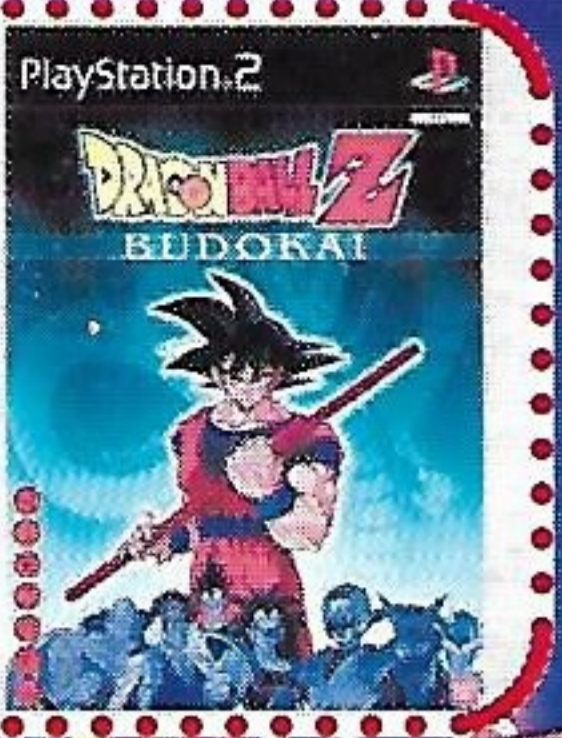


DM MANGAS

Tout sur le nouveau jeu vidéo Dragon Ball Z Budokai



Spécial cartes

Harry Potter



Yu-Gi-Oh!

et les nouvelles cartes de Pokémon Digimon

Bonne Année

Totally Spies



Spy Kids 2 Les secrets de Carmen et Juni

les gadgets de Clover

Olive & Tom Toutes les équipes



PRESSE JUNIOR

T 02918 - 496 - F: 3,00 €



Mensuel N° 496
JANVIER 2003
3 € DOM 4,5 €
BEL 3,5 € 6,50 FS

Sommaire

MAGAZINE

- 3 Dossier cartes**
Harry Potter, Yu-Gi-Oh !,
Pokémon, Digimon,
Dragon Drive.
- 22 Animation**
- 26 Quoi de neuf ?**
- 27 Multimédia**
- 44 Olive et Tom**
- 46 Digimon**
- 48 Pleins feux sur...**
Spy Kids 2.
- 50 Totally Spies**
- 52 Ligue des Justiciers**
- 54 Dragon Ball Z**
- 56 Courrier des lecteurs**

BANDES DESSINEES

- 9 Dragon Ball GT**
Le premier dragon
- 27 Chris Colorado**
L'inconnu (2)

JEUX VIDÉO

- 52 DragonBall Z Budokai,**
La Planète au Trésor,
Medal of Honor

POSTERS

- 31 Yu-Gi-Oh !**

Téléphonez au
0 892 688 088

0,34 €/mn

**pour tout savoir
sur vos mangas
favoris**



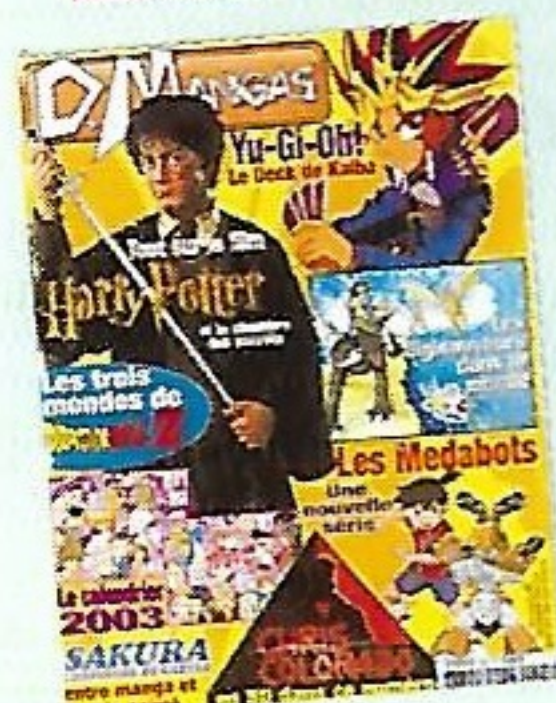
**une
économie de 8 €
3 numéros
gratuits**

CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



Chaque mois
retrouvez les
aventures de

**DRAGON
BALL GT**



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

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

Chèque bancaire Chèque postal Mandat lettre
à l'ordre de "ABNET.COM-D.MANGAS"
Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

D.MANGAS N° 496 - DECEMBRE 2003. N° de
commission paritaire : 0504 K 71672. N°
ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLI-
CATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis
Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bu-
reau. SR/REWRITING : Michèle Blacque. DI-
RECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula.
MAQUETTISTE : Franck Soulier. TEXTES : Pas-
cal Lafine, Raphaël Pennes. ILLUSTRATIONS :
© Nintendo Creatures, Inc. Bird Studio,
Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko
Takeuchi/Kodansha. Hongo Akiyoshi/Toei
Animation. Clamp/Kodansha.NHK.NEP.
DEPOT LEGAL : Janvier 2003. COMITE DE RE-
DACTION (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. REDAC-
TION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132,
av. du Président Wilson 93210 Saint-
Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine
Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Man-
gas/DIP, 18/28, quai de La Marne 75164 Paris
Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00
31 32 68. Photogravure : Immepho. Diffu-
sion : Transport Presse. Imprimé par la
SNIL.

LES CARTES HARRY POTTER

Harry Potter

JEU DE CARTES À JOUER
ET À COLLECTIONNER



AVENTURES À
POUDLARD

11 cartes complémentaires

Pour un apprentissage, vous devez utiliser un jeu "Découverte". Votre adversaire et vous, êtes des élèves sorciers s'affrontant en duel au Collège Poudlard, école de magie et de sorcellerie. Au cours de ce duel, vos cartes Créatures et de Sorts infligent des "mauvais sorts" à votre adversaire. Pour chaque mauvais sort infligé, il (ou elle) doit se défausser d'une carte de son deck. Par la suite, quand vous saurez maîtriser le jeu, achetez-vous des Boosters. Ils vous permettront de modifier et de personnaliser le jeu Découverte. En mélangeant certaines cartes, vous pouvez même ajouter au jeu un niveau supplémentaire de stratégie. Si vous avez suffisamment de cartes, vous pourrez même essayer de construire votre propre deck.

En France, les cartes sont sorties il y a plus d'un an, en même temps que le film. Depuis, elles continuent à bien se vendre. En plus du Booster de démarrage, il existe trois Extensions : "Le chemin de travers", "La coupe de Quidditch" et "L'aventure à Poudlard". À l'heure actuelle, plus de 300 cartes sont disponibles...

Comme tous les jeux de ce genre, le but consiste à supprimer toutes les cartes de l'adversaire. Les attaques se font à tour de rôle et au moyen d'un "lancé de mauvais sorts". Quand l'un des joueurs ne peut plus piocher de cartes dans son deck, il a perdu. Différentes types de cartes sont à votre disposition : des sorts, des créatures, des potions, des métamorphoses... Chaque joueur peut effectuer deux actions par tour, au cours duquel il peut "jeter des sorts". Le jeu se passe durant les cours à Poudlard, que se soit le Quidditch ou tout autre chose.

Les cartes les plus courantes

Les cartes de Cours

Elles vous donnent des pouvoirs afin de gagner d'autres cartes. Pour jouer une carte de Cours (à partir de votre main), il vous suffit de la placer sur la table. Une fois jouée, elle restera sur la table.

Les cartes de Métamorphose

Elles sont à utiliser dans n'importe quelles circonstances. Et c'est elles qui vous rapportent le plus de points.

Les cartes Créatures

Elle infligent un mauvais sort au deck de votre adversaire, et pas aux autres cartes Créatures. Une fois jouées, elles restent sur la table.

Les cartes de Sorts

Vous devez la montrer à votre adversaire, exécuter l'opération et ensuite la ranger, car elle ne reste pas sur la table.



AVENTURE

Pour échapper à Rusard

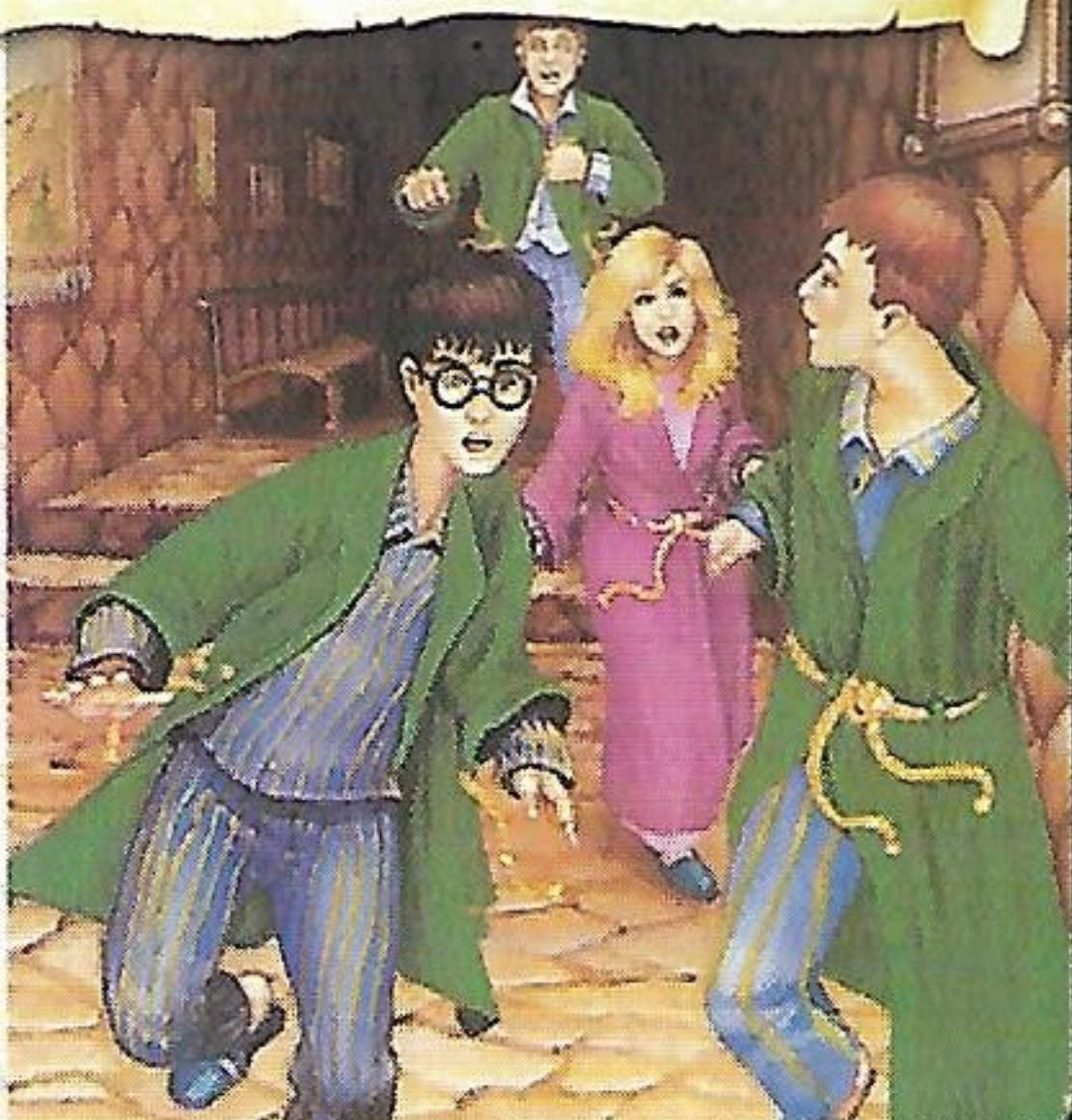
Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous avez au moins 6 Cours en jeu.

Effet : Votre adversaire ne peut pas utiliser d'Actions pour jouer des cartes Cours.

Issue : Votre adversaire se défait de sa main.

Gain de l'adversaire : Votre adversaire peut piocher 3 cartes.

Illus. Monte Michael Moore 45/80
Harry Potter: TM & © Warner Bros. ♦ (s02) ♦ ©2002 Wizards



Comment jouer

Piochez sept cartes qui constituent votre main de départ. Tirez au sort qui doit commencer. Si c'est à vous, prenez une carte de votre deck et ajoutez-la à votre main (opération à effectuer au début de chaque tour). Jetez un mauvais sort à votre adversaire à l'aide des cartes Créatures qui sont déjà sur la table. Comme vous disposez de deux actions, jouez ensuite une carte de Cours, Créature ou de Sorts. Vous pouvez aussi faire deux fois la même action au lieu de deux actions différentes.

YU-GI-OH!

Ce mois-ci, tout sur les cartes Yu-Gi-Oh ! Nous vous présentons les différents jeux disponibles au Japon, puis les cartes les plus cotées et, enfin, les plus rares. Les cartes officielles, en version française, sortiront en mars 2003.

Les starters, qui sont les jeux de cartes de départ, contiennent 50 cartes plus une notice. Ces cartes ont peu de chance de devenir rares. En revanche, les boosters sont des suppléments (ou extensions) qui risquent de le devenir. En général, chaque paquet en compte neuf.

LES BOOSTERS

Booster Metal Raiders anglais 144 cartes. Il en existe 5 séries.

Legend of Blue-Eyes White Dragon japonais 61 cartes.

Curse of Anubis japonais 52 cartes.

Booster Magic Ruler japonais 50 cartes.

Booster Revival of Black Demon Dragon japonais 60 cartes. Il en existe 3 séries.

Booster Pharaoh's Servant japonais 52 cartes.

Booster Mythological Age japonais 52 cartes. Il en existe 13 séries.

Booster Pharaonic Guardian japonais 53 cartes. Il en existe 14 séries.

Thousand Eyes Bible japonais 52 cartes.

Premium Pack - Cartes Divines japonais 33 cartes.

Booster Chronicle. Il en existe 12 séries.

Duellist Legacy, volume 1.

Phantom God.

Spell of Mask.

Legend of Blue-Eyes White Dragon 24 paquet de 9 cartes.

Booster Struggle of Chaos. Il en existe 11 séries.

Booster New Ruler. Il en existe 15 séries.

Booster Labyrinth of Nightmare. Il en existe 10 séries.



LES STRUCTURES DECKS

Starter Deck Yugi anglais 50 cartes.

Il contient Dark Magician of Chaos, Magnet Valkyrien et Buster Blader.

Starter Deck Kaiba anglais 50 cartes.

Il contient 3 Blue-Eyes White Dragons différents.

Structure Deck Pegasus japonais 55 cartes.

Il contient Blue-Eyes Toon, Toon Cannon Soldier, Toon Gemini Elf, Toon Index.

Structure Deck Joey japonais 49 cartes.

Il contient Red-Eyes, Black Dragon et Time Magician.



LES CARTES QUE VOUS POUVEZ TROUVER EN FRANCE

Cartes américaines

Starter Yugi
Starter Kaiba
Legend of the Blue-Eyes White Dragon
Metal Raiders
Magic Ruler
Pharaoh's Servant.

Cartes japonaises

Legend of the Blue-Eyes White Dragon
Phantom God
Revival of Black Demon's Dragon
Metal Raiders
Booster Chronicle
Duellist Legacy
Magic Ruler
Pharaoh's Servant
Curse of Anubis
Thousand Eyes Bible
Spell of Mask
Labyrinth of Nightmare
Struggle of Chaos
Mythological Age
Pharaonic Guardian
Shintanaru Shihaiha
Union no Kourin
Kokumadou no Hakusha
Dark Ceremony Edition
Dual Monsters EX
Dual Monsters EX-R
Structure Deck Yugi
Structure Deck Kaiba
Structure Deck Pegasus
Structure Deck Jounouchi
Duellist Legacy 1
Duellist Legacy 2.



LISTE NON EXHAUSTIVE DES CARTES LES PLUS RARES

C'est une liste qui nous est propre, d'autres magazines vous en donneront certainement des différentes. Si vous avez une de ces cartes, on vous conseille de l'échanger contre beaucoup d'autres. Attention : vérifiez qu'il y ait bien un hologramme en bas à droite. S'il n'y en a pas, il s'agit d'une fausse carte.

Exodia The Forbidden One
Right Arm of The Forbidden One
Left Arm of The Forbidden One
Right Leg of The Forbidden One
Left Leg of The Forbidden One
Dark Magician
Gaia The Fierce Knight
Dragon Capture Jar
Man-Eater Bug
Reinforcements
Red Medecine
Ookazi
Sword of Dark Destruction
Dragon Zombie.
Monster Reborn
Flame Swordsman
Blue-Eyes White Dragon
Celtic Guardian
Silver Fang
Dark Gray
Trial of Nightmare
The Treize Grave
Charubin the Fire Kainite
Darkfire Dragon
Dark King of the Abyss
Fusionist
Turtle Tiger
Petit Dragon
Aqua Madoor
Kagémusha
Flame Ghost
Green Phantom Knight
Dark Hole
Fissure
Trap hole
Polymerization
Two-Proged Attack
Mystical Elf
Gravedigger Ghoul
Curse of Dragon
Red-eyes Dragon
M-Warrior 1
M-Warrior 2
Goblin's Secret Remedy
Final flame
Metal Dragon
Armed Ninja
Hane-Hane.



LES 8 CARTES LES PLUS IMPORTANTES

Dragon Capture Jar (Trap card) : cette carte d'emprisonnement oblige tous les dragons à rester en mode défense, tant qu'elle est en jeu.

Reinforcements (Trap card) : si vous avez un monstre d'attaque, cette carte vous donne 500 points.
Man-Eater Bug (Insect effect) : bien qu'elle n'ait que 450 points d'attaque et 600 de défense, elle tue n'importe quel monstre aussitôt entrée en jeu.

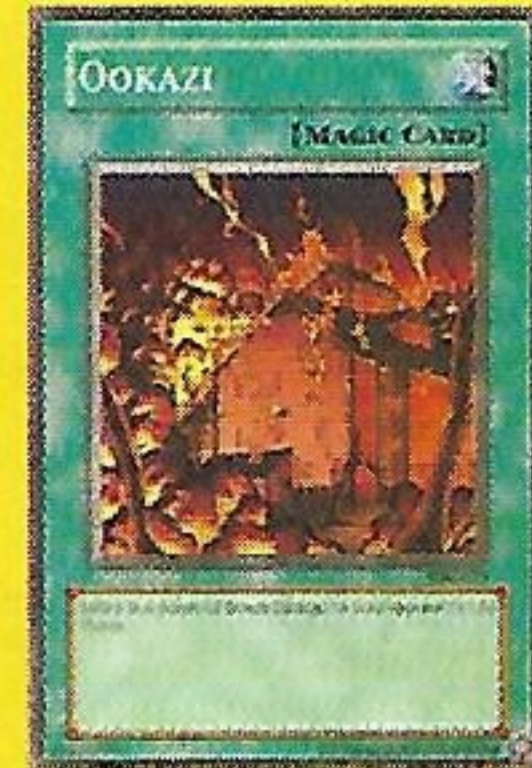
Red Medecine (Magical card) : cette carte vous fait regagner 500 points de vie.

Ookazi (Magical card) : cette carte, aussitôt utilisée, fait perdre 800 points de vie à votre adversaire.

Sword of Dark Destruction (Magical card) : cette carte est à utiliser avec un monstre d'attaque, créature des ténèbres. C'est une carte équipement qui fait gagner 400 points d'attaque. En revanche, votre défense descend de 200 points.

Dragon Zombie (Magical card) : cette carte est terrible et nulle en même temps. Elle augmente l'attaque de 1 600 points, mais descend votre défense à zéro.

Monster Reborn (Magical card) : cette carte est l'une des meilleures du jeu et une des plus pratiques. Elle permet de récupérer une créature morte à n'importe quel moment du jeu, qu'elle soit à vous ou à un autre joueur.



LES CARTES LES PLUS COTÉES

Si vous avez acheté des cartes, attention, certaines valent déjà très cher ! Regardez cette liste, et consultez vite vos cartes. Les prix indiqués ci-dessous sont ceux auxquels les cartes sont revendues aux USA.

Blue-Eyes White Dragon : 40 \$

Dark Magician : 35 \$

Exodia The Forbidden One : 60 \$

Gaia The Dragon Champion : 30 \$

(Exodia) Left Arm of The Forbidden One : 40 \$

(Exodia) Left Leg of The Forbidden One : 45 \$

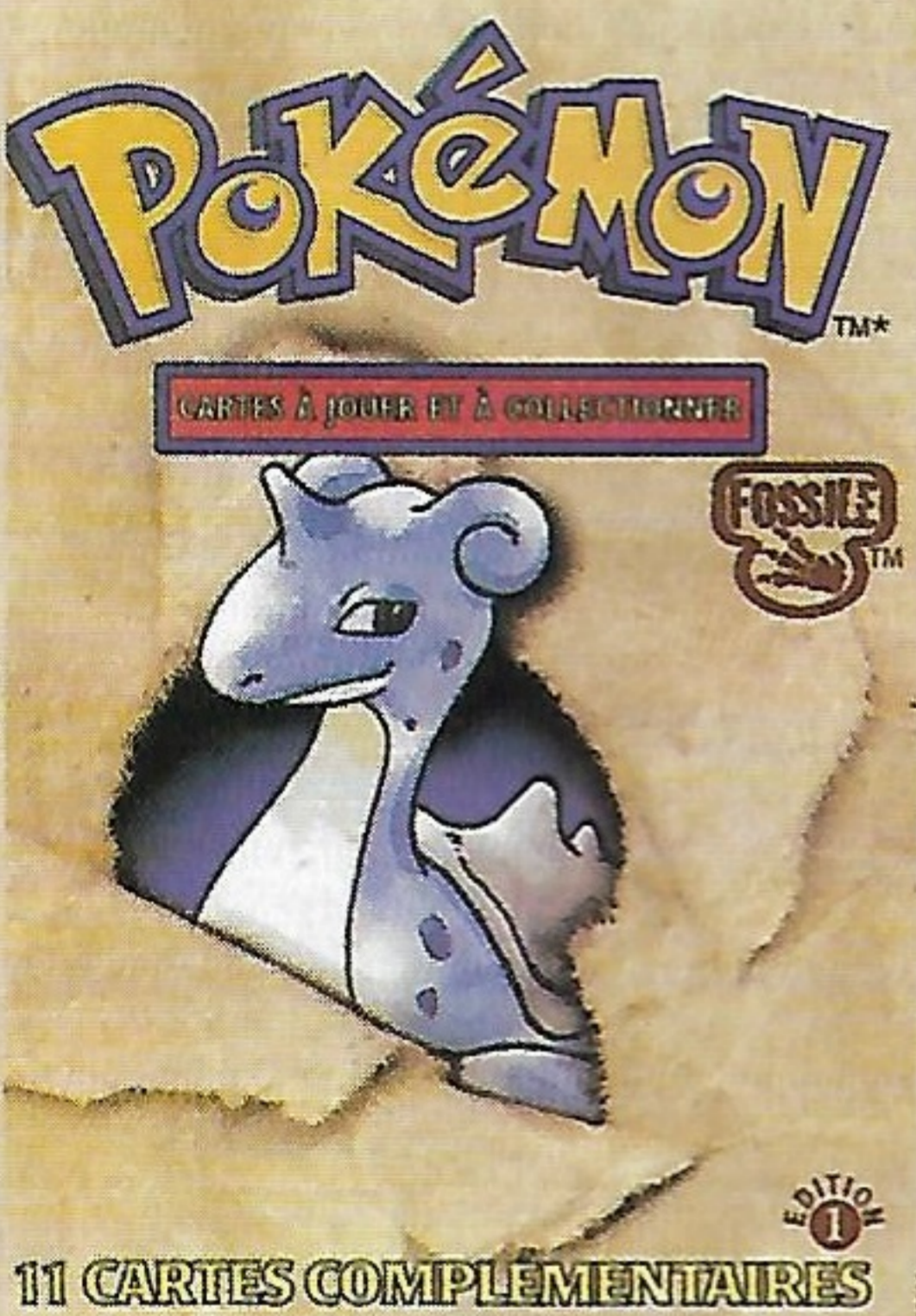
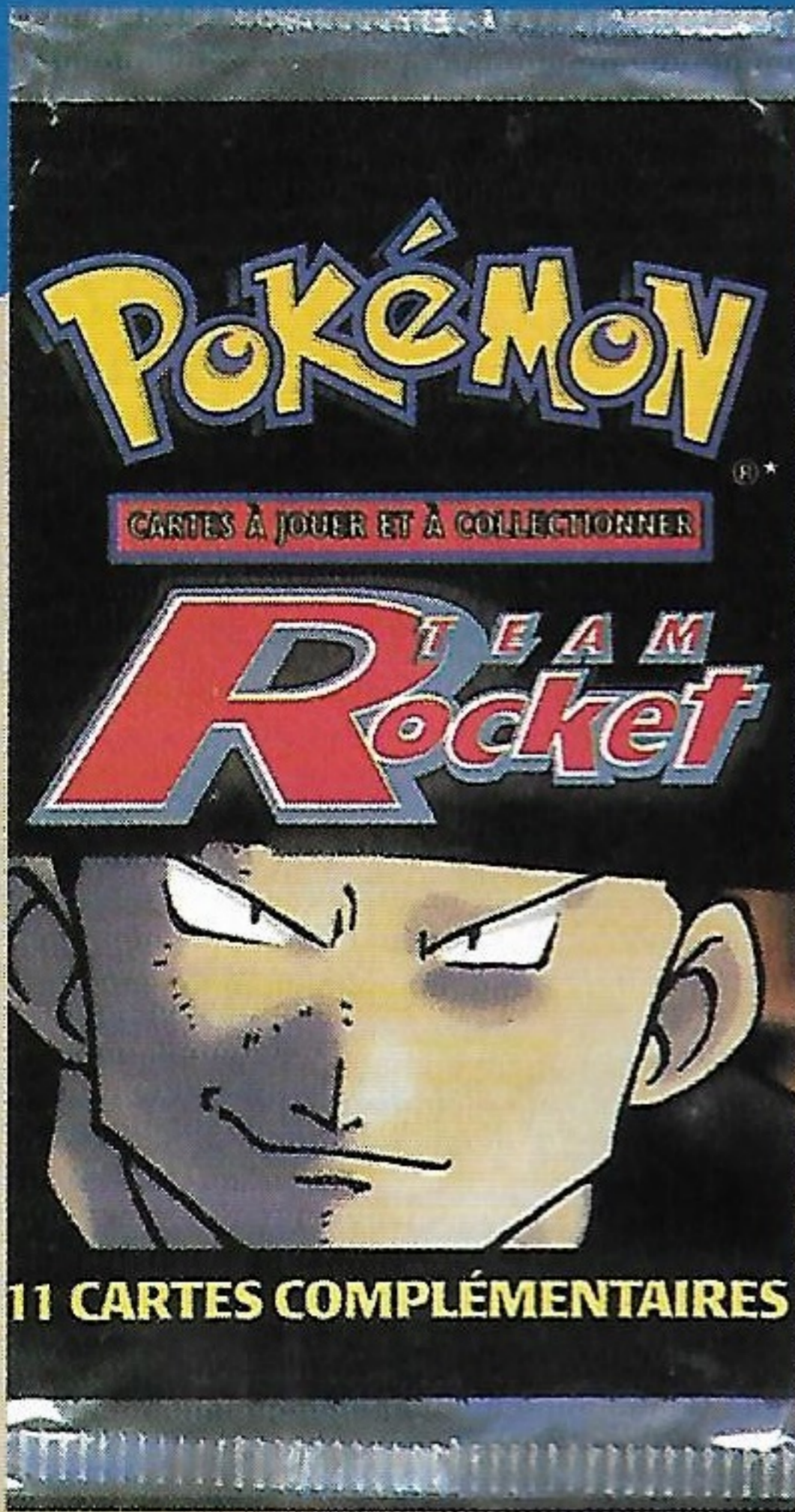
Polymerization : 33 \$

Red-Eyes Blue Dragon : 50 \$

Tri-Horned Dragon : 50 \$.



LES CARTES POKÉMON



À l'époque, elles ont cartonné en France. Elles ont encore beaucoup de succès. Un grand nombre de jeux et d'Extensions sont disponibles en France. On trouve, entre autres, "Néo" qui propose de nouvelles règles, ou "Team Rolet" consacré au héros éponyme... Si vous ne connaissez pas encore les jeux Pokémon, ce texte vous concerne. Dans un autre numéro j'entrerai plus en détail dans le monde des cartes Pokémon.

Le jeu de cartes Découverte

Avant de débiter, préparez le deck (un tas) de 30 cartes par personne. Prenez une pièce de monnaie (ou la pièce officielle qui se trouve dans le jeu de cartes "Grandissimo") qui servira à savoir qui va commencer. Séparez les cartes d'Énergie et faites-en un tas posé au milieu faces cachées. Il y a trois façons de gagner. La plus simple est d'éliminer tous les Pokémon de votre adversaire. Vous pouvez aussi gagner en mettant en début de partie, six de vos cartes de côté. Lorsqu'un Pokémon adversaire est mis hors de combat vous prenez une de ces cartes pour la placer dans votre main. Vous gagnez quand vous avez ramassé les six. Dernière façon, il suffit que votre adversaire n'ait plus de cartes en main. Au début du jeu, piochez une main de départ de sept cartes. Placez le reste de votre deck retourné (faces cachées) devant vous. Votre adversaire et vous choisissez de un à cinq des Pokémon de base dans votre main et vous les posez sur la table, faces cachées. Lancez la pièce pour savoir qui commence. Retournez votre (vos) Pokémon. Si c'est votre tour de jouer, piochez une carte de votre deck. Si vous tombez sur une carte Évolution et le nom de l'un de vos Pokémon, jouez cette carte et faites-le évoluer. Mais vous devez ensuite prendre une carte Énergie pour l'allouer à ce Pokémon. Selon ce que vous piochez, vous pourrez jouer des cartes de remplacement de Pokémon, utiliser les pouvoirs de votre Joker et attaquer... Et votre tour s'achève.

Les cartes d'Énergie

Les cartes d'Énergie sont regroupées en familles : plante, eau, feu, foudre, psy, incolore, nuit métal. Elles permettent à vos Pokémon d'être plus forts et d'évoluer.

Les cartes dresseur

Elles sont classées en quatre catégories.

Catégorie soins : pour soigner vos Pokémon.

