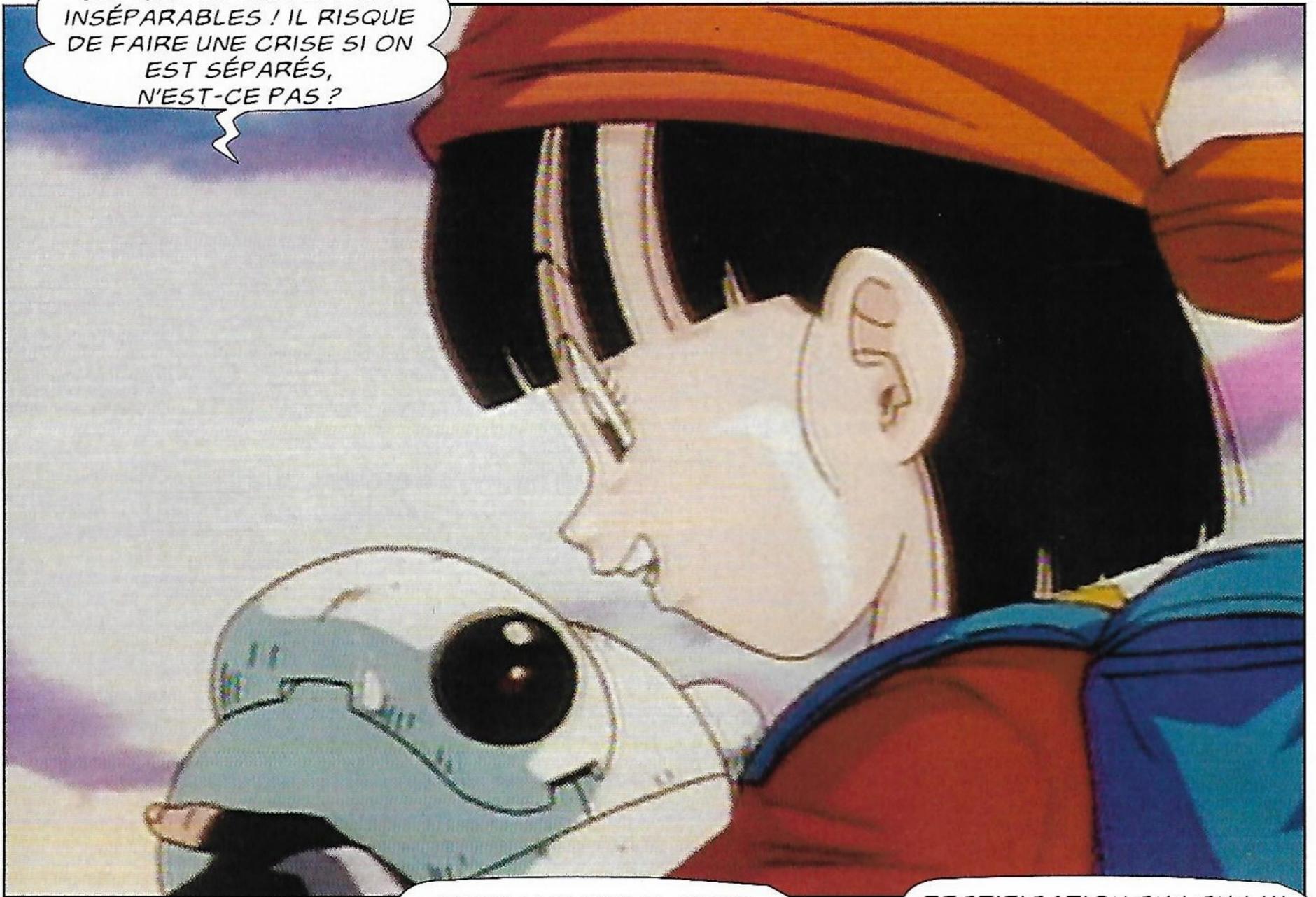


AH NON ! JE NE TE LE PRÊTE QUE SI TU ME LAISSES VENIR AVEC TOI !



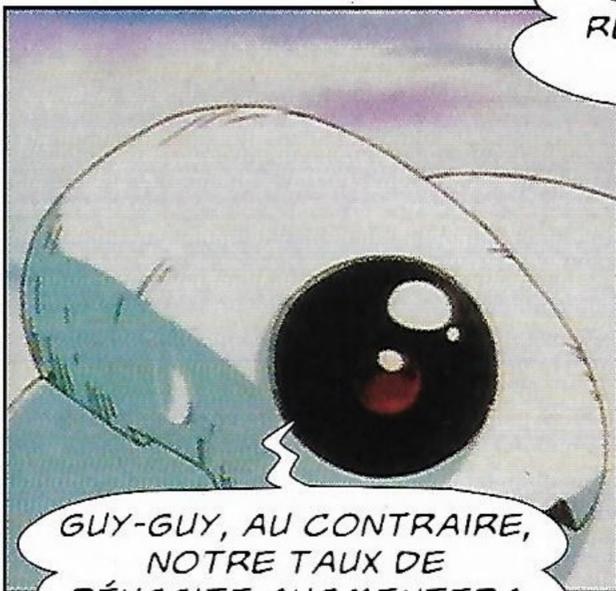
J'EN ÉTAIS SÛR !

GUY-GUY ET MOI ON EST
INSÉPARABLES ! IL RISQUE
DE FAIRE UNE CRISE SI ON
EST SÉPARÉS,
N'EST-CE PAS ?

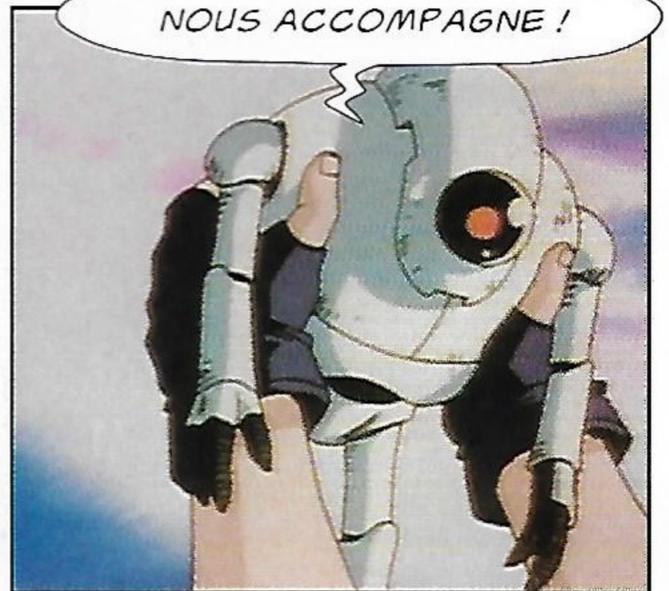


TU VAS TE TAIRE, C'EST
COMME ÇA QUE TU ME
REMERCIÉS APRÈS TOUT
CE QUE J'AI FAIT !

RECTIFICATION GUY-GUY !!!
JE TIENS À CE QUE PAIN
NOUS ACCOMPAGNE !



GUY-GUY, AU CONTRAIRE,
NOTRE TAUX DE
RÉUSSITE AUGMENTERA
SI TU N'ES PAS LÀ !



JE M'INCLINE SI GUY-GUY NE
PEUT PAS SE PASSER DE
TOI ! JE M'INCLINE !



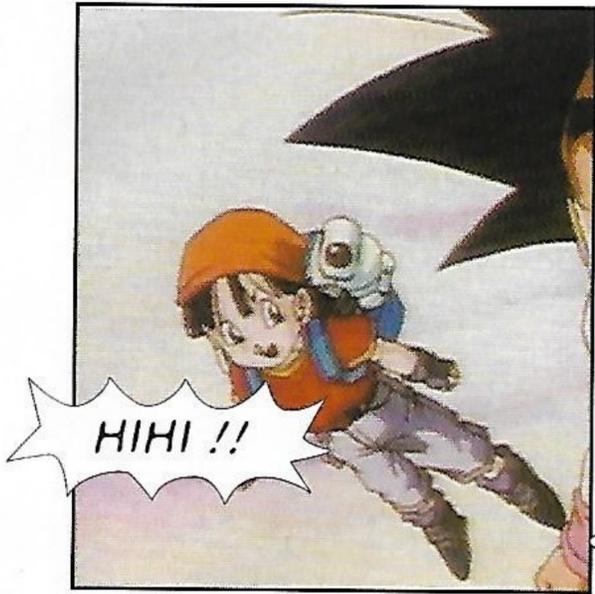
TU L'AS ENTENDU,
IL INSISTE POUR QUE JE
VIENNE AVEC VOUS !



SUPER !



TOI, QUAND TU AS QUELQUE CHOSE DANS LA TÊTE ! JE ME DEMANDE DE QUI TU TIENS !

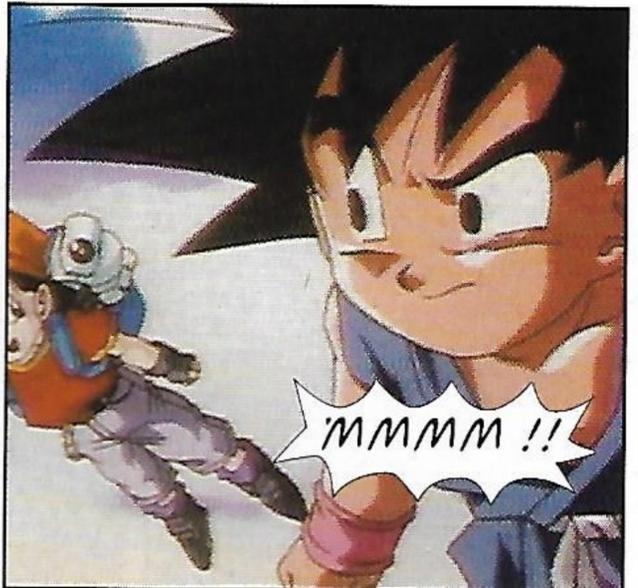


HIHI !!



GUY-GUY !

IL Y A UNE BOULE EN BAS !



'MMMM !!



ÇA ALORS, QU'EST-CE QUI LUI EST ARRIVÉ À CE LAC ?



ÇA NE SENT PAS BON ! REGARDE-MOI CES CENTAINES DE POISSONS MORTS !



SPLITCH !



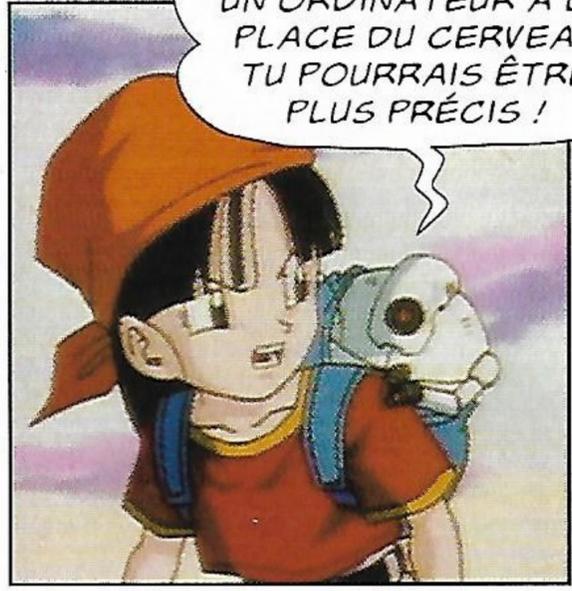
GUY-GUY DONNE-NOUS DES PRÉCISIONS SUR SA POSITION !



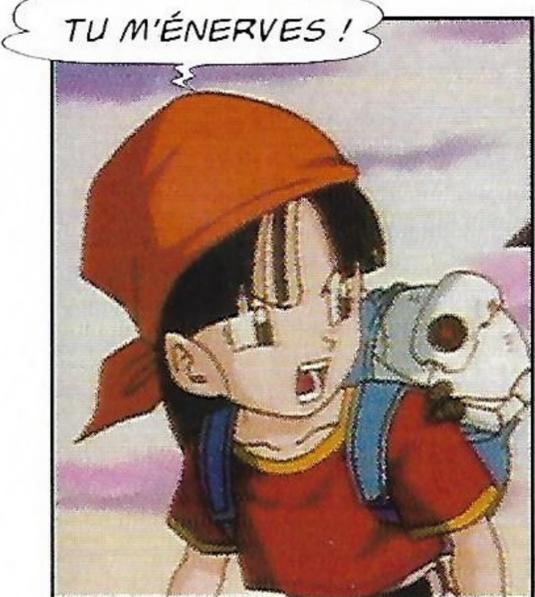
ELLE EST LÀ EN BAS !



DANS LE COIN !



POUR QUELQU'UN QUI A UN ORDINATEUR À LA PLACE DU CERVEAU TU POURRAIS ÊTRE PLUS PRÉCIS !



TU M'ÉNERVES !



OOOH !!



FUYONS !!



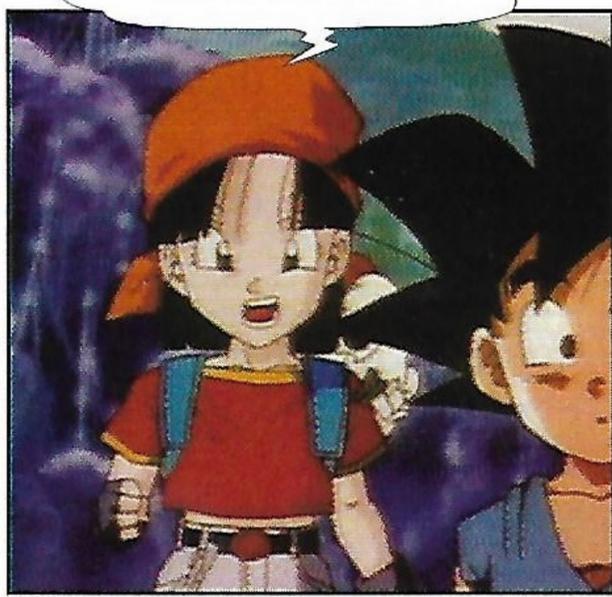
ILS ONT L'AIR TERRIFIÉS !



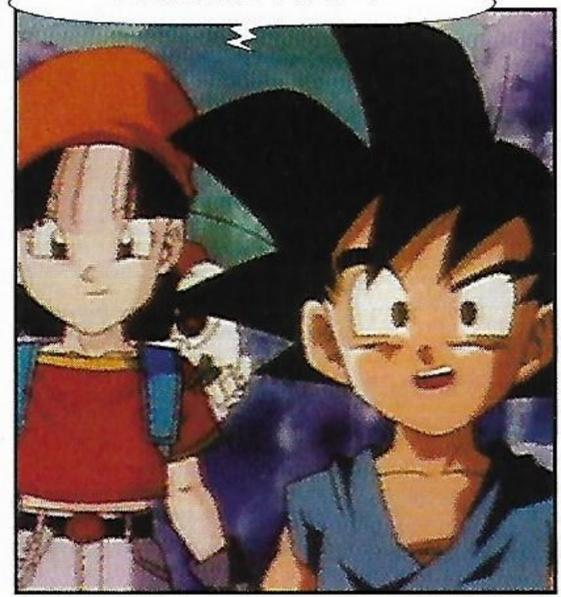
PARDON MADAME ! ON PEUT SAVOIR POURQUOI VOUS COUREZ COMME ÇA !



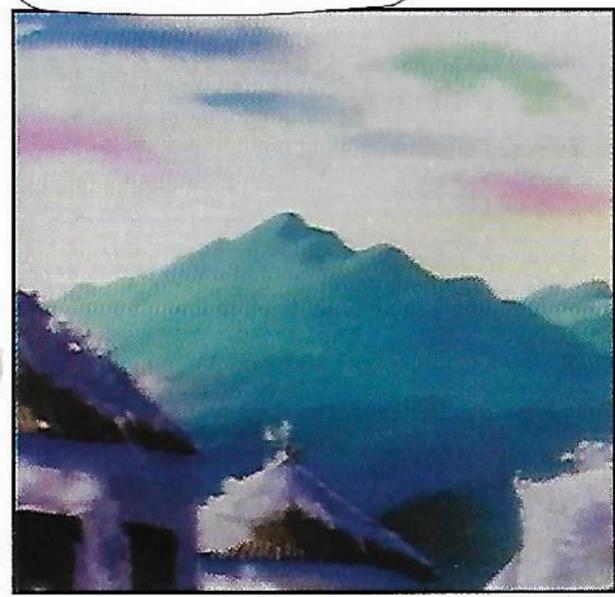
UN DRAGON EST SORTI DU LAC ET NOUS A CHASSÉS !



UN DRAGON ?



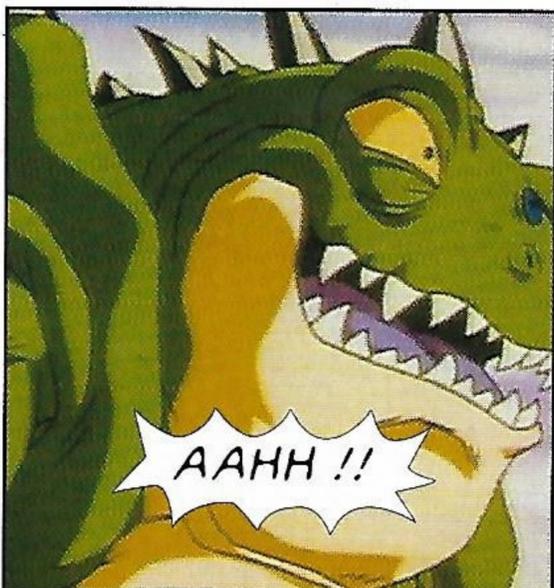
ALLONS VOIR !



TOI TU N'AS RIEN À FAIRE CHEZ MOI !



PAN...

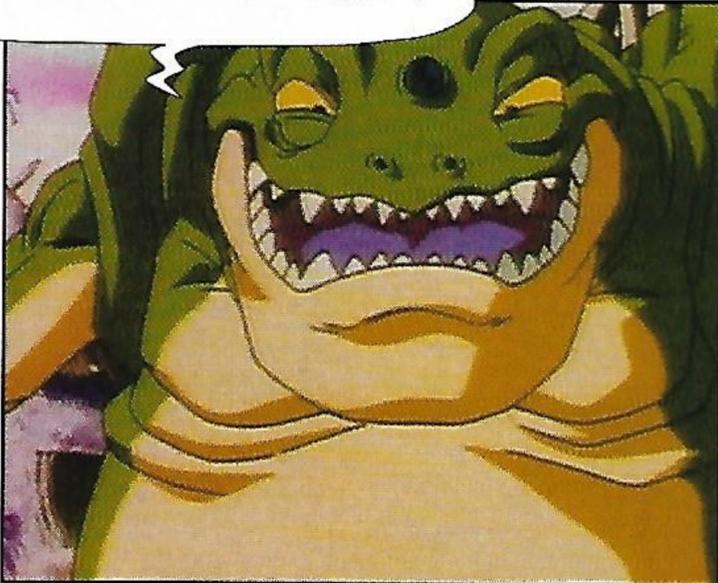


AAHH !!

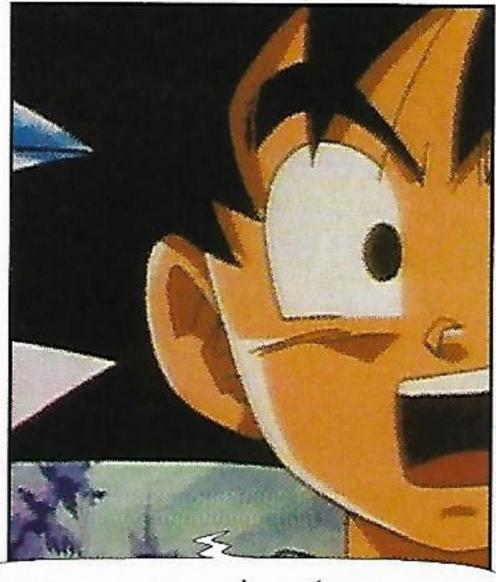
ALLEZ, APPROCHE MON GRAND. ON VA CREUSER !



OHH !!



IL A UNE BOULE DE CRISTAL SUR LE FRONT !



C'EST CELLE À 2 ÉTOILES !



OOHHH !!



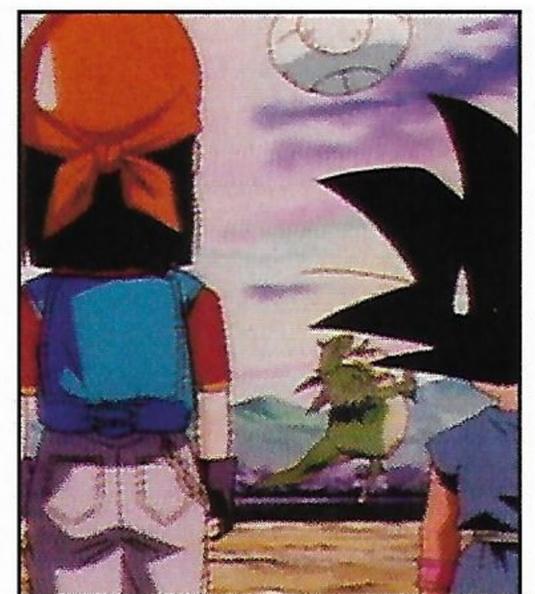
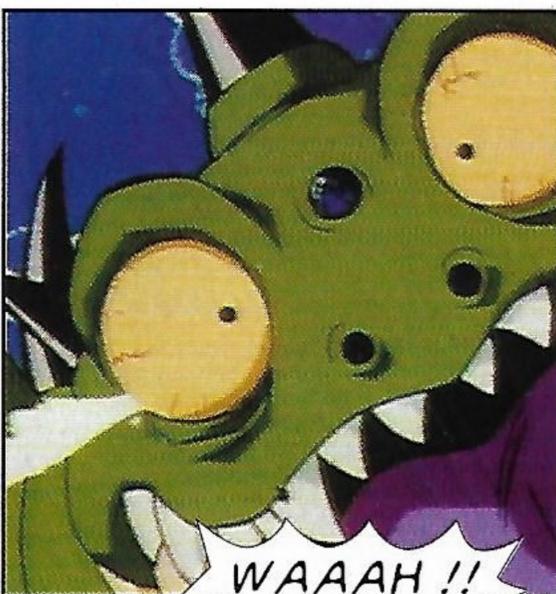
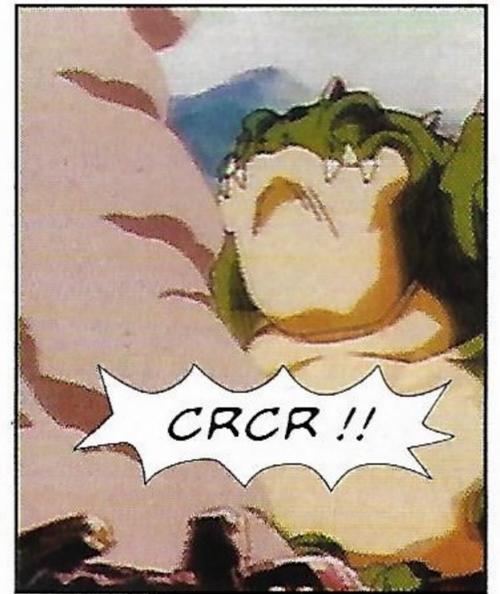
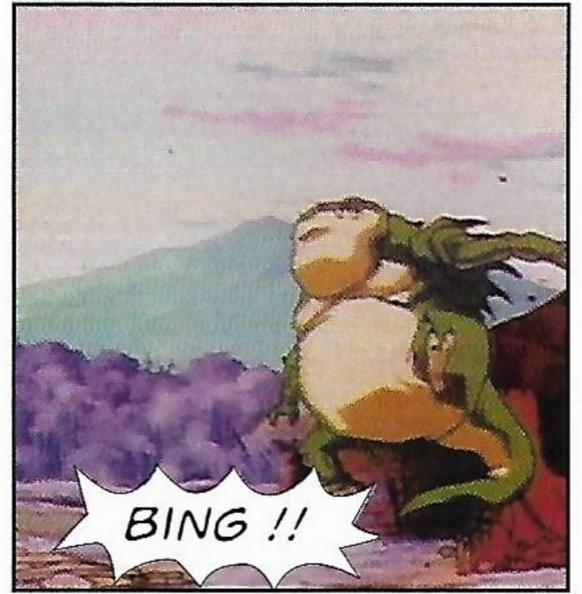
ATTENTION !!

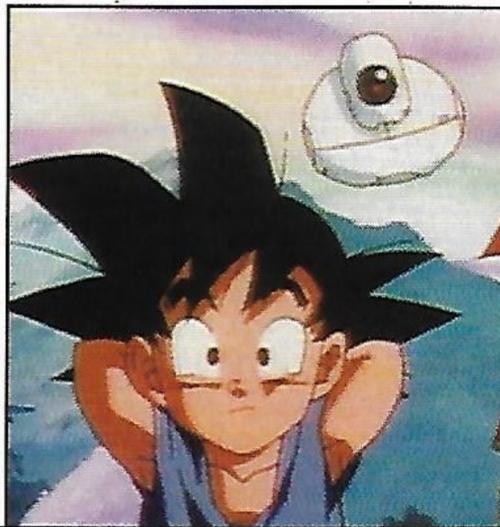
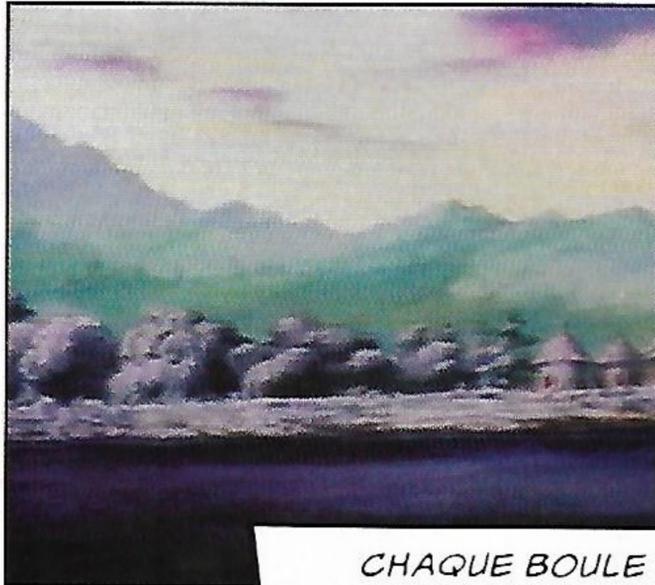


PAIN, NON N'Y VA PAS !

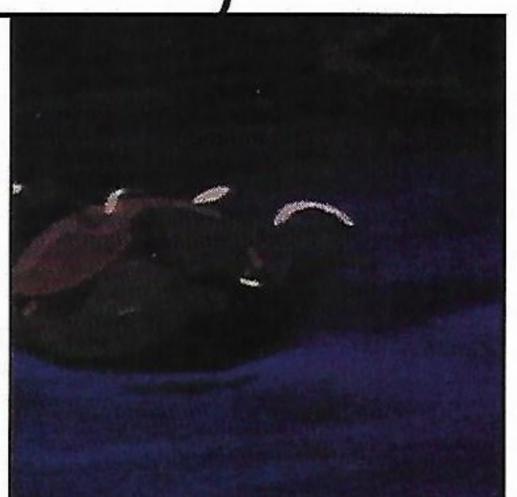


YAAA !!





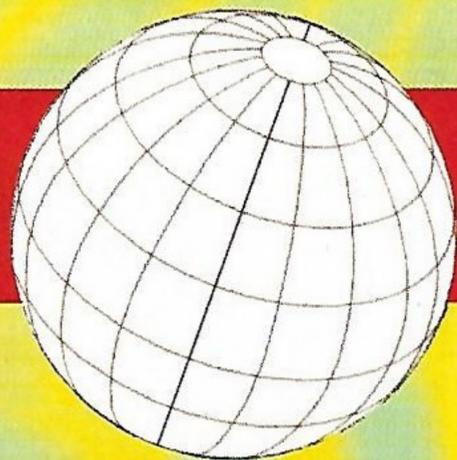
CHAQUE BOULE DE CRISTAL A DONC DONNÉ NAISSANCE À UN
DRAGON ! SANGOKU ET PAIN S'ATTENDAIENT À DEVOIR
AFFRONTER UN ADVERSAIRE REDOUTABLE MAIS...



... VOUS SAVEZ CE QU'ON DIT : "L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE" !
PAR CONSÉQUENT, ILS DEVRAIENT SE MÉFIER !

ANIMATION

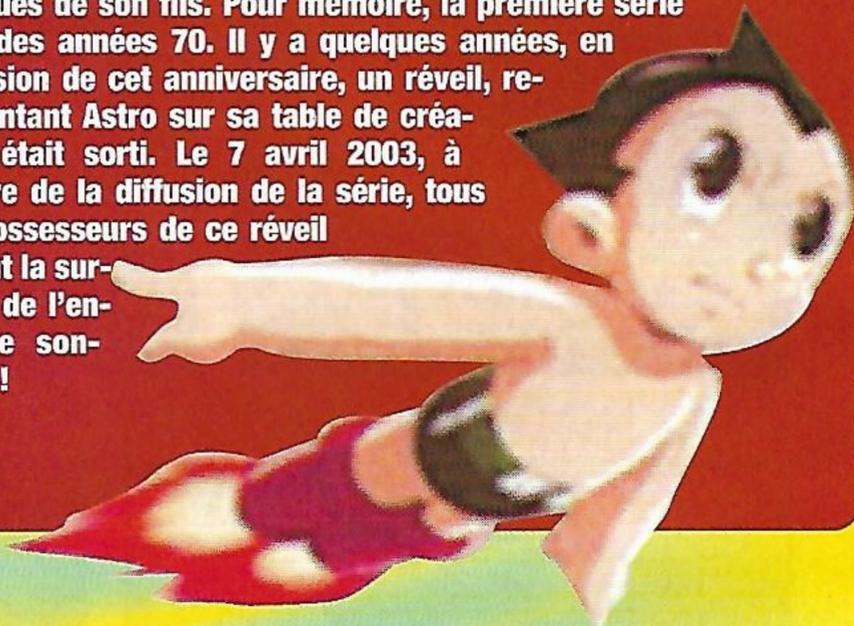
Toutes les nouveautés



Astro le petit robot



Le 7 avril 2003, ce sera l'anniversaire de la naissance d'Astro le petit robot. À cette occasion, une nouvelle série télé va débiter au Japon. En même temps, une campagne de pub pour le long-métrage live (avec de vrais acteurs) débutera pour sa sortie prévue au printemps 2004. Le nouveau dessin animé présentera l'histoire d'Astro, dès sa naissance, afin que les nouvelles générations la découvrent. Astro est l'histoire d'un génie qui, à la mort de son fils, crée un enfant robot qui a toutes les caractéristiques de son fils. Pour mémoire, la première série date des années 70. Il y a quelques années, en prévision de cet anniversaire, un réveil, représentant Astro sur sa table de création, était sorti. Le 7 avril 2003, à l'heure de la diffusion de la série, tous les possesseurs de ce réveil auront la surprise de l'entendre sonner !!!



I'S

Ce nouveau dessin animé en quatre épisodes est l'adaptation d'une bande dessinée sentimentale pour garçons de Masakazu Katsura (Video Girl Ai) qui s'est spécialisé dans ce domaine. Je vous conseille de lire la BD qui est disponible en version française. Le dessin animé sera vendu en exclusivité dans une grande chaîne de magasins. I's raconte le triangle amoureux entre trois adolescents, dont le prénom commence par I et

qui font partie du Club de théâtre. Ishitaka est amoureux de Iori, la plus belle fille de l'école, et future star de la mode et de la télé. Un jour, la chance va lui sourire : il fera équipe avec elle pour préparer une fête pour l'école. Si vous aimez les histoires d'amour dans les lycées, celle-ci est incroyable !

Macross Zero



Rappelez-vous, Macross est la première des trois séries qui composent Robotech. A l'occasion de son 20^e anniversaire, une nouvelle mini-série a été mise en chantier. Cela ressemble un peu à l'épisode 1 de Star Wars, puisque l'on raconte ce qui se passait avant les autres séries déjà été réalisées. En 1999, après la chute d'un immense navire spatial, le Mégérod (devenu plus tard le SDF 1), les deux puissances militaires qui constituent la Terre (l'une pour l'unification de la planète et l'autre contre) se mènent une guerre pour récupérer la nouvelle technologie qu'il représente. Au cours d'une bataille, Shin (un militaire japonais, devenu orphelin après la Grande Guerre et pilote de F14) va s'écraser sur une île du nom de Maya. Il va faire la connaissance de Sarah, une fille dont le peuple vit comme au siècle dernier...

Ghost in the shell Stand Alone complex

Pour ceux qui ne connaissent pas Ghost in the shell, il s'agit d'une bande dessinée de Masamuné Shirow (VF chez Glénat), connue surtout pour son adaptation au cinéma, déjà sortie en France il y a trois ans. Le film a eu beaucoup de succès, tant en salles qu'en vidéo. Aujourd'hui, une adaptation est faite pour une chaîne privée japonaise. Elle reprend l'idée originale, mais



raconte l'histoire autrement. Dans un monde futur ultra-technologique, Internet est roi : les gens vont jusqu'à y connecter directement leur cerveau. Motoko Kusanagi est une femme flic spécialisée dans le crime technologique. Un jour, un être étrange, du nom de Puppet Master (issu de la masse d'informations que représente Internet) assassine de hauts dignitaires afin de cacher son existence. Dans cette nouvelle version, Motoko ne rencontre pas le Puppet Master, tandis que l'on fait la connaissance avec les Stand Alone, des personnes qui, elles, refusent la technologie.



GRAND JEU SMS



Gagne de nombreux lots Gundam Collectors

Pour jouer de ton portable :

- Envoie le mot-clé Gundam par SMS au N 61199
- Réponds correctement aux 3 questions qui te seront posées.
- Participe aux tirages au sort pour gagner 1 lot par jour (*)
- Si tu gagnes, participe au tirage au sort final pour gagner 1 des 3 Robots Géants Collector. (**)



• T-Shirts Gundam W



NOUVEAU !
La suite de
Gundam W
en DVD

• 1 robot géant Collector



• DVD
GundamWing n 6 et n 7



• Maquette Zeta Gundam
Niveau 7 1/100

PERSONNALISE TON PORTABLE

APPELLE VITE ET LAISSE-TOI GUIDER AU
08 99 70 10 50*

Plus de références
sur les sites

www.gundam.tm.fr et
www.bandai.fr/ (rubrique gundam)



ref. 2003



ref. 1001

* Service édité par Bandai : 1,349€ par appel + 0,337€/mn. Uniquement disponible en France et sur les téléphones adaptés. Bandai France RC Pontoise : 32062331

ENFIN LE SITE OFFICIEL DE LA SAGA GUNDAM !

www.gundam.tm.fr

Extrait de règlement du jeu :

Jeu gratuit sans obligation d'achat valable du 4/11/02 au 27/01/03 réservé aux personnes physiques. Les personnes mineures, peuvent jouer uniquement sous la responsabilité d'un représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale. (*) Un tirage au sort journalier désignera le gagnant d'un lot parmi la dotation totale (calendrier d'attribution du lot journalier suivant le règlement du jeu) dont voici le détail : 28 Maquettes Zeta Gundam Niveau 7 1/100 (280 pcs) d'une valeur approximative de 60 Euros. 14 DVD GundamWing N 6 et 14 DVD GundamWing N 7 d'une valeur approximative de 30 Euros. 28 T-Shirts Collector GundamWing d'une valeur approximative de 30 Euros. (***) A la fin du jeu, un tirage au sort entre tous les gagnants désignera les 3 gagnants d'1 Robot Géant Collector d'une valeur approximative de 160 euros. Le tirage au sort des gagnants sera effectué par Me Simeone, Huissier de Justice ou un de ses associés. Un service édité par Netsize pour Bandai : RCS Nanterre B 418 712 477. Règlement complet déposé à la SCP Carlini-Montet-Simeone, huissiers de justice associés et disponible gratuitement (timbre remboursé "tarif lent" sur demande) à l'adresse du jeu ci-dessous. Le coût de participation peut être remboursé sur demande écrite (timbre remboursé sur demande) en joignant un justificatif de tél. mobile et un RIB en écrivant à : Bandai S. A., Jeu GundamWing SMS Quizz premium, 4 rue de l'Industrie, Z. I. des Epluches, 95315 Cergy-Pontoise (un seul remboursement par personne).



Les Digisauveurs dans le monde

June

C'est la grande sœur de Davis. Elle est de nature très très "chiant" et est folle des beaux garçons comme Matt.

Ce mois-ci, nous vous présentons les Digisauveurs dans différents pays. Le mois prochain, vous saurez tout sur Kari. Enfin, en février, vous découvrirez ce que deviennent les Digisauveurs, quelques années plus tard, dans le monde des adultes. Nous passerons ensuite à Digimon 3 qui est actuellement diffusé sur Fox Kids tous les jours.

Derek AUSTRALIE

Ce Digisauveur a pour partenaire Crabmon. Très sérieux et très concentré, il reste tout le temps de bonne humeur.

Rosa

MEXIQUE

Le partenaire de cette Digisauveuse est Gotsumon, un gros caillou. Elle a un petit faible pour Ken, ce qui n'est pas du goût de Wormmon.

Willis

USA

Willis, diminutif de Wallace, est le tout premier Digisauveur américain. D'ailleurs, il apparaît dès le premier film. Il est hyper doué en informatique ; c'est un génie, tout comme Izzy. Quand il était petit, un œuf Digimon est apparu sur son ordinateur. Cet œuf s'est ensuite transformé en Terriermon. Willis s'amusaient tant avec lui qu'il a voulu en avoir un second. Il s'est alors installé devant son ordinateur et a tenté de copier les données de Terriermon. Malheureusement, il a échoué dans son essai : il a créé Lopmon qui, très vite, est devenu un méchant Digimon (son histoire est racontée dans le film sorti en salles). Terriermon a un rôle très important dans le film : on le voit aux côtés de Cody, Yolei et des autres, dans la saison 2 de Digimon. Et il va revenir dans la saison 3 (dont la diffusion vient de commencer sur Fox Kids).

Phil USA

Phil est très gentil. Il a comme partenaire Flarerizamon, la réplique presque parfaite d'Agumon, mais avec des cornes en plus.

Steve USA

Steve a des lunettes, ce qui lui donne un petit air sérieux. Son partenaire est Frigimon : il vaut mieux, pour Steve, qu'il se couvre bien chaudement ! Steve est aussi un bon copain de Michael.

Mina INDE

Il paraît que son partenaire est Meramon. Elle a les mêmes convictions que le grand Gandhi : elle prône la non-violence et la paix dans le monde.

Les frères Hoi CHINE

Ils viennent tous les trois de Hong Kong, et leurs trois Digimon sont des Octomon. Les frères Hoi se battent tout le temps pour la jolie Kari, car ils sont fous amoureux d'elle. Ils rougissent facilement en sa présence !

Michael USA

Michael vient de New York et il fait partie des meilleurs amis de Mimi. Il est très souvent avec cette dernière quand elle se trouve aux USA. C'est d'ailleurs aux Etats-Unis, lors d'un séjour de Mimi, qu'ils se sont connus. On pense même qu'il s'agit de son petit ami car, à la fin de la série, on a l'impression qu'ils ont eu un fils ensemble.

Né aux Etats-Unis, Michael est le fils d'un acteur, très célèbre à Hollywood. Il porte souvent un T-shirt portant la lettre M, l'initiale de son prénom. Digisauveur depuis 2001, il fait partie de l'ancienne génération de Digisauveurs, comme Tai et les autres. On le voit pour la première fois quand Gorillamon débarque à New York.

Son Digimon est Bretamon. Son numéro Digimon est ST-286. Il est de niveau Disciple et c'est un Digimon Amphibien, de type Virus. Ses attaques sont Electrochoc et Bêta-frappe. Toutefois, il ne peut pas se transformer en mode Cuirassé car il possède un ancien modèle de Digivice. Il peut, toutefois, se Digivolver en Seadramon.



Anna, Sonia & Yuri RUSSIE

Anna et Sonia sont de très bonnes amies. Elles ont deux partenaires : Urimon et Snimon. Yuri, quant à lui, fait équipe avec Kuwagamon. Yuri et Yolei ont un petit faible l'un pour l'autre, mais Sora a également de tendres sentiments pour Yuri...



Catherine FRANCE

La partenaire de cette Digisauveuse est Floramon. Catherine est si charmante et gracieuse que Tai, TK, et même le grand-père de celui-ci, ont tous un petit faible pour elle...



Maria & Lou USA

Maria et Lou sont des amis très proches. Le partenaire de Maria est Centarumon, tandis que pour Lou, le "Cowboy", c'est Tortomon, qui ressemble un peu à un dinosaure

DVD
VIDEOS
CD
MANGAS

QUOI DE NEUF ?

CD
MANGAS
DVD
VIDEOS

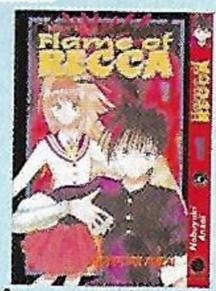
Découvrez les nouveautés de décembre

MANGAS

Tonkam éditons

● Flame Of Recca

Ce titre est le premier d'une longue lignée. Ce manga a eu un tel succès au Japon qu'une série télé a suivi. Elle met en scène Recca, dont le rêve est de devenir Ninja. Après avoir porté secours à une adolescente, il se fait attaquer par une mystérieuse femme qui tente de le tuer. Mais, Recca réussit à se défendre avec un étrange pouvoir qu'il ne se connaissait pas.



● Hikaru No Go

Un autre gros succès au Japon, qui a inspiré un dessin animé actuellement en cours de réalisation. En plus d'être très intéressante, cette histoire a l'avantage de vous apprendre un nouveau jeu : ce titre présente une initiation au Go, une sorte de jeu d'échecs japonais. Un jour, Hikaru découvre un vieux jeu de Go dans le grenier de son grand-père. Dès qu'il l'ouvre, il est possédé par un noble de l'époque moyenâgeuse...



Editions Glénat

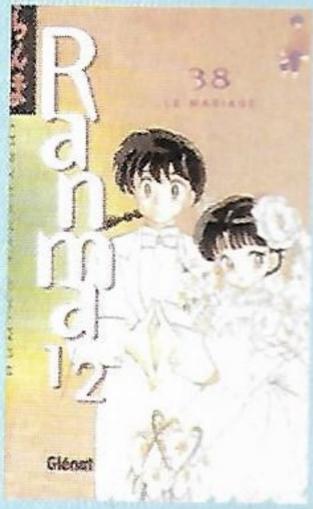
● Gunnm - Last Order

Le retour de l'une des plus grandes merveilles du manga ! C'est du Cyber Punk à l'état pur ! Gunnm raconte les aventures de Gally, une femme androïde, à la recherche de sa mémoire effacée. Last Order reprend l'histoire à partir de la fin du volume 9 (sorti il y a six ans) pour continuer vers la véritable fin désirée par l'auteur.



● Ranma 1/2 (vol. 38)

Un bon conseil : sautez sur ce dernier volume des aventures de Ranma pour connaître enfin la fin de l'histoire. Tout que je peux vous dire, c'est qu'il y a un mariage... Pour le reste, lisez-le vous-même !



Dargaud Kana

● Capitaine Albator (tome 4)

Depuis que son auteur, Leiji Matsumoto, a fait des clips pour les Daft Punk, Albator a été remis au goût du jour. Cette histoire met en scène la guerre menée par Albator et son équipage, seuls contre les femmes végétales. Ce manga est celui de la série télé passée sur France 2... il y a bien longtemps.



● La rose de Versailles (tome 2)

Ce titre est ultra connu en France sous le nom de Lady Oscar. Pour ceux qui ne le connaissent pas, il s'agit de la vie d'Oscar (en fait, une fille travestie en homme par son père qui voulait un fils) qui est garde du corps de la reine Marie-Antoinette. Au travers de son histoire, on découvre l'un des moments les plus tragiques de l'histoire de France : la Révolution française.