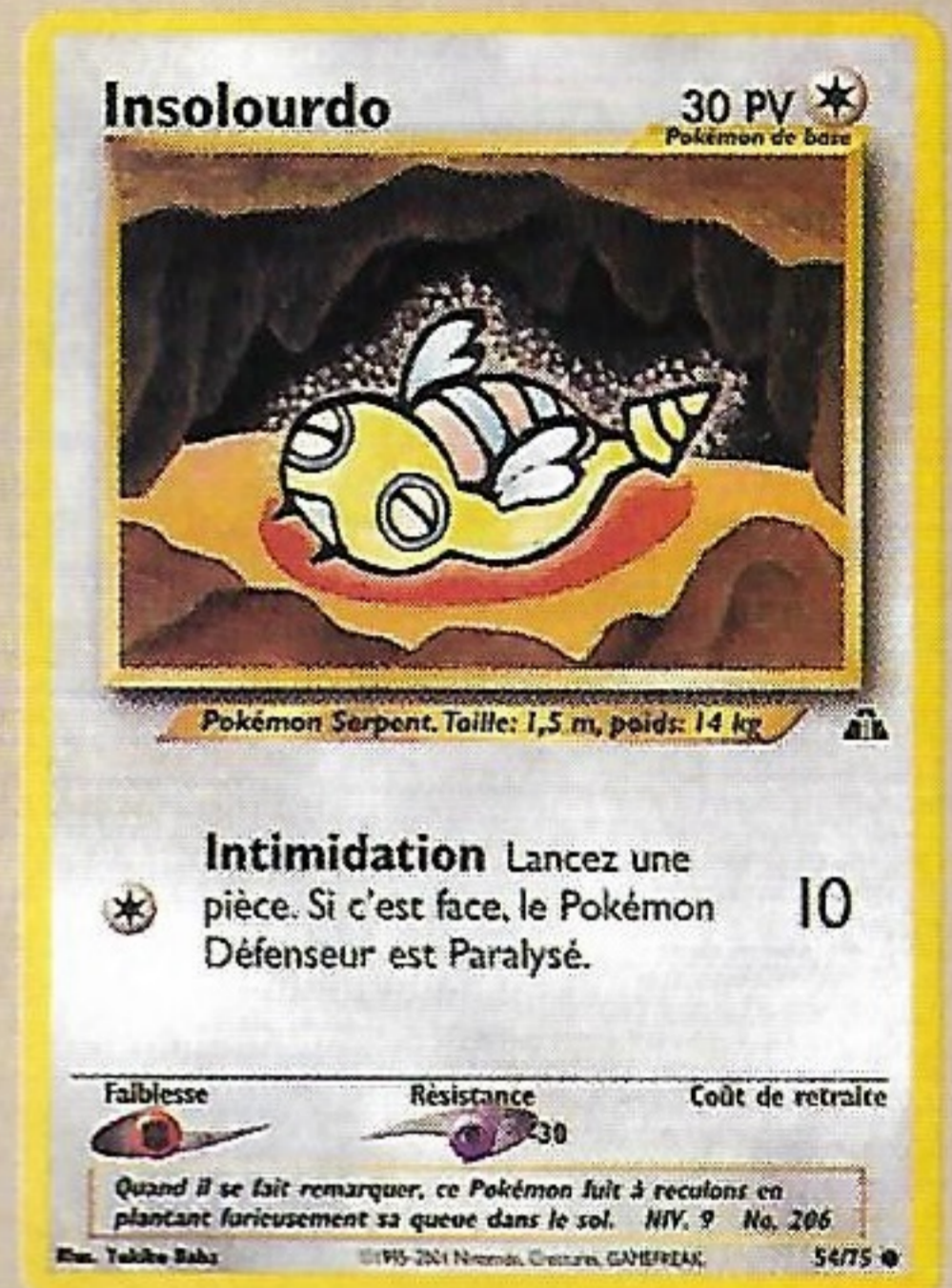
Catégorie tirage : pour pouvoir piocher de nouvelles cartes en plus des vôtres.

Catégorie adversaire : pour gêner votre adversaire.

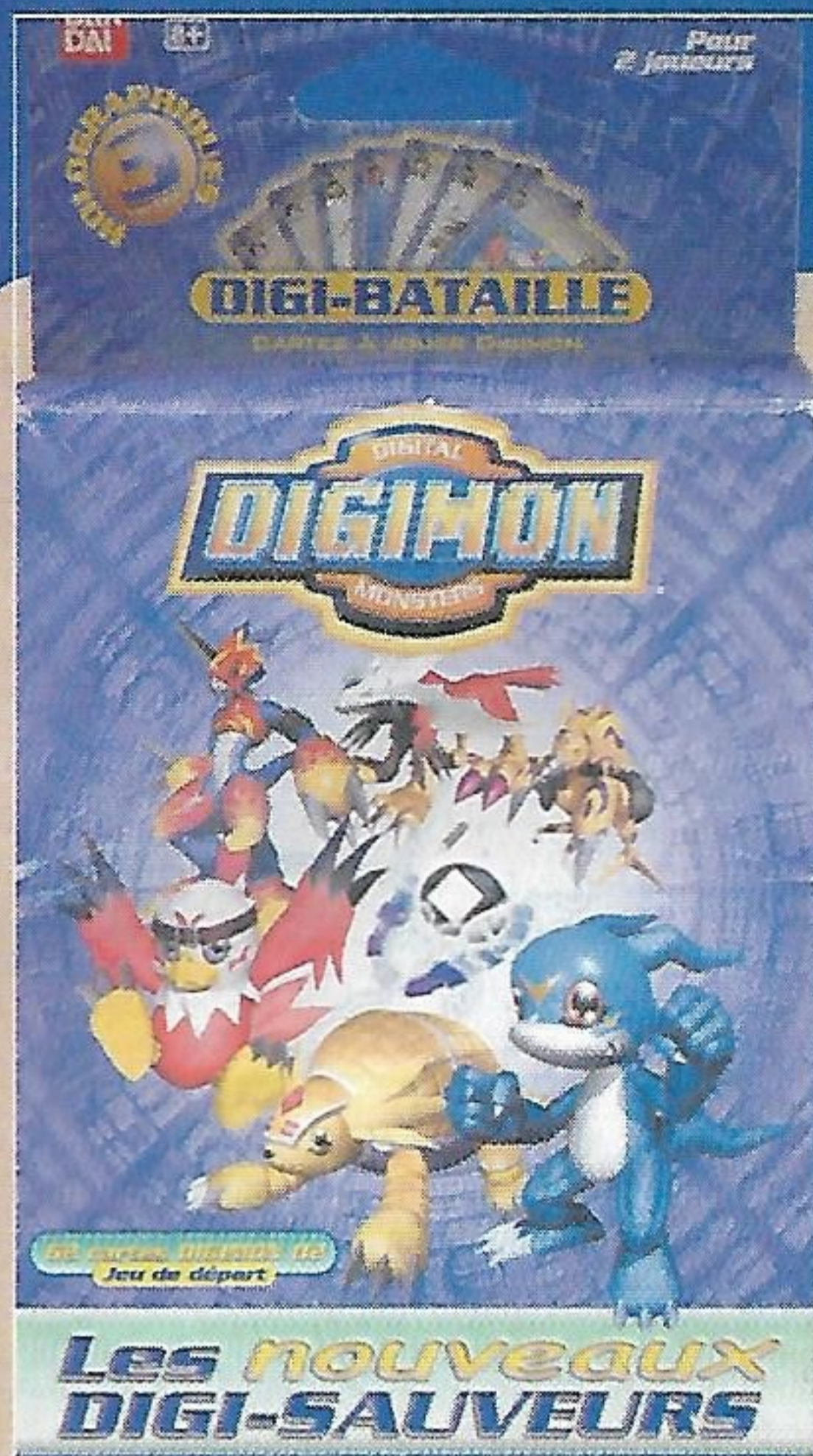
Catégorie spéciale : toutes celles qui ne rentrent pas dans les trois premières catégories...

Les différents jeux disponibles

- Le Pokedex.
- L'Extension Jungle.
- L'Extension Fossile.
- L'Extension Team Rocket.
- L'Extension Neo Genesis.
- L'Extension Neo Discovery.



LES CARTES DIGIMON

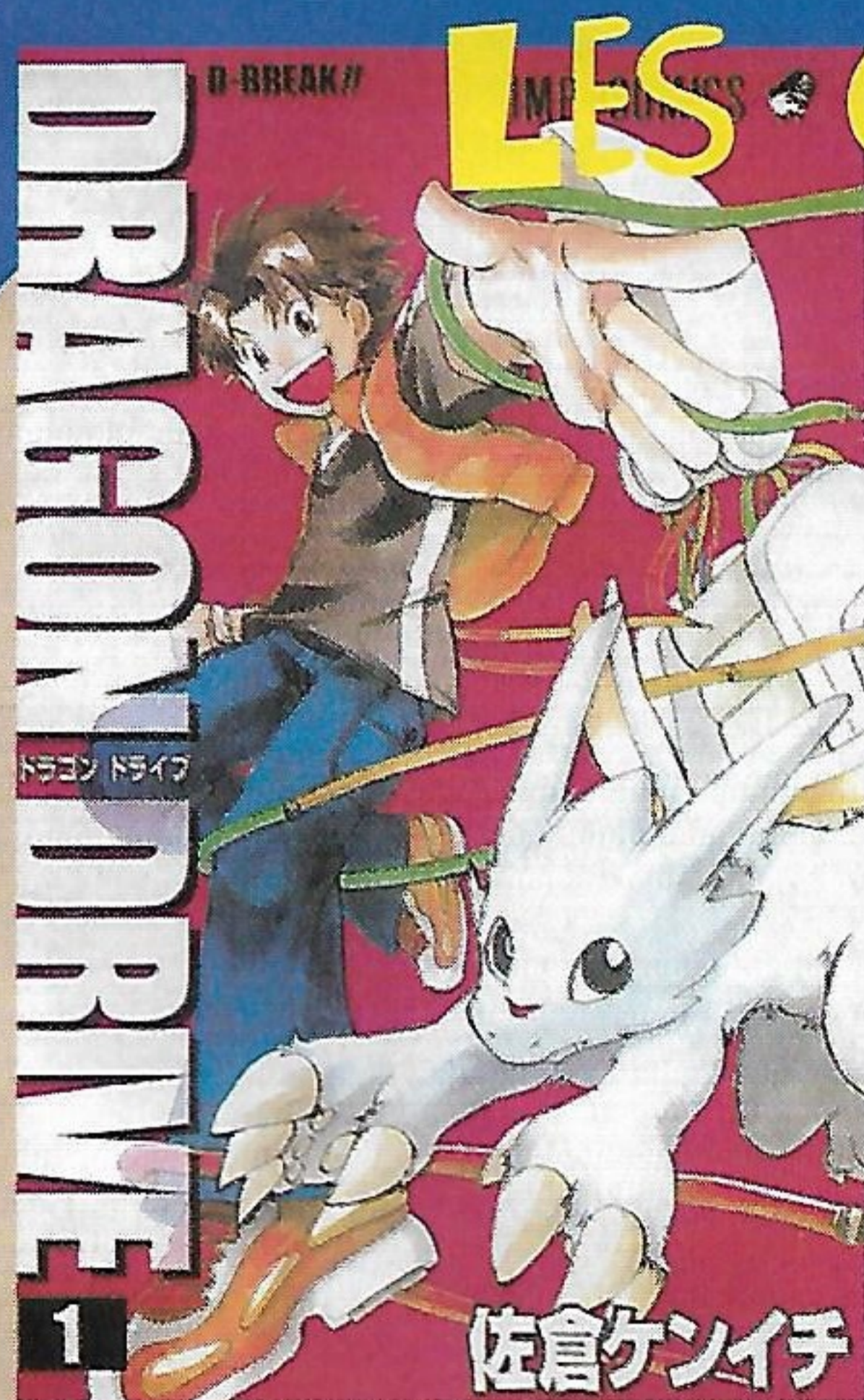


Il existe au Japon beaucoup de cartes alors qu'en France, on ne trouve que des cartes relatives aux deux premières séries. Pour la première Digimon aventure, près de 280 cartes au total sont disponibles entre le jeu de Départ, l'Extension méga-pack et les séries Booster 1 (de couleur bleu), Booster 2 (de couleur rouge) ainsi que Booster 3 (de couleurs verte). En ce qui concerne la seconde série, "Digimon Zéro 2", on trouve, en France, 116 cartes.



Utilisez les deux packs "Les nouveaux Digi-Sauveurs" et Booster "Digimon Cuirassés". Chacun des joueurs reçoit 30 cartes. On détermine ensuite avec une pièce qui doit commencer. Les joueurs retirent de leur jeu les cartes Option de puissance. Il reste alors à peu près 18 cartes de personnages. Parmi elles, choisissez vos dix personnages préférés. Mélangez-les et placez-les retournés (face cachée) sur la case "Connecté" du

tapis. Chaque joueur place une carte face cachée sur chacune des cinq cases du tapis. Chacun retourne ensuite la première carte (la plus proche de la case "Connecté"). Vous comparez leur puissance et leur type de combat, afin de déterminer le niveau de puissance du Digimon de chacun. Celui dont le niveau de puissance est le plus élevé gagne le duel. Recommencez les duels avec les autres cartes retournées. Faites un talon avec les cartes gagnées. Recommencez à placer cinq autres cartes sur le tapis, et à faire combattre vos Digimon. Celui qui remporte le plus de victoires (sur les dix duels joués) a gagné. C'est vraiment simple !



LES CARTES DRAGON DRIVE

Dragon Drive est, à l'origine, une bande dessinée de Shueisha. Rapidement, elle a été adaptée en série télé, accompagnée de beaucoup de produits dérivés, surtout des cartes dont le principe est très proche de celui de Yu-gi-oh! Au lieu de faire combattre des Pokémon ou des Digimon, ce sont des Dragons qui se battent... Dragon Drive est en même temps un jeu de cartes et un Yamaguchi. On y joue avec un téléphone portable. Et avec le système I-mode qui arrive en France, vous pourrez bientôt y jouer. Vous introduisez une carte avec un Dragon et vous pouvez consulter des infos sur celui-ci un peu comme le héros dans la série...

Histoire de Dragon Drive

Oozora Reiji, un adolescent nonchalant et toujours en retard, est amené par Yukino Maiko, une élève de sa classe, dans une salle où se pratique un nouveau jeu virtuel du nom de Dragon Drive. On leur remet un téléphone portable dernier cri et on les envoie à la salle de présentation des joueurs. Reiji s'installe dans un siège spécial qui permet de créer, sur un écran, le dragon sorti son imagination. Puis, une carte de jeu correspondant à ce dragon virtuel est fabriquée et remise à Reiji. Ensuite, Reiji prend place dans un siège

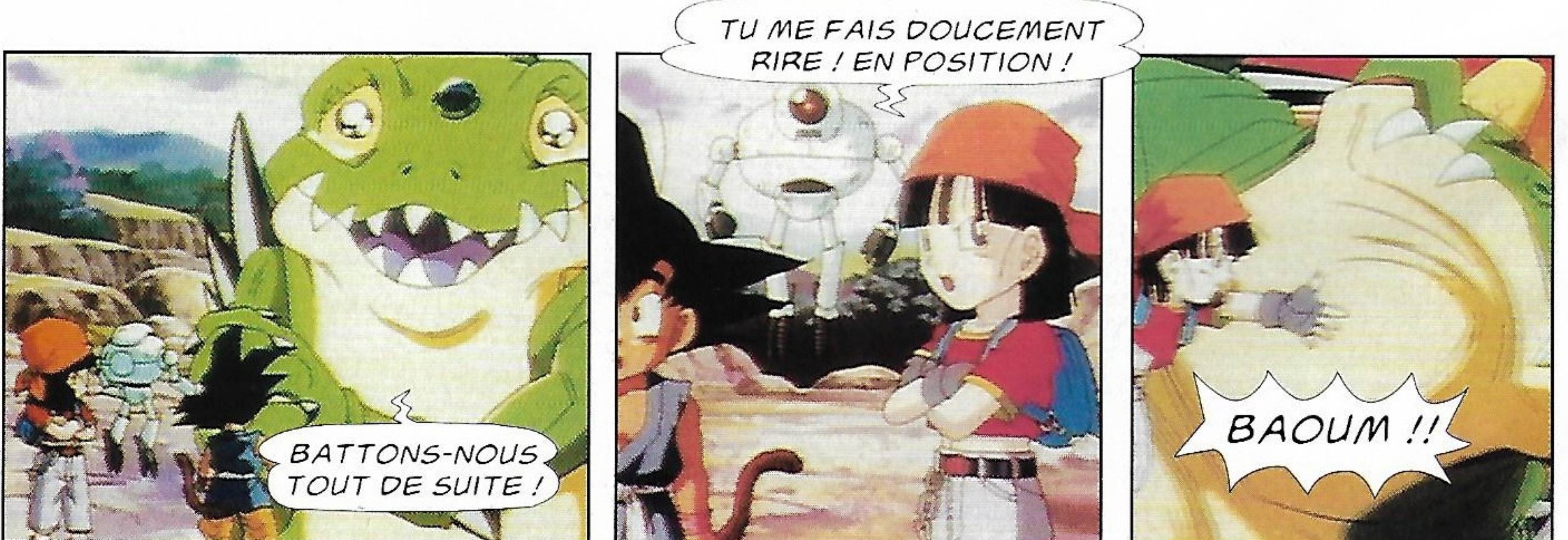
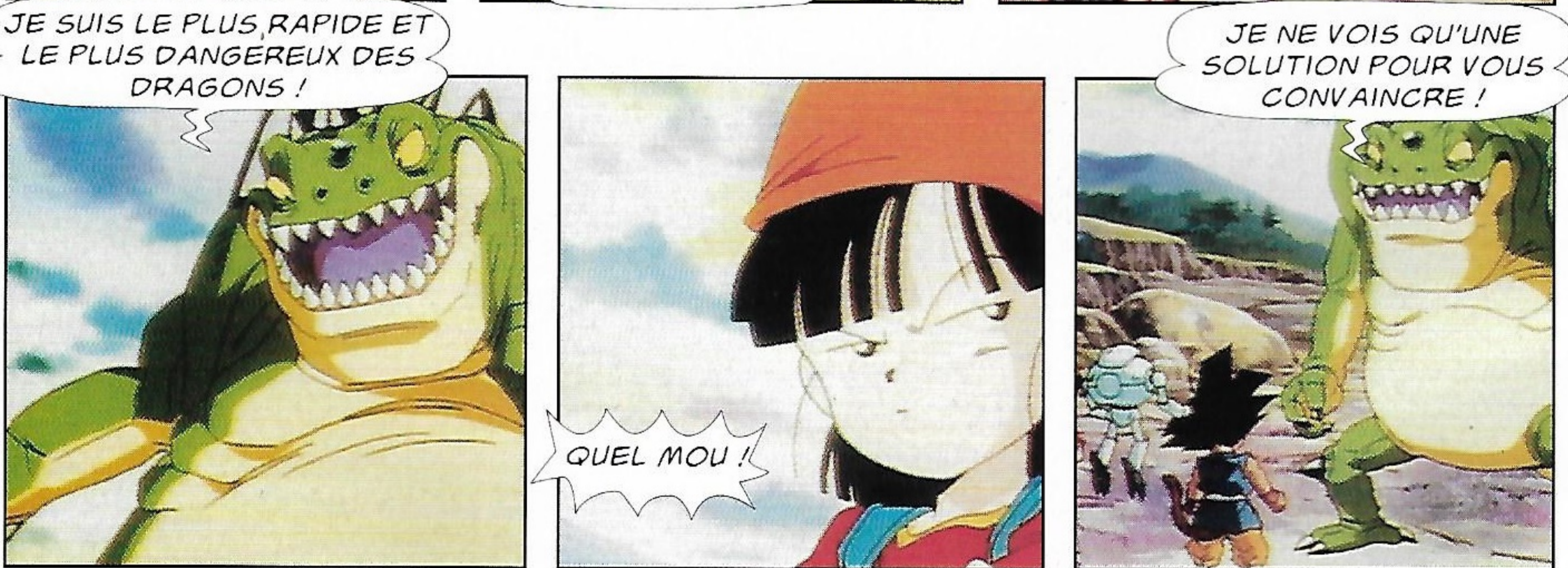
et place un casque virtuel sur sa tête. Il connecte son téléphone portable et place la carte de son dragon dans l'encoche destinée à cette effet. Les autres joueurs en font autant. Reiji entre alors dans une ville virtuelle. Là, il va devoir faire combattre son dragon contre ceux des joueurs présents dans le jeu. Tout au long du jeu, son téléphone fournit à Reiji diverses informations, comme l'état de son dragon ou les plans de la ville... Il va vite découvrir qu'un grand nombre de joueurs très performants participent au jeu...



DRAGON BALL GT

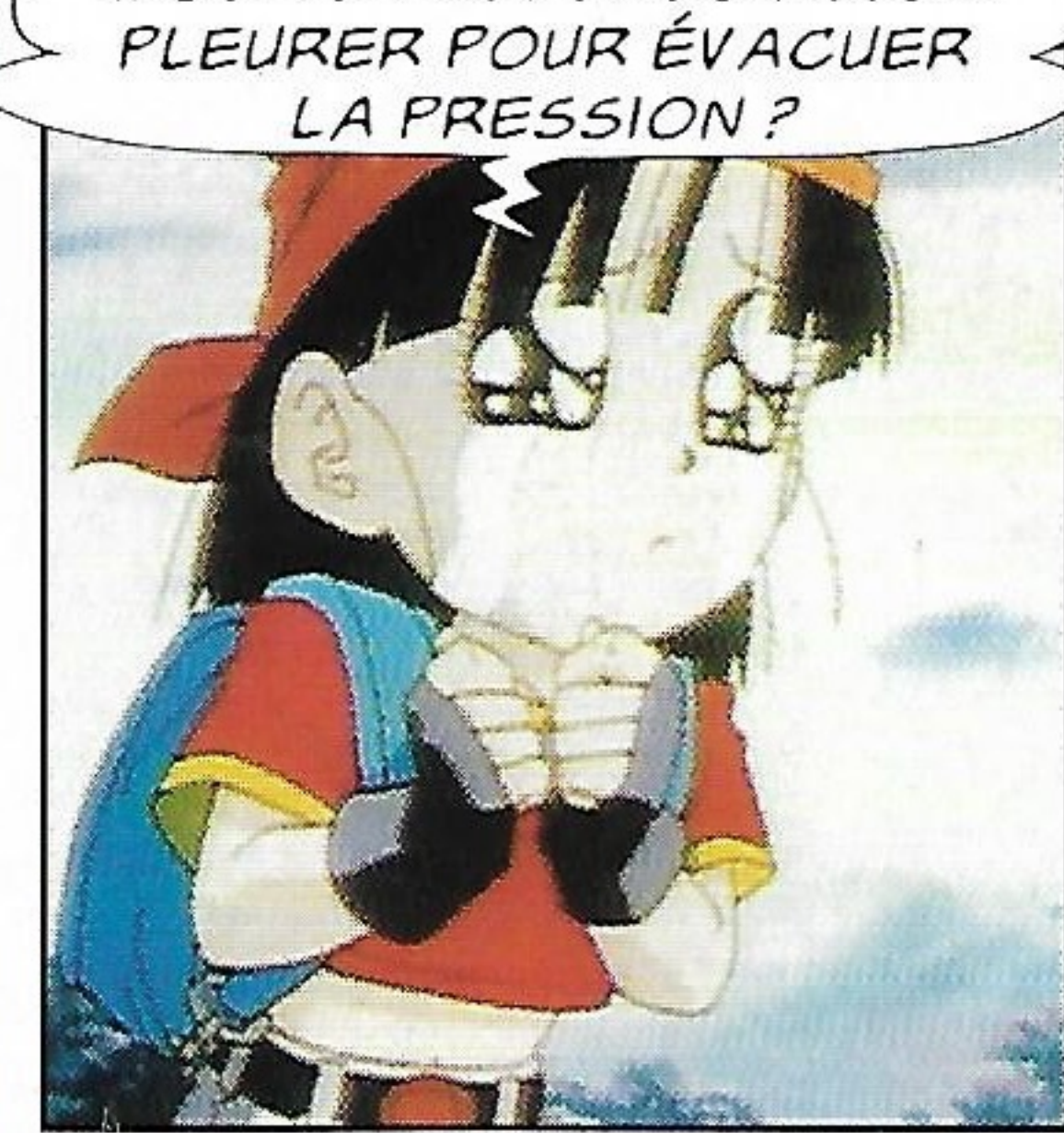
LE PREMIER DRAGON

RÉSUMÉ : LE DOYEN DES DIEUX A DE BONNES RAISONS D'ÊTRE FURIEUX. POUR AVOIR TROP UTILISÉ LES BOULES DE CRISTAL, CELLES-CI SE SONT FÊLÉES ET ONT DONNÉ NAISSANCE À 7 CRÉATURES MONSTRUEUSES SEMANT LA PANIQUE SUR LEUR PASSAGE !





ALORS, ON CONTINUE LES BAFFES ?...



... OU TU PRÉFÈRES ALLER PLEURER POUR ÉVACUER LA PRESSION ?



EH BIEN IL NE DOIT PAS S'AMUSER TOUS LES JOURS AVEC TOI !



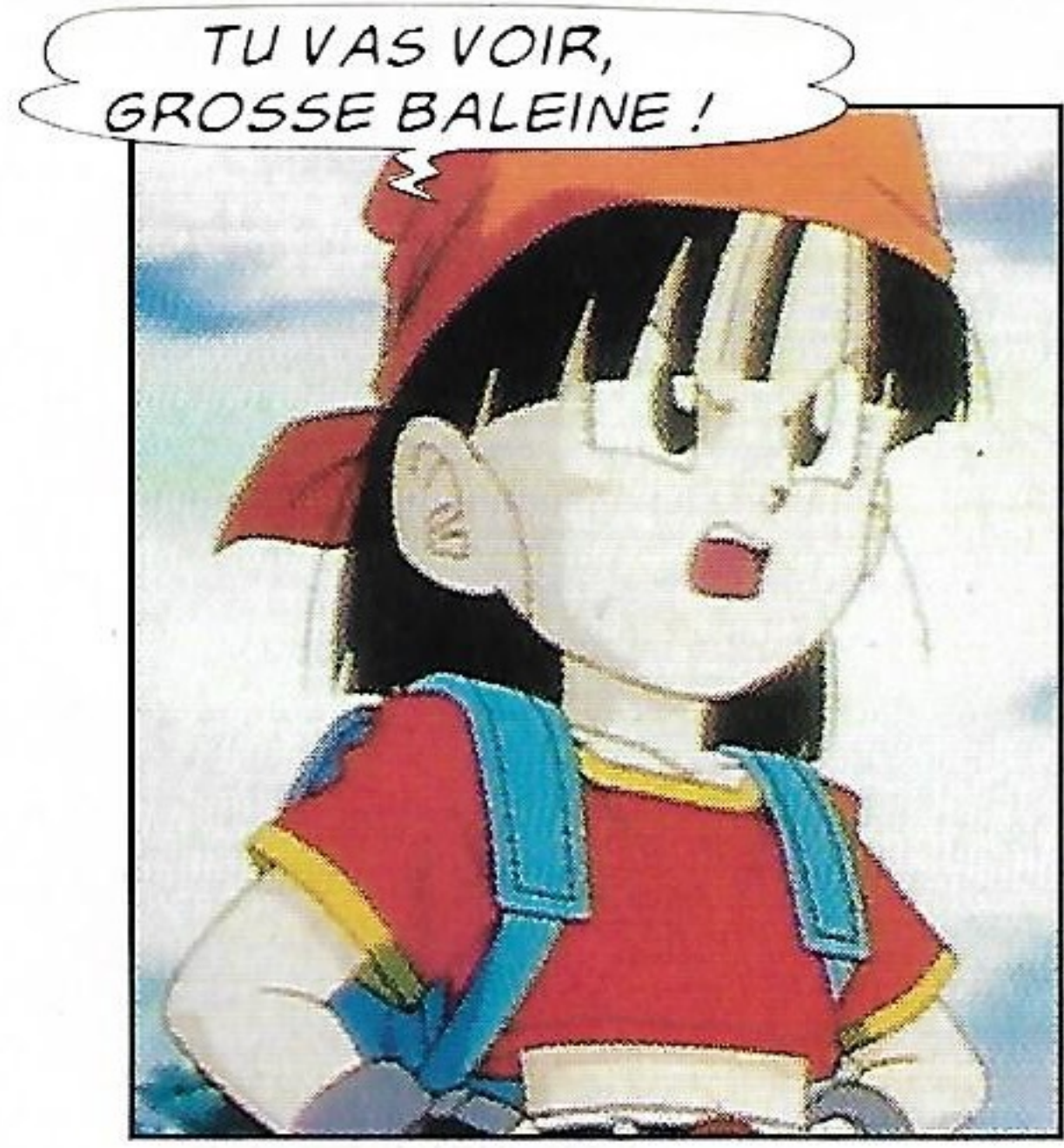
DONNE-MOI LA BOULE QUE TU AS SUR LE FRONT !



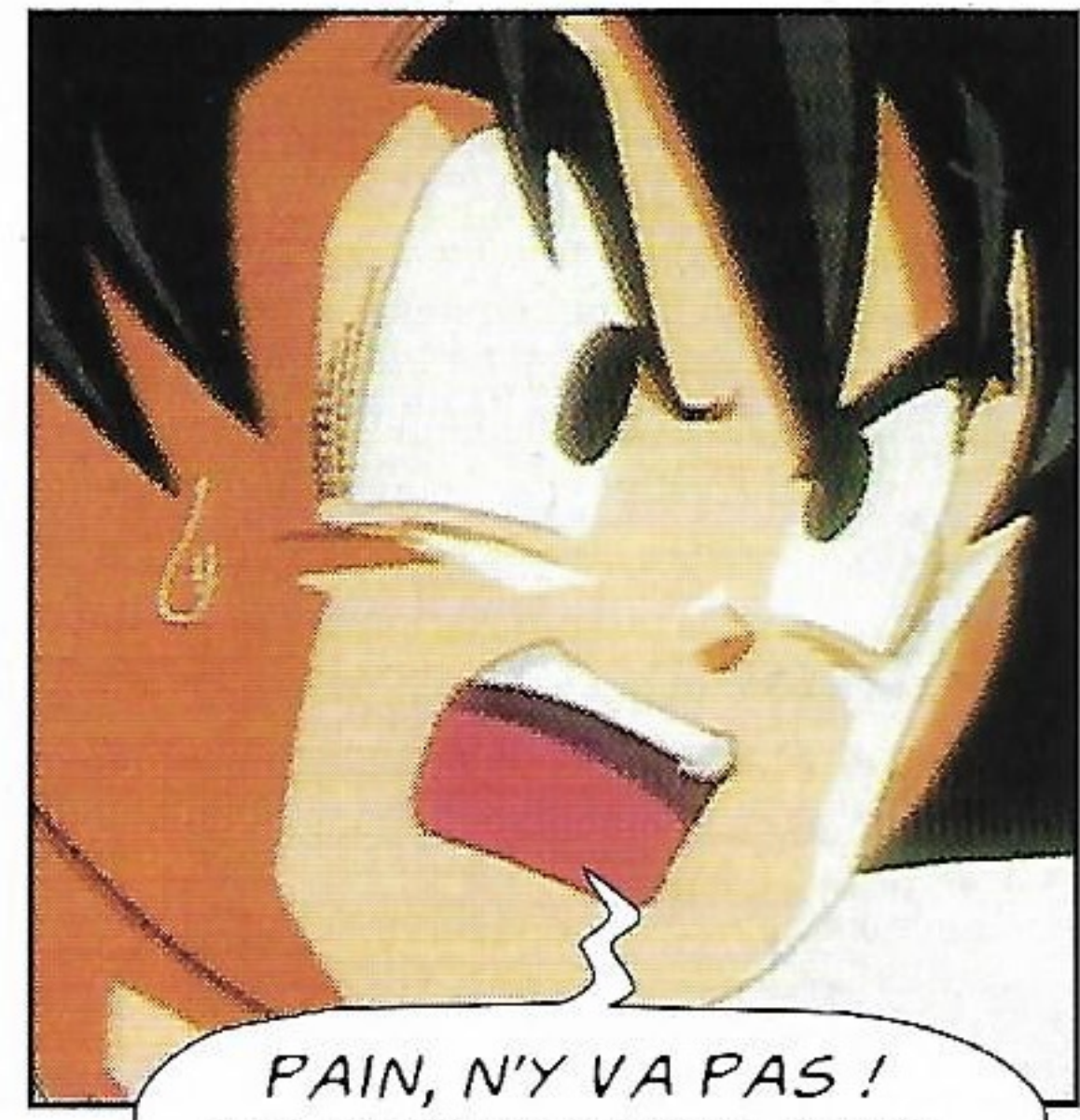
TIENS-TOI SUR TES GARGES PAIN !