DVD

● Sakura (coffret)

C'est le premier coffret DVD de la série Sakura, chasseuse de cartes. Il compte quatre DVD qui réunissent les 24 premiers épisodes. Sakura libère les cartes de Clow et doit maintenant les retrouver avant qu'elles ne fassent trop de dégâts.



● Yu-Gi-Oh! (DVD 1-2-3)

Les trois premiers DVD de Yu-Gi-Oh! (la série de M6) sortent enfin ! Yugi, enfant timide et mal aimé, voit sa vie changer le jour où il réussit à résoudre un puzzle millénaire. Il va alors entrer dans le monde du jeu et participer à de nombreux tournois de Monster Cards.



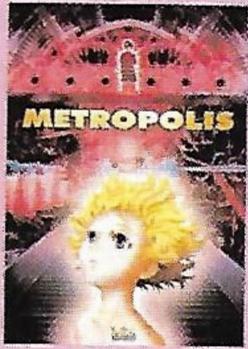
● Le voyage de Chihiro

Ce film de Hayao Miyazaki (à qui l'on doit aussi Princesse Mononoké, Totoro...) est le dessin animé japonais qui a fait le plus d'entrées en France. C'est un conte de fées narrant les aventures de Chihiro, prisonnière d'un pays magique jusqu'à ce qu'elle trouve le moyen de sauver ses parents transformés en cochons. En janvier, vous découvrirez en salles Laputa, le Château du ciel, un des meilleurs dessins animés du même auteur.



● Metropolis

À l'origine, Metropolis est une BD d'Osamu Tezuka (Astro, Le roi Léo, Bouddah...) qui n'est plus en vie. Pour lui rendre hommage, plusieurs personnes célèbres du milieu de l'animation, comme Katsuhiro Otomo (Akira) ou Kawajéri (Ninja Scroll), se sont réunies pour faire ce film qui raconte une aventure policière dans une ville-pays partagée entre humains et robots.

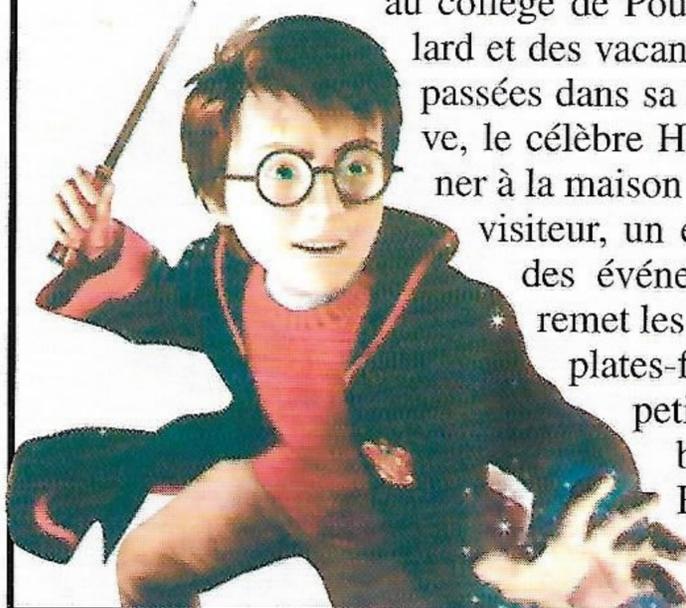


multimédia

Toutes les nouveautés

Devenez Harry

Après une première année mouvementée au collège de Poudlard et des vacances



passées dans sa famille adoptive, le célèbre Harry Potter doit retourner à la maison Gryffondor. Un mystérieux

visiteur, un elfe du nom de Dobby, lui annonce que des événements catastrophiques vont arriver s'il remet les pieds à l'école de sorcellerie... Ce jeu de plates-formes est constitué d'une succession de petites missions : sorties nocturnes, cours de balais volants, Quidditch... Vous incarnez Harry et vous devez réussir les missions.

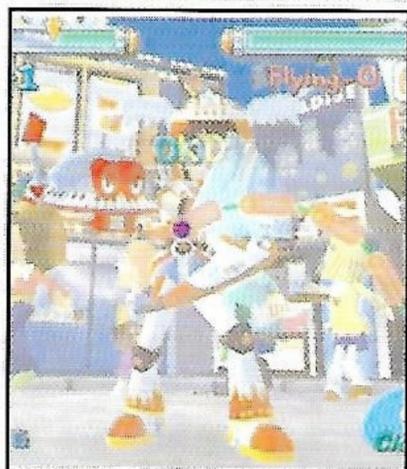
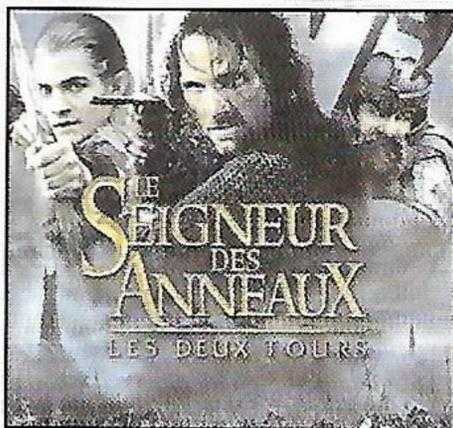
Pour Game Cube, PS2, Game Boy (Color et Advance), PS1, PC

Harry Potter

ET LA CHAMBRE DES SECRETS

Le Seigneur des Anneaux les Deux Tours

On retrouve ici des séquences issues des deux premiers films de la trilogie : "La Communauté de l'Anneau" et "Les Deux Tours". Le jeu reprend l'histoire depuis la Bataille du Second Age et la chute de Sauron jusqu'à celle du Gouffre de Helm. On retrouve le trio que forment Aragorn, Legolas l'elfe et Gimli le nain. On peut les utiliser tous les trois dans la quasi-totalité des missions. Vous incarnez Isildur, durant l'attaque des Nazgul sur le Mont Venteux... Seul Aragorn est présent sur les lieux pour protéger Frodon... Vous avez des centaines de soldats autour de vous et vous devez taper sur tout qui bouge. Pour PS2



Gitaroo Man

L'histoire est celle du souffre-douleur de l'école. U 1 est un garçon qui s'en prend "plein la gueule" par ses camarade de classe, et l'amoureux malheureux de Pico. Mais ce pauvre garçon ignore qu'il est, en réalité, le dernier Gitaroo Man chargé de défendre la planète. Ce jeu d'action, basé sur la musique, consiste surtout à appuyer sur le bouton au bon moment. Pour 1 à 4 joueurs.

Pour PS2

Mickey derrière le miroir Magical Mirror Star Ring

C'est Mickey transformé en Alice au Pays des Merveilles ! Dans ce jeu destiné aux plus jeunes, Mickey, va passer de l'autre côté du miroir de sa chambre. En faisant cela, il se retrouve prisonnier d'un monde magique. Pour s'en sortir, il devra effectuer différentes missions basées sur la réflexion et la logique.

Pour Game Cube et Game Boy Advance

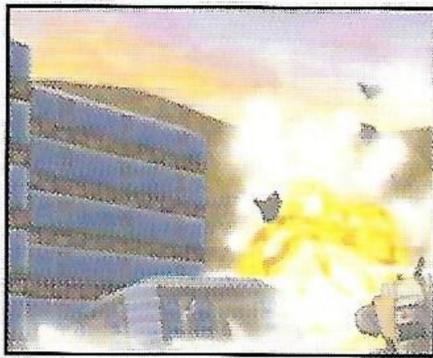


Pilote d'essai

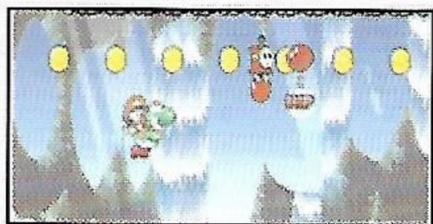
Robotech : Battlecry

Ce jeu, le premier d'une série, s'inspire de la saga Macross tirée de la série Robotech. Cet opus vous propose de vous glisser dans la peau d'un pilote d'élite et de vous lancer dans de nombreuses missions aux commandes d'un Veritech. Vous pouvez utiliser les trois différentes formes de votre appareil pour vous défaire de vos ennemis et remplir vos objectifs, au travers de huit niveaux de jeux.

Pour PS2, Game Cube et Xbox



Yoshi est de retour

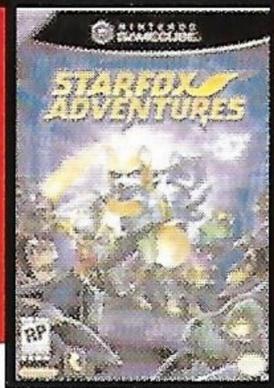


Yoshi's Island : Super Mario Advance 3

Les Yoshis deviennent des héros en déjouant un kidnapping. Magikoopa a intercepté une cigogne qui transportait des jumeaux. L'un d'eux, Baby Mario, a réussi à s'échapper et est tombé sur le dos de Yoshi. L'aventure commence à partir de ce moment-là, à travers huit niveaux. Le grand Yoshi est de retour dans un jeu très réussi !

Pour Game Boy Advance

C'EST BIENTÔT NOËL, ET ÇA SE VOIT ! NINTENDO NOUS SORT SON ARSENAL DE TITRES HALLUCINANTS SUR LE CUBE. STARFOX, TRANSFUGE DE LA SUPER NINTENDO ET DE LA N64, REVIENT CETTE FOIS DANS UN CONCEPT DIFFÉRENT ET PLUTÔT RÉUSSI. À VOUS OFFRIR OU À VOUS FAIRE OFFRIR...



→ Fox McCloud et son équipe partent aux confins de la galaxie Lylat. Le général Scales, un gremlin patibulaire et vicieux, fait régner la terreur parmi les dinos de Dinosaur Planet, un peuple pacifique peu habitué à une telle violence. La jeune renarde bleue Krystal a bien essayé de répondre à l'appel de détresse des dinosaures, mais elle n'a pas su vaincre l'odieux reptile ; Scales l'a finalement emprisonnée dans un cristal ensorcelé, après lui avoir fait perdre son bâton magique. Le général Pepper demande donc à Fox McCloud et son équipage de réunifier Dinosaur Planet, éparpillée en morceaux dans l'espace.

Il faudra pour ce faire retrouver les quatre sceaux du pouvoir, tout en réunissant les six Esprits Krazoa qui régulent la planète et libérer Krystal. Une tâche qui ne fait pas peur à notre renard, accompagné par ses alliés de toujours, Peppy Hare, le lapin sagace, et Slippy Frog, la grenouille malhabile. Seul absent de marque : Falco Lombardi qui a préféré, par orgueil, continuer l'aventure en solo, en quête de gloire...

● **Principe de jeu**
Passé un léger prologue didactique mais plutôt frustrant, Fox pose enfin le pied sur Dinosaur Planet, dans une vallée verdoyante appelée Thorn Tail Hollow. Et les impressions des pré-

versions sont rapidement confirmées : sur le plan réalisation, Star Fox Adventures assure comme une bête. Normal pour un renard, certes, mais il faut vraiment voir bouger l'animal pour mieux se rendre compte de sa beauté assez incroyable. Une attention particulière a visiblement été accordée à Fox McCloud, que ce soit dans ses animations ou sa palette d'expressions variées, très Sonic dans l'esprit, qui rendent le personnage bien plus attachant que dans toutes ses précédentes apparitions. Bref, pour toutes ces qualités, Star Fox Adventures est certainement l'un des plus beaux jeux, si ce n'est le plus beau, actuellement disponibles sur GameCube.



En utilisant le stick analogique jaune, il est possible de lui donner des ordres pour cracher du feu sur les objets et décors afin de les brûler ou les faire fondre, s'asseoir sur des mécanismes pour maintenir des portes ouvertes ou creuser le sol pour dénicher des objets cachés dans une terre meuble (les indices sont très visibles, d'ailleurs).

→ LE GAMEPLAY



Le gros bouton A est celui dédié aux actions (frapper, utiliser), tandis que le B permet d'annuler ou rengainer son arme. Côté mouvements, le X permet de faire des roulades à la Snake, le Y sert de raccourci pour son item de prédilection, tandis que le R permet de créer un bouclier de protection. La caméra, plutôt bien gérée quoiqu'on en dise, se replace automatiquement dans le dos grâce à L. Certes, celle-ci empêche parfois d'avoir une vue globale de l'action, mais elle se révèle pratique à l'usage. Z, "le bouton maudit" sert à passer en vue subjective, avec même la possibilité de zoomer/dézoomer une fois des jumelles achetées au marchand local.

Le choix D. MANGAS



Grâce à une utilisation ingénieuse du stick C, Starfox Adventures permet de gérer l'inventaire sans avoir à mettre le jeu en pause pour ouvrir un menu. Avec un système de fuseaux séparés en trois couleurs distinctes (le rouge pour les objets usuels, le bleu pour le partenaire et le jaune pour la magie), cette interface permet de choisir tranquillement son objet tout en continuant à avancer, ce qui évite de perdre son temps.

→ L'arme de Fox McCloud



Après une recherche de deux secondes et demie, Fox découvrira ce qui sera la seule arme du jeu : le bâton magique de Krystal. Capable de se rétracter pour tenir dans la main, ce bâton peut à la fois servir d'arme blanche pour l'atter les sbires de Scales, de bâton magique pour sniper diverses cibles au loin avec des tirs de flammes, ou bien de rafraîchir l'atmosphère avec un jet de glace. Il est même possible de pulvériser la terre avec un tremblement ou de s'en servir pour s'élever dans les airs grâce à un interstice. La magie s'acquiert dans des sortes de sous-sols assez mystérieux (la manette tremble quand Fox est près d'une entrée), et elle se récupère grâce à des petits cristaux qui poussent dans la végétation.



→ LEUR AVIS

Raphaël

Le Cube n'en finit pas de nous épater, Starfox en est encore une preuve. Je vous conseille vivement de l'essayer. Vous ne serez pas déçu, et vous resterez accroché au pad pendant de longues heures.

Pascal

J'avais adoré les anciennes versions, et je suis encore tout excité par cette version 128 bits, qui, je dois le dire, décoiffe un max ! En un mot : génial !

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Action/aventure

Participant : 1 joueur

Difficulté : Tout public

Sauvegarde : Memory Card

Machine : GameCube

→ LES MONSTRES

Comme dans tous les jeux actuellement, les programmeurs ont pensé à intégrer aux ennemis que vous rencontrerez, une horde de monstres. Du simple dinosaure aux lézards, en passant par le mammoth ici présenté. Fox McCloud devra faire preuve de sang-froid pour rivaliser ! Pour en venir à bout, utilisez votre bâton sur sa tête. Ainsi, il périra en un clin d'œil !



D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Un vaste panel d'actions possibles.

● **Durée de vie** → 19/20

Les niveaux sont longs et difficiles au début.

● **Animation** → 18/20

La fluidité des animations surprend au début.

● **Graphisme** → 19/20

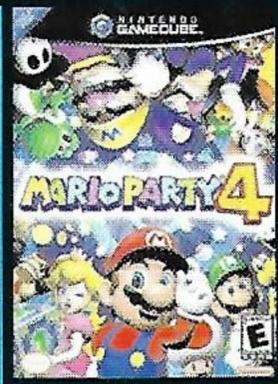
De toute beauté !

● **Intérêt** → 19/20

Un jeu complet, avec une histoire sympa et de longues heures de plaisir.

D.MANGAS Jeux vidéo

LE JEU LE PLUS FUN DE L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO EST DE RETOUR GRÂCE À NINTENDO. EN EFFET, MARIO PARTY REVIENT, AVEC SES MINI-JEUX, POUR VOUS PERMETTRE DE VOUS MARRER JUSQU'À 4 JOUEURS SIMULTANÉMENT !



Mario Party 4

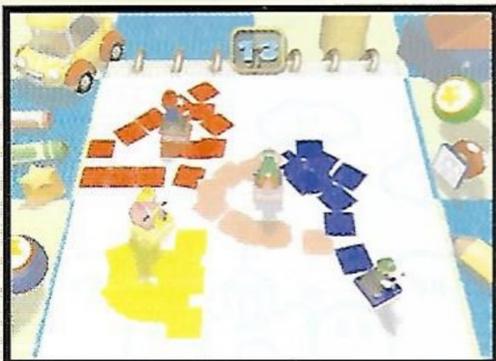
Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Jeu de société
Participants : 1-4 joueurs
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Memory Card
Machine : GameCube

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

U le succès des précédents volets de Mario Party sur N64, Nintendo nous a concocté une version Cube pour notre plus grand plaisir. Comme avant, Mario Party se base sur le jeu de l'oie. Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à 4 joueurs en même temps ; au choix, Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi...

Chacun, l'un après, lance le dé et évolue sur la carte où se cachent des pièges, des mini-jeux où tous les joueurs s'affrontent pour gagner des sous. Le but final étant de gagner le plus d'étoiles, d'une part celles cachées sur la carte principale, d'autre part dans les jeux, en les volant aux autres...

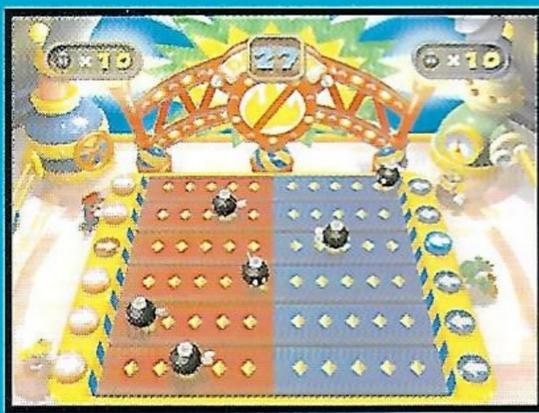
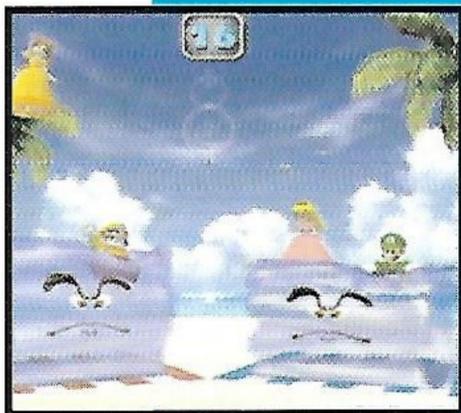


→ LES CARTES

En plus des mini-jeux, Mario Party vous propose donc 5 maps différentes qui cachent des pièges nouveaux par rapport aux précédents volets. De Jungle Jam à la maison hantée de Boo, en passant par Casino Goomba, vous passerez des heures de folie !



→ LES MINI-JEUX DE MARIO PARTY 4



Tout le charme de Mario Party vient des mini-jeux qu'il recèle. Plus de 100 mini-jeux peuplent les 5 cartes différentes du jeu. Vous avez les duels 2 contre 2, ceux chacun pour soi et les 1 contre 3. Parmi les plus funs, on notera les tirs au but à 3 contre 1 ou le jeu de l'explosion. Voici nos préférés, amusez-vous bien !



D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 20/20
Facile et rapide à comprendre.
- **Durée de vie** → 19/20
Des mois de fun !
- **Animation** → 17/20
On s'en fiche, on s'éclate !
- **Graphisme** → 18/20
C'est trop beau !
- **Intérêt** → 20/20
Le jeu le plus marrant sur consoles. Seul ou à 4, c'est génial. A D.Mangas, on adore tous ! Et si vous y jouez à 4, vous passerez des soirées géniales à bien vous amuser. Un vrai régal !

→ LEUR AVIS

Raphaël

Mario Party est pour moi le meilleur jeu multijoueurs de l'histoire des jeux vidéo. Avec Pascal et Babour, on a passé des soirées entières sur les précédents volets, et on attendait depuis longtemps une suite.

Pascal

Merci M. Nintendo ! On va enfin pouvoir s'éclater durant des mois à plusieurs autour du Cube ! Vous voulez jouer à un jeu ultra fun à plusieurs ? Alors, achetez Mario Party ou faites-le acheter par votre meilleur ami !

D. MANGAS Jeux vidéo

LA SAGA DE KONAMI REVIENT, COMME CHAQUE ANNÉE POUR LES FÊTES DE NOËL, HANTER NOS CONSOLES DE JEU. CETTE FOIS, C'EST LA CONSOLE DE POCHE DE NINTENDO QUI L'ACCUEILLE.

Fiche technique

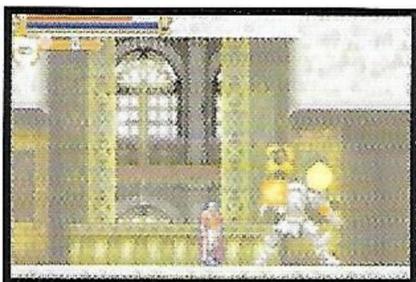
Éditeur : Konami
Genre : Plates-formes
Participant : 1 joueur
Difficulté : Difficile
Sauvegarde : Oui
Machine : Game Boy Advance



Reprenant avec brio le principe archi-classique de la série des Castlevania, Harmony of Dissonance ne fait pas vraiment dans l'originalité, mais applique à la lettre les nombreuses recettes qui ont fait le succès de ses nombreux prédécesseurs. Cette fois-ci, on incarnera donc tour à tour Juste Belmont et son meilleur ami Maxim pour partir à la recherche de la séduisante Lydie qui a, évidemment, été enlevée par les forces démoniaques locales afin de mieux servir d'appât.



Vous pouvez récupérer des objets et faire progresser votre héros comme dans un RPG. L'aventure vous donnera du fil à retordre si vous souhaitez la finir à 100%. Vous aurez parfois besoin de revenir en arrière après avoir trouvé certaines choses qui débloquent la situation.



→ Notes

- **Maniabilité** → 15/20
Simple, instinctif et sans pitié pour les ennemis.
- **Animation** → 17/20
Propre, mais pas inoubliable pour la GB Advance.
- **Graphisme** → 16/20
Normal, sans plus. On a vu mieux, mais la luminosité est meilleure que dans le premier volet.
- **Intérêt** → 16/20
La durée de vie est longue. Castlevania est sans conteste un grand jeu d'aventure, complet, long et passionnant.

→ AVIS

Raphaël

Ce nouvel épisode de Castlevania, sans apporter son lot de nouveautés, a tout de même le mérite de réunir tous les bons ingrédients dont les précédents opus ont bénéficié. C'est donc une version aboutie que Konami nous propose pour Noël.