FFFFFF !!



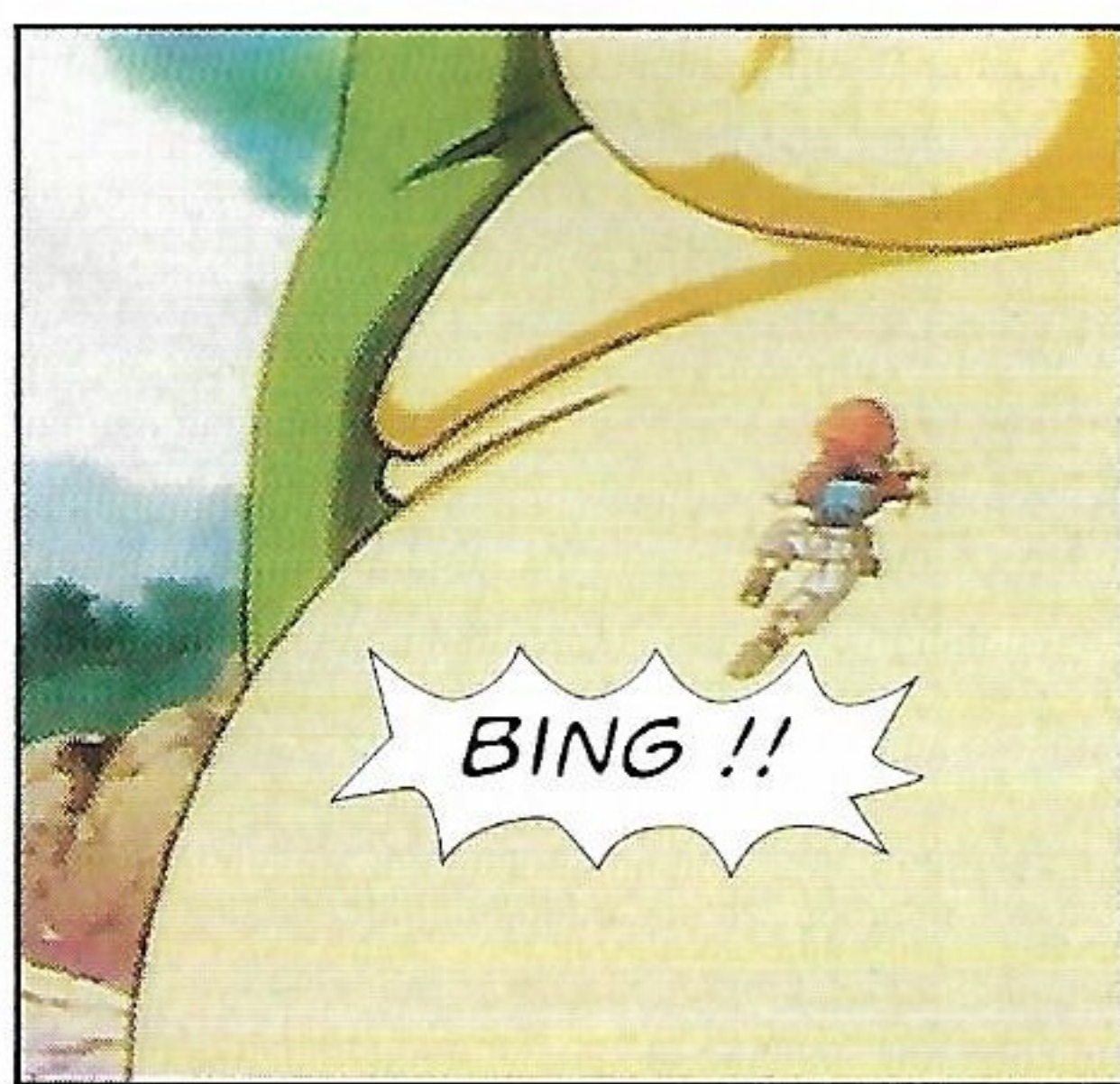
TU VAS VOIR, GROSSE BALEINE !



PAIN, N'Y VA PAS ! TU NE VOIS PAS QU'IL EST EN TRAIN DE TE TRANSFORMER !



!!!!!!!!!!!!



BING !!



AÏE !!



COMBIEN DE FOIS JE T'AI DIT D'OBSERVER TON ADVERSAIRE AVANT D'ATTAQUER ?



BON MAINTENANT ON FAIT QUOI ?

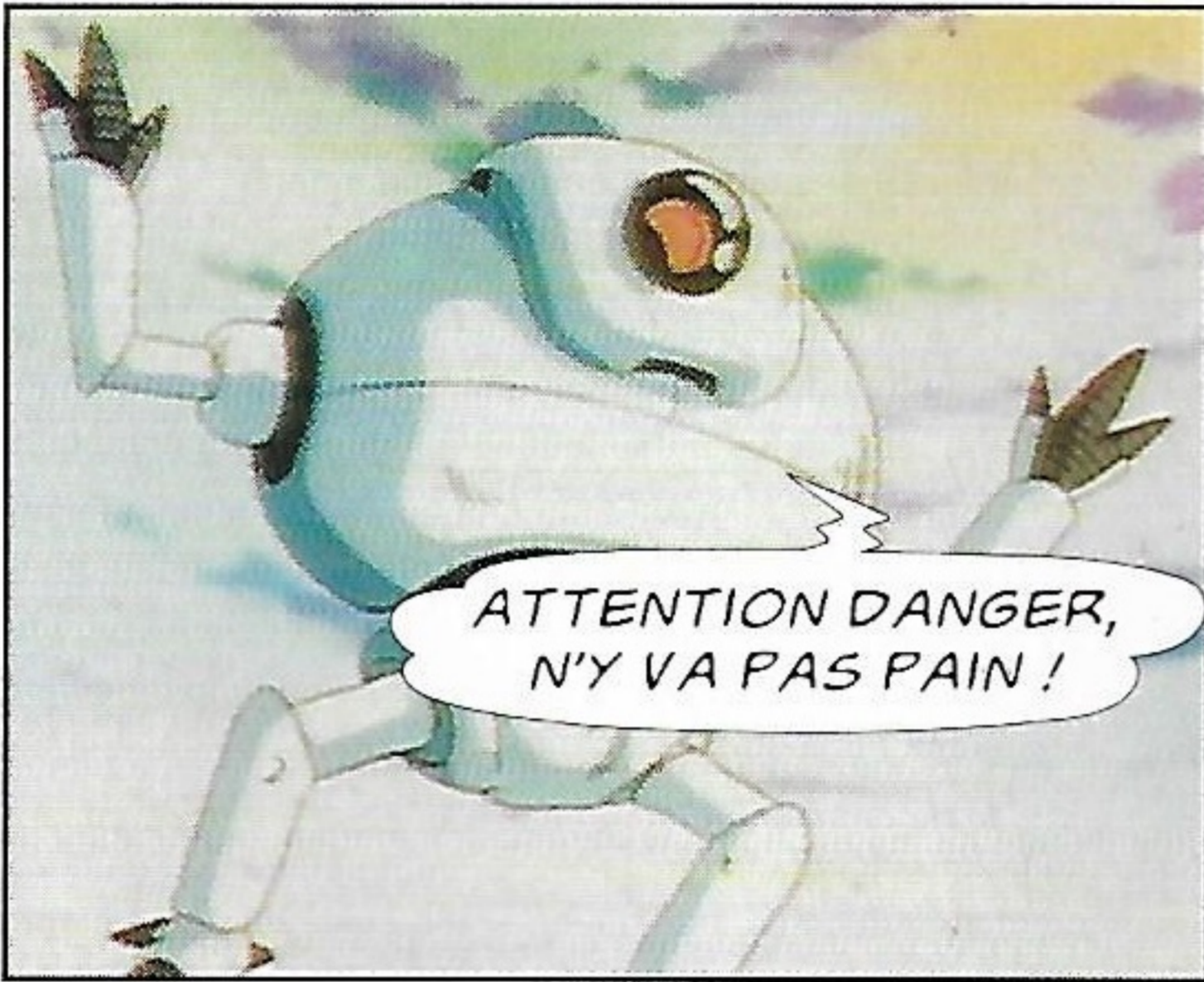


ÇA DOIT ÊTRE PRATIQUE DE POUVOIR GONFLER TON VENTRE À VOLONTÉ !

JE TE BATTRAIS QUAND MÊME !



TU N'AS PAS PEUR ?



ATTENTION DANGER, N'Y VA PAS PAIN !



POURQUOI TU ME REGARDES COMME ÇA, JE SUIS GÊNÉ !

HIHIHI ! JE LE SAVAIS, C'EST UN STRATAGÈME POUR NOUS IMPRESSIONNER !



TU NE POUVAIS PAS LE DIRE AVANT ? NOTRE TEMPS EST COMPTÉ !



PARDONNE-MOI PAIN !



JE VAIS TE MONTRER CE QU'EST UN VRAI GUERRIER !



JE ME SUIS RIDICULISÉE ! MERCI !



UN VRAI GUERRIER N'A PAS BESOIN D'UN ARTIFICE POUR IMPRESSIONNER SON FUTUR ADVERSAIRE !



NON ARRÊTE,
JE NE SUIS
PAS PRÊT !



MAINTENANT QU'IL
L'A ÉNERVÉ, IL VA
PASSER UN SALE
QUART D'HEURE !



BING !



LE DRAGON TOMBE
DANS LES POMMES !



ET VOILÀ LE TRAVAIL !
COMBAT PARFAIT !



ALORS TU EN VEUX
ENCORE OU TU
ABANDONNES ?



ALLEZ, DONNE-NOUS
LA BOULE AUX 2
ÉTOILES ET ON EN
PARLE PLUS !



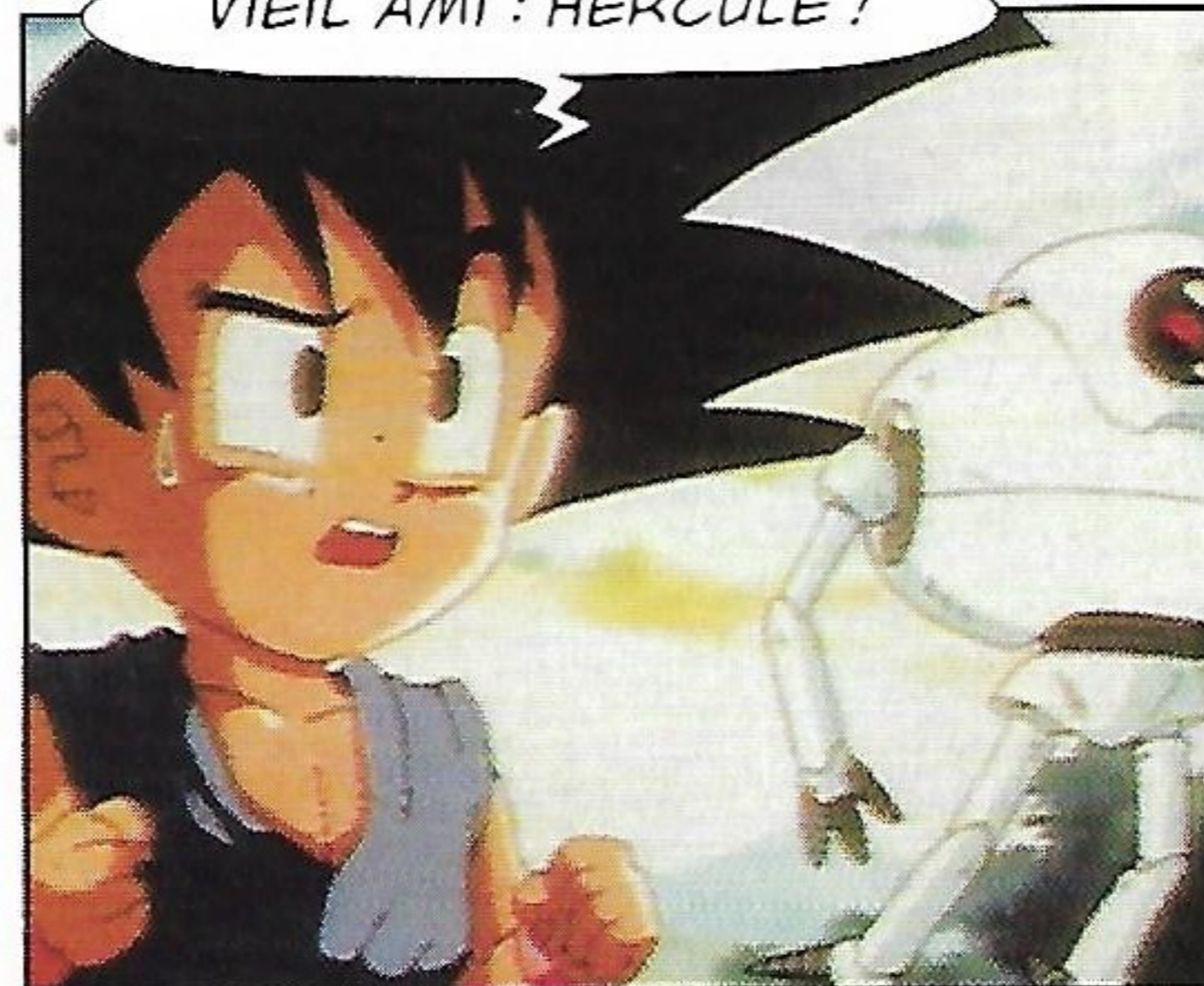
LE COMBAT
CONTINUE !



IL EST BUTÉ ! IL VA DROIT
AU MASSACRE !



NE DIS PAS DE
GROS MOTS !



TU ME RAPPELLES UN
VIEIL AMI : HERCULE !



SI TU VEUX TE
BATTRE, METS-
TOI EN POSITION !

À VOS ORDRES
CHEF !



C'EST MOI QUI
COMMENCE !
PRENDS ÇA !

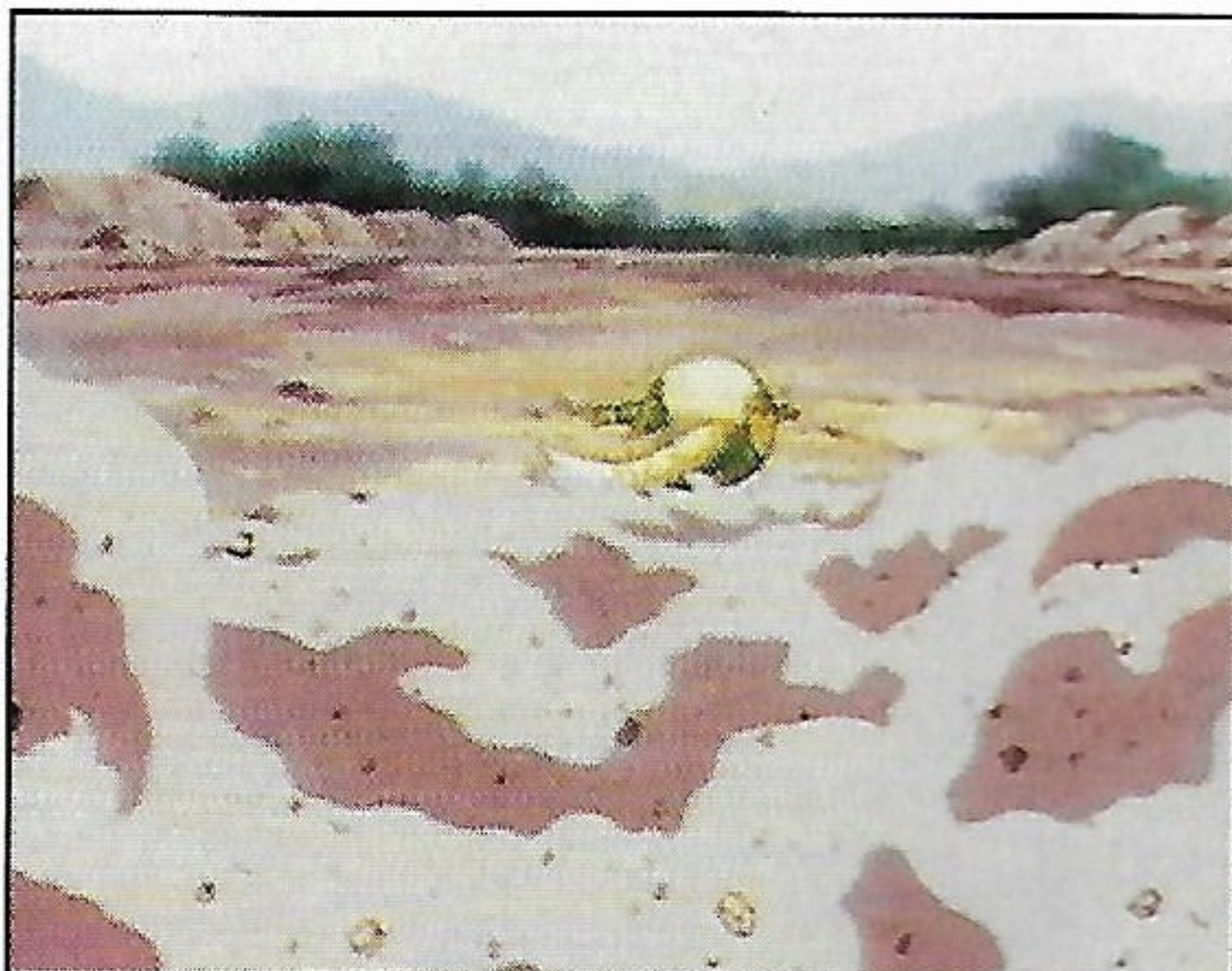


OOOH !!

PAS MAL ! IL N'A PAS DÛ
LA VOIR VENIR CELLE-LÀ !



COUCOU,
JE SUIS LÀ !



JE LUI RECONNAIS UNE
QUALITÉ, IL EST
COURAGEUX !



VENANT DE TA PART,
JE PRENDS CELA POUR
UN COMPLIMENT



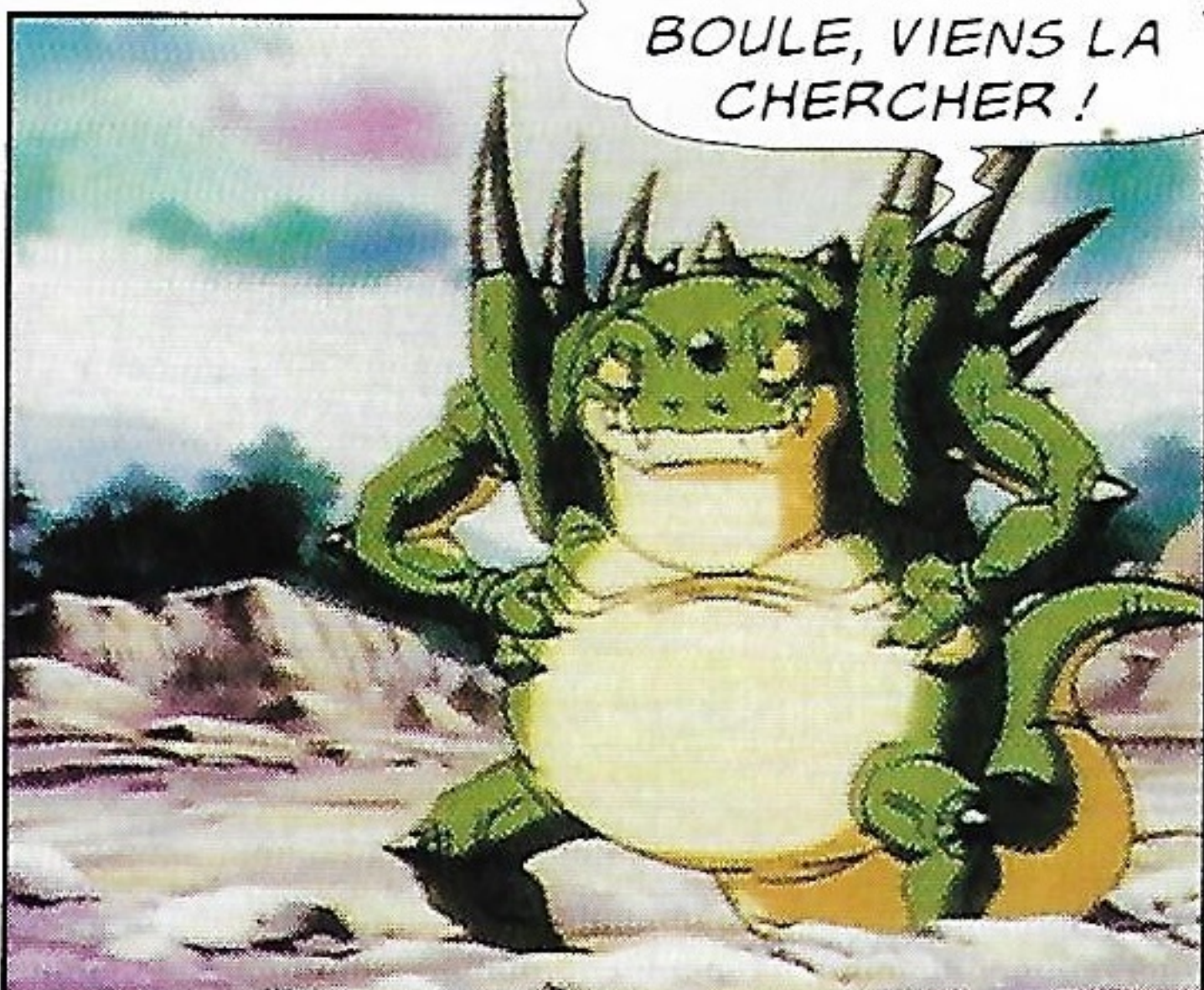
JE RECONNAIS QUE TU ES
TRÈS DOUÉ MAIS FAIS
ATTENTION !



SI TU VEUX LA
BOULE, VIENS LA
CHERCHER !



ALORS TOUJOURS
DEBOUT ?



FAIS-MOI
CONFIANCE !

NOUS LES FILLES, ON NE PLAISANTE PAS !

TU VAS PRENDRE LA RACLÉE DU SIÈCLE !

YAAA !!

T'EN VEUX ENCORE ?

C'EST PAS NORMAL, PAIN EST À BOUT DE SOUFFLE ET PAS LUI !

EH BIEN, ELLE EST ENRAGÉE !

FERME LA BOUCHE, TU ME POSTILLONNES DESSUS !

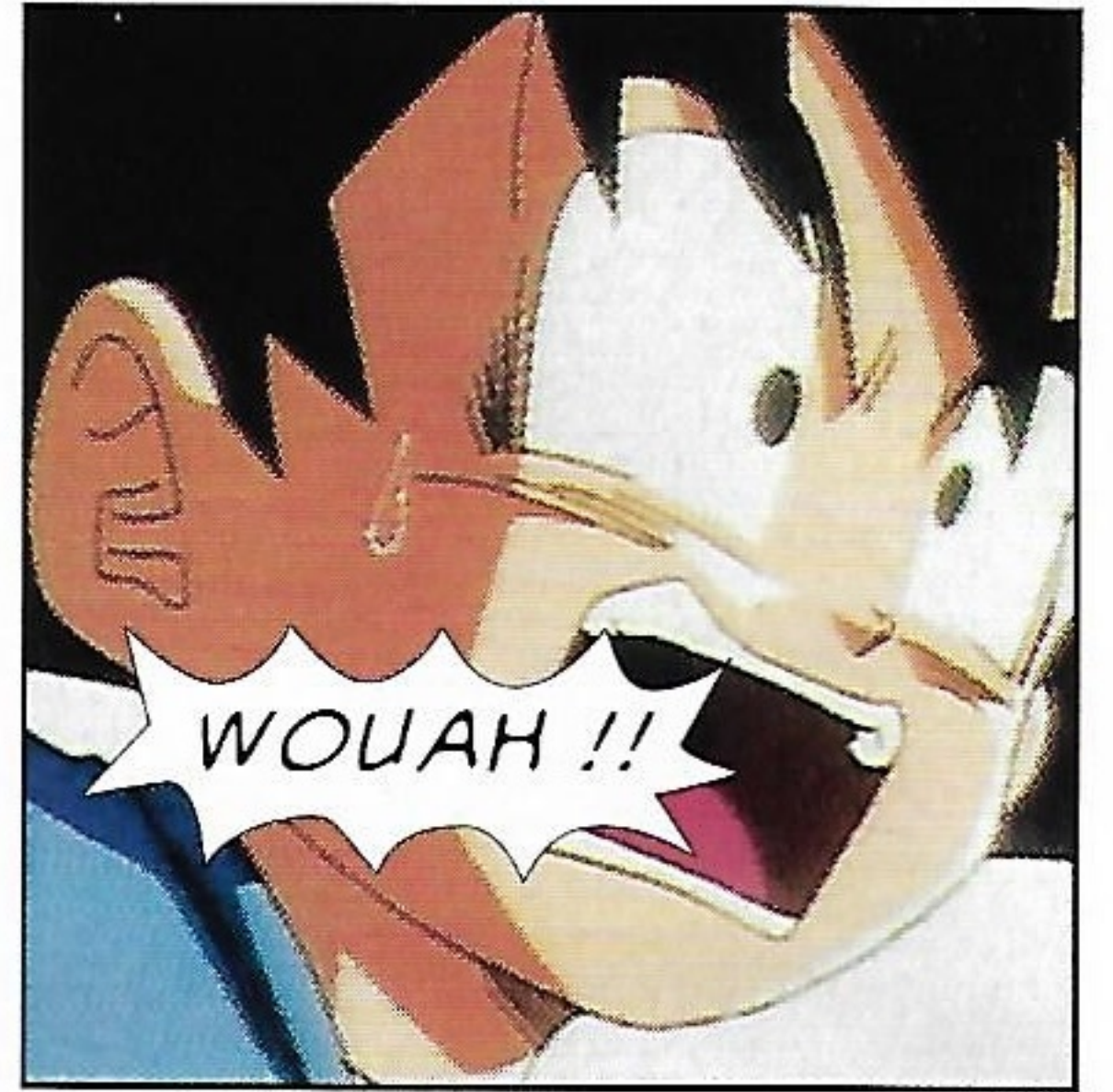
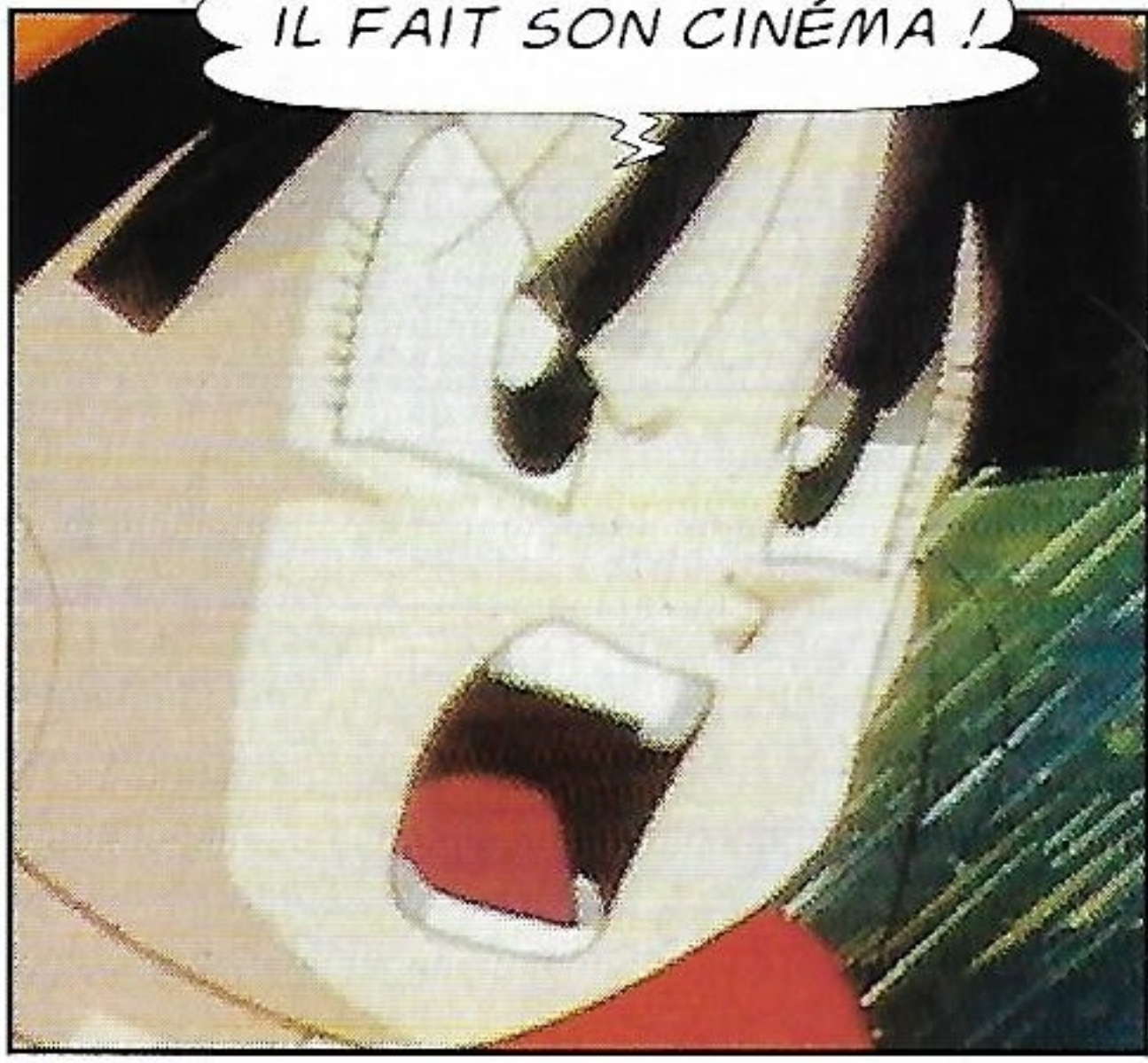
WAAAA !

T'AS BEAU ÊTRE UN MONSTRE TU PEUX ÊTRE POLI !

SOIS PRUDENTE, IL EST PLUS CORIACE QUE TU NE LE PENSES !

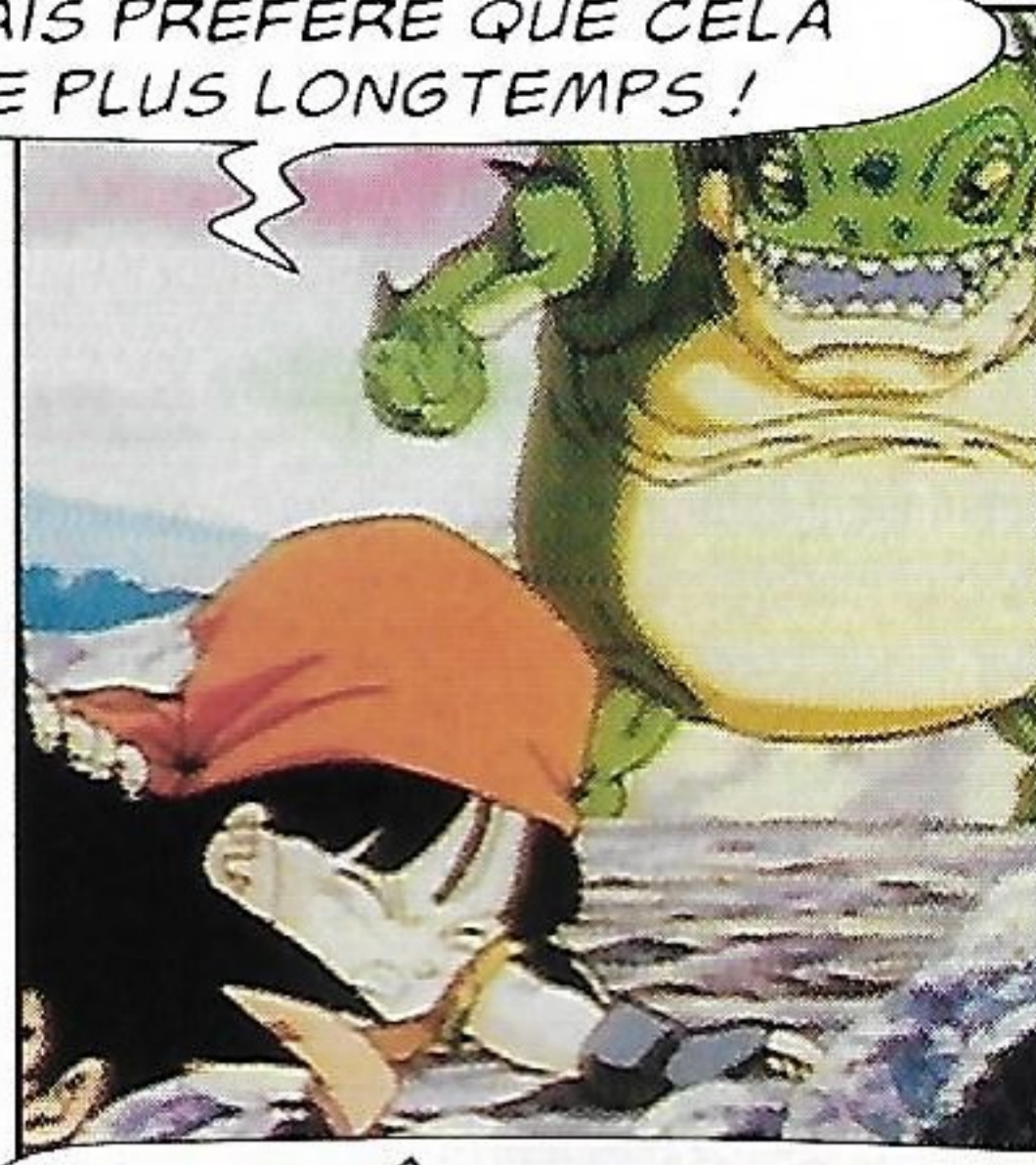
JE ME DOUTAIS BIEN DE QUELQUE CHOSE !

IL A BESOIN D'UNE BONNE LEÇON SURTOUT !



VOUS NE POUVEZ PAS SAVOIR À
QUEL POINT JE SUIS DÉÇU.
J'AURAIS PRÉFÉRÉ QUE CELA
DURE PLUS LONGTEMPS !

AAHH !!



LÂCHE-MOI !
TU M'ENTENDS SALE BRUTE ?



TU VAS ÊTRE CONTENT
CAR CE N'EST PAS
TERMINÉ !

OOOOH !



JE N'AI PLUS DE FORCE
DANS LES BRAS !



NE BOUGE PAS, JE SUIS LÀ !



VLAN !



SANGOKU SE RETROUVE
PROJETÉ À PLUSIEURS
MÈTRES !



AHAHAH !



QUEL JOLI GOÛTER !

NE FAIS PAS ÇA ! ARRÊTE
J'AI PEUR ! GRAND-PÈRE !



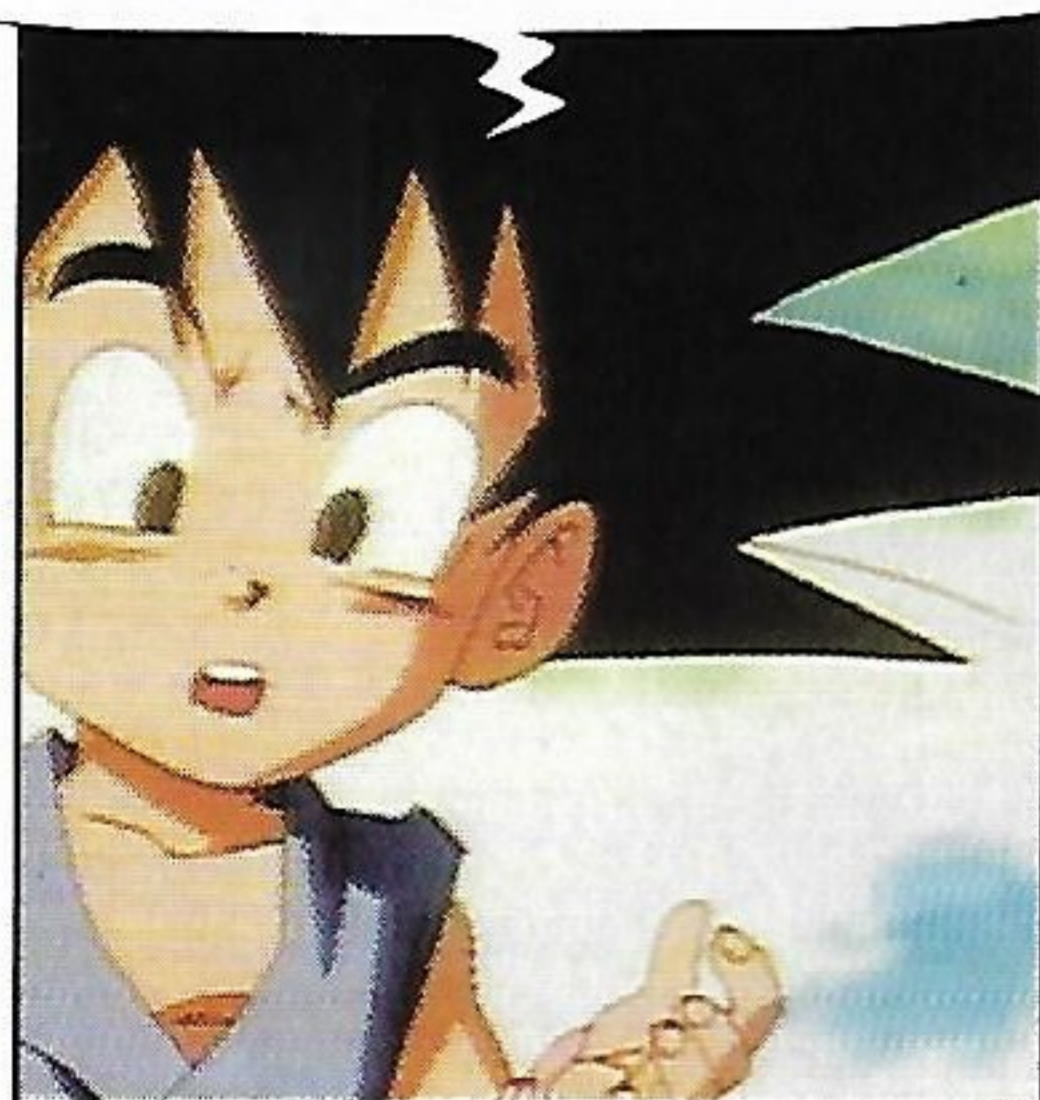
PAIN !!



J'ARRIVE !



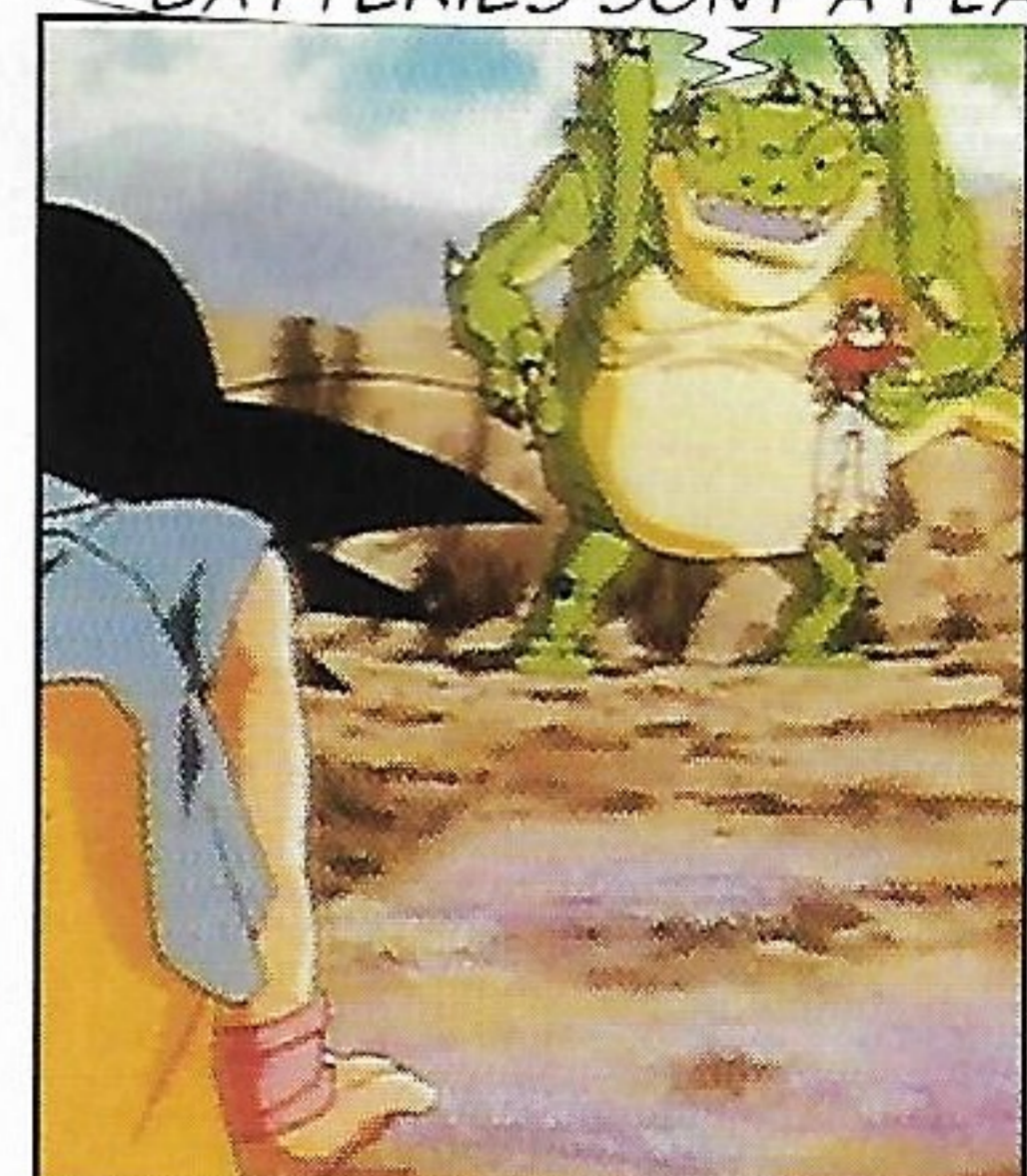
MAIS QUE S'EST-IL PASSÉ ?
POURQUOI LA TRANSFORMATION
NE S'EST PAS FAITE ?



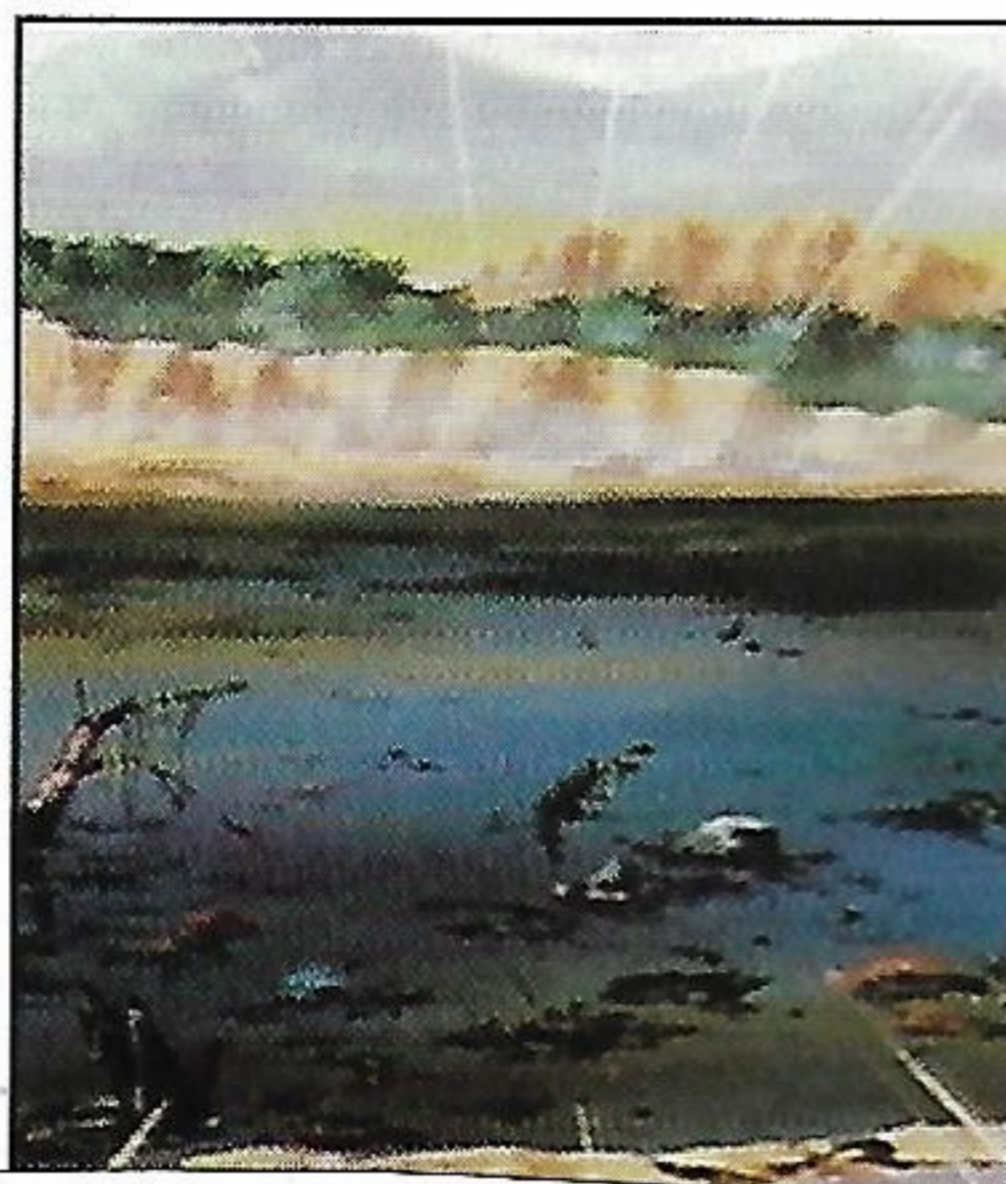
ZUT ! MES POUVOIRS
SONT EN PANNE !



CE N'EST PAS DE CHANCE TES
BATTERIES SONT À PLAT ?



TU ES UN PEU COMME CE LAC
LÀ-BAS !



POUAF !!



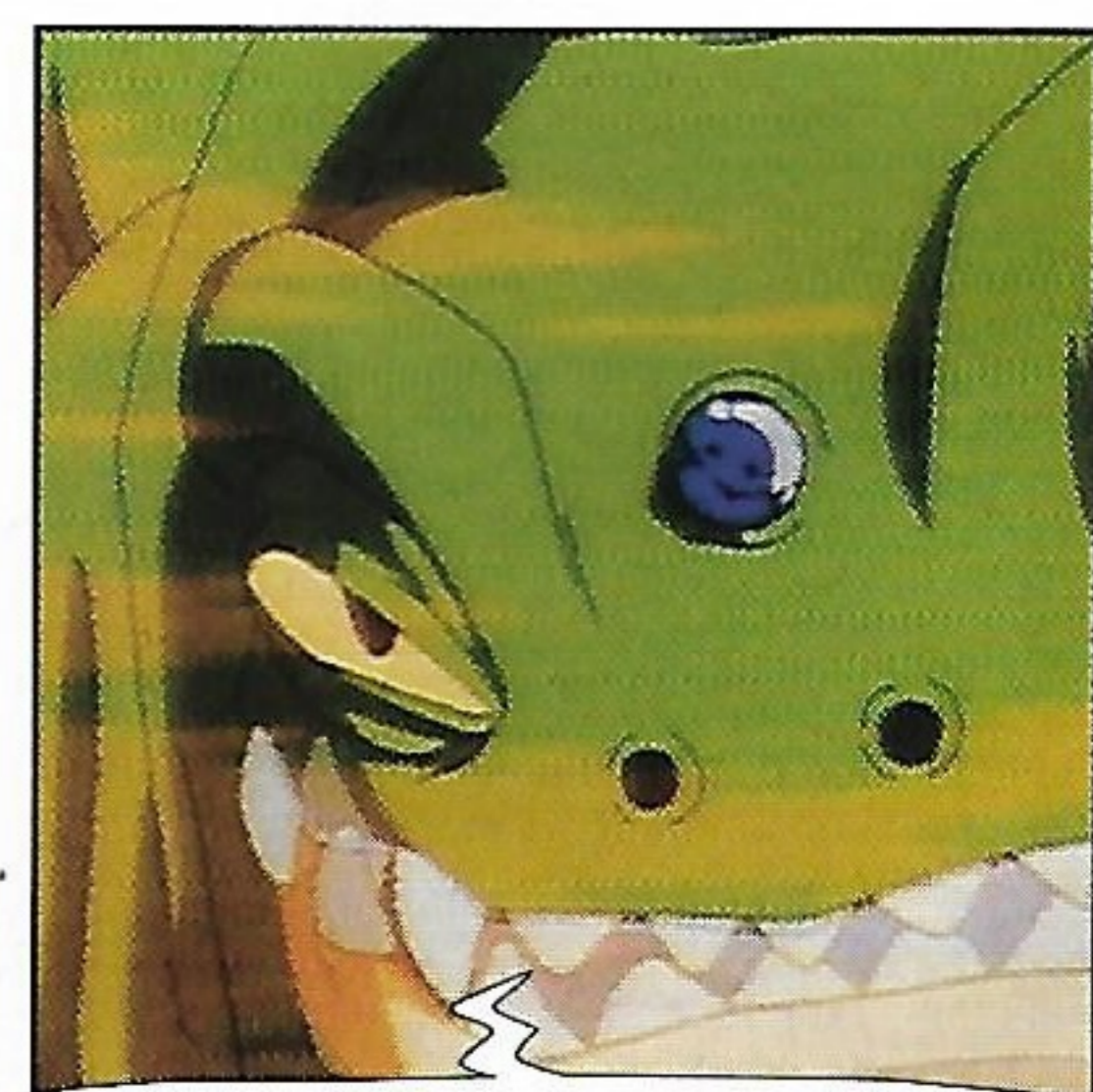
J'AI DÉCIDÉ DE CHANGER
L'EAU DE CE LAC À MON
ARRIVÉE !



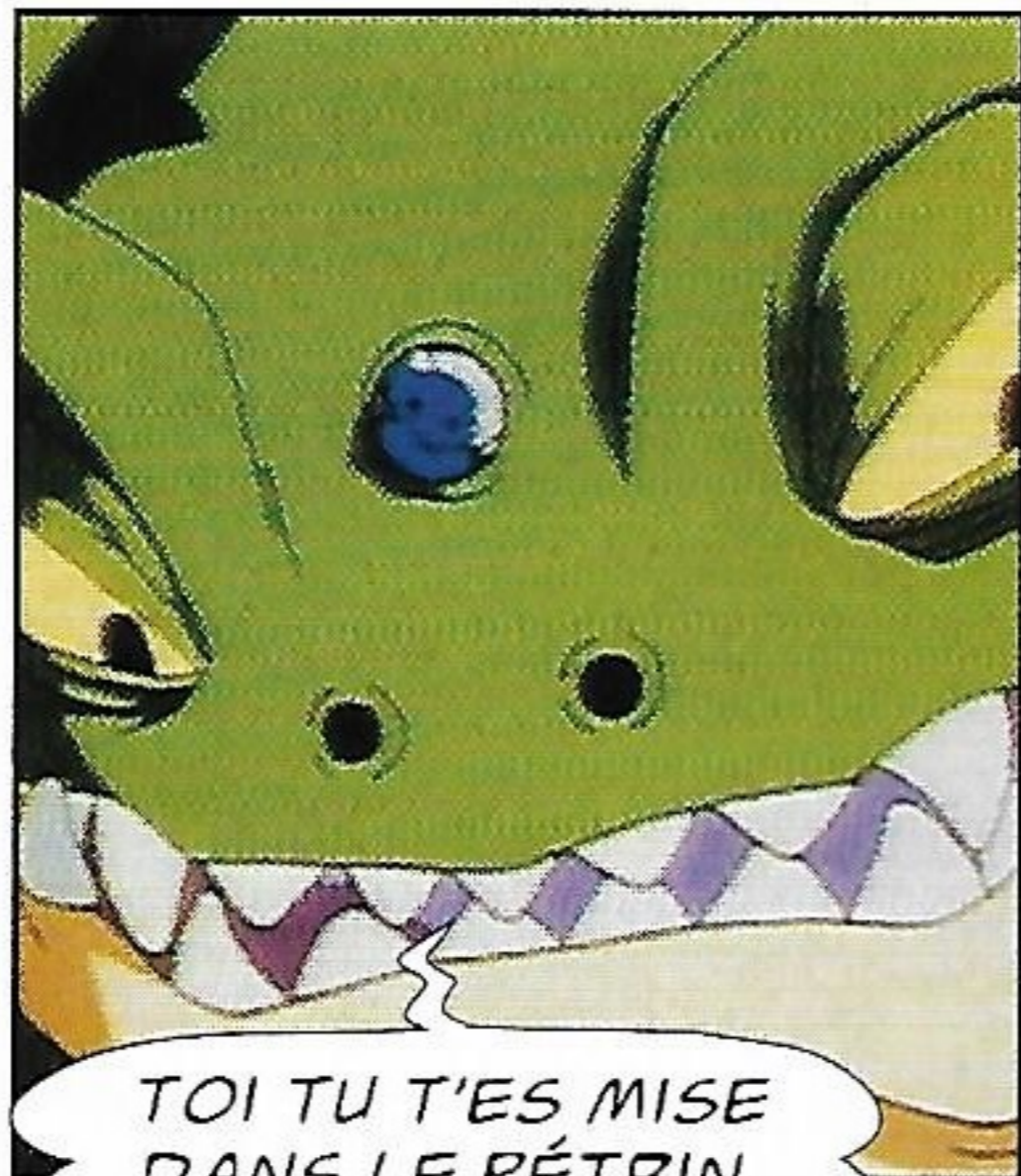
MAIS QUELLE ODEUR
ÉPOUVANTABLE !
C'EST PIRE QUE LA
POUBELLE D'HERCULE !



LA POLLUTION VA SE PROPAGER
DANS TOUTE LA COUCHE
D'OZONE DE CE PAYS !

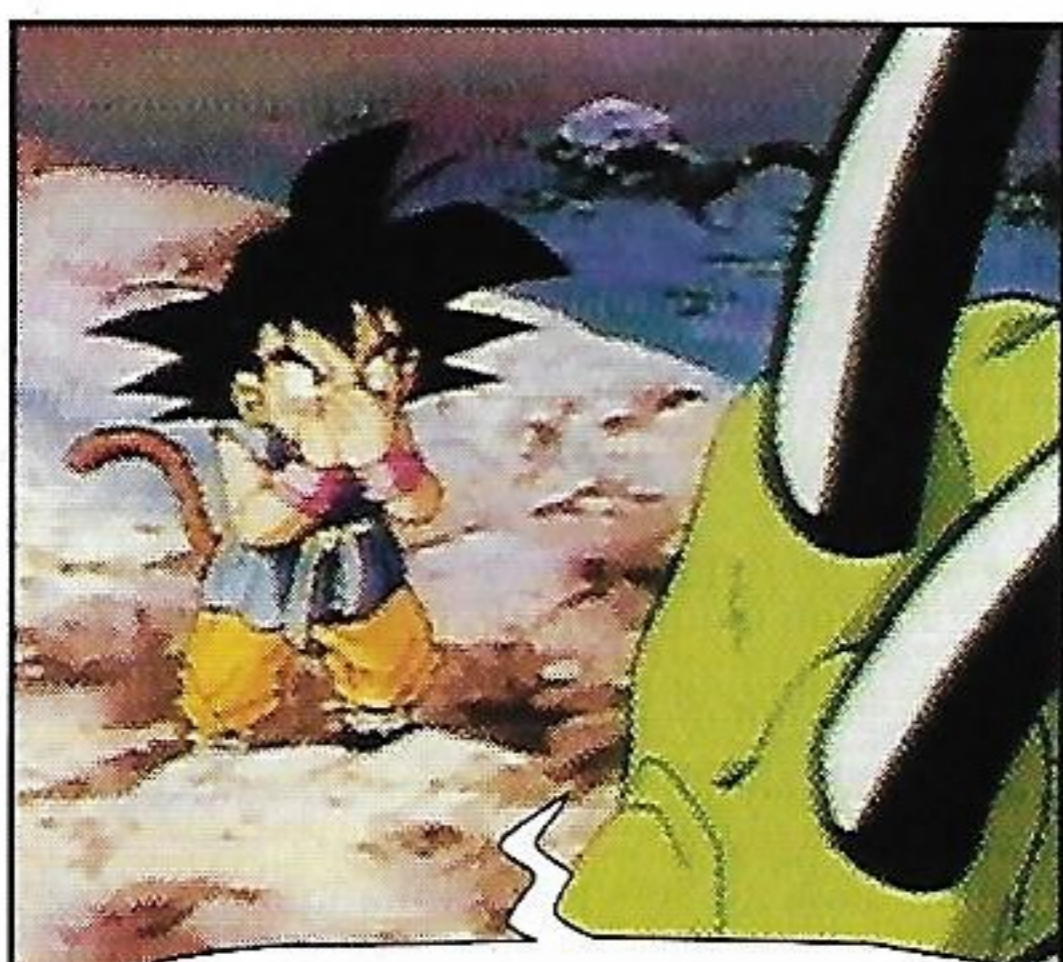


JE COMPRENDS MIEUX, TU AS RESPIRÉ DE LA VAPEUR POLLUÉE !



TOI TU T'ES MISE DANS LE PÉTRIN, SEULE !

TU NE TE BATS PAS DANS LES RÈGLES !



JE N'Y PEUX RIEN ! C'EST UNE PETITE VOIX QUI ME DIT CE QUE JE DOIS FAIRE !



TU ES INCAPABLE DE PRENDRE UNE DÉCISION SEUL !

TE RAPPELLES-TU D'UN CERTAIN OUBA ?

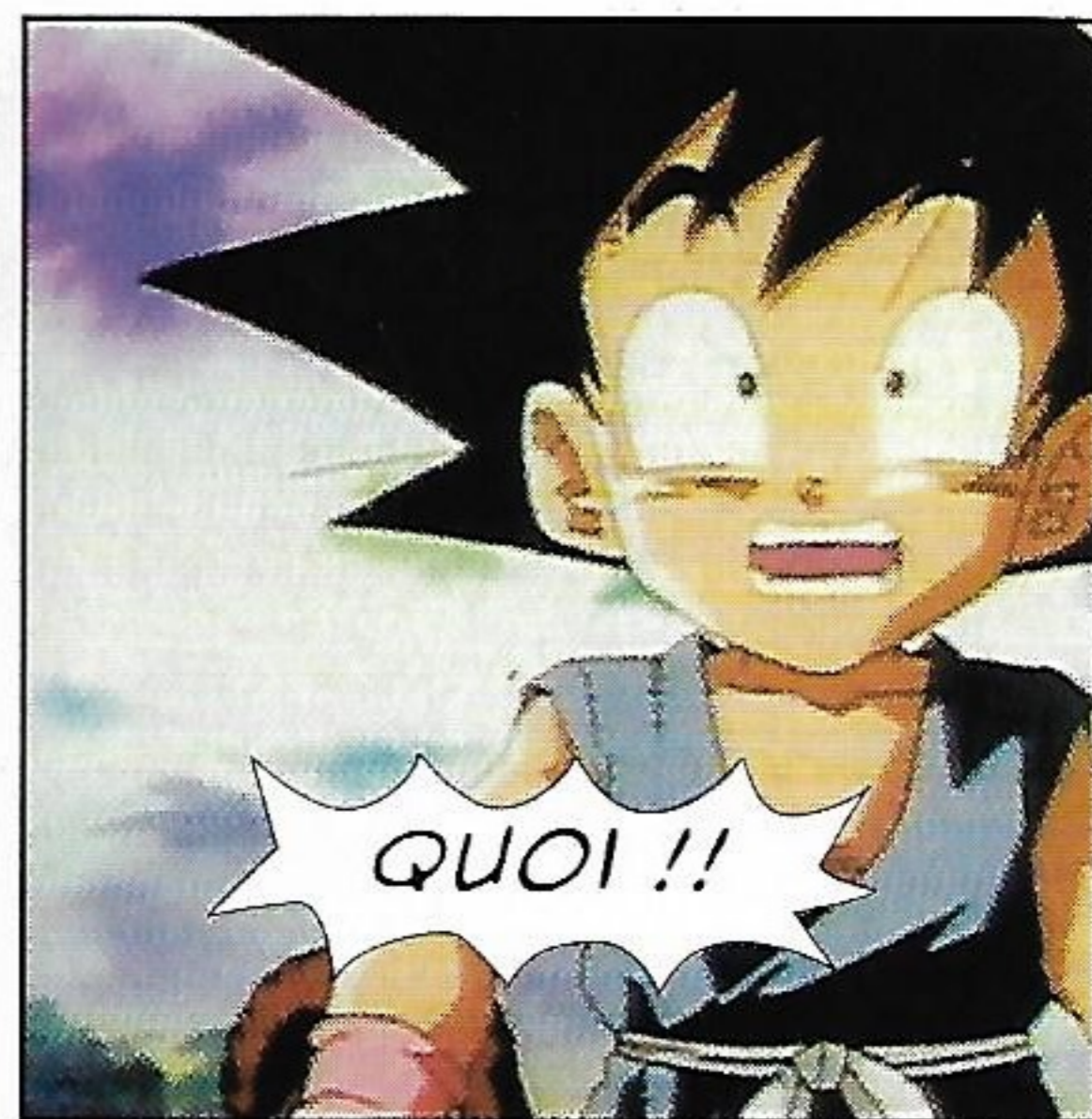


GLOUPS !!