D. MANGAS Jeux vidéo

YU-GI-OH! REVIENT SUR GAMEBOY COLOR DANS UN JEU DE DUEL AUX CARTES QUI FAIT LE SUCCÈS SUR M6. VOUS DEVEZ COMBINER LES BONNES ATTAQUES POUR VENIR À BOUT DE VOS ADVERSAIRES.

Fiche technique

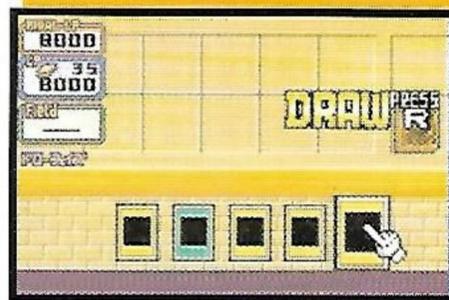
Éditeur : Konami
Genre : Jeu de cartes
Participants : 1-2 joueurs
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Cartouche
Machine : Game Boy Color



Reprenant le principe des jeux de cartes Wizard of the Coast, ce jeu vous plonge dans la peau de Yugi et vous allez devoir livrer des batailles avec les cartes en votre possession. Basé sur la bataille classique, mais en plus complexe, ce jeu va vous obliger à user des éléments de chacune de vos cartes. En effet, au centre de chaque carte il y a un monstre qui est accompagné d'un nombre de points d'attaque et de défense. C'est grâce à ça qu'il va pouvoir se battre.



Au départ, vous commencez avec 40 cartes de faible puissance ; à chaque fois que vous remporterez un duel, vous obtiendrez une carte de votre adversaire. Plusieurs modes de jeu vous sont proposés :



le mode campagne qui consiste à battre 5 fois chaque adversaire afin d'être le plus fort, le mode deux joueurs avec deux consoles, deux jeux et le câble link (comme dans Pokémon) et,

enfin, le mode construction dans lequel vous pourrez créer vos propres cartes avec leurs spécificités.



Si vous êtes un vrai fan de la série, les développeurs ont pensé à vous en intégrant une section Password où, grâce à vos connaissances, vous pourrez retrouver toutes les cartes du dessin animé !

→ AVIS

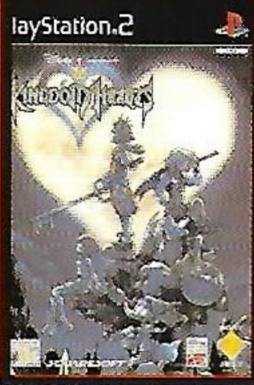
Raphaël

Fans de Yu-Gi-Oh!, commandez vite au Père Noël le jeu Game Boy ! Vous deviendrez alors Yugi et vous pourrez battre Kaiba au duel de cartes !

→ Notes

- **Maniabilité** → 15/20
Pas de grandes possibilités, à part choisir des cartes.
- **Animation** → 15/20
Très primaire, mais c'est normal.
- **Graphisme** → 17/20
Très bien travaillé. Un dessin animé.
- **Intérêt** → 18/20
Enfin une version console des duels de cartes ! Le plaisir est comme "en vrai", avec la possibilité de rivaliser avec Kaiba !

QUAND DISNEY ACCEPTE DE COLLABORER AVEC LES CRÉATEURS DE FINAL FANTASY, ON SE RETROUVE AVEC UN RPG QUI RESPIRE LA FRAÎCHEUR ET LA SIMPLICITÉ. KINGDOMS HEARTS EST LA MERVEILLE DE CETTE FIN D'ANNÉE SUR PLAYSTATION 2.



Fiche technique

Éditeur : SCEE
 Genre : Jeu de rôle
 Participant : 1 joueur
 Difficulté : Tout public
 Sauvegarde : Memory Card
 Machine : PlayStation 2

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Né de l'imagination débordante de Squaresoft, en accord et sous licence Disney Interactive, Kingdoms Hearts narre les aventures de Sora, un jeune garçon qui rêve de parcourir le monde. Avec l'aide de ses meilleurs amis, il construit un radeau pour quitter son île. Mais juste avant son départ, son villa-

ge est attaqué par des monstres sanguinaires... Au même moment, mais dans un monde parallèle, le chevalier Dingo et le magicien Donald constatent avec effroi que le roi Mickey a disparu en laissant pour seule explication une lettre. Ils décident de partir à sa recherche et décollent dans une navette spatiale !

→ LE JEU

Au tout début, on vous posera des questions qui influenceront le caractère de votre personnage. Cela changera aussi le cours de l'aventure, ce qui vous permettra de la refaire une fois finie. Vous arpentez les mondes de Disney, d'Alice au pays des merveilles à Aladdin en passant par Peter Pan, accompagné de Donald et Dingo dans un style RPG classique de combat en alternance. Avec magie, armes et évolution d'aptitudes. Tout l'intérêt du jeu réside dans le mix savant entre RPG japonais et le plaisir de revivre les aventures Disney en retrouvant, par exemple, les 99 dalmatiens, ou Merlin l'enchanteur. Enfin, vous retrouverez aussi les personnages issus des jeux Square-

soft, tels que Squall et Yuffie ou Aeris des Final Fantasy...



→ LES MONSTRES



Comme dans tous les RPG, les monstres possèdent des attaques qui leur sont propres, et ils sont tous très stylisés, avec des graphismes soignés. Voici un exemple de ceux qui peuplent le monde féérique de Disney, mais vus par les Japonais de Squaresoft !

→ LE GAMEPLAY



Rien d'original, le principe est calqué sur ceux des Final Fantasy chers à la marque japonaise. Vous passez d'un monde à l'autre par le biais de la navette

de Dingo et Donald. Par contre, vous allez halluciner lors des phases de combat avec les attaques des persos Disney ! Autre plaisir : le jeu est entièrement en français !



de Dingo et Donald. Par contre, vous allez halluciner lors des phases de combat avec les attaques des persos Disney ! Autre plaisir : le jeu est entièrement en français !

→ LEUR AVIS

Raphaël

Fans de Disney ou de Squaresoft, vous allez être surpris par ce mélange si frais des deux univers. L'aventure est bien plus passionnante que celle de FFX et comblera les fans de RPG !

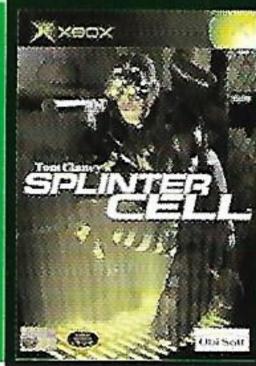
Pascal

Grand fan de Disney depuis toujours et adorateur des Fantasy, je m'inquiétais du mélange des deux genres, mais à tort puisque Squaresoft ne nous a pas déçus une fois encore.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20
Du RPG, mais pour tous, facile à prendre en main.
- **Durée de vie** → 19/20
Des centaines d'heures pour faire le jeu entier.
- **Animation** → 17/20
Propre, fluide, mais classique.
- **Graphisme** → 20/20
Coloré, fin, beau...
- **Graphisme** → 20/20
La réalisation de ce jeu est irréprochable. C'est une merveille que nous vous conseillons d'admirer de plus près !

LA XBOX REÇOIT SES LETTRES DE NOBLESSE POUR NOËL AVEC INCONTESTABLEMENT LE MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE TOUTES CONSOLES CONFONDUES ! SOLID SNAKE N'A PLUS QU'À BIEN SE TENIR, CAR SAM FISHER EST DANS LA PLACE !



Fiche technique

Éditeur : UBI SOFT
 Genre : Aventure
 Participant : 1 joueur
 Difficulté : Tout public
 Sauvegarde : Memory Card
 Machines : Xbox
 et PC CD Rom

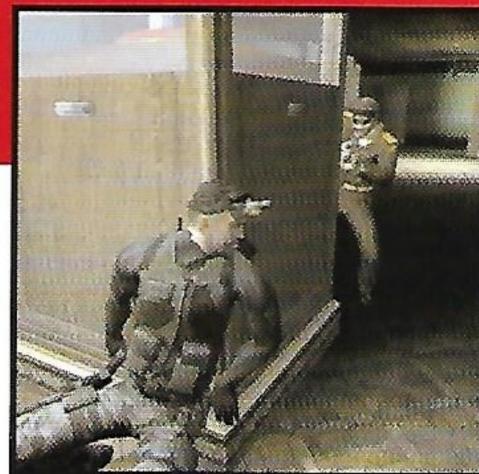
PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Tiré de scénarios du célèbre romancier Tom Clancy, vous incarnerez Sam Fisher, un baroudeur qui a trébuché ses rangs à la NSA, aux Navy Seals mais aussi à la CIA. Vous êtes désormais employé par Third Echelon, une unité secrète de la NSA qui prend en charge les situations de crise nécessitant des interventions rapides et furtives. Le scénario du jeu vous emmènera

en Europe centrale et orientale (Géorgie, Azerbaïdjan) au fil de onze missions (divisées en 26 maps), dans des environnements sublimes. Tom Clancy oblige, le scénario crédible vous plongera dans des analogies avec des situations géopolitiques connues de tous. Il vous sera d'ailleurs intéressant de voir de quelle façon "officielle" les médias relateront vos hauts faits d'armes...

→ LE RÉALISME

Le jeu vous plonge entièrement dans l'action, et ce dès le tout début. Vous allez vous y croire, tel Rambo ! Le réalisme des armes est poussé très loin, avec le recul quand on tire au fusil sniper... Incroyable en fait !

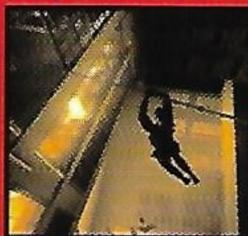


→ PRINCIPE DU JEU



Splinter Cell est un pot-pourri réussi des excellents MGS et autres Dark Project. A savoir qu'il s'agit d'infiltration avant tout, même si rien ne vous empêche en théorie de vous la jouer gros bourrin. Pour vous infiltrer, il va falloir en effet utiliser à bon escient les zones d'ombre et de lumière, une jauge vous indiquant en permanence votre niveau de furtivité. Sam Fisher c'est un peu l'Inspecteur Gadget des temps modernes, et il a donc tout ce qu'il faut pour voir dans l'obscurité.

Le joueur pourra ainsi, au choix, utiliser des lunettes infrarouges classiques, ou des lunettes thermiques, pour voir les sources de chaleur, tout ça à l'aide d'un seul bouton de la manette. Votre héros peut effectuer un nombre hallucinant d'animations. Outre les actions classiques (courir, ramper, s'accrocher, etc.), Sam Fisher pourra également grimper à tout type d'objet ou se la jouer Jean-Claude Van Damme en se tenant entre deux murs à la force des mollets. Il pourra escalader des gouttières, se suspendre à un filin pour glisser façon James Bond, et tout un tas d'autres trucs dignes des plus grands héros. Et s'il peut ouvrir violemment les portes, il peut aussi les entrouvrir, infiltration oblige.



→ LEUR AVIS

Raphaël

Stop ! Ne cherchez plus, Splinter Cell est le jeu qu'il vous faut ! Une bombe, une tuerie que tous les joueurs du monde attendaient ! Le Metal Gear puissance 10 !

Pascal

Lâchez le magazine, et arrêtez ce que vous êtes en train de faire ! Courez acheter ce jeu tout de suite ! C'est un ordre, officier Sam Fisher !

MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 20/20
Parfaite ! Metal Gear est à l'ouest désormais !
- **Durée de vie** → 20/20
Avec ce jeu, les nuits vont être longues et interminables pour vous !
- **Animation** → 20/20
Super, et ça vaut mieux pour ce type de jeu.
- **Graphisme** → 20/20
Ultra réaliste, merveilleux, et on s'y croit vraiment !
- **Intérêt** → 20/20
Tout tient dans un seul mot : mortel ! C'est le jeu de la Xbox par excellence, à posséder d'urgence.

Multimédia dans le monde



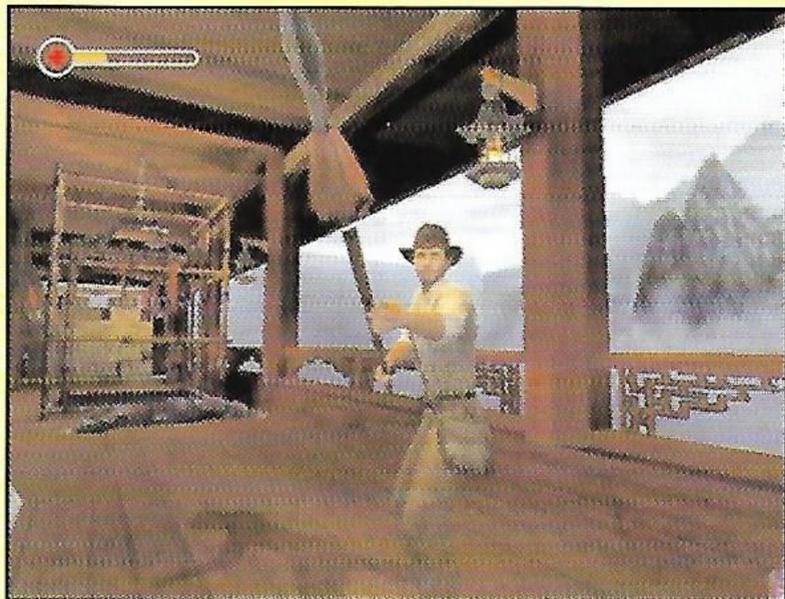
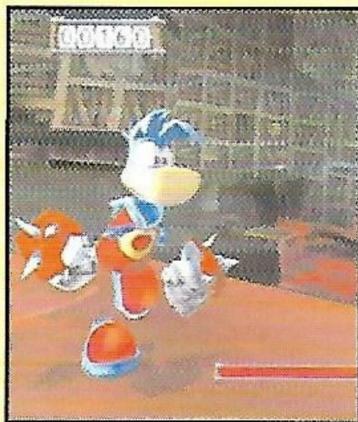
Pour PS2, puis pour toutes les autres consoles

● Resident Evil online

Le jeu, adapté au cinéma cette année, va arriver sur le Net. En effet, une version online sortira au Japon l'an prochain. L'histoire se passe à Raccoon City durant les épisodes 2 et 3 du jeu. Les joueurs seront de simples habitants de la ville qui cherchent à échapper à la zombification. La profession du joueur définira son degré d'habileté.

● Rayman (3)

Rayman, le courageux sauveur des petits monstres du monde magique, revient dans ce troisième opus. Dans ce nouveau jeu de plates-formes, Rayman a une nouvelle apparence et cinq nouveaux pouvoirs.



● Indiana Jones : Emperor's Tomb

Un jeu d'aventure-action, du genre Tomb Raider, reprend les aventures d'Indi. Un long voyage à travers le monde où Indiana Jones peut utiliser toutes les armes et prendre tous les objets qu'il trouve sur son chemin.

Les meilleurs sites internet

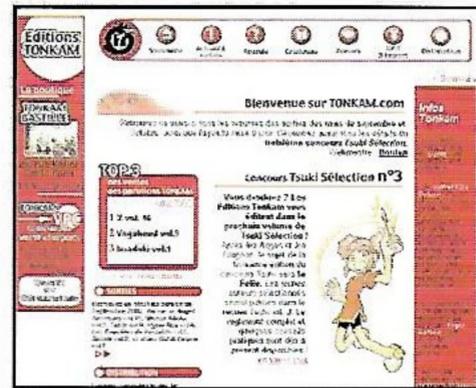


Pour être mieux informés sur les mangas, voici tous les sites de leurs éditeurs

Site Tonkam

www.tonkam.com/

Tout sur l'éditeur de : Juliette je t'aime, Le collègue fou fou fou, Cat's Eye, Video Girl, King of Fighters, Angel Sanctuary, Fushigi Yugi...



Site Glénat

www.glenat.com/

Tout sur l'éditeur de : Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma 1/2, Evangelion, Macross 7, One Piece, Gunm, Astro, Rave, Docteur Slump...



Site Pika

<http://www.pika.fr/>

Tout sur l'éditeur de : Sakura chasseuse de cartes, Gundam Wing, Love Hina, Tenshi Muyo, Médard (les Medabots), Escaflowne, 3 X 3 Eyes...



Panini Comics

www.paninicomicsfrance.com/

Tout sur l'éditeur de : Gundam, Peach Girl, Brain Powered, Dark Angel, Silent Mobius, Kirara, Nadensico, Star Wars, Kamikaze, Red eyes...



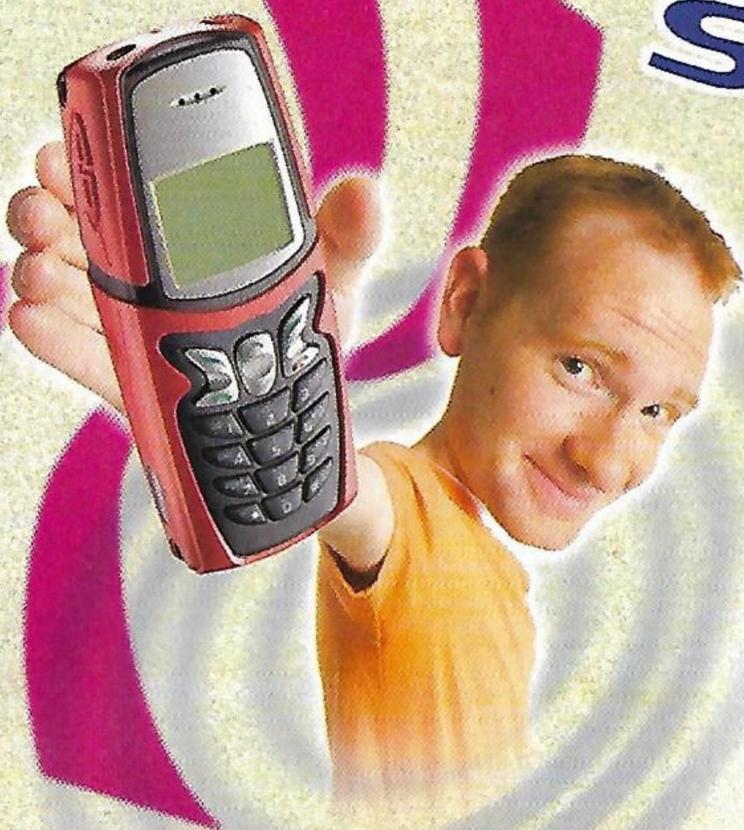
Dynamic Vision

www.dybex.com/

Tout sur l'éditeur de mangas et vidéos de : Cobra, Goldorak, Berserk, City Hunter, Cowboy Be Bop, Dirty Pair, Evangelion (DVD), Escaflowne (DVD), Ken-shin, Uténa...



NEW... SERVICES PAR SMS !!



CHAT SMS

CHAT en DIRECT LIVE!

SMS+ **61999**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

Tu veux tchatcher avec des jeunes de ton âge?

Pour recevoir la liste des connectés, envoie vite

Abc 160/1
CHAT
options



numéro de téléphone
61999
rechercher

Retrouve aussi tous les tchatcheurs au :

08 92 70 25 35*

ABNET - RCS B 334323961
*0892: 0,337 €/mn - ©123MM - RC342477029

GAGNE DE SUPER K-DO EN JOUANT PAR SMS !!

SMS+ **61999**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

ex.: tu veux gagner le téléphone NOKIA :
Envoie **JEU 8310** (selon k-do choisi) au **61999**.



C'EST SUPER SIMPLE!

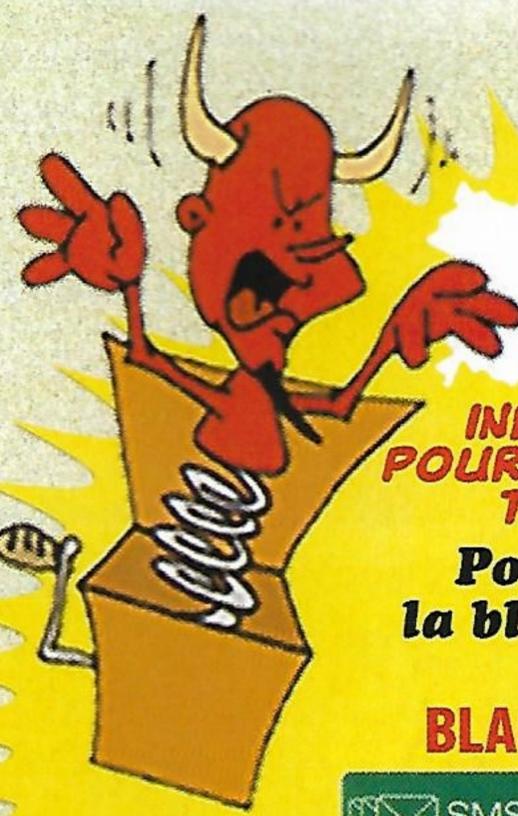


1 MOIS DE TELEPHONE GRATUIT (1)
(1) Une carte prépayée à 35€

JEU MOBI



Jeu gratuit et sans obligation d'achat - modalités de remboursement de l'appel et du timbre pour obtenir le règlement; figurant sur le règlement du jeu déposé auprès de Maître MONTANE Huissier de Justice à TOULOUSE. Règlement disponible gratuitement en écrivant à Jackphone Plus BP 1141 Toulouse cedex. ABNET RCS B334323961 • Photos non contractuelles.



SPÉCIAL BLAGUES!!

INDISPENSABLE POUR FRIMER DEVANT TES POTES...

Pour recevoir la blague du jour, envoie

BLAGUE au 61999

SMS+ **61999**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

Abc 160/1
BLAGUE
options



numéro de téléphone
61999
rechercher

compatibles tous téléphones, tous opérateurs

ABNET - RCS B 334323961



Fais le plein de digicadeaux!



www.digimon.fr



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

08 92 700 886

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

Buffy

contre les vampires
the Album

Retrouve Buffy sur le



avec COLUMBIA...

08 92 700 825

GAGNEZ UN AN DE CINEMA*



* Soit : 52 PLACES DE CINEMA

La ligne du cinéma

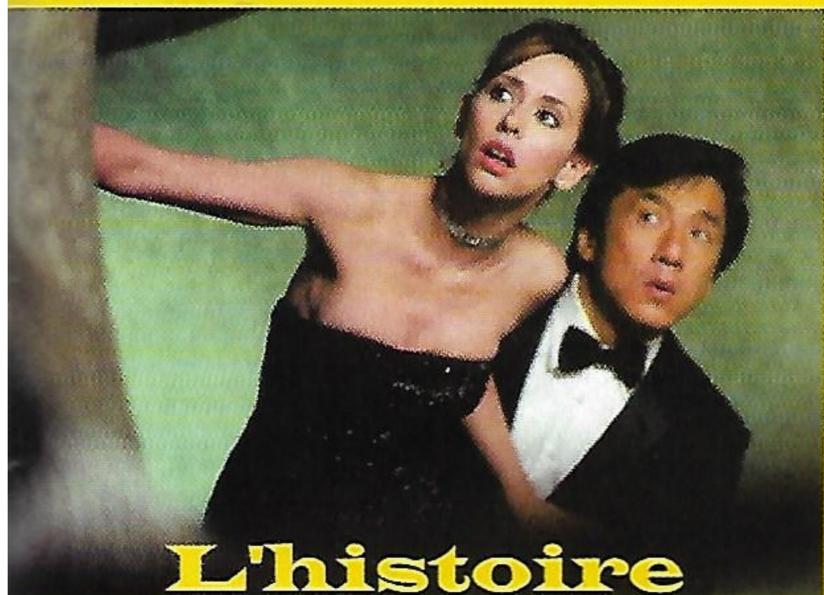
08 92 696 896

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

sortie le
25 décembre

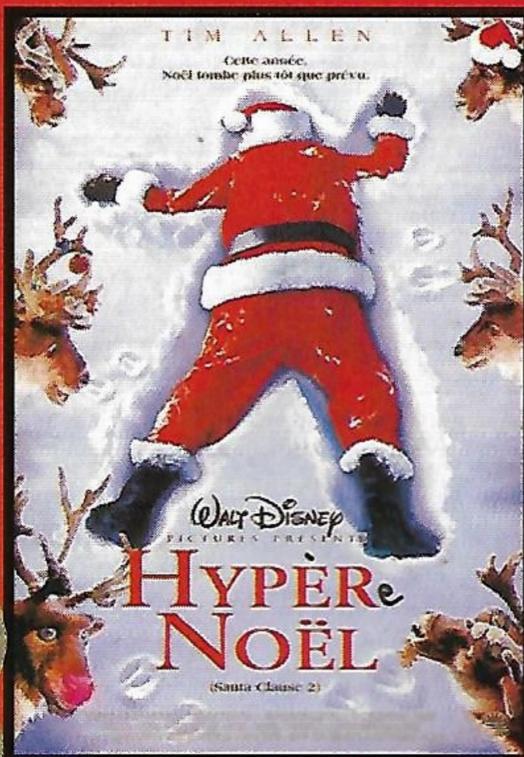
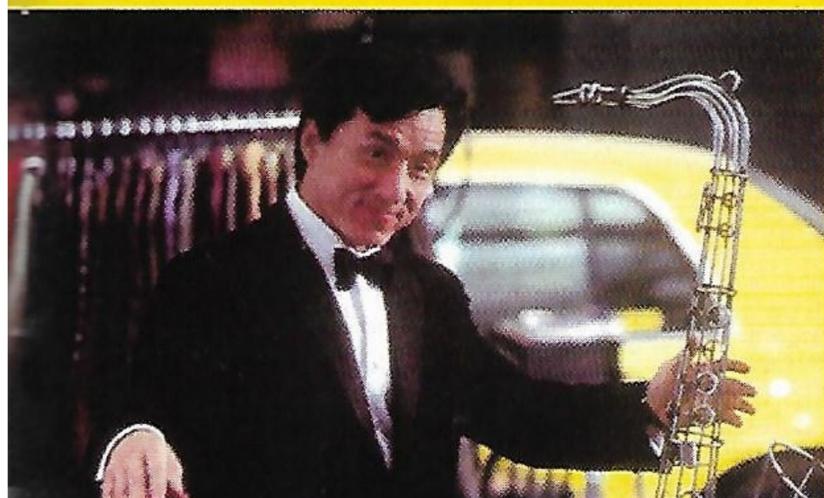
Jackie Chan
est de retour
dans un film
fait sur
mesure.
Il partage
l'affiche avec
la jolie Jennifer
Love Hewitt.

LE SMOKING



L'histoire

Jimmy Tong est le meilleur taxi de la ville. Un jour, il est recruté par les services secrets américains pour être le chauffeur de Clark Devlin, l'un de leurs agents. Après une tentative d'assassinat, Devlin se retrouve hors service et confie à Jimmy la suite de sa mission. Ce dernier enfle alors le smoking de Devlin et découvre que celui-ci donne des super capacités. Bourré de gadgets (encore mieux que James Bond), il peut courir super vite et se battre comme un lion. Tout le monde va, malgré lui, le prendre pour Devlin, y compris la nouvelle assistante de ce dernier (incarnée par Jennifer Love Hewitt). Tous deux vont alors affronter Diedrich Nanning qui veut assoiffer la planète afin de vendre plus facilement ses bouteilles d'eau minérale.

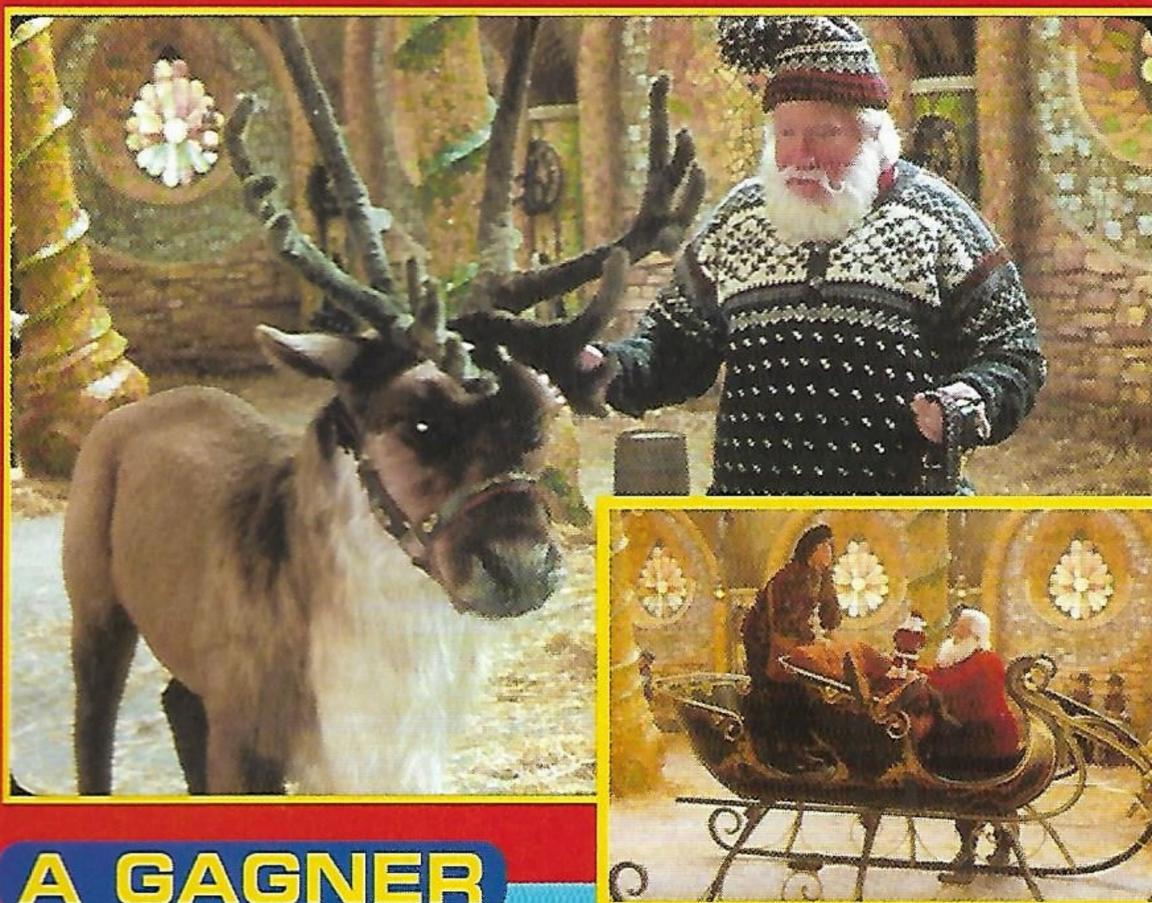


De Michael Lembeck.
Avec Tim Allen, Elizabeth
Mitchell, David Krumholtz,
Eric Lloyd...

L'histoire

Pour Scott Calvin, Père Noël depuis maintenant 8 ans, c'est l'alerte rouge ! Bien sûr, il est adoré de tous les enfants qu'il gâte et aussi de son équipe d'elfes. Mais il a aussi une série de méga-problèmes : son fils, maintenant ado (il a seize ans dans ce second opus), ne mérite plus vraiment de figurer sur sa liste des enfants sages, et son contrat de Père Noël risque de s'arrêter s'il n'est pas marié avant la fin de l'année ! Abandonnant pour quelque temps son atelier à son adjoint, il part à la quête d'une femme tout en essayant d'aider son fils. Mais, ce n'est pas si facile que cela ! Surtout quand, en plus, le Père Noël adjoint se met à prendre de très étranges décisions... Il semble que la folie gagne toute la vie de l'homme en rouge !

sortie le 18 décembre



A GAGNER

Pour gagner l'un des cadeaux du Père Noël, répondez vite à la question ci-dessous. Les 20 premières bonnes réponses seront récompensées.

Question

Dans quel pays scandinave le Père Noël est-il censé habiter ?



5 chaussettes



5 bonnets

10 T-shirts

Découpez et envoyez ce bon à : Télé Club Plus,
"Jeu Père Noël", 132, av. du Président Wilson 93215
Saint-Denis-La Plaine Cedex

BULLETIN-REPONSE

Réponse

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP

Ville :

Totally Spies!

Si vous ne connaissez pas encore cette série frenchy au goût manga, sachez qu'elle cartonne dans le monde entier. Les Totally Spies sont trois adolescentes de Beverly Hills qui, un jour, se retrouvent dans le quartier général du WOOHP, un groupe des Services Secrets, situé sous leur lycée. Malgré elles, les filles vont être enrôlées pour sauver le monde. Ce mois-ci, découvrez la personnalité de Sam et les super gadgets qu'elle utilise au cours de ses missions.

SAM

CARACTÈRE :

sérieuse et réfléchie, c'est une autoritaire qui s'ignore.

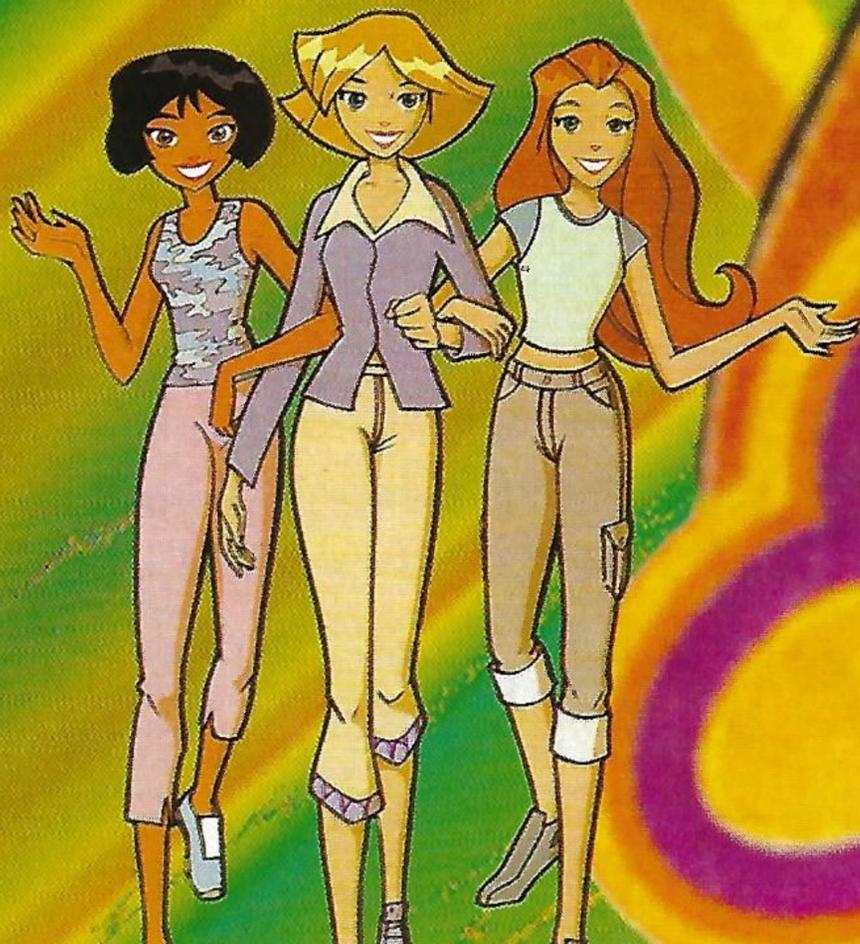
ELLE AIME :

le travail, ses amis, être la meilleure, faire les magasins.

ELLE DÉTESTE :

le désordre, perdre, s'avouer vaincue.

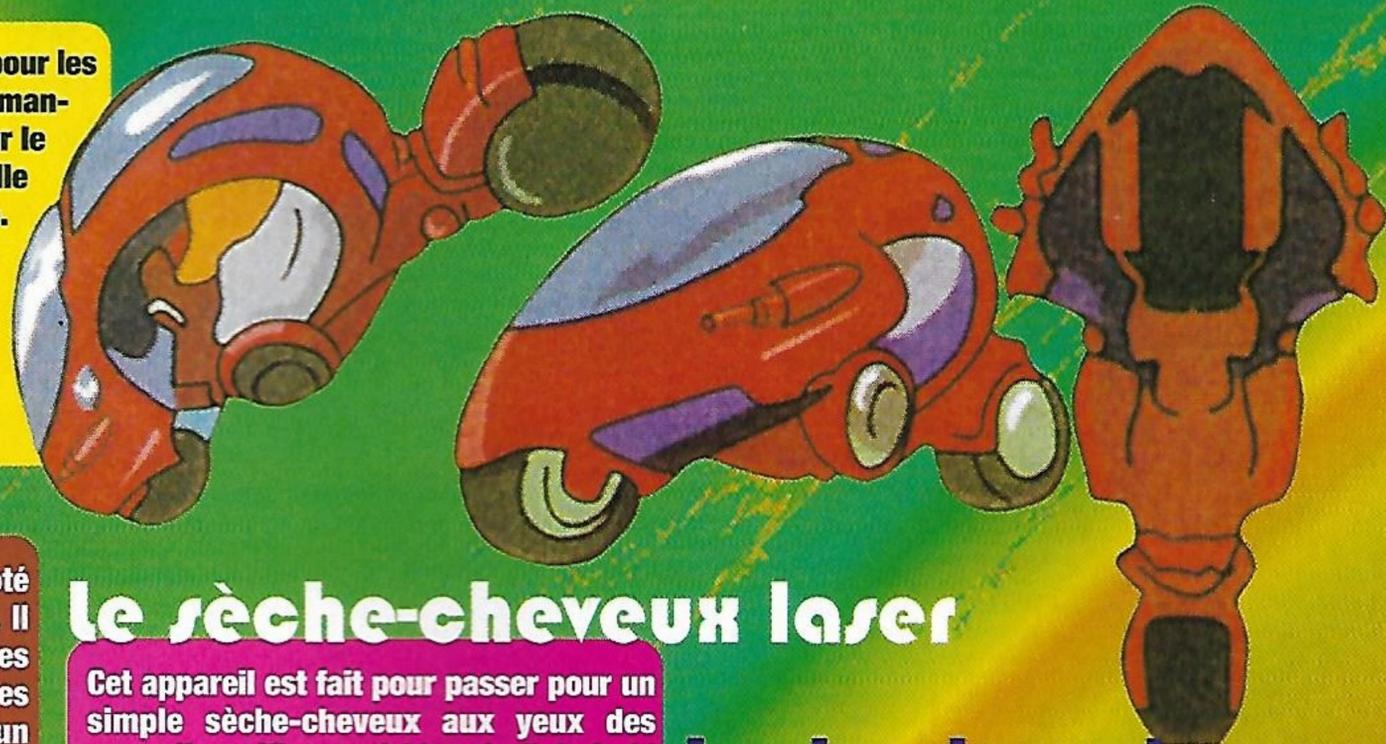
Sam, adolescente rousse, est l'intellectuelle du groupe. Rationnelle et logique, elle a les pieds sur terre. C'est vraiment un chef-né ! D'ailleurs, dans un des épisodes, une fois sous hypnose, elle arrive à devenir entraîneur et commandant des Forces Ennemies. Elle est très mûre pour son âge et réfléchit avant d'agir, bien que Clover la pousse à être plus spontanée. Elle est très brillante, mais pas prétentieuse pour un sou. Elle trouve toujours des solutions à tout : c'est la tête pensante du groupe. Bonne élève en cours, la différence se remarque encore plus quand elle est en compagnie de Clover.



Comme toute bonne James Bond Girl, Sam utilise plein de gadgets lors de ses missions. C'est Jerry qui fournit à chacune des filles tous ces gadgets pour mener à bien leurs missions.

La moto

Cette moto ultra-futuriste est utilisée pour les missions à hauts risques. Elle se commande vocalement (par la voix) et roule sur le sol aussi bien que... dans les airs ! Elle peut aller à une très grande vitesse. Mais, en cas de choc, Sam est protégée par la coque en métal antichoc et par le pare-brise en verre blindé qui recouvrent la moto. Le siège est en cuir, et la moto existe en trois coloris (un pour chaque fille).



Le bazooka

Ce bazooka dernier cri est doté d'un double canon lance-fusées. Il peut créer, à volonté, de puissantes explosions. Il comporte aussi des compartiments multiples (un peu comme un Vanity Case) qui permettent d'avoir en réserve plusieurs types de missiles.



Le sèche-cheveux laser

Cet appareil est fait pour passer pour un simple sèche-cheveux aux yeux des gens. Il souffle aussi bien de l'air froid que chaud, et possède quatre vitesses. Mais, derrière ce camouflage de surface, se cache un très puissant rayon laser qui peut tout découper.



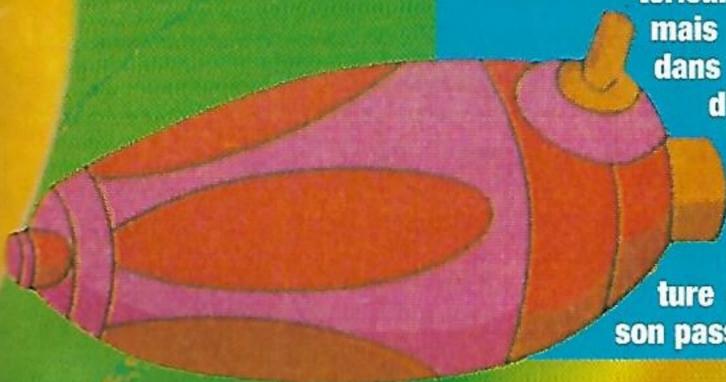
Les boots-ventouses

Les filles possèdent chacune une paire de chaussures comme celle-là, mais de couleur différente. Ce sont de superbes bottines en cuir, cousues à la main, en provenance d'Italie. Quand elles veulent traverser un lieu où il y a du monde sans être vues, les Totally Spies choisissent de marcher au plafond. Ces super boots leur permettent de le faire grâce à leurs mini-ventouses qui adhèrent à n'importe quelle surface.



La tornade miniature

Ce gadget est très utile, surtout en dernier ressort. Il peut être déclenché à l'extérieur comme à l'intérieur, mais il est plus efficace dans un lieu clos. Il s'agit d'un mini-flacon qui contient une tornade en boîte. Dès son ouverture, il libère cette tornade miniature qui emporte tout sur son passage.



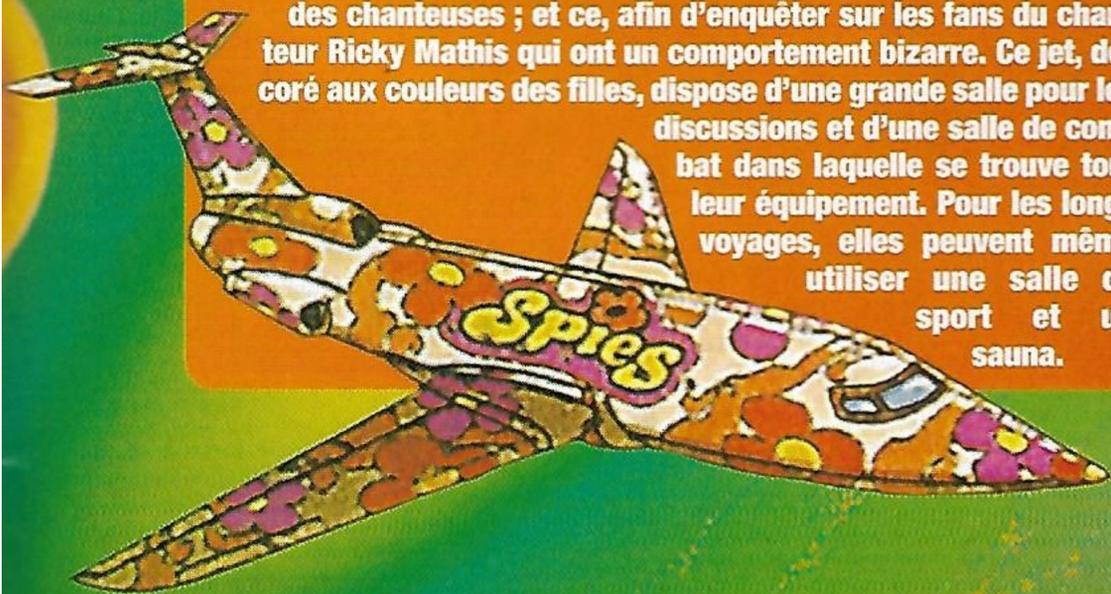
Le spray autobronzant

En apparence, c'est une simple bouteille de spray autobronzant possédant un filtre qui protège à 99,9 % contre les UVA et les UVB. D'un côté, il y a un bouton pour le bronzage, et de l'autre un bouton libérant un puissant sédatif qui paralyserait même un éléphant.