SON PÈRE AVAIT ÉTÉ ASSASSINÉ ET TU T'ES SERVI D'UNE BOULE DE CRISTAL POUR LUI REDONNER LA VIE ! SHÉRON AVAIT ACCEPTÉ D'EXAUCER TON VŒU ! L'ÉNERGIE NÉGATIVE QUI M'A DONNÉ LA VIE SE TROUVAIT DANS CETTE BOULE ! EN RÉSUMÉ, SI JE SUIS ICI C'EST UN PEU GRÂCE À TOI !



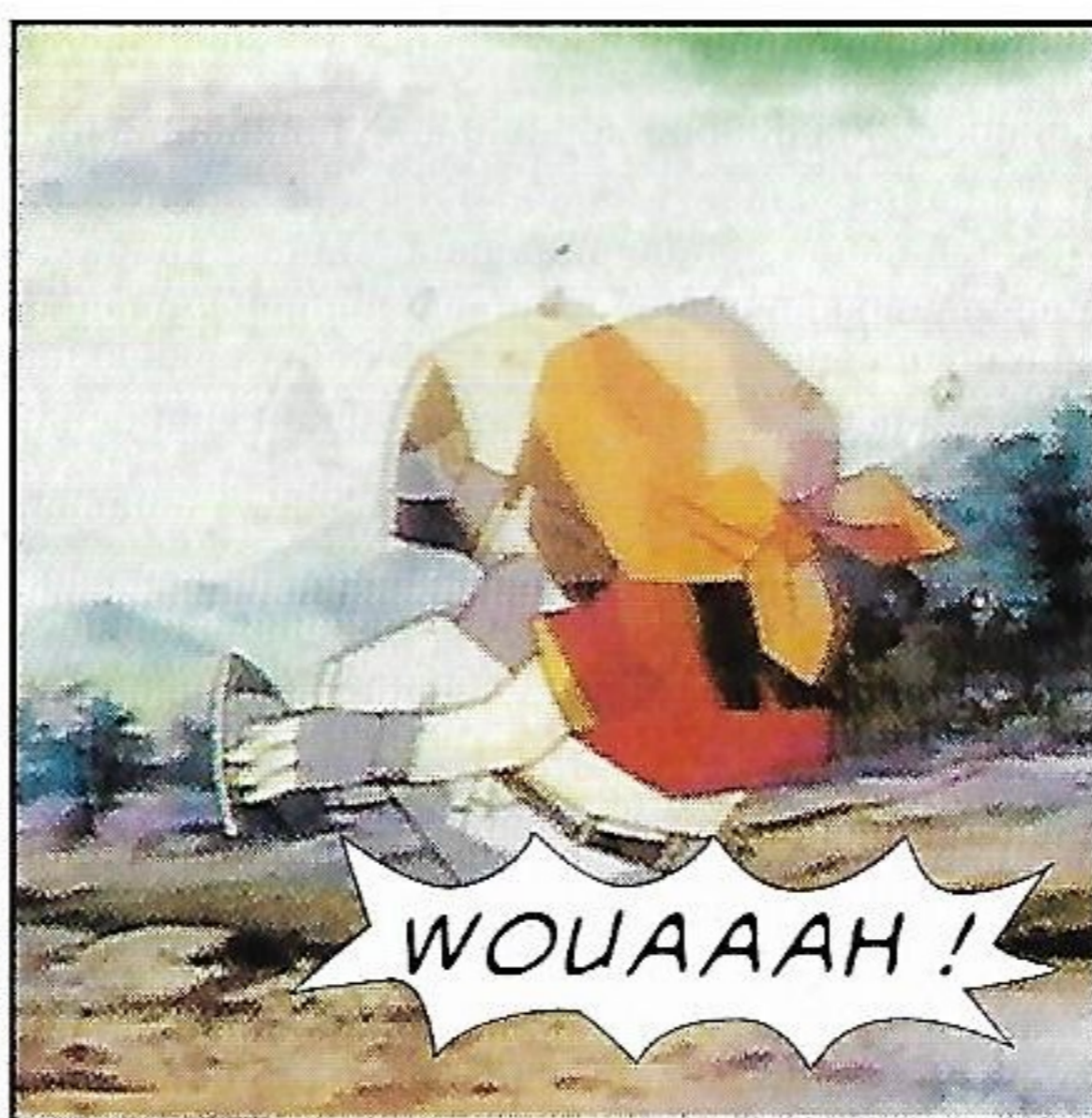
J'AIMERAIS TE REMERCIER !



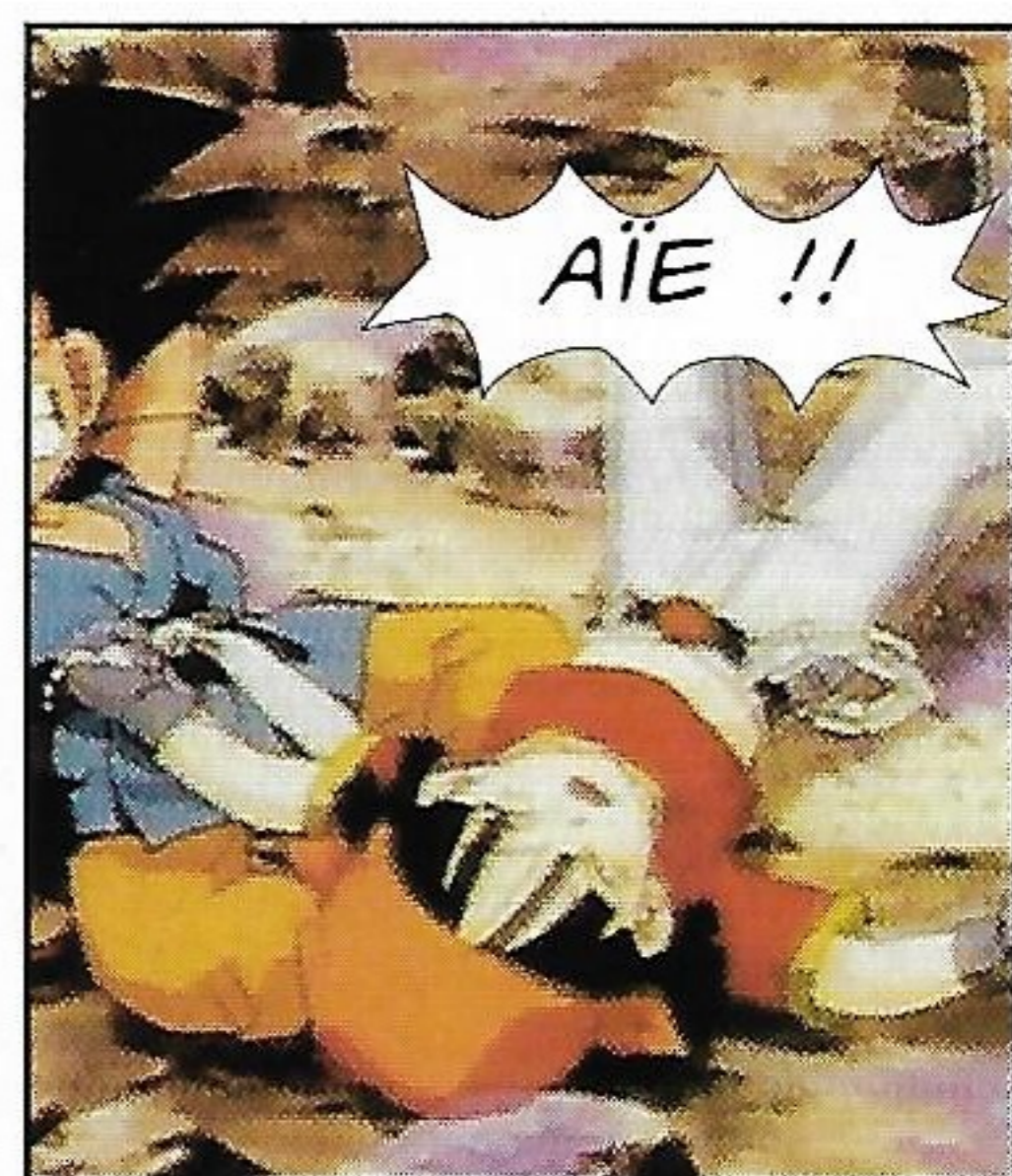
QUOI !!



VOICI L'IRONIE DE LA SITUATION !



WOUAAAH !



AÏE !!



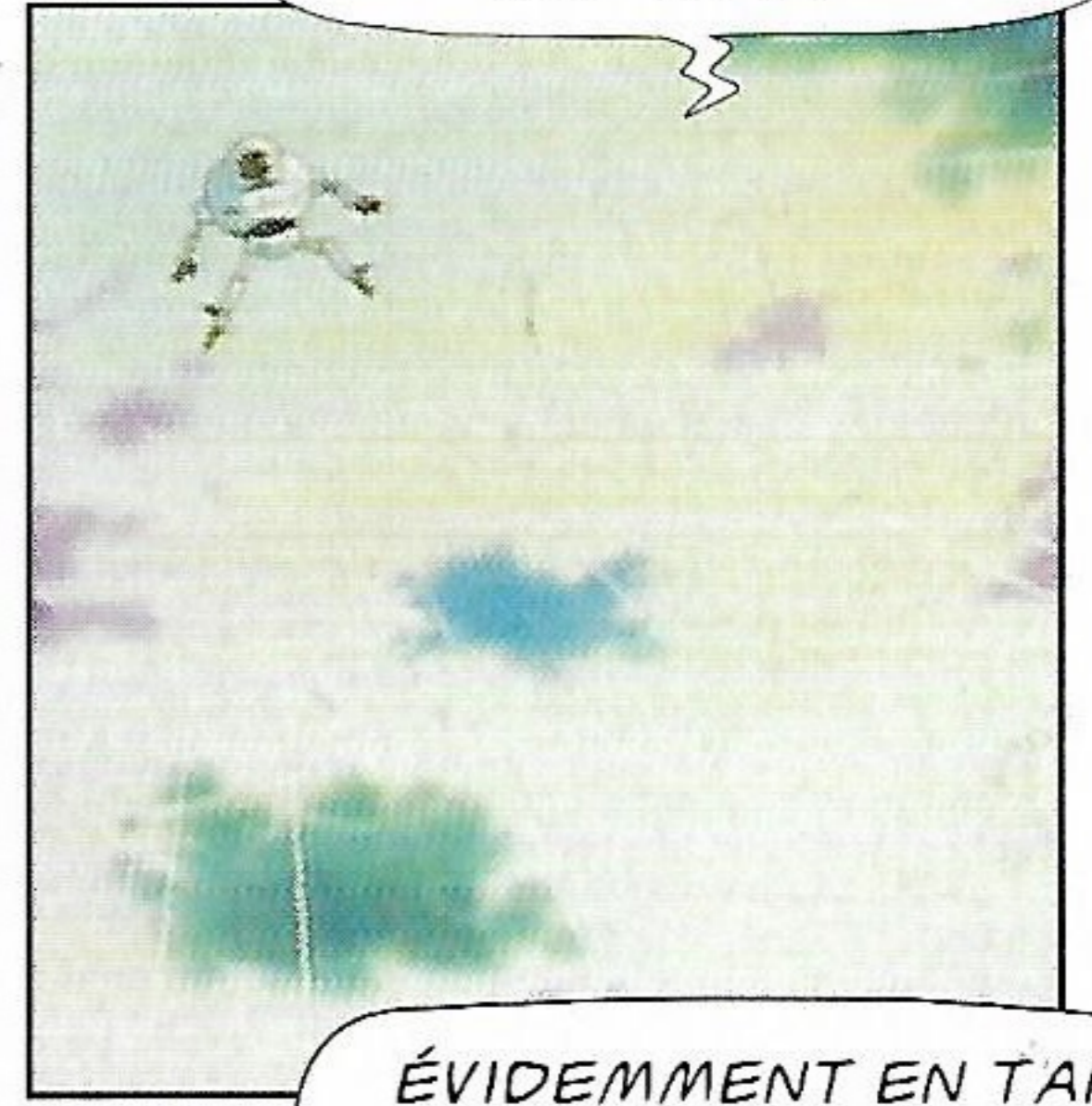
BONNE BAIGNADE !



TOI LÂCHER PAIN !
GUY-GUY !



PFFF !!!



À QUOI TU JOUES
EXACTEMENT ?



TOI LÂCHER MES AMIS !
GUY-GUY !



ÉVIDEMMENT EN TANT
QUE ROBOT TU N'AS PAS
DE POUMONS DONC LA
POLLUTION N'AGIT PAS
SUR TES CIRCUITS !



BING !!

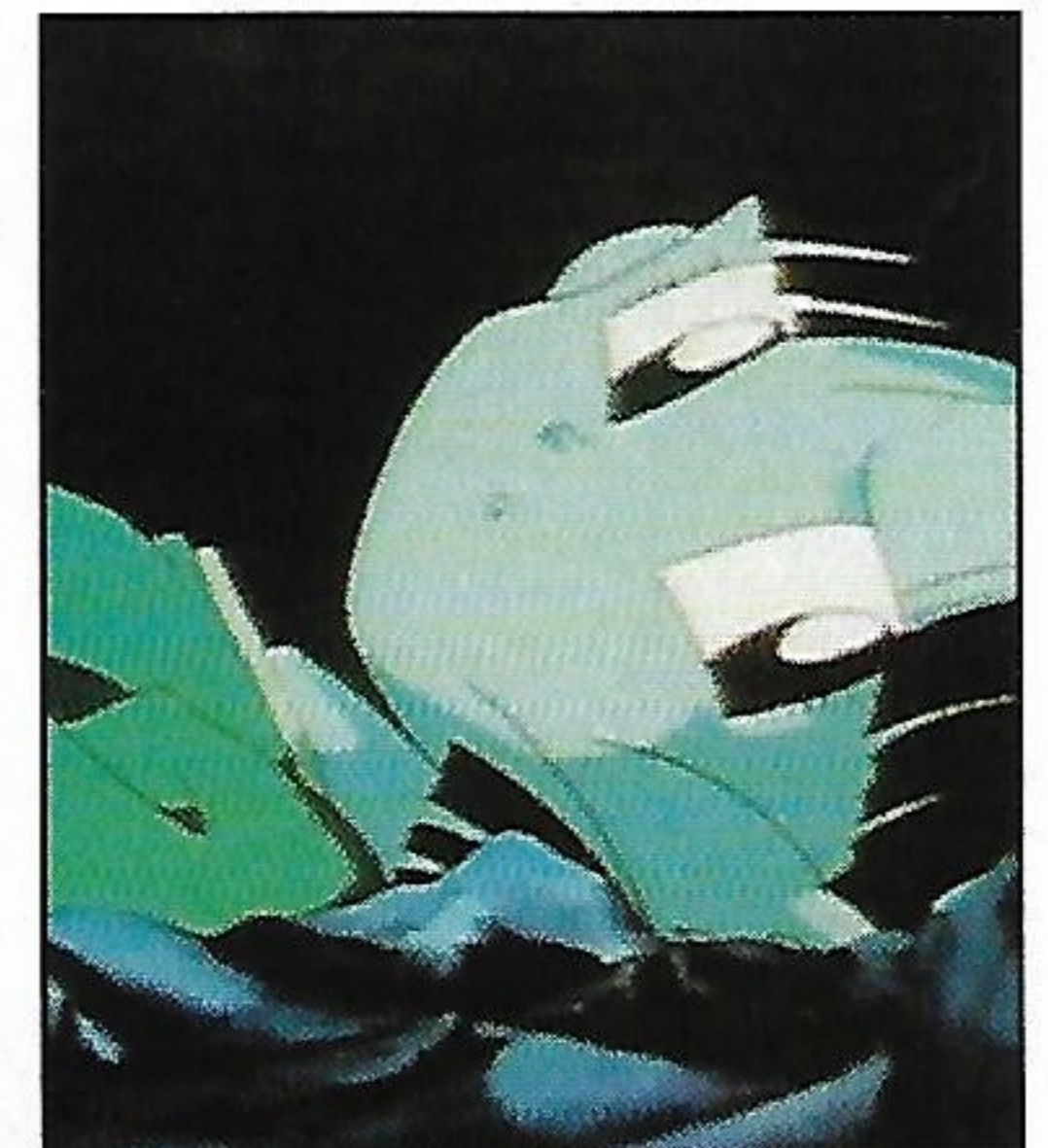
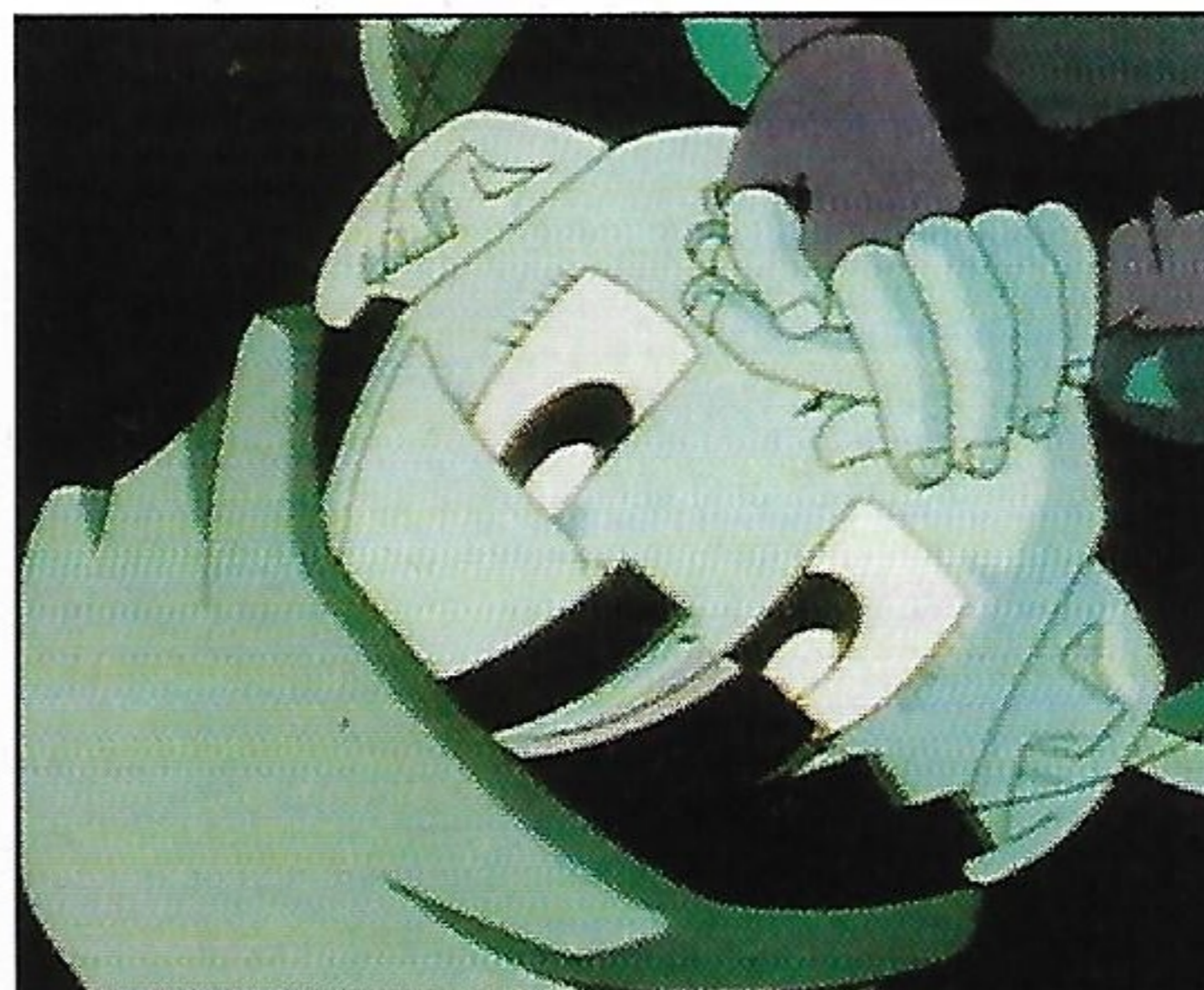
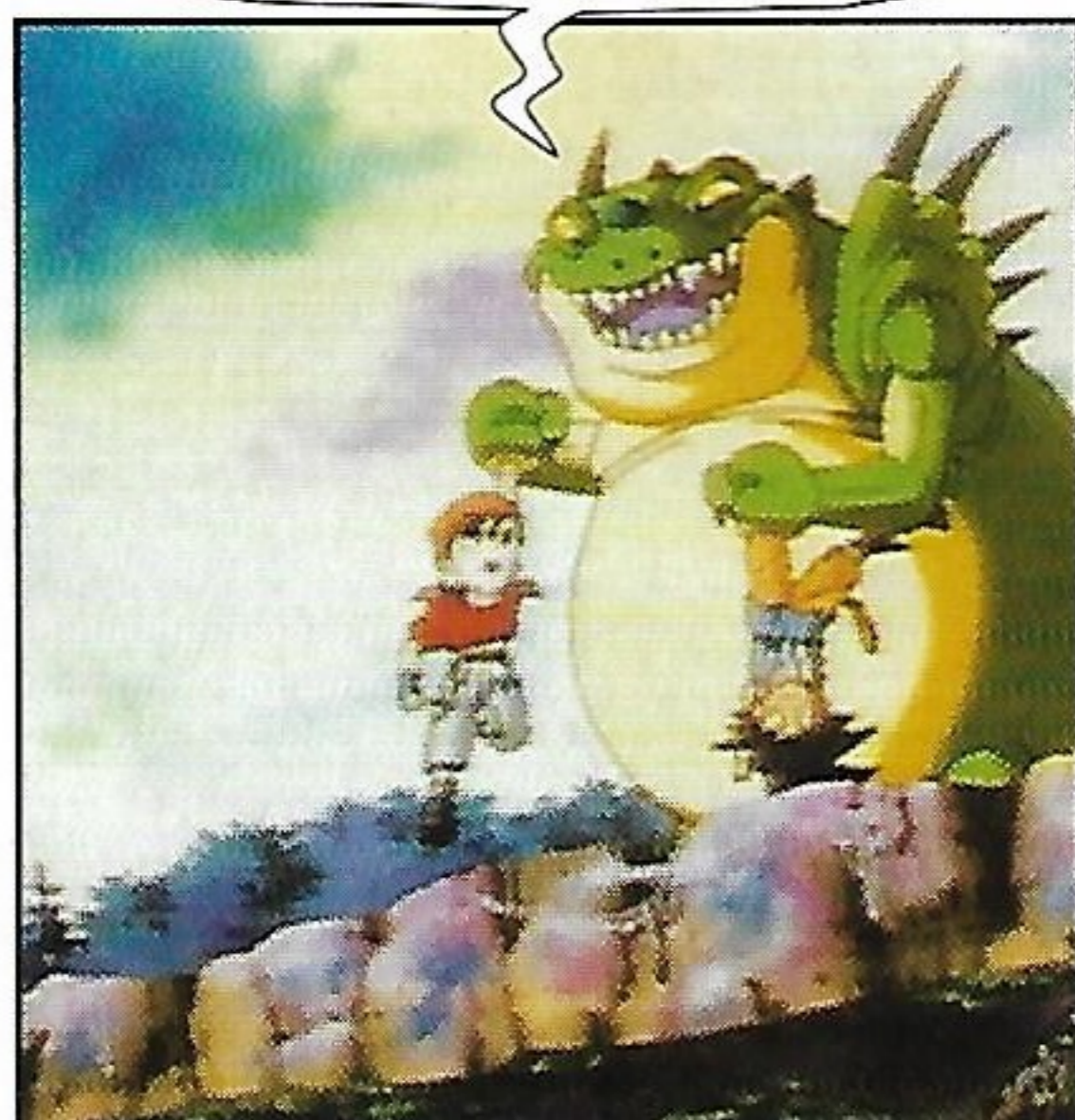


NE T'INQUIÈTE PAS,
TU VAS ALLER
LA RETROUVER
TA BOÎTE DE CONSERVE !

PLOUF !!



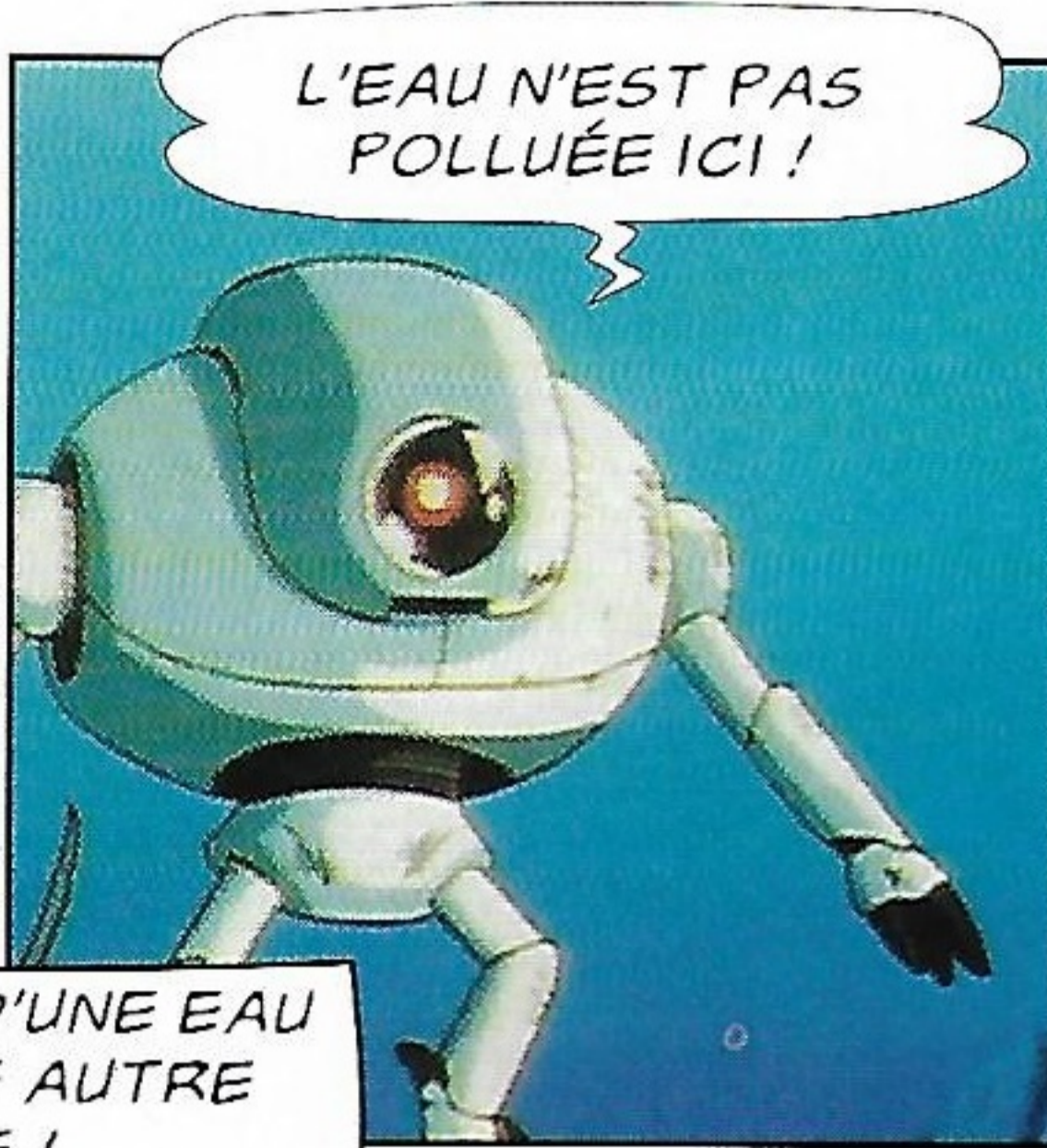
OH NON !!!





GUY-GUY

GUY-GUY TIRE PAIN D'UNE EAU POLLUÉE VERS UNE AUTRE NON POLLUÉE !



L'EAU N'EST PAS POLLUÉE ICI !



YAYAYA !!



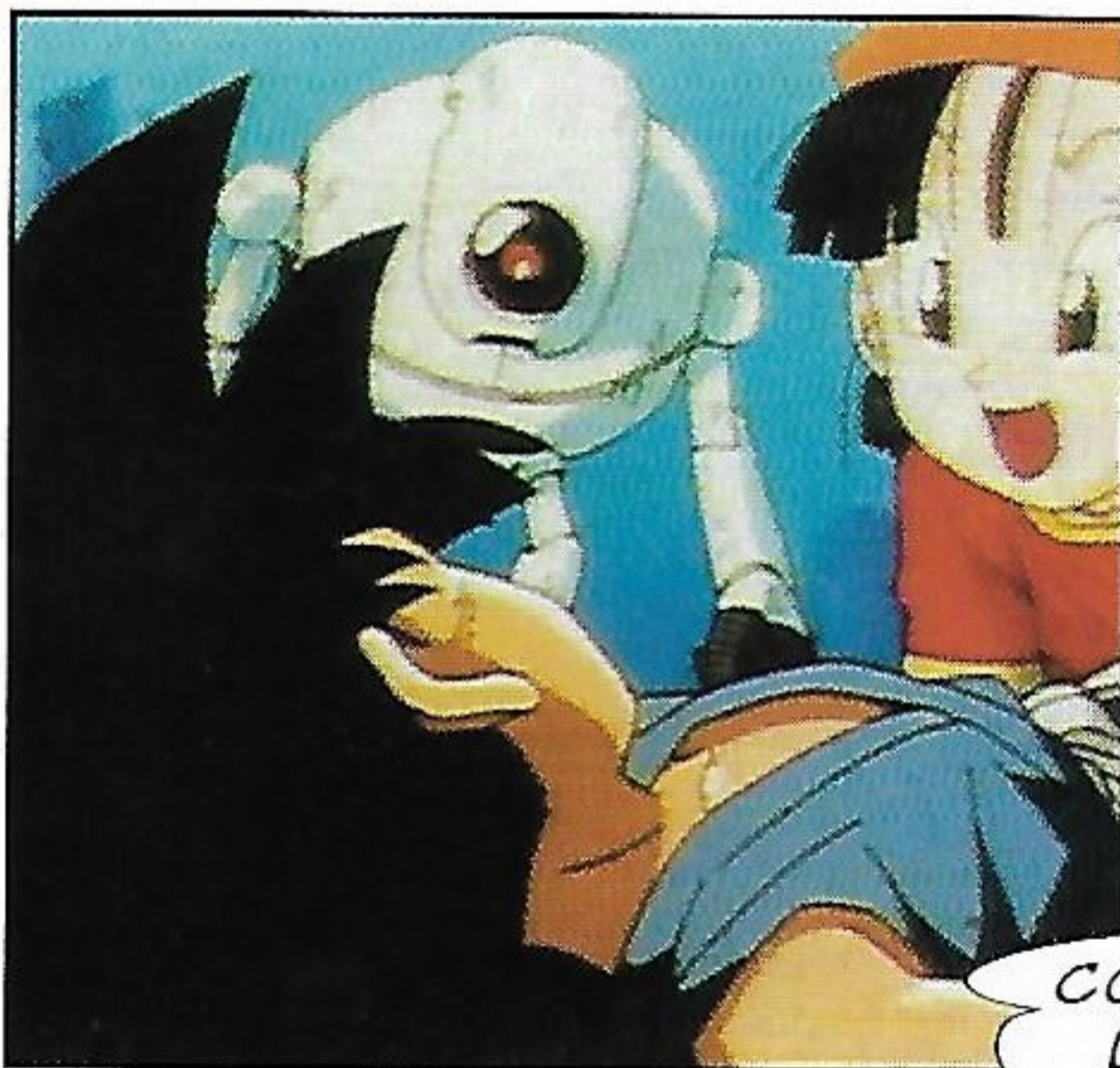
VA VITE CHERCHER GRAND-PÈRE !