L'avion espion

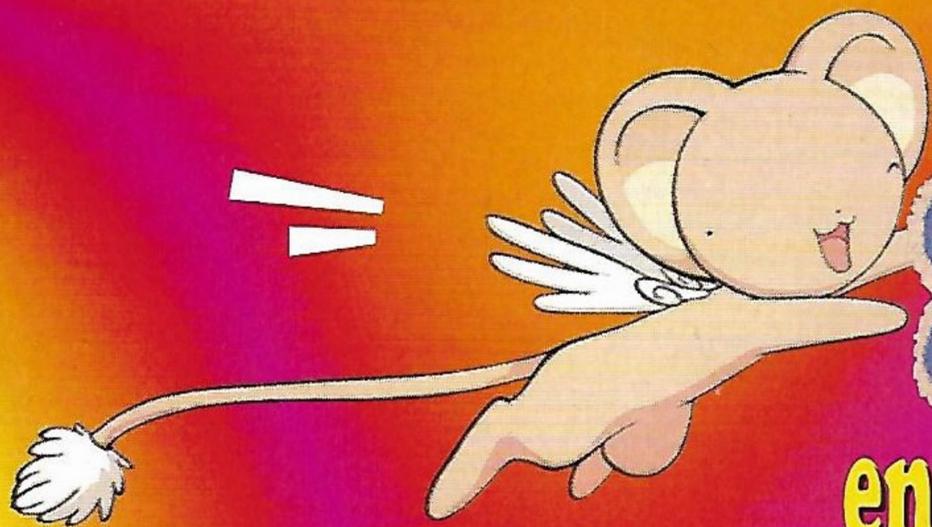
Les Totally Spies ont leur propre avion. Il apparaît pour la première fois au cours de l'épisode de la série où elles se font passer pour des chanteuses ; et ce, afin d'enquêter sur les fans du chanteur Ricky Mathis qui ont un comportement bizarre. Ce jet, décoré aux couleurs des filles, dispose d'une grande salle pour les discussions et d'une salle de combat dans laquelle se trouve tout leur équipement. Pour les longs voyages, elles peuvent même utiliser une salle de sport et un sauna.



Le grappin

Quand on le remarque, on ne voit qu'un bracelet très élégant et léger. En réalité, ce bracelet lance à distance un grappin attaché à un filin de plusieurs mètres.





SAKURA

CHASSEUSE DE CARTES

entre manga et dessin animé

POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES DIFFERENCES QUI EXISTENT ENTRE LE MANGA ET LE DESSIN ANIME, NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ UN PETIT COMPARATIF

Dans le manga

Sakura et ses amis ont 10 ans. Les premières cartes de Sakura sont Windy et Woody. Il y a 19 cartes de Clow qui apparaissent dans ce manga. Lionel vit seul, Mademoiselle Moreau est une ingénue, et Kéro et Gothar ne se connaissent pas.

Liste des cartes de Clow dans le manga

Volume 1

Clow Cards capturées : Windy (le Vent), Jump (le Saut), Woody (l'Arbre), Fly (le Vol), Water (l'Eau), Illusion (l'Illusion)

Volume 2

Clow Cards capturées : Flower (la Fleur), Sword (l'Épée), Thunder (le Tonnerre), Shadow (l'Ombre)

Volume 3

Clow Cards capturées : Mirror (le Miroir), Shield (le Bouclier)

Volume 4

Clow Cards capturées : Maze (le Labyrinthe), Erase (la Disparition), Glow (la Lueur)

Volume 5

Clow Cards capturées : The Dark (Les Ténèbres), The Light (La Lumière)

Volume 6

Clow Cards capturées : Firey (le Feu), Earthy (la Terre)

Volume 7

Clow Cards transformées : Firey (le Feu), Sword (l'Épée)

Volume 8

Clow Cards transformées : Jump (le Saut), Fly (le Vol), Mirror (le Miroir), Windy (le Vent), Flower (la Fleur)

Volume 9

Clow Cards transformées : Erase (la Disparition), Earthy (la Terre), Shadow (l'Ombre)

Volume 10

Clow Cards transformées : Maze (le Labyrinthe), Illusion (l'Illusion), Woody (l'Arbre), Thunder (le Tonnerre), Glow (la Lueur)

Volume 11

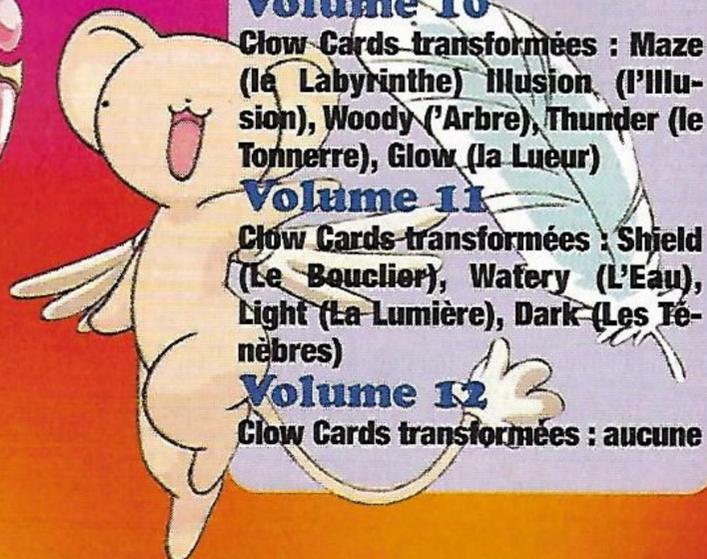
Clow Cards transformées : Shield (le Bouclier), Watery (l'Eau), Light (la Lumière), Dark (Les Ténèbres)

Volume 12

Clow Cards transformées : aucune



Sur M6 ou en vidéo, découvrez-en plus sur Sakura, disponible aussi en BD aux éditions Pika.



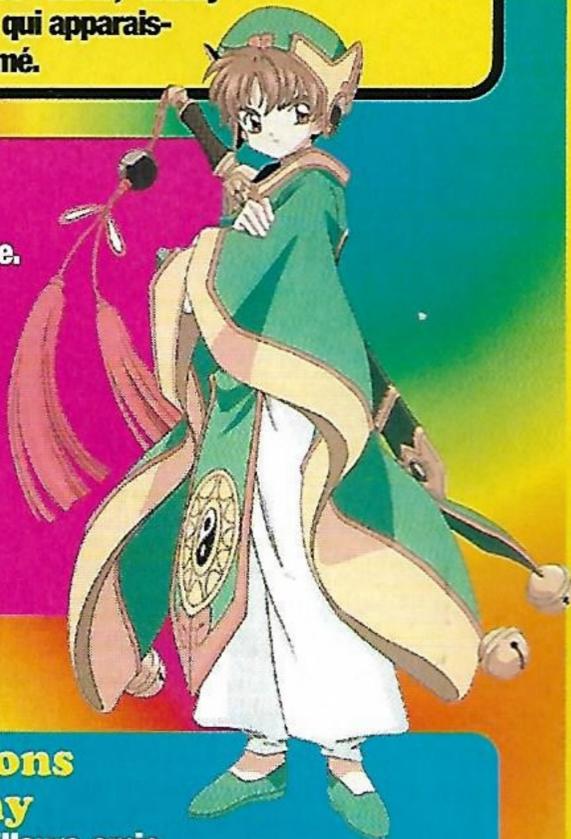
Dans le dessin animé

Sakura et ses amis ont 12 ans. Lionel vit avec Stéphanie et leur serviteur, Pierre. Mlle Moreau est très sérieuse. Kéro et Gothar sont rivaux. Sakura capture une première carte, Windy (seule). Il y a 52 cartes de Clow qui apparaissent ensuite dans le dessin animé.

Les relations de Lionel

Sakura : rivale puis amoureuse.
Tiffany : amie par relation.
Kérobéros : rival.
Stéphanie : cousine et fiancée.
Thomas : ennemi et rival.
Matthieu : ami.

Anthony : rival.
Clow Reed : parent éloigné.



Les relations de Tiffany

Sakura : sa meilleure amie.
Suzanne : sa mère. Kérobéros : un ami.
Nadine : une amie. Sandrine : une amie. Sonia : une amie. Ivan : un ami. Lionel : ami par relation. Stéphanie : amie par relation. Mlle Moreau et Mme Terada : profs.

Les relations de Sakura

Thomas : son grand frère.
Nathalie : sa mère (décédée).
Tiffany : sa meilleure amie.
Lionel : son rival, puis son amoureux.
Kérobéros : son ami et protecteur.
Dominique : son père.
Matthieu : grand amour de Sakura et meilleur ami de Thomas.
Nadine : amie.
Sandrine : amie.
Sonia : amie.
Ivan : ami.
Stéphanie : rivale de Sakura, puis amie.
Mlle Moreau : prof de Sakura qui l'aide dans sa recherche des cartes de Clow.
Mme Terada : son professeur principal.
Suzanne : cousine de la mère de Sakura.
Yué : protecteur de Sakura.



Les groupes de personnages

Les héros	Les gardiens	Les autres	Les amis
Sakura	Kérobéros	Mlle Moreau	Nadine
Lionel	Yué / Matthieu	Thomas	Sandrine
Tiffany	Spinel Sun / Suppi	Dominique	Sonia
Anthony		Clow Reed	Ivan
Stéphanie		Nathalie	

Titres des épisodes de la série télé et noms des cartes de Clow

1. Sakura et le livre magique (The Windy, The Fly)
2. La merveilleuse amie de Sakura (The Shadow)
3. Le premier rendez-vous de Sakura (The Watery)
4. Un sacré dimanche pour Sakura (The Woody, The Rain)
5. Une histoire qui rebondit (The Jump)
6. Sakura et le fantôme magique (The Illusion)
7. Sakura et le mystérieux voleur (The Silent)
8. Rivalité (The Thunder)
9. La broche mystérieuse (The Sword)
10. Sakura et le champion de sport (The Flower)
11. Goûter chez Tiffany (The Shield)
12. Une journée sans fin (The Time)
13. L'épreuve de force (The Power)
14. C'est la fête ! (The Mist)
15. De l'orage dans l'air (The Storm, The Float)
16. Sakura et l'arc-en-ciel
17. Courage Sakura ! (The Erase)
18. La fête de l'été (The Glow)
19. Devoirs de vacances (The Move)
20. La nouvelle élève (The Fight)
21. Cours Sakura, cours ! (The Loop)
22. Le grand sommeil (The Sleep)
23. Le fantôme de l'école (The Song)
24. Sakura a disparu (The Little)
25. Sakura et son double (The Mirror)
26. Une prof pas comme les autres (The Maze)
27. Retour vers le passé (The Past)
28. Les cartes magiques (The Shot)
29. Sakura fait la cuisine (The Sweet)
30. Le championnat (The Dash)
31. Le livre sans nom (The Big, The Create)
32. Dans la peau d'un autre (The Change)
33. Une journée à la patinoire (The Freeze)
34. Le concours
35. Le Noël de Sakura (The Firey)
36. La rentrée scolaire (The Snow)
37. Tiffany est sans voix ! (The Voice)
38. Sakura va aux fraises (The Lock)
39. Jour de fièvre (The Cloud)
40. Le rêve de Sakura (The Dream)
41. Sables émouvants (The Sand)
42. La nuit tombe sur le festival des arts (The Dark, The Light)
43. Bon voyage Stéphanie ! (The Twin)
44. La compétition de tir à l'arc
45. La dernière carte (The Earthy)
46. Le jugement final
47. Une rentrée mouvementée
48. Les cartes ont changé
49. Le piano mystérieux
50. Sakura, Lionel et les fils mystérieux
51. Sakura contre l'ours en peluche
52. Sakura compte les moutons
53. Sakura et la bicyclette enchantée
54. Le calendrier des souvenirs
55. Sakura au Pays des Merveilles
56. La vente de charité
57. Sentiments et révélations
58. Le double problème de Sakura
59. Sakura déchaîne les passions
60. Sakura jette un froid
61. Un Noël mouvementé
62. L'étrange prédiction
63. La vague
64. Des avalanches de problèmes
65. La disparition de Matthieu
66. Confiance pour confiance
67. Une bien belle journée
68. Retour vers le passé
69. Sakura et le mauvais sort
70. Les vrais sentiments de Sakura

LE MONDE DE DRAGON

L'univers dans lequel évoluent les personnages de Dragon Ball est très différent du nôtre. Il est composé de plusieurs mondes, possédant chacun ses propres particularités. Comment cet univers, englobant la Terre, l'Espace ou encore le Paradis, est-il formé ? Quelle y est la perception de la vie et la mort ? Que représentent les personnages comme les dieux, maîtres et gardiens du monde ? Voici quelques clés, quelques éléments de réponse...

L'UNIVERS DE DRAGON BALL SE DIVISE EN TROIS MONDES

L'AU-DELA OU MONDE CELESTE

C'est fondamentalement le domaine des Morts (bien distinct du monde des Hommes). C'est aussi le lieu de résidence des dieux. De là, ils contrôlent le Monde des Vivants. Généralement, les dieux de l'Au-Delà se limitent à une simple observation. Mais, quand les circonstances ou les situations d'extrême gravité l'exigent, ils ont le pouvoir d'intervenir dans le Monde des Vivants. L'Au-Delà lui-même se divise en trois domaines : le Royaume du Kaïoh du Nord, le lieu de résidence des dieux (où se trouve le Paradis), le Royaume d'Enma (le Purgatoire) où sont jugés les morts, et enfin l'Enfer où sont envoyés les esprits malfaisants. Ces trois domaines sont agen-

cés entre eux selon une hiérarchie descendante : en premier, on trouve le Royaume du Kaïoh du Nord, puis viennent le Royaume d'Enma, et, en dernier, l'Enfer. On peut circuler du haut vers le bas, mais pas l'inverse. Par exemple, un mouvement depuis l'Enfer jusqu'au Royaume d'Enma est impossible. Et seule une méthode particulière permet de remonter du Royaume d'Enma jusqu'à celui du Kaïoh du Nord.

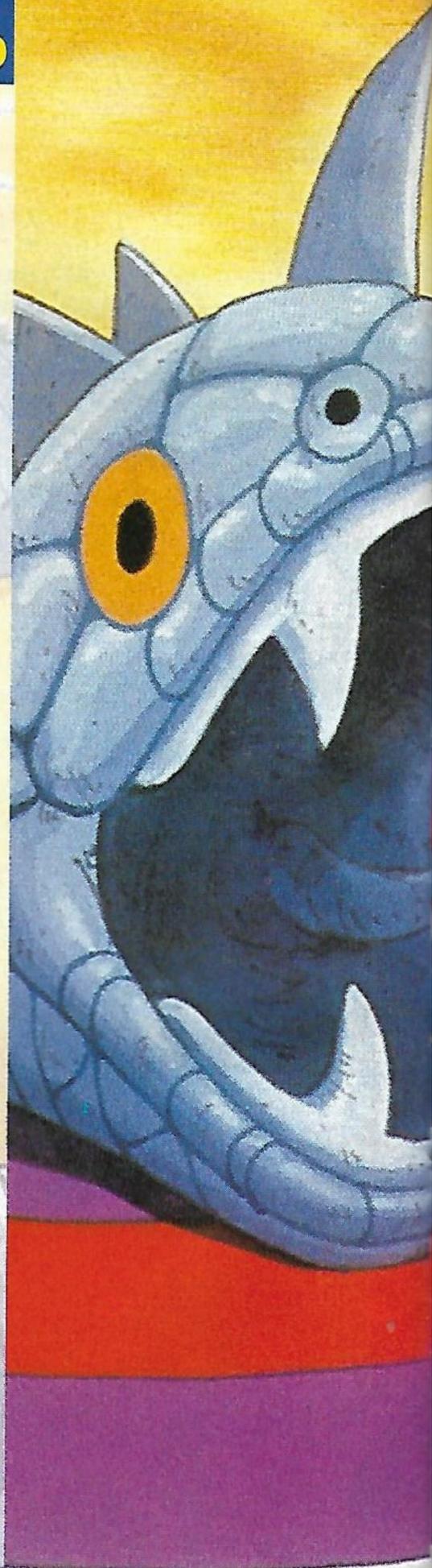
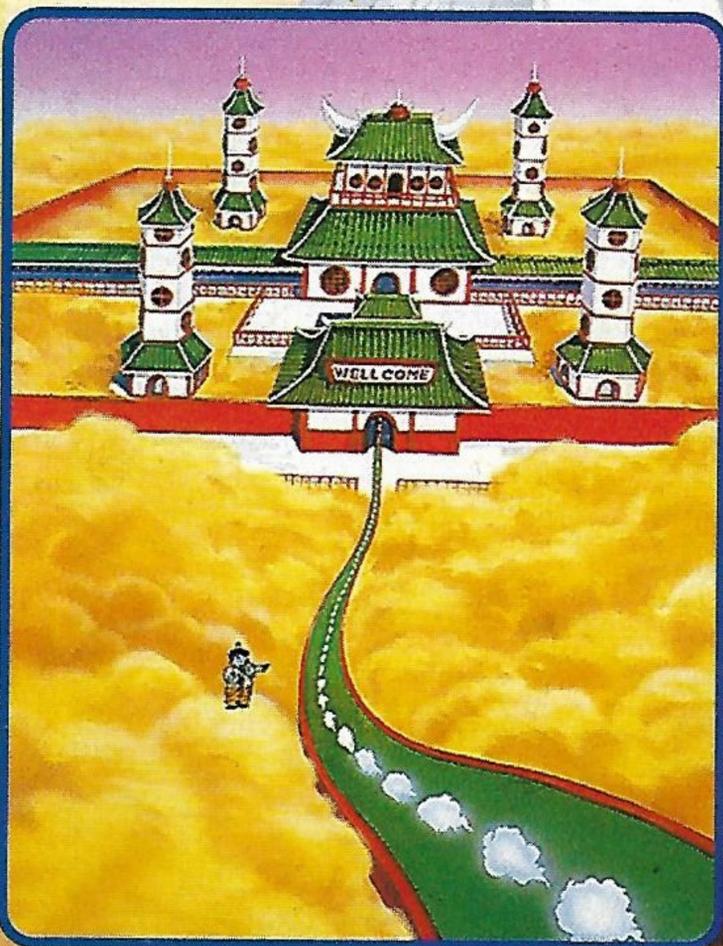
LE MONDE DES VIVANTS

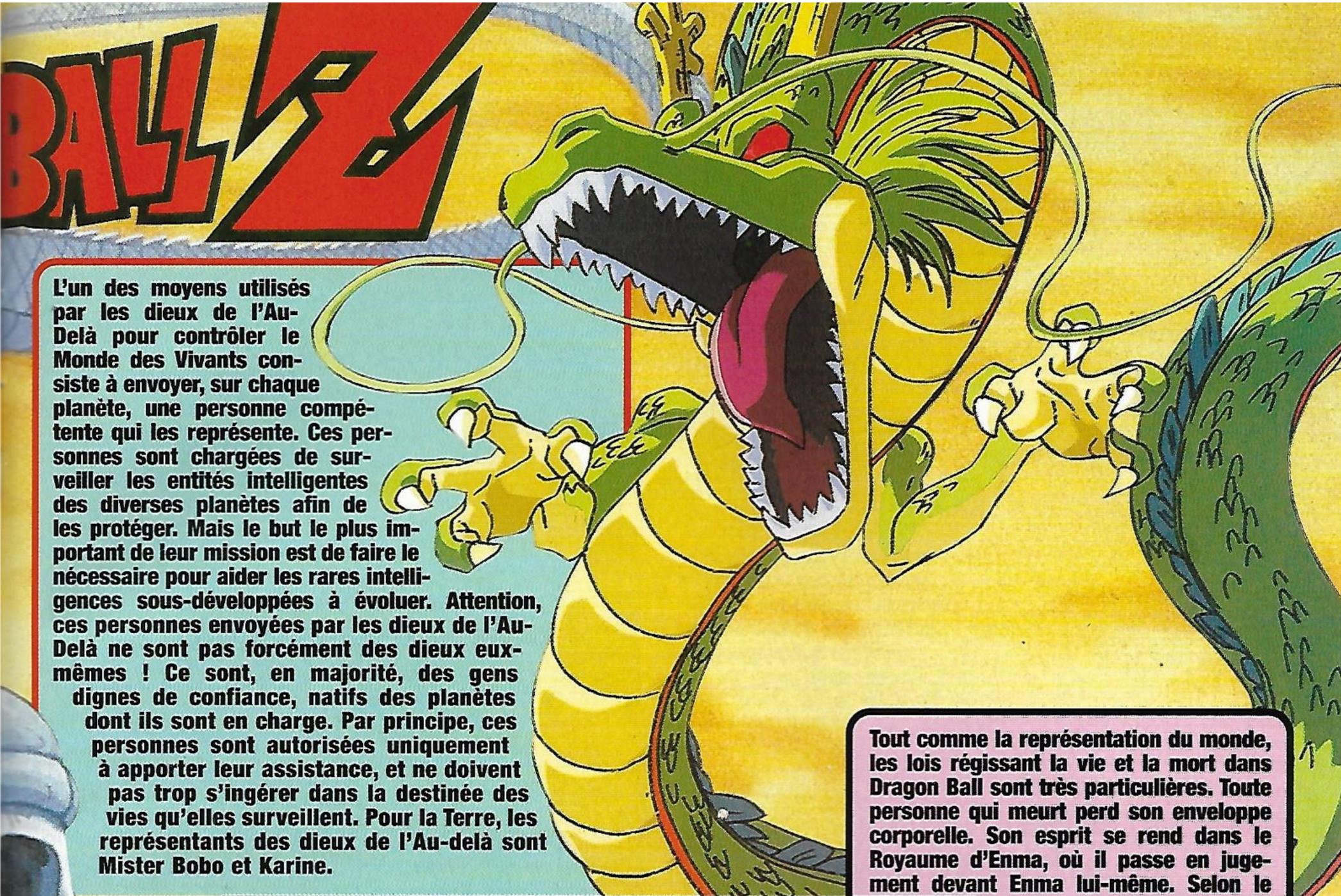
Il s'appelle aussi le Bas-Monde, le Monde d'ici-bas ou encore le Monde Inférieur. À vrai dire, il s'agit d'un univers semblable au nôtre. Mais il se différencie par ses quatre galaxies, comme le Royaume des Démons ou le Chaos. Qu'il s'agisse des dieux de l'Au-Delà ou de n'importe quelle entité vivante du Bas-Monde, chacun peut se déplacer librement dans l'une ou l'autre des galaxies qui sont divisées en fonction des quatre points cardinaux (Nord, Sud, Est et Ouest). Bien sûr, ce type de déplacement requiert l'utilisation de cer-

taines techniques... Et qu'en est-il de la Terre où vivent Sangoku et ses amis ? Eh bien, elle se situe dans la galaxie Nord, où l'on trouve, d'ailleurs, les plus belles planètes. Les habitants du Monde des Vivants ne peuvent pas aller au Paradis en gardant leur forme corporelle : seuls les esprits des morts peuvent y accéder. Une exception à cette règle : quelques rares personnes ont la permission divine d'aller et venir entre le Bas-Monde et l'Au-Delà en restant vivants.