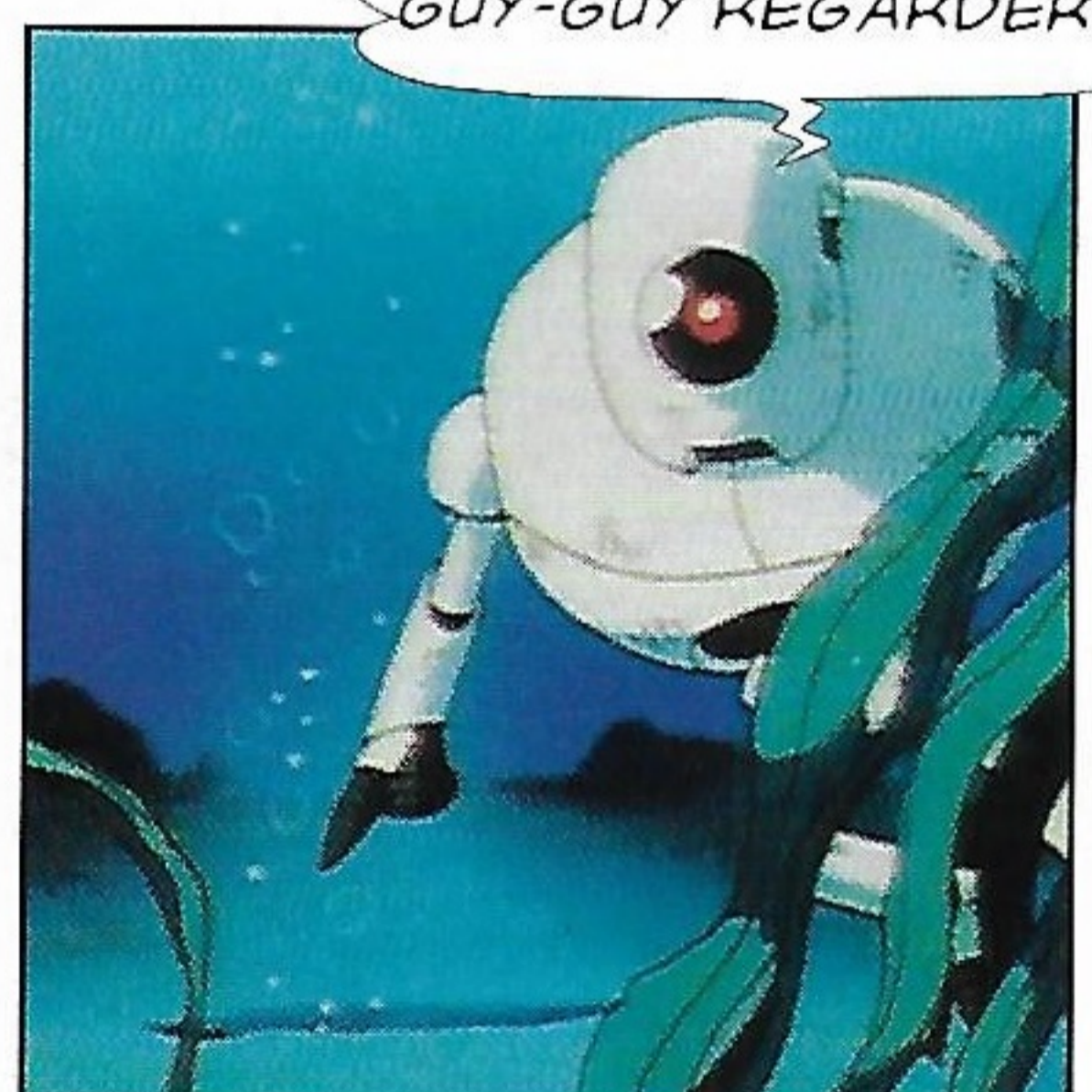
ET VOILÀ ! JE SUIS DÉBARRASSÉ D'EUX ! AHAHAH



ÇA VA BIEN GRAND-PÈRE ? TU T'ADAPTES ?



COMMENT SE FAIT-IL QUE L'EAU SOIT SI CLAIRE ?



GUY-GUY REGARDER !



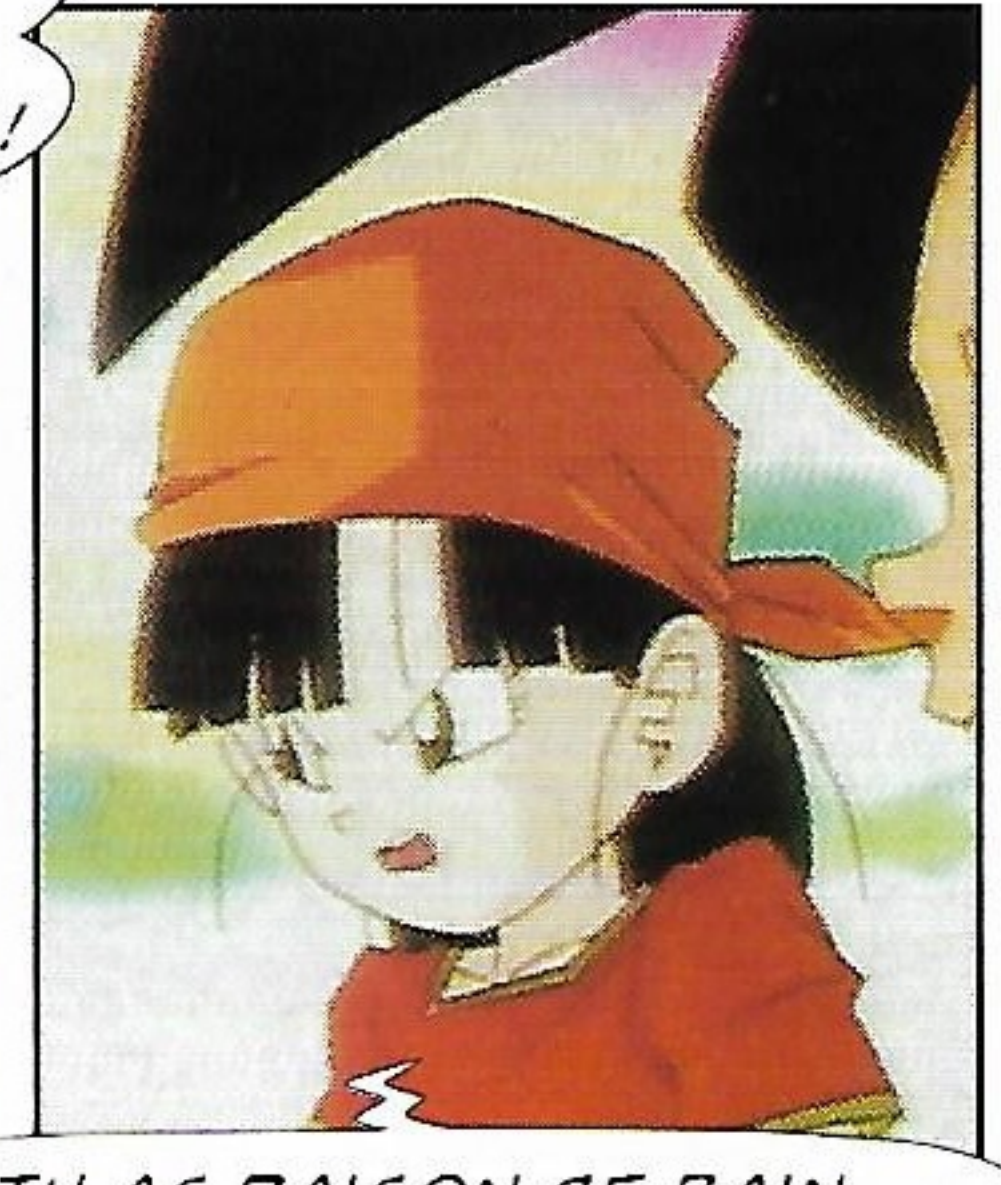
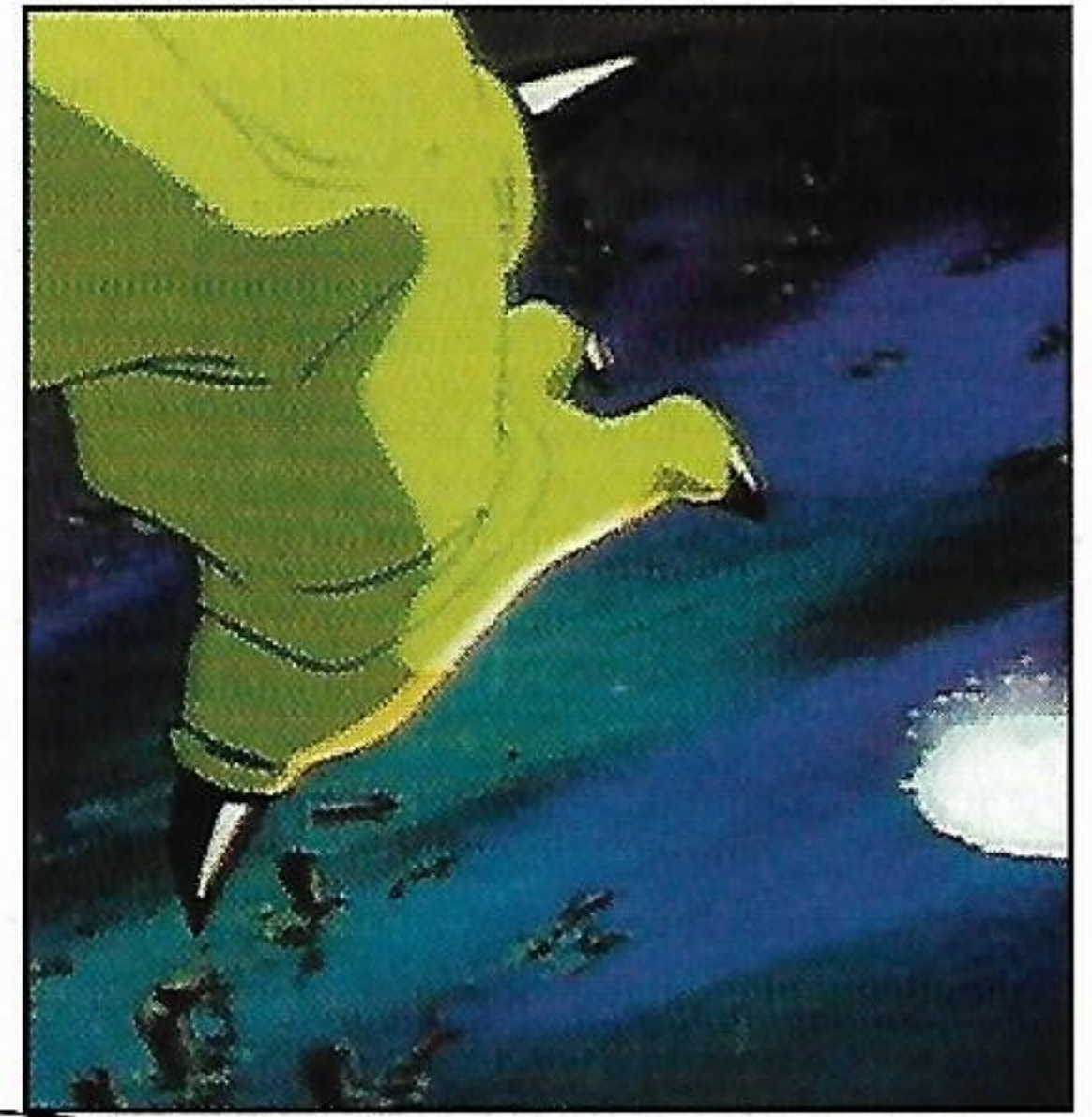
CE DOIT ÊTRE L'ENTRÉE DE LA SOURCE !



IDÉE !

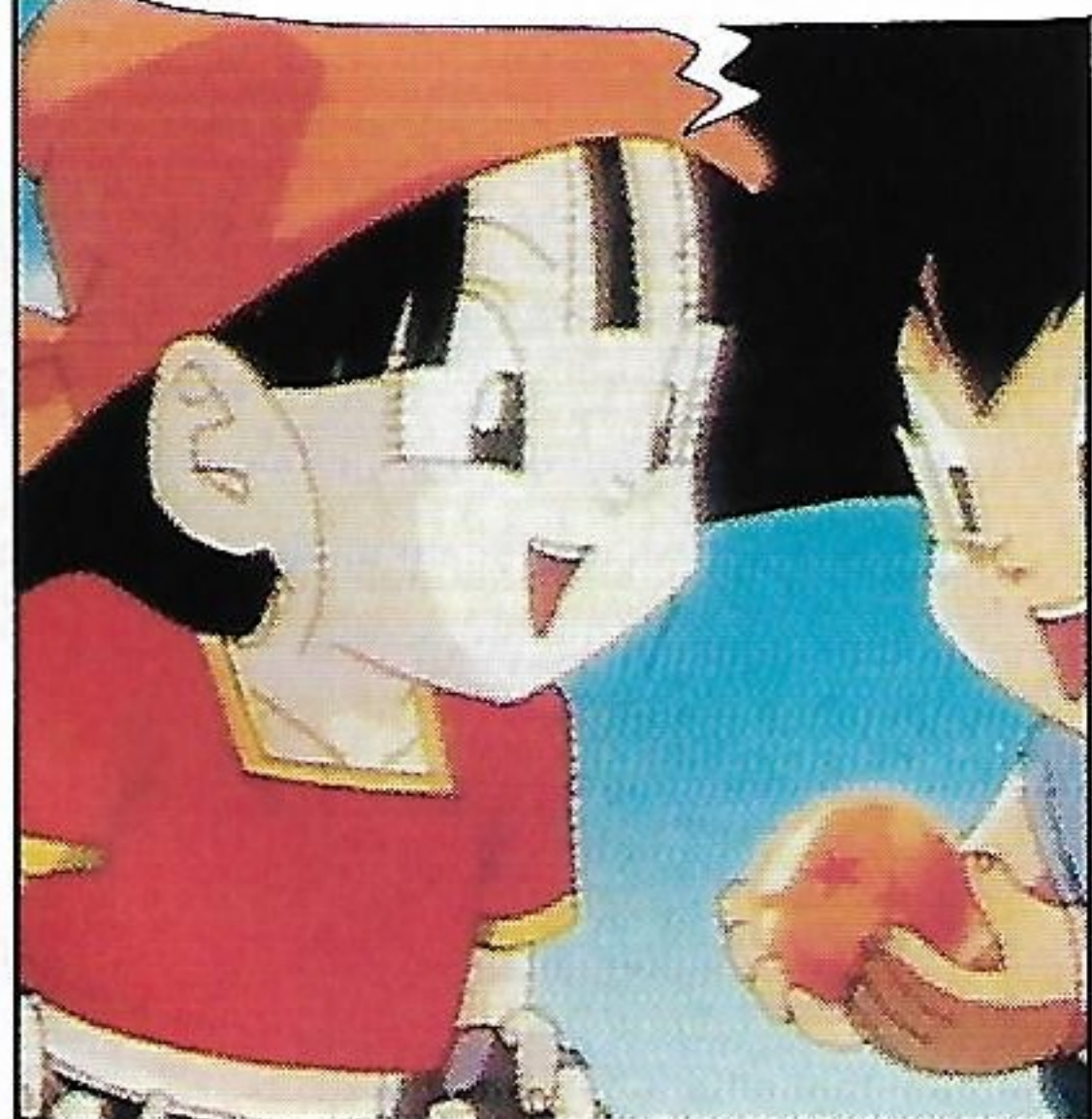


LANCE UNE BOULE DE FEU LÀ-DEDANS !



OBSERVE LA SURFACE DE LA BOULE, ELLE SE RÉGÈNÈRE DE L'INTÉRIEUR !

NOS JEUNES AMIS ONT RAISON DE SE RÉJOUIR DE CE PREMIER SUCCÈS ! SOUHAITONS-LEUR AUTANT DE RÉUSSITE POUR LES 6 AUTRES BOULES DE CRISTAL !



Chevaliers du zodiaque Hadès

C'est l'évènement du moment : les Chevaliers du Zodiaque reviennent ! La diffusion du premier épisode a rencontré un énorme succès au Japon. Après des années d'attente, la dernière partie du manga est enfin adaptée en animation. En France, la série est si attendue qu'on la trouve déjà en version française sous-titrée sur plusieurs Fans Clubs sur Internet.

Comme je vous le disais dans un précédent numéro, une chaîne de télé japonaise a commandé la suite des Chevaliers. Treize épisodes étaient prévus à l'origine pour la télé et devaient sortir ensuite en six DVD. Le premier DVD est prévu pour le 25 janvier, il ne comportera qu'un seul épisode de 30 minutes. Les autres DVD en contiendront deux. Le succès de la série étant assuré, 26 autres épisodes sont maintenant prévus. L'auteur, Masami Kurumada, a annoncé qu'il allait reprendre la série en tant que scénariste. Des bruits courent que la nouvelle série s'intitulerait "Saint Seiya G". Pour l'instant, le scénario n'est pas encore bien défini. Il raconterait les origines des Chevaliers et la création des armures. La série devrait commencer en avril 2003. L'histoire d'Hadès comprend les mangas 19 à 28.

Résurrection ! Hadès, les 108 étoiles maléfiques

Le sceau d'Athéna qui retient le mal prisonnier depuis 250 ans vient de céder. Les ombres qui en sortent se rendent au Sanctuaire, sous les ordres d'Hadès. En fait, il s'agit d'anciens Chevaliers d'Or morts, qui veulent tuer Athéna. Seiya arrive et intervient dans un combat entre Mû et le Cancer. Mû se retourne contre Pégase car il considère que c'est son combat. Puis, il se débarrasse très vite de ses ennemis.

C'est alors que Sion, son maître et ancien Grand Pope, le prévient que Saga, Shura et Camus ont également été envoyés pour tuer Athéna. Pendant que Dohko retient Sion devant la maison du Bélier, Mû part afin de tenter de sauver Athéna.

Arrivé à la maison d'Aldébaran, il apprend que ce dernier a été tué. Il se retrouve face à un Spectre du nom de Niobe. Le combat commence entre eux, alors que les trois Chevaliers renégats continuent leur route vers le temple d'Athéna.

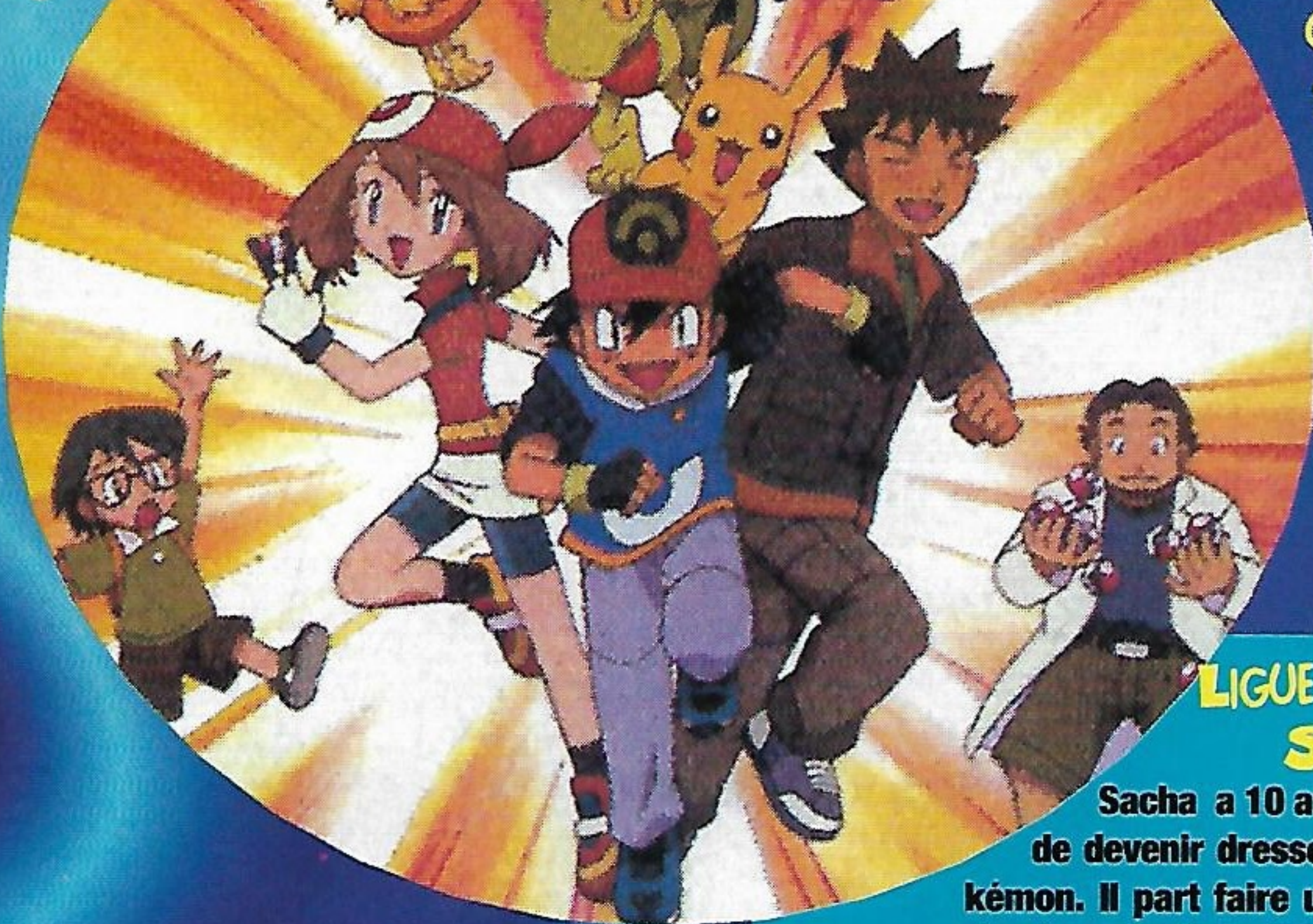
En arrivant à la maison du Cancer, ils sentent qu'une énergie s'en dégage. Saga réalise que l'origine de cela n'est autre que Shaka et l'attaque.

C'est à ce moment-là que Shiryu se présente devant la maison du Bélier pour aider Dokho, le vieux maître, à combattre... On apporte alors l'armure d'or à Dokho qui retrouve aussitôt l'apparence qu'il avait pendant la précédente Guerre Sainte. Plusieurs Chevaliers arrivent à traverser sans danger la

maison de Mû parce que Myu du Papillon l'a paralysé. Les Spectres atteignent alors très vite la maison du Lion que protège Aiolia. Il réussit à éliminer cinq Spectres. Mais Laimi le bloque, permettant ainsi aux trois anciens Chevaliers d'Or ressuscités de poursuivre leur route. Ils finissent par se retrouver face à Shaka qui se débarrasse des derniers Spectres avant d'emmener les trois renégats dans le jardin, situé derrière le Temple. Commence alors un terrible combat entre le Chevalier d'Or et eux. Shaka meurt en envoyant un message à Athéna. Aiolia qui est arrivé dans le temple avec Mû et Shiryu, est fou de rage et s'en prend aux trois traîtres qui sont plus morts que vifs à la suite des coups reçus de Shaka...



POKÉMON



LES CARTOUCHES DES JEUX GAME BOY POKÉMON RUBIS ET POKÉMON SAPHIR SONT SORTIS À LA VENTE LE 21 NOVEMBRE EN MÊME TEMPS QU'ÉTAIT DIFFUSÉE À LA TÉLÉ LA NOUVELLE SÉRIE POKÉMON ADVANCE GÉNÉRATION. APRÈS PRÈS DE 279 ÉPISODES, LA SÉRIE POKÉMON CHANGE POUR LA PREMIÈRE FOIS, ALORS QUE DIGIMON A DÉJÀ CHANGÉ QUATRE FOIS DANS CETTE NOUVELLE SÉRIE, LES PERSONNAGES NE VIEILLISSENT PAS MAIS CHANGENT SIMPLEMENT DE COSTUME. VOICI OÙ NOUS EN SOMMES AU JAPON.

LES NOUVEAUX PERSONNAGES

Haruka

Haruka est un peu ce qu'était Sacha au début de la série, une dresseuse débutante. Elle a plusieurs frères, dont Masato, et elle remplace Ondine. Haruka apparaît, avant tout, dans les jeux Pokémon Ruby et Pokémon Saphir sur Game Boy Advance.

Masato

C'est le frère cadet d'Haruka. Il apparaît à plusieurs reprises, mais ce n'est pas un personnage principal.

Le Professeur Odamaki

Tout comme le Professeur Chen ou le Professeur Orme, le Professeur Odamaki est chargé de donner des Pokémon aux dresseurs débutants. Il donnera un Pokémon du nom de Torchic à Hakura.

LIGUE INDIGO SAISON 1

Sacha a 10 ans, et rêve de devenir dresseur de Pokémon. Il part faire un tour du monde dans le but d'obtenir des badges (huit) afin de participer à la Ligue Indigo. En chemin, il va faire la connaissance d'Ondine et de Pierre, qui vont l'accompagner. Avant de partir il a reçu un Pokémon nommé Pikachu. Cette première saison comprend les épisodes 1 à 48.

LIGUE ORANGE SAISON 2

Les premiers épisodes s'achèvent avec le tournoi de la ligue Indigo. Sacha perd la compétition, mais reçoit pour mission d'aller dans l'archipel Orange chercher une étrange Pokéball. Pierre va rester là-bas, et sera remplacé par un garçon du nom de Jackie qui adore dessiner des Pokémon. Sacha veut participer aux tournois de Ligue Orange et va chercher à réunir les quatre badges lui permettant d'y participer. Cette seconde saison comprend les épisodes de 49 à 102.

VOYAGE À JOHTO SAISON 3

Cette troisième série s'achève avec la victoire de Sacha dans la ligue Orange. Elle débute avec la sortie des jeux vidéo Or et Argent.

Sacha se rend dans le pays de Johto pour rendre la fameuse Pokéball qu'il a récupérée dans l'archipel Orange. Avec cent nouveaux Pokémon, il va participer à son troisième tournoi, la ligue Johto. Cette troisième saison comprend les épisodes 103 à 154.

LES CHAMPIONS DE JOHTO SAISON 4

La saison précédente racontait la préparation pour la ligue Johto. Celle-ci raconte toute l'aventure du tournoi de Johto en lui-même. On y voit Sacha partir à la recherche des badges et affronter les différents champions. Cette quatrième saison comprend les épisodes 155 à 206.

LA QUÊTE DES MAÎTRES POKÉMON SAISON 5

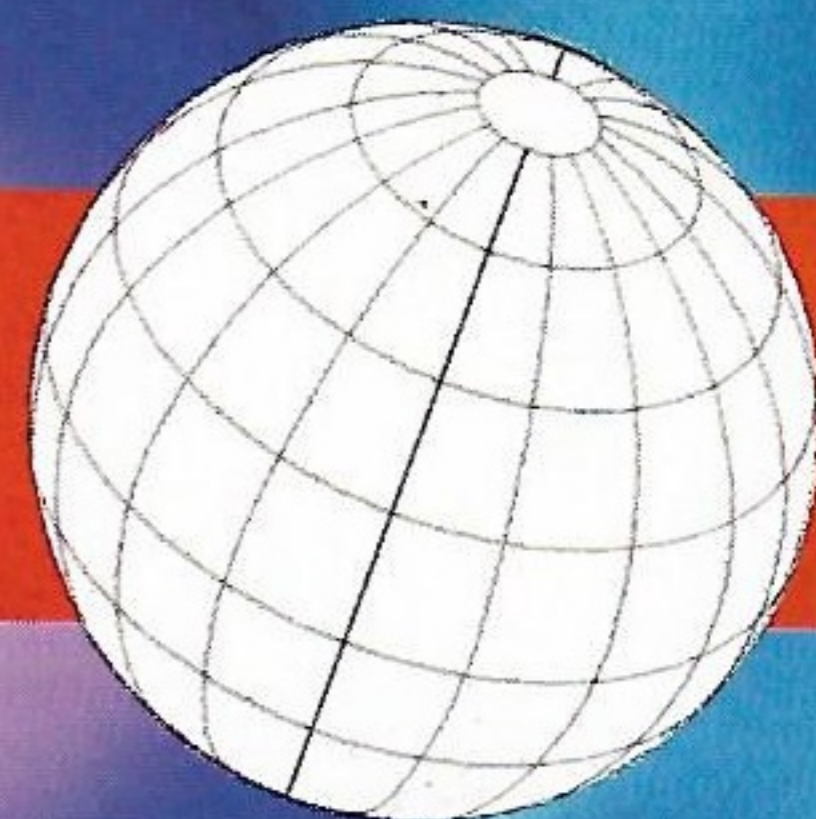
Cette saison se consacre à la Grande Finale. On y retrouve aussi le tournoi Tourb'illes qui se passe sur plusieurs petites îles. Cette cinquième saison comprend les épisodes 207 à 271

ADVANCE GÉNÉRATION SAISON 6

Cette saison commence à l'épisode 272. Sacha et Pierre ont fini le tournoi de la ligue Johto et commencent un nouveau tournoi. Nos deux amis vont se rendre dans le Monde d'Houen, ils vont découvrir plein de nouveaux Pokémon et faire aussi la connaissance d'Hakura. Tout comme Sacha, elle veut devenir dresseuse. Elle possède un Pokémon du nom d'Achamo. Ondine quittant la série, elle est remplacée par Hakura. Cent nouveaux Pokémon arrivent avec les deux nouveaux jeux vidéo Ruby et Saphir. Sacha et Pierre changent de costume et perdent leurs Pokémon.