LE ROYAUME DES DEMONS

Ce troisième monde de Dragon Ball se situe bien au sein de l'Univers, mais il est invisible, hors d'atteinte des regards... (même de celui des dieux de l'Au-Delà). Tout ce que l'on sait sur cet endroit, c'est qu'il abrite les êtres les plus mauvais de la création, éternelle menace pour la paix générale. Le Royaume des Démons ne comporte qu'une seule planète où se trouve le Royaume des Kaïoh. Cette planète effectuant une révolution complète autour de l'Univers, les dieux Kaïoh peuvent observer à la fois le Monde des Vivants et l'Au-Delà. Bien sûr, ils n'interviennent que lorsque des événements graves risquent de perturber le Destin... L'accès au Royaume est interdit à toute personne, qu'elle soit de l'Au-Delà ou du Bas-Monde. Et d'ailleurs, à moins de disposer d'une capacité de déplacement particulière, ce voyage est tout simplement impossible.



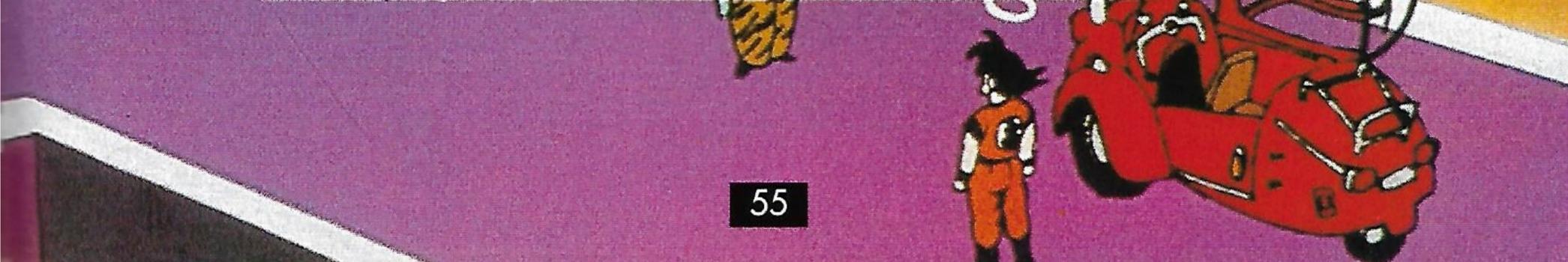


L'un des moyens utilisés par les dieux de l'Au-Delà pour contrôler le Monde des Vivants consiste à envoyer, sur chaque planète, une personne compétente qui les représente. Ces personnes sont chargées de surveiller les entités intelligentes des diverses planètes afin de les protéger. Mais le but le plus important de leur mission est de faire le nécessaire pour aider les rares intelligences sous-développées à évoluer. Attention, ces personnes envoyées par les dieux de l'Au-Delà ne sont pas forcément des dieux eux-mêmes ! Ce sont, en majorité, des gens dignes de confiance, natifs des planètes dont ils sont en charge. Par principe, ces personnes sont autorisées uniquement à apporter leur assistance, et ne doivent pas trop s'ingérer dans la destinée des vies qu'elles surveillent. Pour la Terre, les représentants des dieux de l'Au-delà sont Mister Bobo et Karine.

Tout comme la représentation du monde, les lois régissant la vie et la mort dans Dragon Ball sont très particulières. Toute personne qui meurt perd son enveloppe corporelle. Son esprit se rend dans le Royaume d'Enma, où il passe en jugement devant Enma lui-même. Selon le verdict rendu, il est alors dirigé soit vers le Paradis, soit vers l'Enfer. Normalement, les morts ne peuvent se présenter devant Enma que sous la forme d'un esprit. Mais il y a des exceptions : les dieux de chaque planète peuvent décider qu'un mort pourra garder son enveloppe corporelle, ceci dans le but de suivre l'entraînement d'un maître Kaïoh. Sangoku en est l'exemple type. Autre exception : les esprits de la famille du Démon Piccolo ne peuvent aller au Royaume d'Enma. Ils errent éternellement, tels des fantômes, dans le Monde des Vivants.



Le verdict rendu, il est alors dirigé soit vers le Paradis, soit vers l'Enfer. Normalement, les morts ne peuvent se présenter devant Enma que sous la forme d'un esprit. Mais il y a des exceptions : les dieux de chaque planète peuvent décider qu'un mort pourra garder son enveloppe corporelle, ceci dans le but de suivre l'entraînement d'un maître Kaïoh. Sangoku en est l'exemple type. Autre exception : les esprits de la famille du Démon Piccolo ne peuvent aller au Royaume d'Enma. Ils errent éternellement, tels des fantômes, dans le Monde des Vivants.



MEDABOTS

C'est la nouvelle série qui passe sur France 3 et qui fait un tabac ! Une sorte de Pokémon... avec des robots. Ce mois-ci, le manga, dont est tirée la série, sort aux éditions Pika. Il porte le nom de Médaro. Et si vous ne connaissez pas encore la série télé, découvrez-la vite : c'est très drôle et divertissant ! En voici un avant-goût...



L'HISTOIRE DES MEDABOTS

Imaginez un monde semblable au nôtre où une société de robotique a réussi à créer des robots hauts d'un mètre, capables de penser et d'agir comme les êtres humains. Totalemment maîtres de leurs actions, ils sont très utiles et aussi affectueux que les chiens. Ce sont les Medabots. Ils sont en vente dans tous les magasins, et

certaines boutiques se sont spécialisées pour offrir un large choix de plusieurs modèles de Medabots.

Pour chaque modèle choisi, elles proposent aussi un très grand choix d'options afin de les personnaliser. Etant donné que les Medabots sont autonomes très rapidement, les Hommes ont eu l'idée de les utiliser pour des combats. Pour qu'ils se battent encore plus efficacement, les Medabots ont été équipés de gadgets et d'armes (non dangereuses pour les Hommes). Avec le temps, on a même inventé les Robatilles, des combats de

robots, dont le vainqueur est proclamé Médachampion. Le Medabot est composé de trois parties : le Tin-pet, le Médalément et la Médamontre. Le Tin-pet, c'est un peu le squelette du Medabot. Le Médalément est, en fait, le corps du robot et, selon les éléments qui le composent, il peut être plus ou moins puissant. Enfin, la Médamontre est en permanence au bras du propriétaire du Medabot. A l'intérieur de celle-ci, on place un médaillon qui est un peu le cerveau et l'âme du Medabot. Grâce à cela, le propriétaire peut communiquer avec son Medabot et le désactiver s'il le souhaite. Ces médaillons, inspirés d'objets créés par une civilisation très ancienne, s'appelle les Médaforges et, selon le modèle, leur puissance est illimitée.

Et comme il existe 100 modèles de Médaléments différents, en les combinant avec les Médaforges, on obtient alors 300 millions de modèles de Medabots. Le mot Medabot est la contraction de Médaille et de Robot.



Ikki

Le héros de la série, un jeune garçon d'environ 10 ans, s'appelle Ikki. Semblable à ses camarades, il se différencie, au début de la série, par le fait qu'il n'a pas de Medabot. Il est même le seul de l'école dans ce cas. C'est un héros du genre Sangoku, Sacha ou Tai : pas très intelligent, mais hyper courageux. Ikki est un garçon gentil, même s'il est souvent têtu, buté et légèrement arrogant. Un peu introverti, il est timide et manque souvent de confiance en lui. Il a du mal à parler aux filles, sauf à sa meilleure amie, Erika. Ils sont dans la même école et sont très amis depuis leur petite enfance. Cette fille est un vrai garçon manqué et elle l'entraîne toujours dans les aventures les plus rocambolesques.

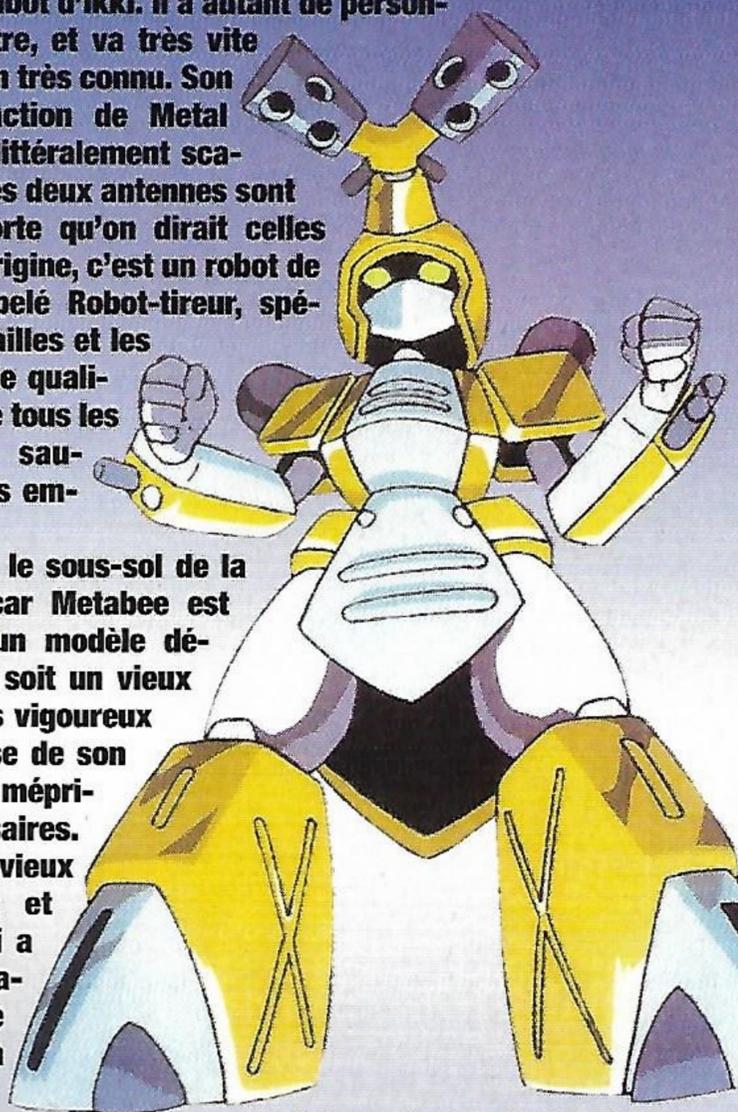
C'est dans le premier épisode qu'il devient le propriétaire de son premier Medabot, appelé Metabee. Au début de la série, il manque d'expérience et se révèle un peu maladroit, mais sa ténacité laisse présager qu'il a un grand avenir. Ikki rêve de participer au championnat de Robatailles et devenir un Médachampion. Il souhaite non seulement parcourir le Japon pour devenir champion, mais aussi participer aux Championnats du monde. Le piment de l'histoire, c'est son mauvais caractère qui l'amène à se fâcher régulièrement avec son Medabot, Metabee.



Metabee

Metabee est le Medabot d'Ikki. Il a autant de personnalité que son maître, et va très vite devenir un champion très connu. Son nom est la contraction de Metal Beetle, qui signifie littéralement scarabée métallique. Ses deux antennes sont placées de telle sorte qu'on dirait celles d'un scarabée. A l'origine, c'est un robot de classe militaire appelé Robot-tireur, spécialisé dans les batailles et les fusillades. Sa grande qualité est de se sortir de tous les combats les plus sauvages et mêmes des embuscades.

Ikki l'a trouvé dans le sous-sol de la boutique d'Henry, car Metabee est considéré comme un modèle dépassé. Bien que ce soit un vieux robot, il est toujours vigoureux et très actif. A cause de son "ancienneté", il est méprisé par ses adversaires. Mais grâce à un vieux médaillon, antique et hyper rare, que Ikki a mis dans sa Médamontre pour le faire démarrer, Metabee a de grands pouvoirs et il réussit à vaincre tous ses ennemis. Avec le temps, il va calquer son caractère sur celui d'Ikki et devenir très persévérant et acharné, mais il est aussi devenu agressif et têtu. Il a également le chic pour se mettre dans des situations difficiles...



NOM :
Metabee
TYPE :
Robot scarabée ou
Robot coléoptère
NUMÉROS DE SÉRIE :
KBT-11220
ARMES :
Missiles téléguidés
GENRE :
Robot tactique
SEXE :
Mâle
PROPRIÉTAIRE :
Ikki

Le coin des artistes

Christelle (Bruxelles)



Lamia (Marseille)



Vania (Perpignan)



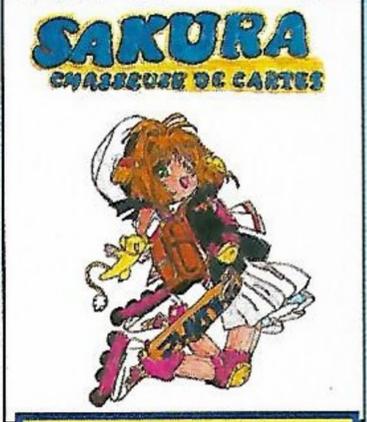
Camille (St-Nazaire)



Jessica (Marseille)



Thomas



Emilie (St-Cyr/Loire)



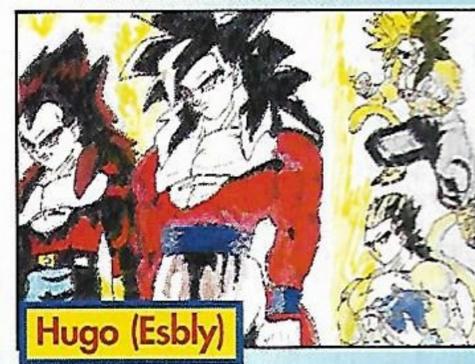
Angélique (Paris)



Romain (Toulouse)



Pao (Mulhouse)



Hugo (Esblly)



Michel (Mulhouse)



Mélanie (Gouves)



Magaly (La Réunion)



Sandrine (La Réunion)



Patty (Oise)



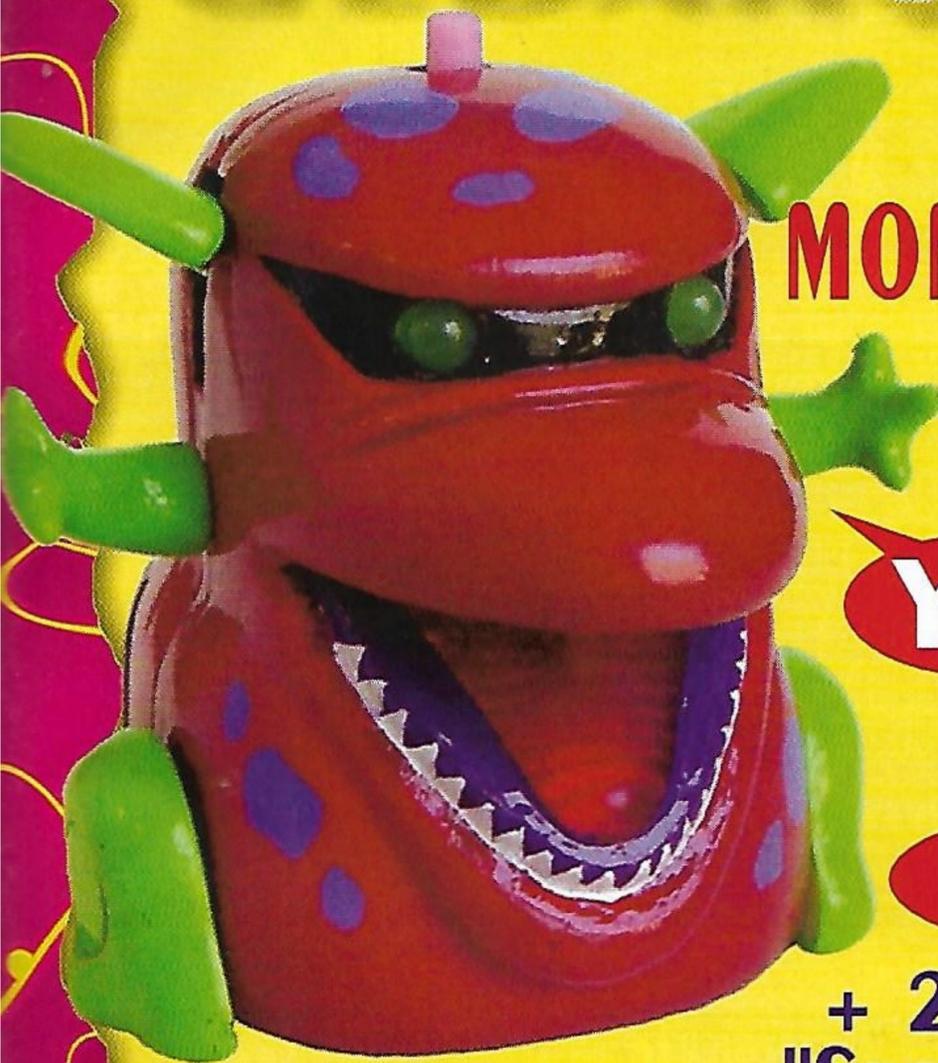
David (Neuville)



Hayette (Marseille)

Une enveloppe amusante envoyée par une lectrice

LES MICROPETS DÉBARQUENT !



2
MONSTRES

Yuk

ET

SUMO

+ 2 CHIENS
"SPROCKET ET
MOSHI",

2 CHATS
"POPSY ET
CHUMSLEY",

2 NOUNOURS
"KUMA ET
BONGO",

ET
2 DRAGONS

Bob Kuda

TOMY®

Dream Energy

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 !

➔ 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.

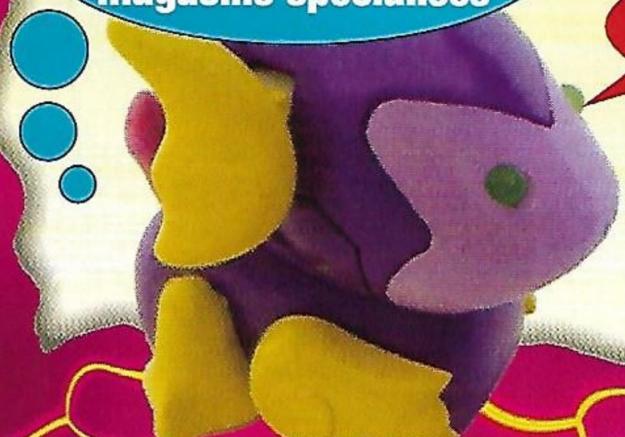
➔ Dès que tu lui donneras un nom, ton Micropet l'aura programmé. Rappelle-toi que chaque Micropet a son langage et ses humeurs (joyeux, grognon...)

➔ 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...

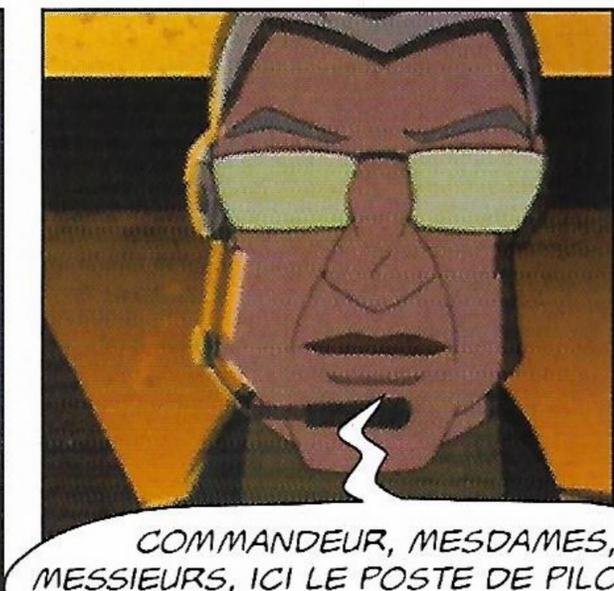
Disponibles dès maintenant dans les magasins spécialisés

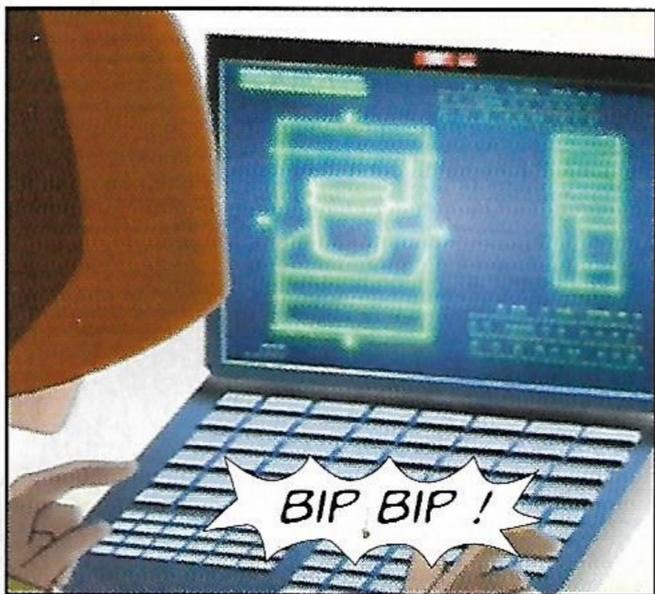


CHRIS COLORADO
A LA RECHERCHE DU VÉRITÉ

L'inconnu... (1)

Résumé : Le Groupe 666, avec à sa tête le mystérieux Thanatos, menace la paix de la Fédération. Le Grand Commandeur fait appel à Richard Jullian, alias Chris Colorado, pour contre-attaquer...





BIP BIP !



C'EST TOUT DE MÊME UN COMBLE D'ÊTRE LE COMMANDEUR DU MONDE ET DE NE POUVOIR OBTENIR UN CAFÉ !



CAFÉ SERRÉ SANS SUCRE PROGRAMME RICHARD JULLIAN !



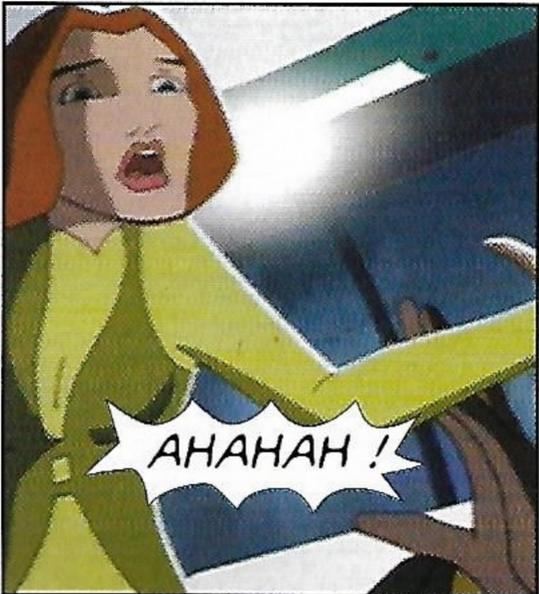
VIENS VITE METTRE TA CEINTURE JENNIFER !



ÇA RISQUE DE SECOUER UN PEU !



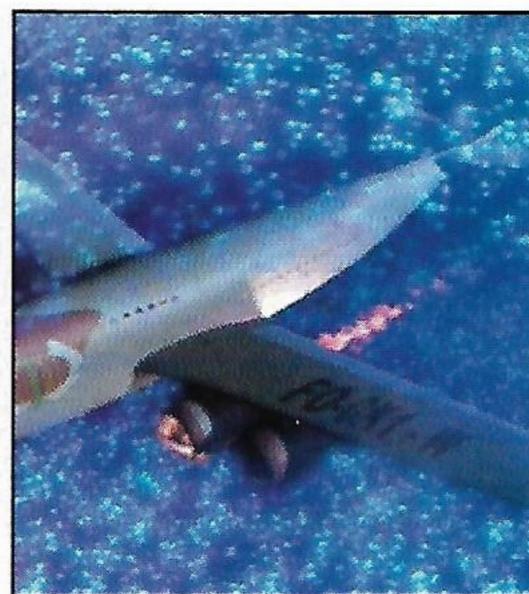
JE SAIS PÈRE ! COMME...



AHAHAH !



ON NOUS TIRE DESSUS ! VITE, BOUCLIER MAGNÉTIQUE !



EXTINCTEUR ! NOUS AVONS UN MOTEUR EN FLAMMES !



MAYDAY, MAYDAY !



BIEN COMPRIS FALCON ONE, LANCEZ LA PROCÉDURE DE SÉCURITÉ NUMÉRO 1 !



VOUS AVEZ ENTENDU BURT ! ÉVACUEZ LE COMMANDEUR ! S'IL REFUSE VOUS SAVEZ CE QU'IL VOUS RESTE À FAIRE !



JE N'ÉVACUERAI PAS SANS MA FILLE !



LA CONSTITUTION DE LA FÉDÉRATION MONDIALE EST FORMELLE SUR CE POINT ! C'EST TROP DANGEREUX !



JE SUIS NAVRÉ HERB MAIS JE REFUSE !



PAAAN !



QU'AVEZ-VOUS FAIT À MON PÈRE ?



C'EST UN CAPTEUR D'ÉNERGIE ! IL SE RÉVEILLERA DANS QUELQUES MINUTES !



ÉJECTION ! LARGUEZ LE COMMANDEUR !



NOUS ALLONS MAINTENANT TENTER DE NOUS POSER !

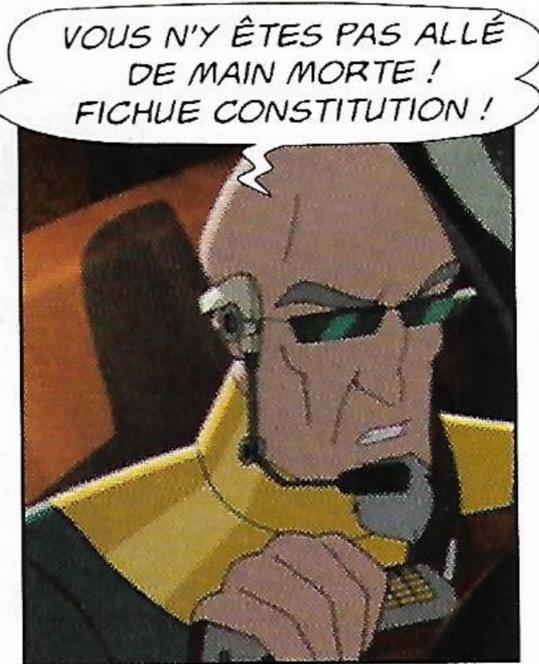


À BORD DU PLANEUR !

OH ! MA TÊTE !



DÉJÀ RÉVEILLÉ COMMANDEUR !



VOUS N'Y ÊTES PAS ALLÉ DE MAIN MORTE ! FICHUE CONSTITUTION !



REGARDEZ BURT,
VOICI LES SECOURS !

ALORS VOUS ÊTES SAUVÉ,
COMMANDEUR !



JE N'AIME PAS ÇA !
CET APPAREIL NE PORTE
AUCUNE IDENTIFICATION !



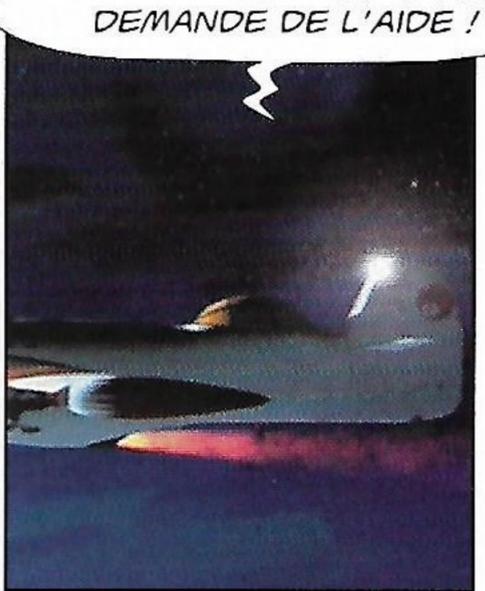
NOUS SOMMES ATTAQUÉS
PAR UN SCORPION 6 ! JE
DEMANDE DE L'AIDE !



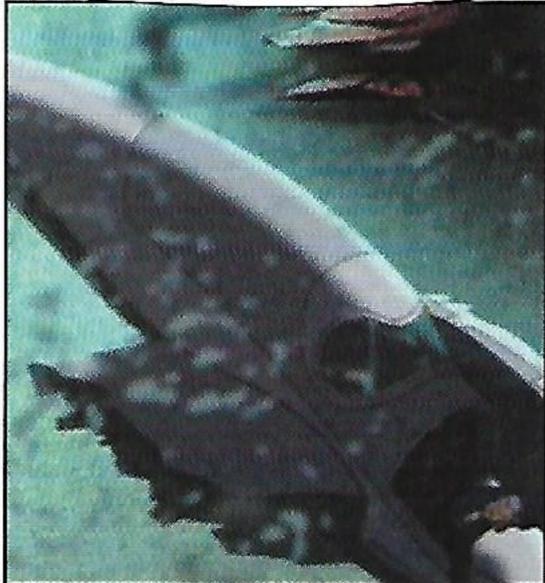
MALHEUR !
LE GROUPE 666 !



ICI LE COMMANDEUR
RICHARD JULLIAN, JE ME
TROUVE À QUELQUES
MILES NAUTIQUES DE LA
ZONE INTERDITE !



IL FAUT TENTER DE NOUS
POSER DANS LA ZONE
INTERDITE. C'EST NOTRE
SEULE CHANCE !

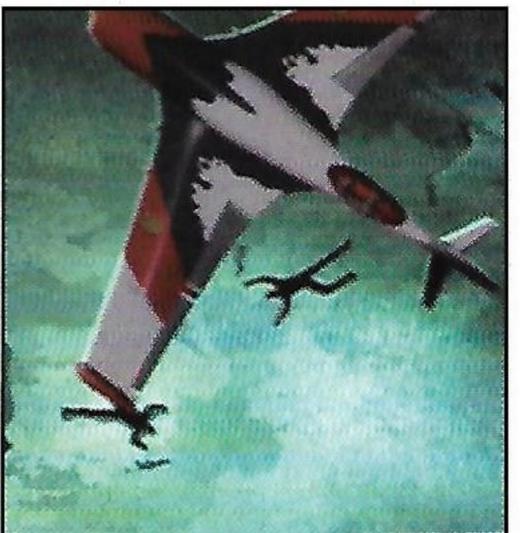


OOH !!

FUYEZ COMMANDEUR, IL
LE FAUT ! C'EST À VOUS
QU'ILS EN VEULENT !
PAS À MOI !

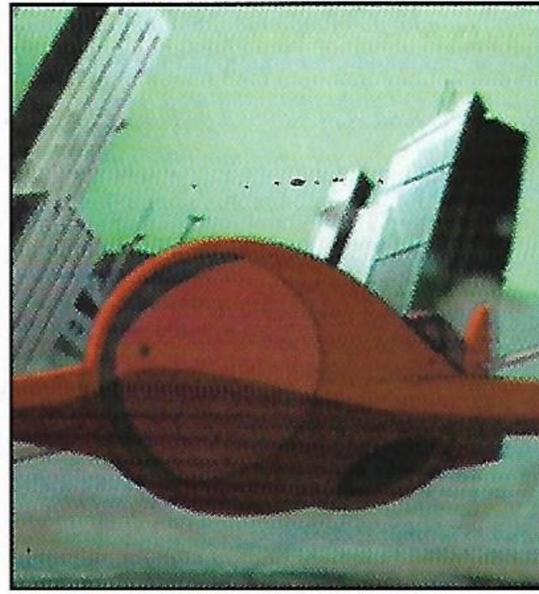


LE SCORPION 6 ATTERRIT
À SON TOUR !

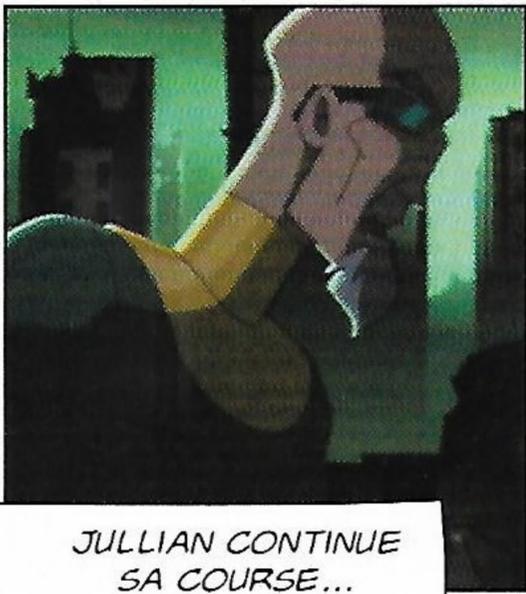


MAIS SOUDAIN UN AVION
INCONNU FAIT UN PASSAGE À
TRÈS BASSE ALTITUDE !

CE N'ÉTAIT PAS PRÉVU
PAR LE GRAND PROTECTEUR !
QUI EST CET INDIVIDU ?



VOUS 4 OCCUPEZ-VOUS
DE JULLIAN ! TOI, VIENS AVEC
MOI ON VA ALLER DIRE
DEUX MOTS À CE GÊNEUR !



JULLIAN CONTINUE
SA COURSE...



ET VOICI NOTRE
INCONNU...



C'EST LA FIN, JULLIAN !



LE GROUPE 666 VA RÉTABLIR
SON ORDRE SUR LA PLANÈTE !
THANATOS VA ENFIN RÉGNER
À TA PLACE !



QUI SE CACHE
MAINTENANT DERRIÈRE
LE MASQUE DE
THANATOS ?



TU DEVRAIS LE SAVOIR !
NOUS AVONS GAGNÉ !
DONNE-MOI TOUT
DE SUITE CETTE
MALLETTE !



PAN PAN !

L'INCONNU ARRIVE AU SECOURS
DU COMMANDEUR ET FAIT FUIR
LE GROUPE 666 !



MERCI ! C'EST VOUS
QUI ÉTIEZ DANS
CET AVION ?

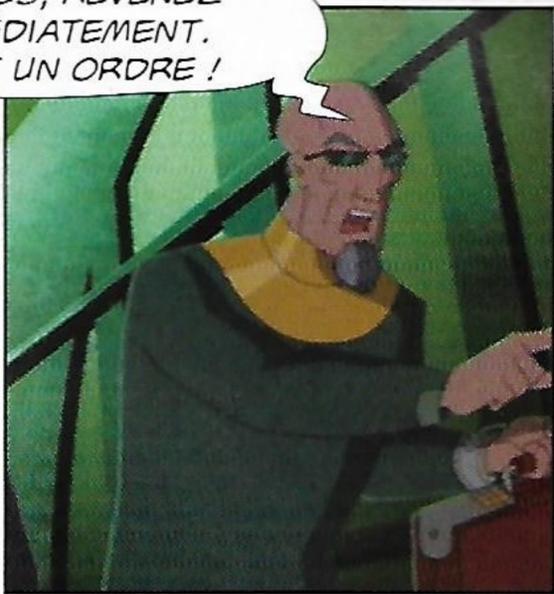


COMMANDEUR ! VOUS
ÊTES SAIN ET SAUF !



ET VOUS, REVEZ IMMÉDIATEMENT. C'EST UN ORDRE !

LIGOTEZ CES THANORS ET ATTENDEZ SUR LE BOULEVARD !



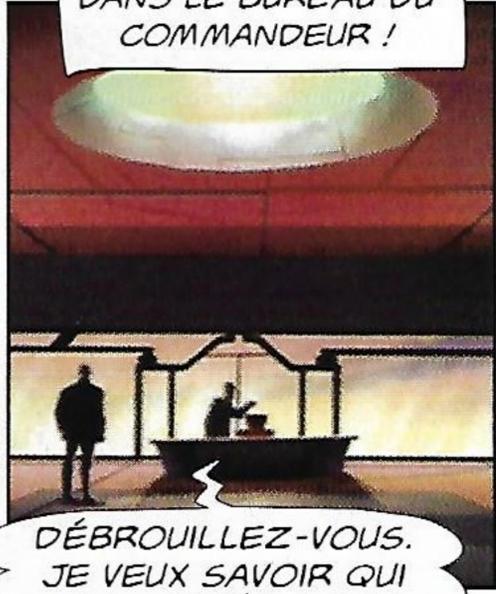
ÇA FAIT LONGTEMPS QUE JE NE RÉPONDS PLUS AUX ORDRES !



ENFIN LES SECOURS !



COMMANDEUR, VITE ! IL FAUT ÉVACUER AVANT QUE TOUTE L'ARMÉE DE THANATOS NOUS TOMBE DESSUS !



DANS LE BUREAU DU COMMANDEUR !

DÉBROUILLEZ-VOUS. JE VEUX SAVOIR QUI M'A SAUVÉ LA VIE !



ET LES THANORS, ILS ONT PARLÉ ?



ILS NE PARLERONT PLUS. ILS SONT TOMBÉS EN CATALEPSIE !



AU PENTAGONE DE LA DÉFENSE, ET EN QUATRIÈME VITESSE CENTURION !

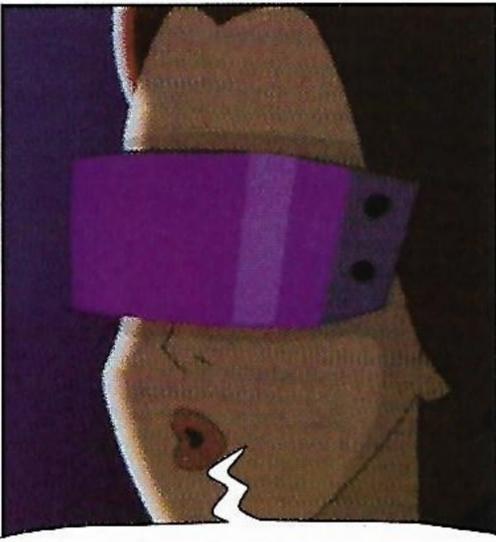


DANS LE BUREAU DU PENTAGONE !

MES RESPECTS, AMIRAL !



SUR-INGÉNIEUR AVEZ-VOUS DES NOUVELLES ?



JE PENSE POUVOIR RETROUVER SON IDENTIFICATION GRÂCE À LA FRÉQUENCE QU'IL A UTILISÉE !

IL Y AVAIT BIEN UN AUTRE AVION APPARTENANT À UN CERTAIN... OH, MAIS CETTE INFORMATION EST TOP-SECRETÈ !



TRÈS BIEN, LAISSEZ-MOI JE VOUS PRIE !



CODE MITCHEL DELTA BLEU XS 591 !

CAPITAINE CHRISTOPHER KRANTZ, PLUS CONNU SOUS LE NOM DE CHRIS COLARADO !



APPAREIL APPARTENANT À CHRISTOPHER KRANTZ !



IL SERAIT LE FILS DE WILLIAM-ERWIN KRANTZ !

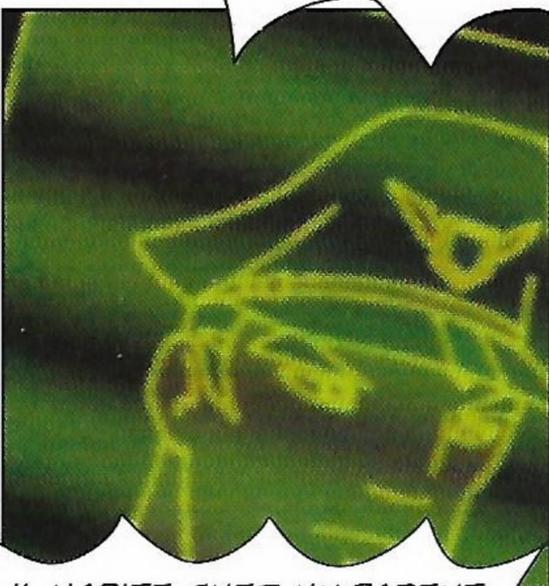
IL A ÉTÉ RADIÉ DE L'ARMÉE IL Y A 5 ANS, ACCUSÉ D'AVOIR DÉROBÉ DES PLANS SECRETS, DOSSIER CLASSÉ !



PILOTE DE L'AÉRONAVAL, EXPERT EN ARTS MARTIAUX, DOCTEUR EN DROIT, MASTER EN SCIENCES...



UN PEU PLUS TARD...



IL HABITE CHEZ UN PARENT, SAM COLORADO !



ALLO ! OUI COMMANDEUR, J'ESPÈRE ÊTRE DE RETOUR DEMAIN !



BIEN COMMANDEUR ET MERCI !

Pour jouer avec 

A B 1 R T L
9

'zik



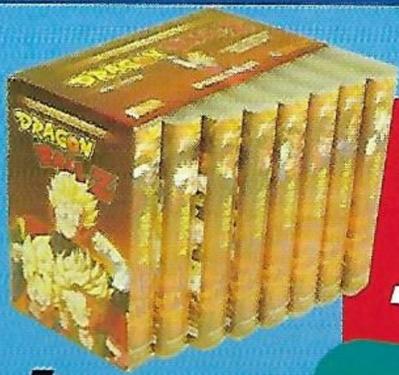
MANGAS

Composez vite le
0 892 700 714

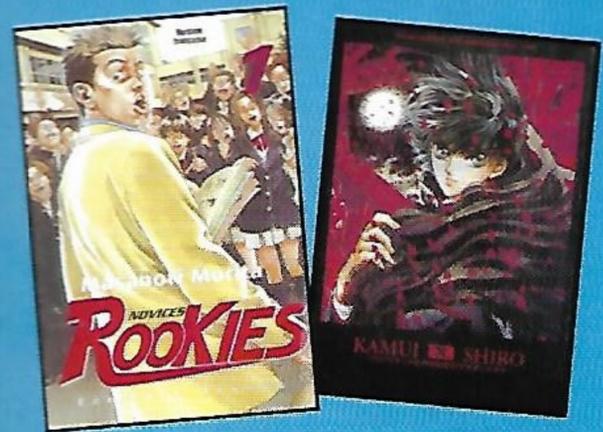
A gagner

5 coffrets de...

- 8 UHS Dragon Ball Z

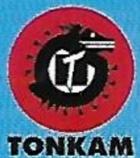


10 collections de...



- 5 volumes Rookies

- 5 volumes X de Clamp, auteur de Sakura



et des abonnements de 6 mois au magazine

MANGAS

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 volent 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
déliquant.

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



7,85 € le volume.

Qté... X 7,85€ = €
Numéros
Kiba 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.

Yagabond 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 Leo

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.

DNA 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 Théo ou La
Batte 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.

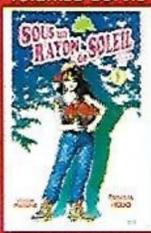
Ayashi no Ceres 14
volumes sortis



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 la 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 revient à la
vie après plusieurs
années d'hibernation.

Miyukohan
volume unique



11,45 € le volume.

Qté... X 11,45€ = €
Numéros
Alice au pays des
merveilles revue et corrigée
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

au: 29, rue Keller
75011 Paris
Tél: 01 47 00 78 38
(n'envoyez rien à cette adresse)
METRO VOLTAIRE



Grid of manga titles for boys with covers and descriptions.

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€
- Marmalade boy illustrations: 28,20€
- Evangelion "Adam": 15,25€
- Sakura Clamp illustrations 1-3: 29€
- Cheerio Sakura illustrations 1-3: 29€

Comment commander ?

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

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

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 + 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