ANIMATION



Toutes les nouveautés

Actuellement, c'est la mode des années quatre-vingt. Tous les grands titres qui ont cartonné dans ces années-là sont repris en ce moment. Voici un petit tour d'horizon de tout ce qui risque de vous tomber dessus dans les prochains mois...

CE QUE LE D.MANGA VOUS AVAIT DÉJÀ PRÉSENTÉ

→ Angel Heart

Il s'agit de la suite de "City Hunter" alias "Nicky Larson". Tsukasa Hojo a repris l'histoire un an après la fin du manga. Kaori (Laura) est morte et son cœur a été donné à une tueuse à gages repentie, surnommé Angel Heart.

→ Soten no Ken

Tetsuo Hara, l'auteur de "Ken, le Survivant", reprend sa série culte. Il ne s'agit pas d'une suite mais d'un prologue qui raconte ce qui s'est passé avant. On y explique la création des différentes écoles, comme le Hokuto et le Nanto... Il est fort probable que l'on y trouvera aussi l'origine de la formation de Ken, de Raoh, et des autres.

→ Macross Zero

Ce dessin animé, qui a commencé en décembre, raconte ce qui s'est passé depuis l'arrivée du SDF 1 sur Terre au début de la série. On y verra la création des fameux avions...

→ Saint Saiya Hadès

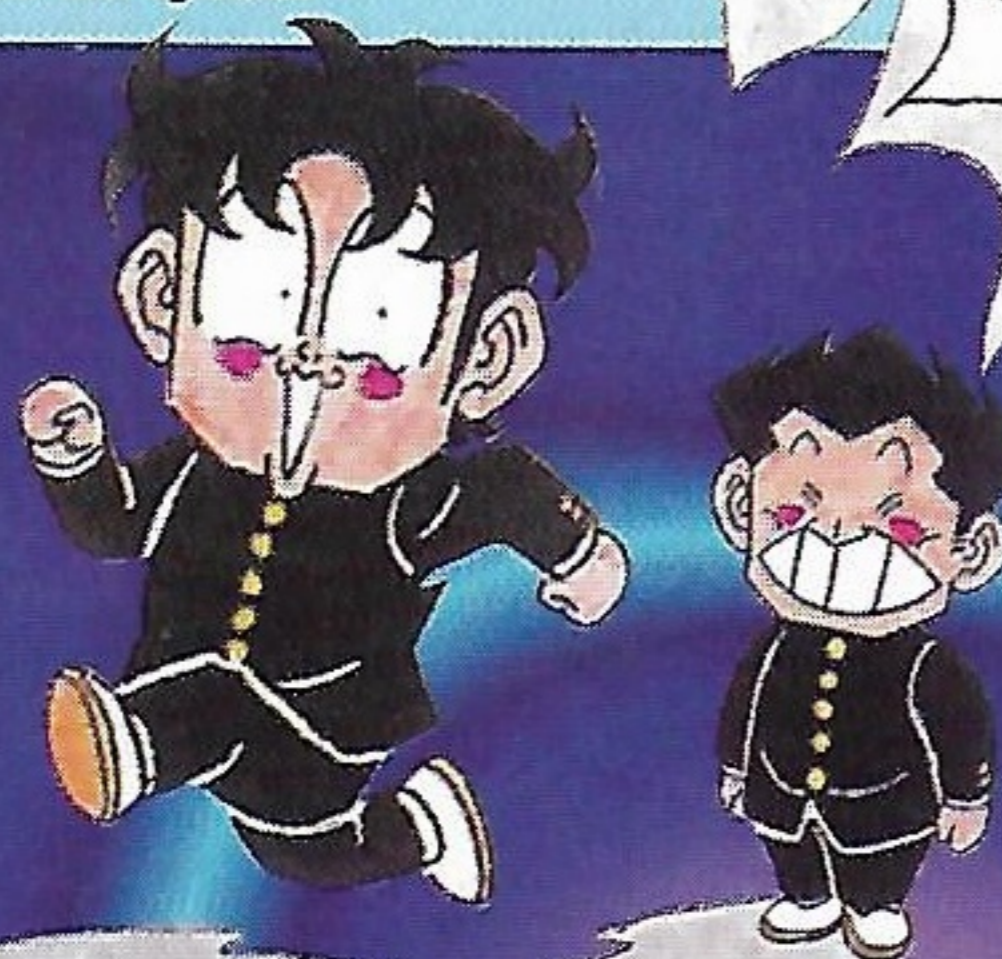
L'adaptation, en animation, de la suite des "Chevaliers du Zodiaque". Plus d'infos... page suivante...

→ Tetsuwan Atom

La reprise, version moderne, "d'Astro, le petit Robot" qui sort (avec un film live, tourné aux USA) à l'occasion de l'anniversaire de sa naissance virtuelle. Fou de chagrin à la mort de son fils, son père crée un petit robot qui lui ressemble en tous points.

Kimengumi Flash →

Il s'agit de la suite ou de la reprise (mais ça n'a aucune importance) du Collège fou, fou, fou. L'auteur a changé d'éditeur et il reprend sa série culte comme s'il s'agissait d'une nouvelle. Mais, on retrouve bien Ray, Laura, Julie, Ted, et les autres, à leur entrée au lycée.



LES NOUVELLES SÉRIES QUI COMMENCENT



Transformers →

"Transformers", c'est cette série où des robots pouvaient se transformer en voitures, en avions, en dinosaures... À l'époque de sa sortie, elle avait connu un grand succès. L'histoire racontait l'affrontement, sur Terre, de deux groupes de robots, menés par Optimus Prime d'un côté et par Mégatron de l'autre. Ce dernier voulait exploiter toutes les ressources de la Terre pour en extraire de l'énergie... La série revient avec plusieurs bandes dessinées : "Transformers Armada", "Transformers Génération" et "Transformers The War Within".



Round



→ Les Maîtres de l'Univers

Cette célèbre série a même connu une adaptation live au cinéma, avec Dolf Lundgren et Courteney Cox. Musclor et les siens reviennent sur le petit écran dans une nouvelle série d'animation. Beaucoup de choses ont changé, à commencer par le graphisme. C'est beau, c'est moderne et ça cartonne ! Elle arrivera en France dans pas longtemps, c'est sûr ! Un jeune homme possède une épée magique. Il lui suffit de la brandir en l'air pour qu'il se transforme en Musclor afin de combattre Skelétor et les siens qui veulent prendre le contrôle de la planète Eternia.



→ La bataille des Planètes

Peu d'entre vous peuvent se rappeler de cette série qui a été diffusée sur TF1 en 82... Elle racontait l'histoire d'un groupe de Super Héros appelés la "Force G" qui portaient, chacun, un costume représentant différentes sortes d'oiseaux. Ils luttèrent activement contre les personnes et les organisations qui menaçaient la Terre. C'est la première reprise au sein de cette vague de retour aux 80's. On y retrouve, à bord de leur vaisseau le Phénix, Mark, Thierry, Kippo, Princesse... au sein d'une organisation gouvernementale secrète qui fait appel à la Force G dès qu'un danger menace la Terre.

THE MECHA SENSATION RETURNS!
ROBOTECH



← Robotech

Pour qui l'ignore "Robotech" est la réunion en un seul scénario de trois séries d'animation japonaises. Robotech reste néanmoins, un titre américain qui a connu une suite qui lui est personnelle alors que la version japonaise en a eu une différente... Robotech revient aussi en bande dessinée. L'histoire commence en 2015, un an après la fin de la première série, Macross. Rick Hunter combat les Entradiens rebelles. Au cours d'un instant de paix, il songe à sa jeunesse. Il raconte alors son enfance jusqu'à son arrivée à bord du SDF 1.

→ Les Thundercats

Plus connue en France sous le nom de "Cosmocats", il s'agit d'une série qui a cartonné sur Antenne 2 à la fin des années quatre-vingt. Elle mettait en scène un groupe d'extra-terrestres, mi-hommes mi-félins, qui se réfugiaient sur une planète habitable après la destruction de la leur. Avec à leur tête Star Lion et son épée magique, ils vivaient au jour le jour dans ce nouveau monde, souvent hostile. Depuis peu, cette série est parue en bande dessinée, aux USA.



DVD
VIDÉOS
CD
MANGAS

QUOI DE NEUF ?

CD
MANGAS
DVD
VIDÉOS

Découvrez les nouveautés de janvier

MANGAS

Tonkam éditions

Imadoki - tome 3

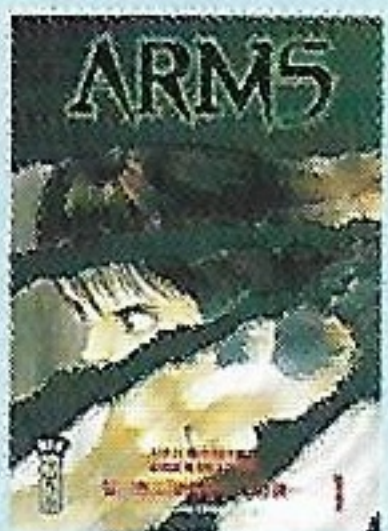
Ce manga raconte une grande histoire d'amour très sympa. Après avoir gagné une bourse d'études, une jeune fille est admise dans une école pour enfants fortunés. Elle va alors faire la connaissance d'un garçon qui est persuadé que toute relation humaine passe par l'argent.



Dargaud Kana

Arms - tome 1

Ryô Takatsuki est un lycéen japonais qui mène une vie ordinaire. Mais son univers quotidien va pourtant être ébranlé. Tout commence avec l'arrivée, dans son école, de Hayato Shingû, un nouvel élève. Sans que Ryô comprenne pourquoi, Hayato s'en prend à lui et tente même de le tuer. Il découvre alors que Hayato n'est pas un garçon comme les autres : ses membres ont la capacité de se transformer en armes télescopiques meurtrières.



Éditions Glénat

Gunnm, Last Order - tome 1

Ce titre est l'un des meilleurs de ceux sortis en France. Il se classe dans la catégorie "cyber punk". Gunnm, Last Order est une suite de suite du manga publié il y a six ans. L'histoire reprend à partir de la moitié du neuvième et dernier volume. Détruite par l'explosion d'une bombe de Desty Nova, Gally se retrouve sur Zalem, dotée d'un nouveau corps.



Éditions Pika

Gundam Wing, Endless Waltz

Avec la diffusion de la série à la télé, un grand nombre de mangas de Gundam paraissent en ce moment. L'histoire met en scène plusieurs adolescents, armés de Robots Gundam, issus des colonies spéciales, et qui doivent lutter contre l'hégémonie terrienne.

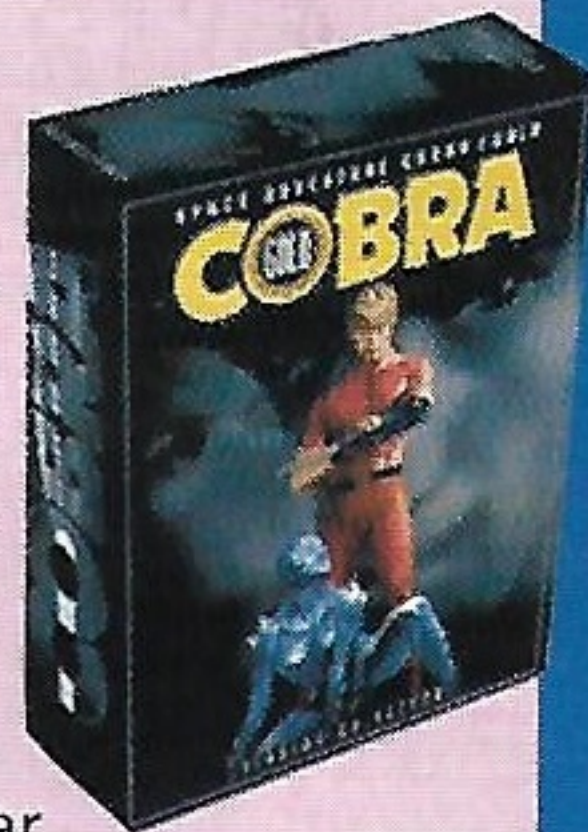


DVD

Cobra - coffret DVD collector

Ce coffret DVD contient les 31 épisodes, avec un très grand nombre de suppléments, sur six DVD.

Au 24^e siècle, l'univers est gangrené par les organisations mafieuses interplanétaires, dont la plus puissante est celle des pirates de l'espace, la Guilde. Un seul homme ose leur tenir tête, le plus grand corsaire de l'espace, Cobra.



Fruits Basket

Ce coffret contient les 26 épisodes de la série.

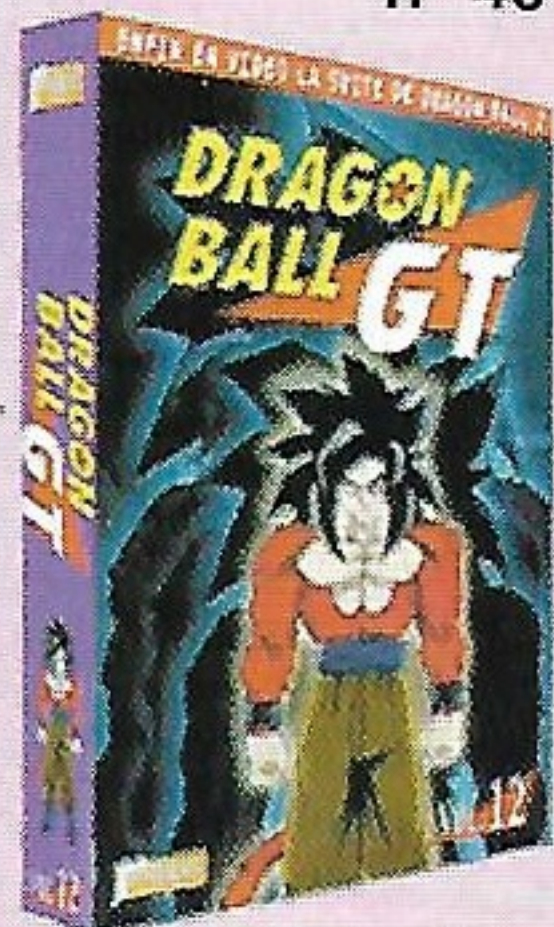
Cette série est une sorte de Ranma 1/2. Tohru Honda, une lycéenne orpheline, tombe par accident sur une maison où habitent Shigure, Yuki et Kyô, trois cousins frappés par une malédiction qui les transforme en animaux du zodiaque chinois, dès qu'une personne du sexe opposé les touche.



VIDÉOS

Dragon Ball GT - vol. 12

La cassette 12 sort enfin ! Elle contient les épisodes n° 40 à 44.



La Terre est sur le point d'exploser. Végeta propose d'envoyer les Terriens sur Tsufur en faisant renaître la planète grâce aux boules de cristal.

Rémi sans famille - coffret 2

Ce second coffret contient les derniers épisodes de la série, du 27^e au 51^e.

Rémi a été recueilli par la famille de Pierre Haquin, un horticulteur, près de Glacière. Cette famille se compose de deux garçons et deux filles.



Dragon Ball Z - partie 9

Ce coffret contient les derniers épisodes de la série DBZ, soit de 265 à 291.

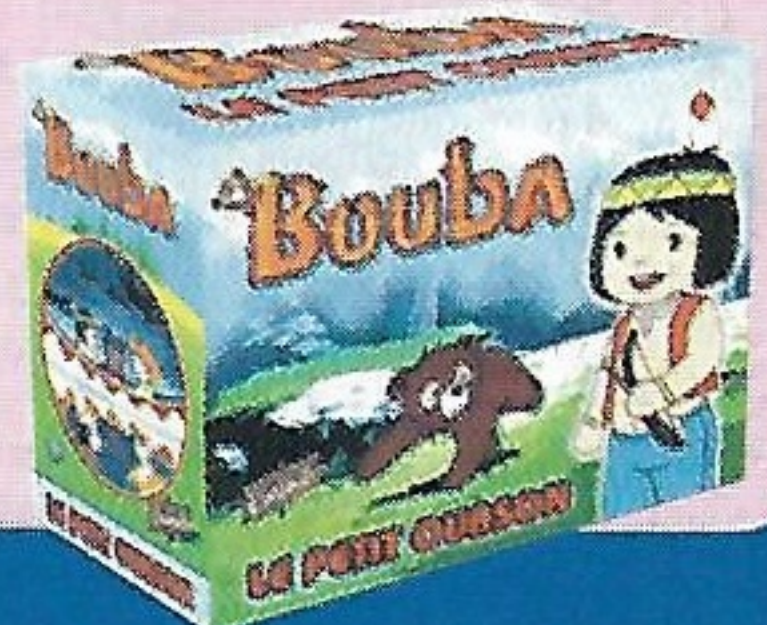
Après avoir absorbé Petit-Cœur ainsi que Trunks et Songoten (qui avaient fusionné), Boubou s'approprie leurs esprits et leurs énergies, ce qui lui permet de devenir encore plus puissant.



Bouba - l'intégrale VHS

Ce coffret contient les 26 épisodes de la série.

Dans les montagnes de Tal-lac, une ourse a donné naissance à deux adorables ours : Bouba et sa soeur Frisquette. Coulant des jours paisibles, ils découvrent la nature et le monde qui les entoure. Jusqu'au jour où des chasseurs, effrayés par leur mère, l'abattent, laissant les deux ours orphelins.



multimédia

Toutes les nouveautés

Spécial Yu-Gi-Oh!

Voici les différents jeux que vous pouvez trouver ou qui vont bientôt sortir.

● Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



Ce jeu de rôles permet de voir en 3D les cartes, de voyager en Egypte antique et de résoudre les mystères du Jeu Fantôme et des Sept totems magiques. Dans cette passionnante aventure, vous contrôlez un jeune pharaon (l'ancêtre de Yugi), parlez aux citadins et résolvez des énigmes
Pour PlayStation 2

● Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom

Ce jeu est pour Yugi ce que Stadium est pour Pokémon. A la différence des autres jeux, celui-ci ne se joue pas avec des cartes. C'est un jeu de combat

basé sur le même principe que celui du dessin animé. En fait, vous voyez vos monstres s'affronter.
Pour GameCube



● Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters

Dungeon Dice Monsters est assez particulier. Il s'agit d'une sorte de jeu de dés chinois. Il se joue tour à tour, selon le même



principe que les dominos.
Pour Game Boy Advance

● Yu-Gi-Oh! Duel des Ténèbres

Ce jeu de rôles met en avant toutes les cartes des



ténèbres des différents boosters et decks.
Pour Game Boy



Yu-Gi-Oh! Duel Monsters IV

C'est un passionnant jeu de rôles/stratégie basé sur les jeux de cartes. Une aventure qui met en avant l'utilisation stratégique des cartes. A venir.
Pour Game Boy

Digimon World 3

Un jeu de rôles basé sur la série Digimon. Cette fois, des pirates informatiques ont pénétré dans le Digimonde. Vous devez les arrêter et sauver les Digimon. Vous pourrez choisir votre Digimon, le faire évoluer et créer vos propres armées.

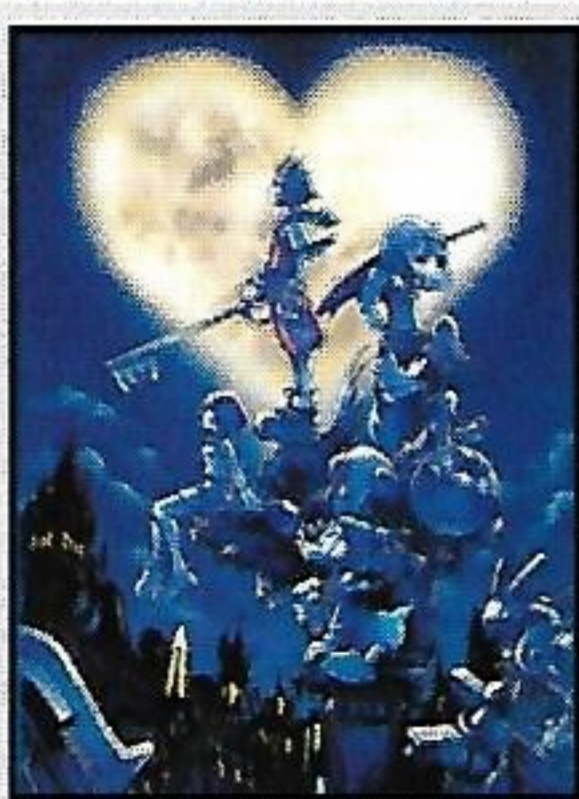
Pour PlayStation 1



Medabots Type AX Rokusho

La série de France 3 vient d'être adaptée en jeu. Le principe reprend celui du fameux jeu qui fait fureur dans la série. Vous devez faire s'affronter vos Medabots contre d'autres Medabots. Un petit jeu de baston et d'action différent de ceux avec lesquels vous jouez.

Pour Game Boy Advance



Kingdom Hearts

Vous y retrouverez tous les principaux personnages de l'univers de Disney (dont Winnie l'Ourson,

Ariel la Petite Sirène, Tarzan et Mickey) dans une aventure un peu plus adulte. C'est un jeu d'action-RPG, un peu comme Zelda. Un ado de 14 ans vit

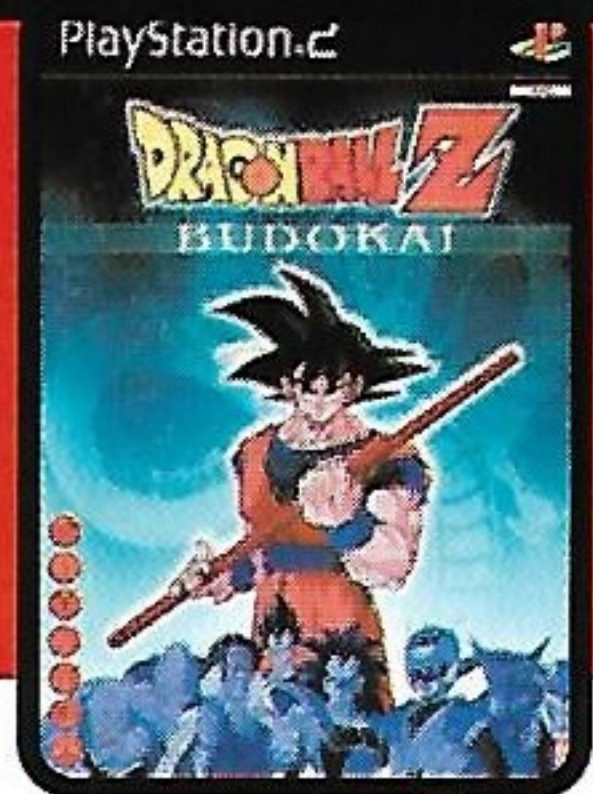
sur Destiny Island en compagnie de ses amis Riku, Kairi, Wakka, Tidus et Selphie. Un jour, les Sans-Cœur (Heartless), un peuple étrange venu des té-

nèbres, les emportent dans un puissant vortex. Dans le monde de Disney, Mickey a, lui aussi, été enlevé. Donald et Dingo partent alors à sa

recherche. C'est ainsi que tous ces différents personnages vont se rencontrer. Un jeu fantastique et original.

Pour PlayStation 2

CE MOIS-CI, INFOGRAMES FRANCE NOUS PROPOSE LA PREMIÈRE VERSION PLAYSTATION 2 128 BITS RETRAÇANT LES AVENTURES DE GOKU, GOHAN, TRUNKS ET CIE. PRÉPAREZ-VOUS À VIBREZ EN COMBATTANT CELL, FREEZER ET TOUS LES MÉCHANTS DU DESSIN ANIMÉ !



→ Voilà enfin une bonne occasion de se faire plaisir en revivant tous les bons moments de DBZ



avec ce jeu sur PS2 "Dragon Ball Z Budokai" et de les faire partager à une nouvelle communauté de joueurs et



de fans, pour le moins délaissée au cours de ces dernières années. Le jeu solo comporte un grand nombre de combats différents et il faudra compter plusieurs heures pour en venir totalement à bout. De belles cinématiques agrémentent l'action. On trouvera également des modes duel et championnat des arts martiaux, plus traditionnels, qui permettent de jouer à plusieurs. Le choix des personnages est assez important puisqu'on en compte tout de même vingt au total. Le mode championnat, non content de retranscrire fidèlement l'ambiance des divers tournois de la série, avec ses ring out et son

décor fidèlement rendu, permet également de gagner de l'argent pour débloquer les coups spéciaux. Il faudra donc y consacrer suffisamment de temps pour y arriver progressivement.

Principe de jeu

Doté d'un système de combos à la Tekken (croix, croix, carré, rond, etc.) avec les différentes attaques, par ailleurs toutes disponibles et facilement consultables dans un menu très ergonomique. Néanmoins, il ne sera pas facile à tous d'arriver à utiliser les coups spéciaux spectaculaires et à réussir les Genkidama...



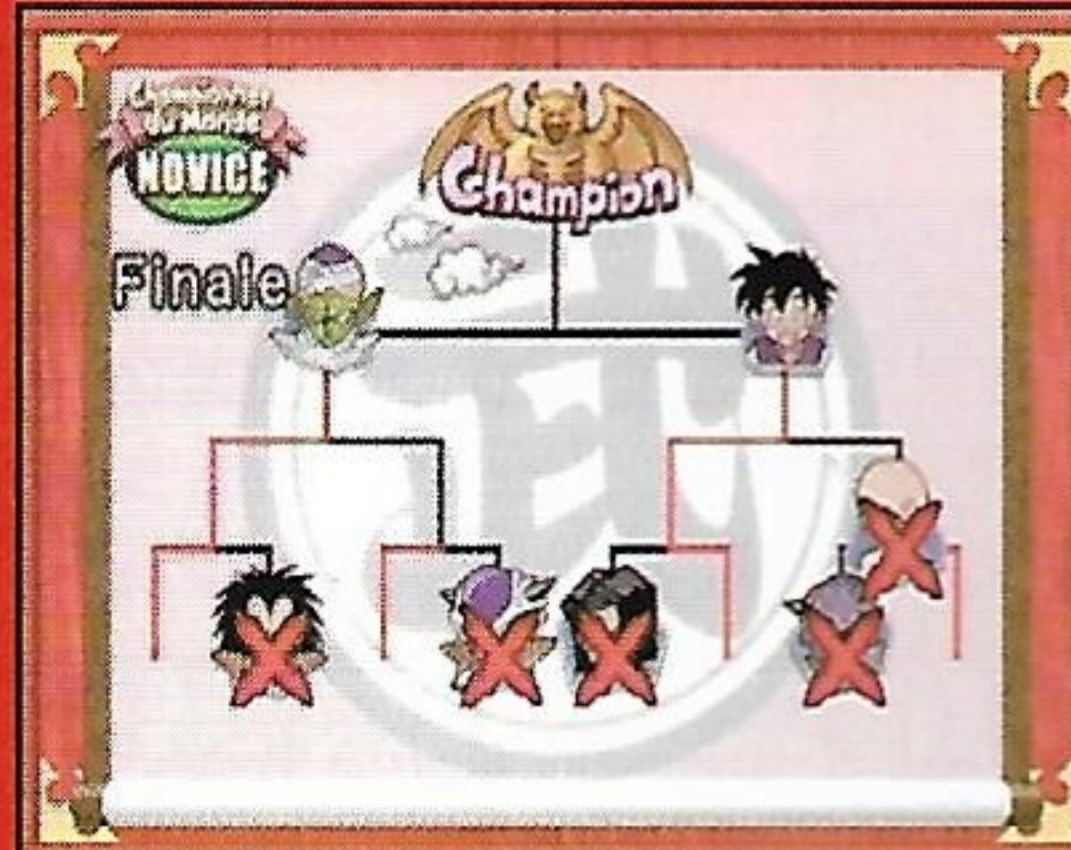
→ LES ATTAQUES SPECIALES



Comme dans la série animé, chaque personnage possède son lot d'attaques spéciales, plus meurtrières les unes que les autres. De plus, vous en découvrirez d'autres tout au long de l'aventure... À vous de juger !

→ LES DIFFERENTS MENUS

Les programmeurs n'ont rien laissé au hasard en proposant divers modes de jeu dont : le mode histoire, retraçant le dessin animé, le mode duel, pour affronter l'ordinateur ou un ami, le mode championnat, où vous combattrez les meilleurs personnages les uns après les autres...

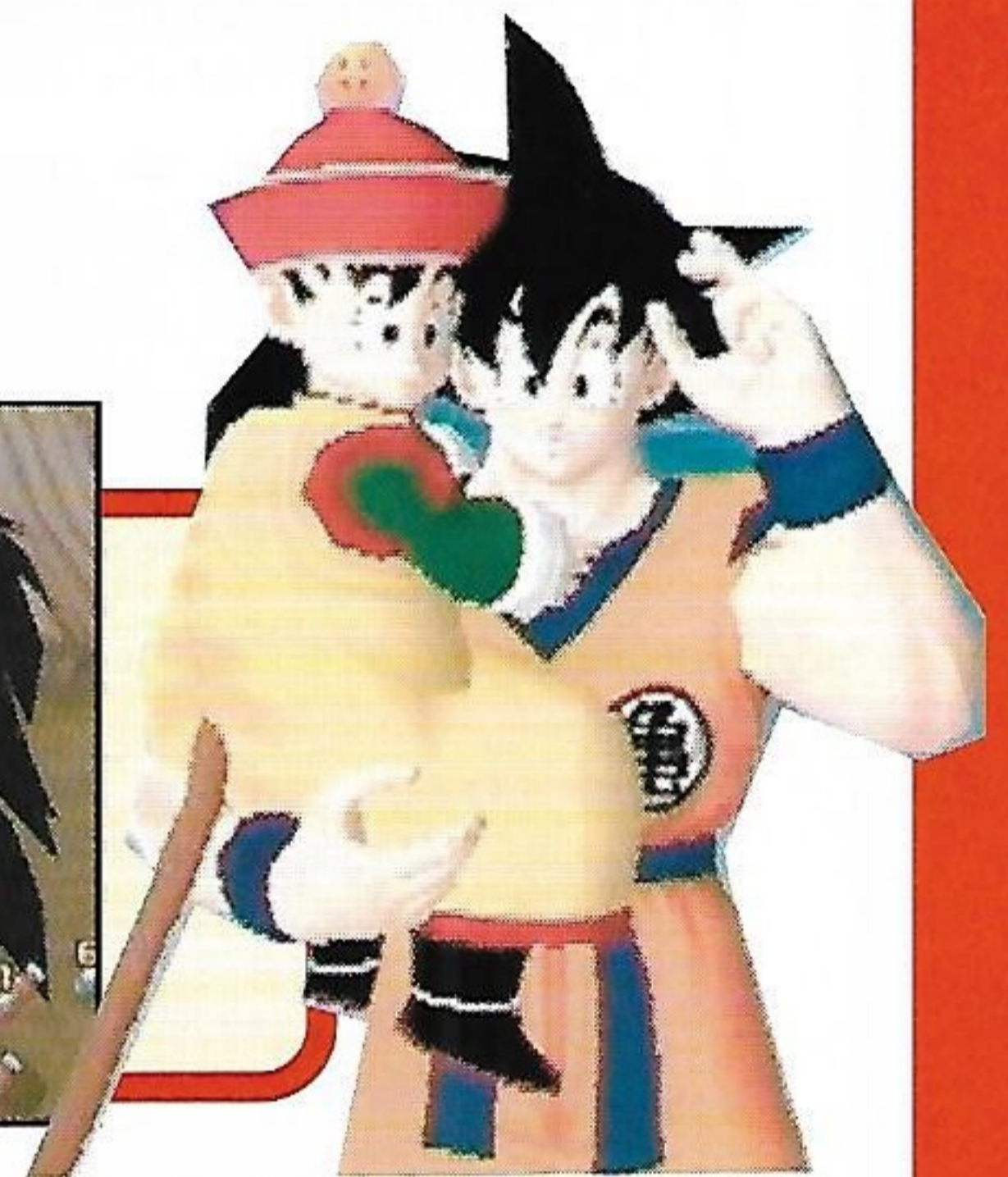
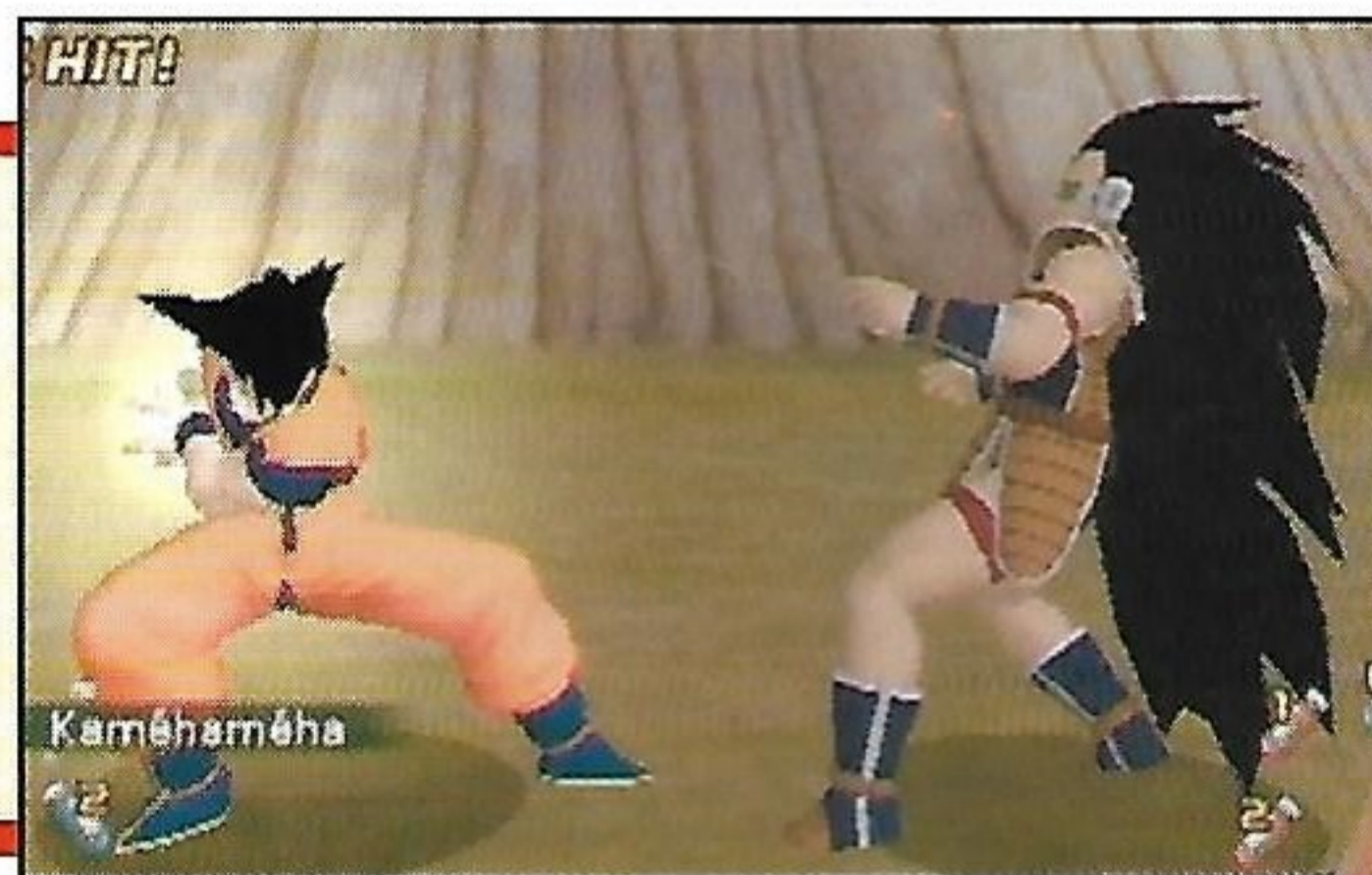


Fiche technique

Éditeur : Bandai
Genre : Combat
Participants : 1-2 joueur(s)
Difficulté : Tout public
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PS2

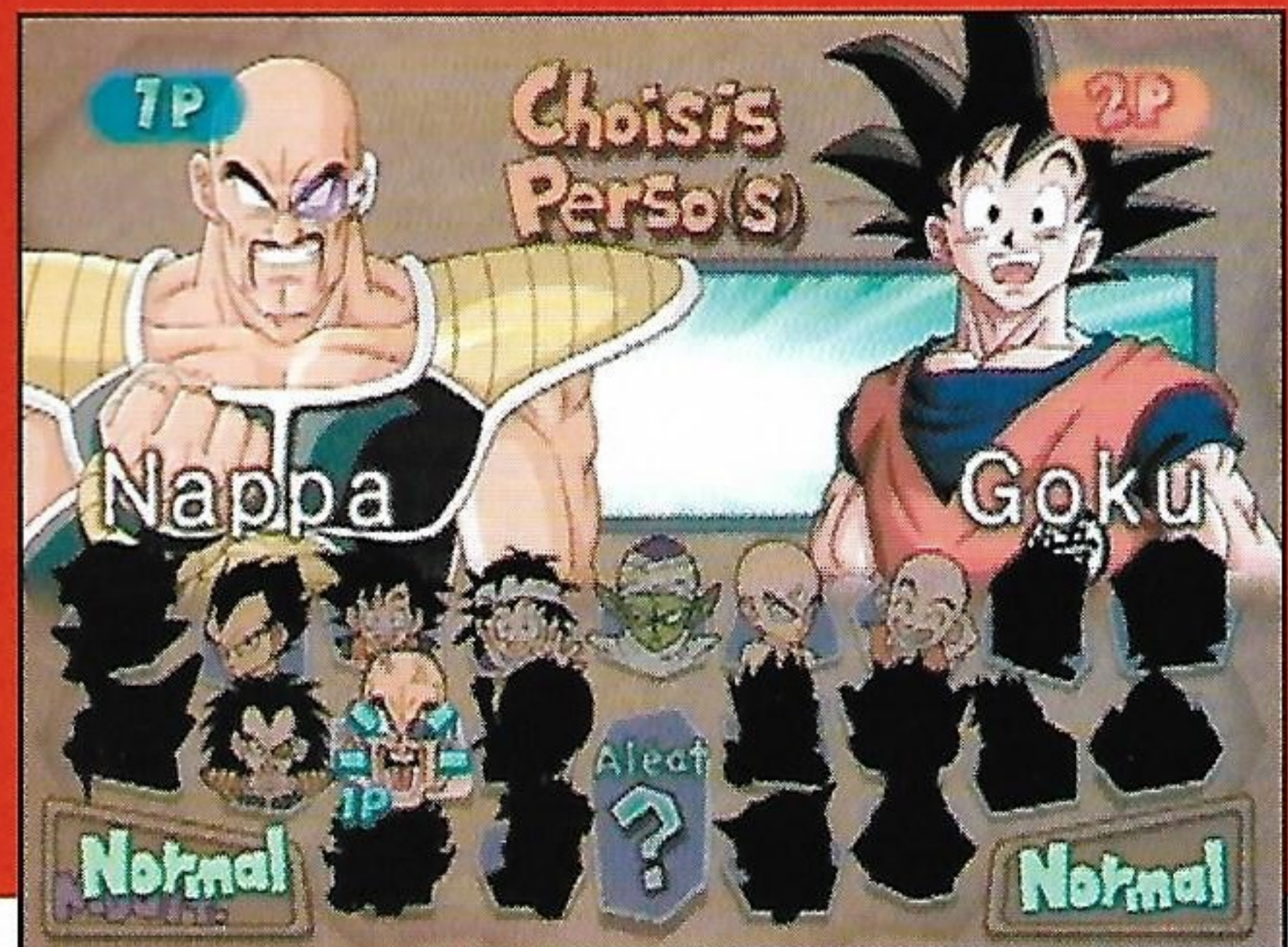
→ LE KAMEHAMEHA

Rappelez-vous ! la célèbre attaque de Goku : "Le Kaméhaméha". Eh oui, vous pourrez l'utiliser en prenant les Super Guerriers ! Si vous arrivez à lancer le Kaméhaméha, vos ennemis ne survivront pas une minute ! Attention, tout de même, elle est dure à faire !



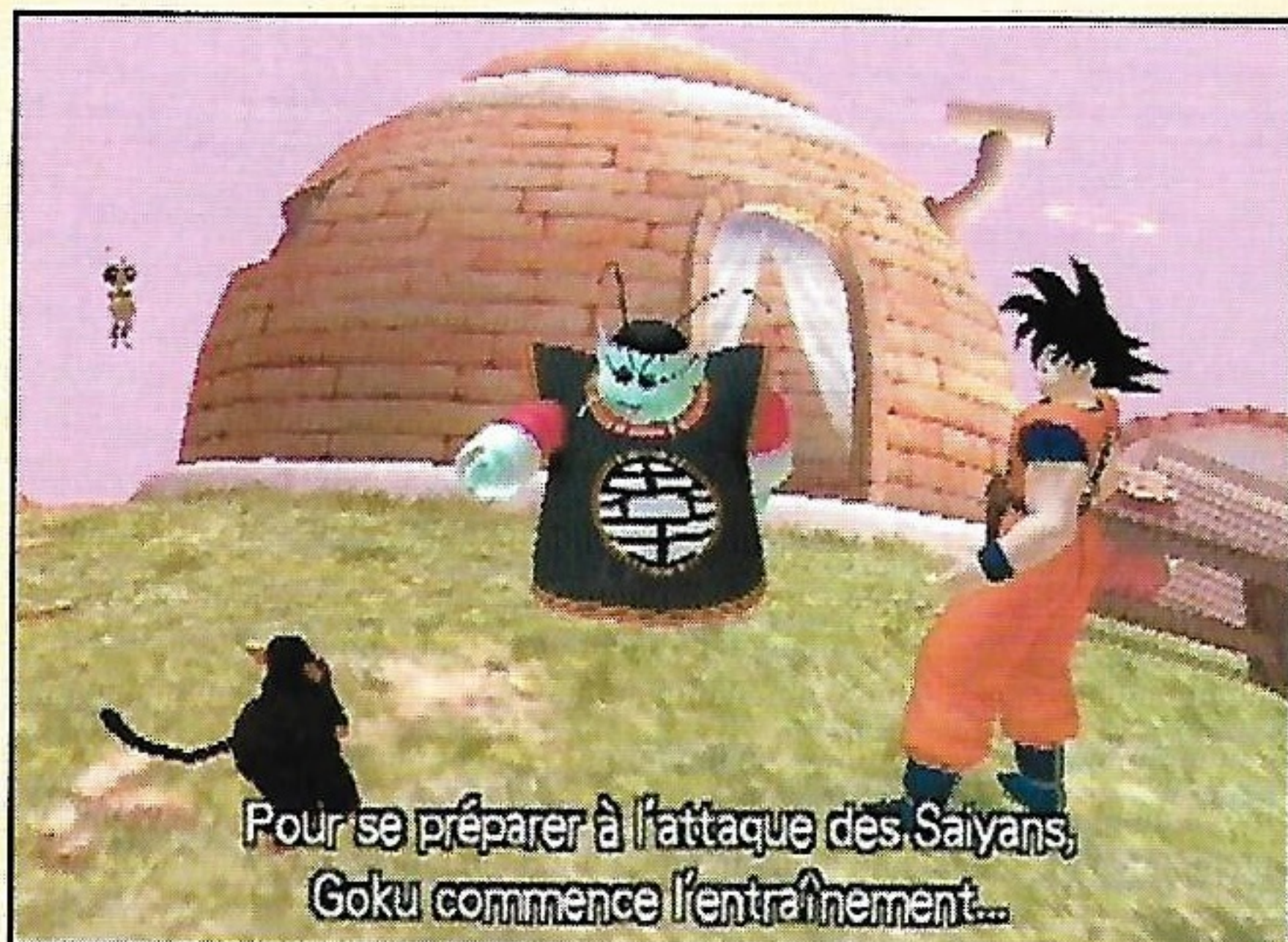
→ LES PERSONNAGES

Il y a vingt personnages au choix, dont certains sont cachés au début du jeu. Vous les débloquentez en progressant dans l'aventure en solo. Quel plaisir de retrouver l'univers de DBZ !

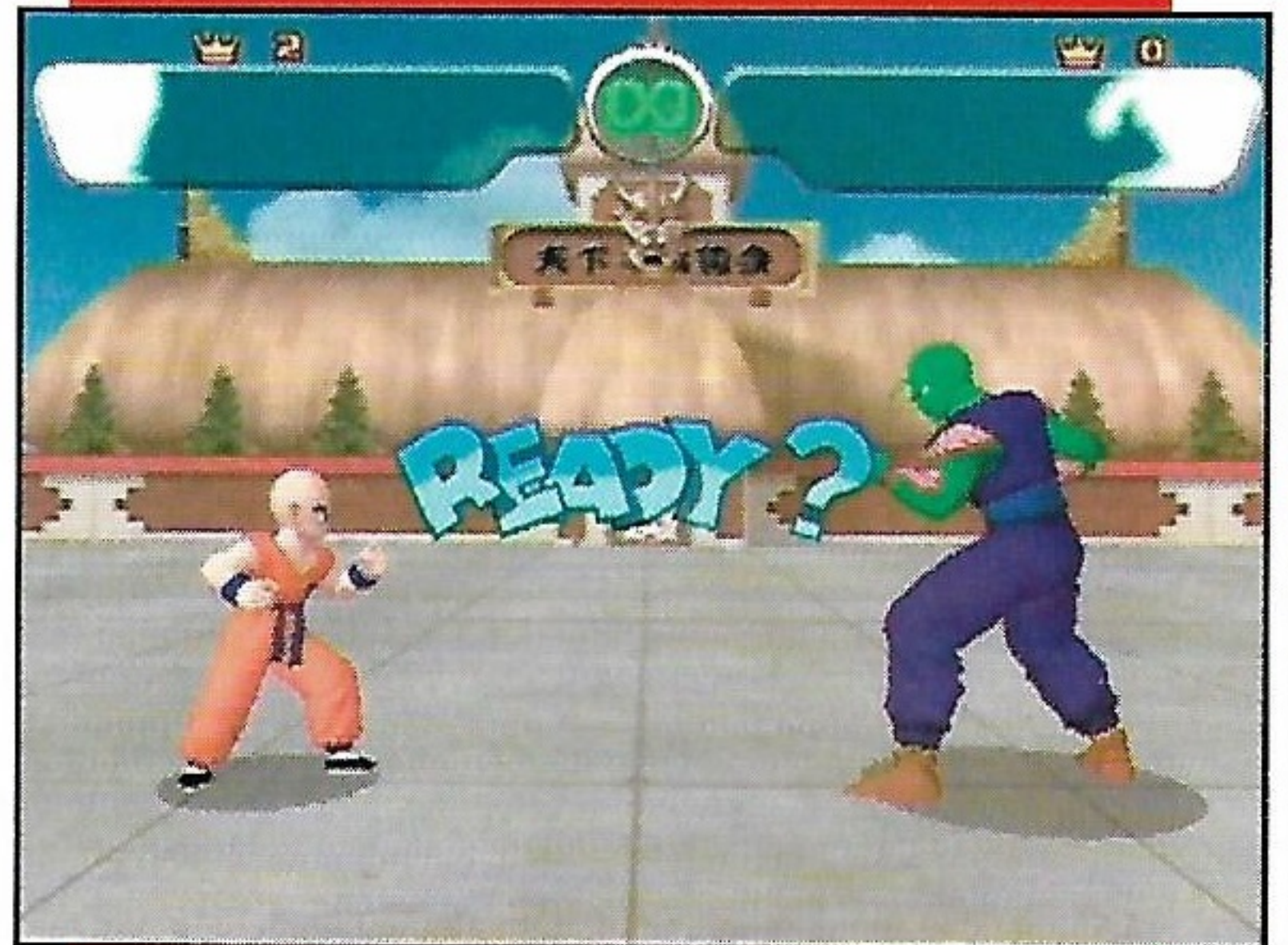


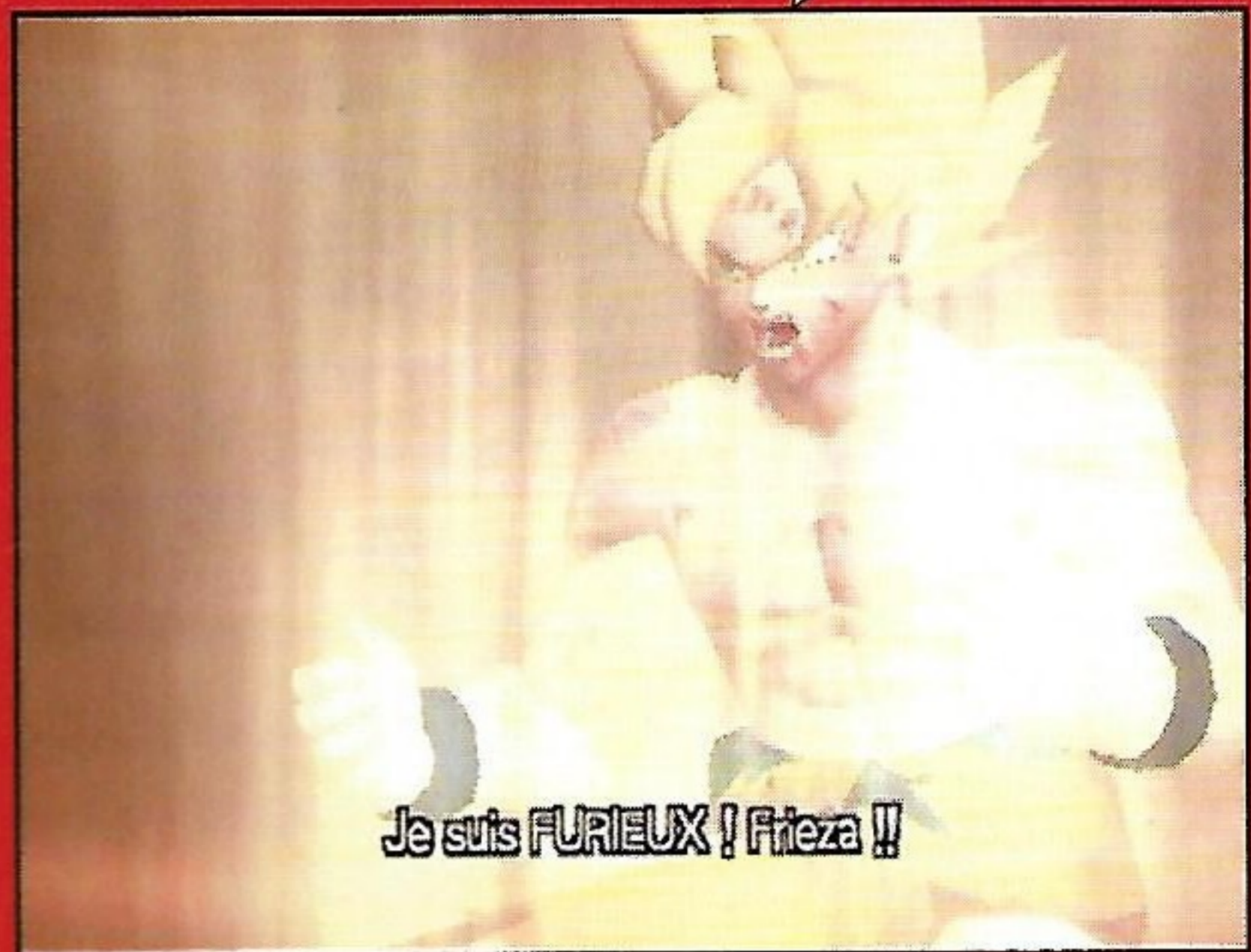
→ LE MODE HISTOIRE

Les programmeurs vous proposent donc un excellent mode histoire qui est on ne peut plus fidèle au déroulement de l'œuvre originale d'Akira Toriyama. Même les fans les plus pointilleux seront bluffés par le souci du détail poussé, ici, jusqu'à l'extrême.



→ LES ARENES DU JEU

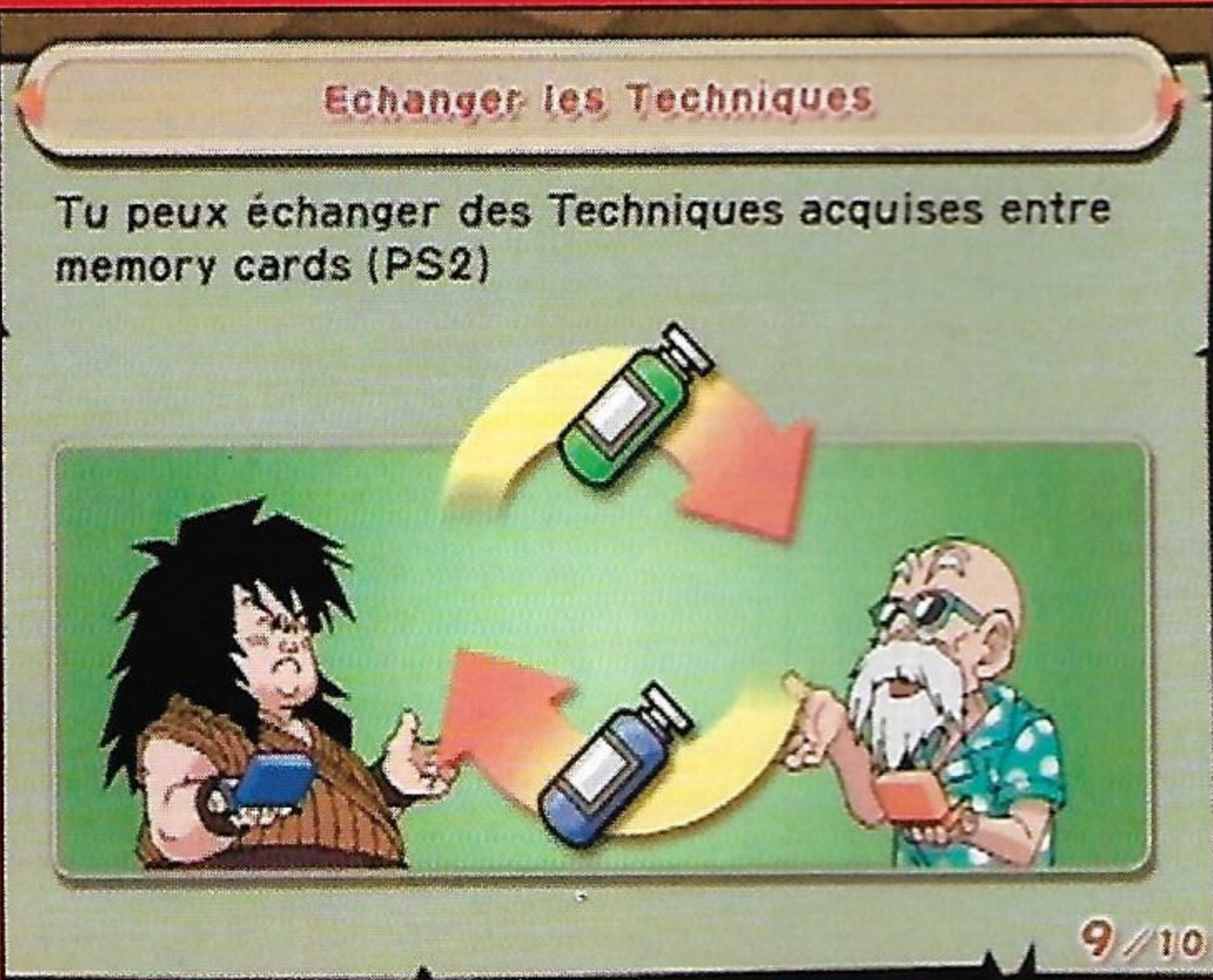




Une fois le jeu terminé, et en plus des nombreux personnages que vous aurez débloqués par la même occasion, vous pourrez reprendre votre partie pour découvrir de nouveaux mini-scénarios dédiés à tel ou tel personnage avec, à la clef, de nouveaux guerriers à gagner... Incarner Végéta, seul face aux Cyborgs ou encore Freezer contre Sangoku en Super Guerrier représentent des petits plus qui raviront les amateurs de la série, fan d'un de ces personnages secondaires en particulier.

TIP

Grâce à un système de troc avec des capsules comme monnaie d'échange, vous pourrez vous approprier diverses techniques en les achetant au "bazar de Mr Popo", et ainsi augmenter efficacement les capacités d'enchaînements



des personnages en mode duel. Un passage quasi-obligé pour les joueurs étant donné que certains combattants débloqués sont, dans un premier temps, totalement dépourvus de coups spéciaux...



D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Un panel de coups très complet, pour tabasser vos potes.
- **Durée de vie** → 19/20
Longue, et à reprendre une fois fini, pour découvrir tous les modes cachées.
- **Animation** → 18/20
Aussi rapide que dans la série, et en plus, fluide !
- **Graphisme** → 19/20
De toute beauté, on reconnaît bien tous les héros.
- **Intérêt** → 19/20
Pour les nombreux fans de DBZ, c'est l'épanouissement au bout du pad ! Des heures de plaisir pour retrouver Goku et Cie !

→ **LEUR AVIS**

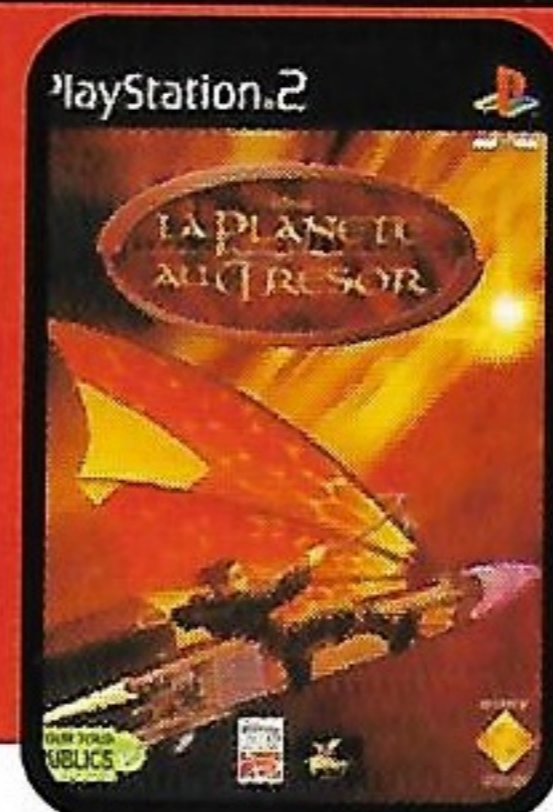
Raphaël

Dragon Ball Z Budokai, est le meilleur jeu relatif à DBZ. Il reprend l'histoire de la série dans son intégralité (jusqu'à la mort de Cell) et permet de s'éclater dans des combats fun, avec tous les héros de Toriyama. Une pure réussite !

Pascal

J'en ai rêvé et je l'ai enfin ! DBZ Budokai est le meilleur jeu portant sur DBZ : parfait, fun et retraçant avec perfection l'histoire originale. Vous retrouverez Freezer et ses sbires, Cell, C17 et C18... et vous distribuerez une bonne dose de Kaméhaméha !!

L'ADAPTATION FUTURISTE DU ROMAN DE ROBERT LOUIS STEVENSON VOIT LE JOUR SOUS FORME D'UN JEU DE PLATES-FORMES, D'ÉNIGMES ET DE COURSE DE SURF SOLAIRE ! DE QUOI REVIVRE, CHEZ SOI, L'ÉPOPÉE GALACTIQUE DE JIM HAWKINS.



Fiche technique

Éditeur : SCEE
 Genre : Jeu de plates-formes
 Participant : 1 joueur
 Difficulté : Tous publics
 Sauvegarde : Memory Card
 Machine : PlayStation 2

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Suite à la découverte d'une carte indiquant la présence d'une planète au trésor, le jeune Jim Hawkins part à l'aventure, sans une once d'hésitation. Un périple forcément semé d'embûches. Mais la présence rassurante du docteur Doppler et l'aide irremplaçable de Morph, un petit poisson extra-terrestre, permettront aux joueurs d'activer

les 85 balises dispersées sur le chemin qui mène à la fortune.



→ LE JEU

Le principe de jeu est plutôt simple, chaque lieu recèle cinq objectifs qu'il faudra atteindre, dans l'ordre de son choix. Il est nécessaire d'arriver à un certain quota pour débloquer les différents mondes. A pied, des bonus permettront (dans un temps limité) à Morph de se transformer en accessoires bioniques, tels que des bras cyborgs surpuissants, un aéro-jet ou encore des bottes de vitesse, pour vaincre les obstacles indiqués par des icônes. Classique mais efficace, on se prend facilement à ce jeu basé autant sur l'exploration que sur la résolution de petites énigmes. Quant aux niveaux du surf,



ils procurent de bonnes sensations de vitesses avec leurs lots de figures aériennes et de grinds futuristes.

→ LE SURF



Le jeu est très fun à cause de ces parties de courses folles en surf solaire. En effet, vous pourrez poursuivre les pirates ennemis avec le surf de Jim Hawkins. Ces équipées sont très agréables et changent des jeux d'aventures plus classiques.

→ LE GAMEPLAY



Côté gameplay, les phases de plates-formes classiques alternent avec celles de surf solaire, proposant au joueur une grande variété d'aventures.

→ LEUR AVIS

Raphaël

Si vous aimez les jeux de plate-formes et que l'aventure de Jim Hawkins au cinéma vous a plu, vous ne serez pas déçu(e) du jeu.

Pascal

Autant le film m'avait ennuyé autant le jeu est agréable à jouer. On s'éclate sans répit à travers les différents modes de jeux proposés. A conseiller, avant tout, aux fans du dernier Disney cuvée 2002 !

D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20
Classique, mais sympa.

● **Durée de vie** → 19/20
Assez long pour tenir en haleine quelques heures.

● **Animation** → 17/20
Fluide et bien animée.

● **Graphisme** → 17/20
Coloré, fin, beau, très agréable visuellement !

● **Intérêt** → 17/20
Sans être le jeu de ce début d'année, la Planète au Trésor est un excellent compromis pour passer de bonnes après-midis ! En particulier pour les fans de Disney.

LES PRODUCTIONS CINÉMATOGRAPHIQUES ET LUDIQUES METTENT, PLUS QUE JAMAIS, LA SECONDE GUERRE MONDIALE À L'HONNEUR. LES STUDIOS DREAMWORKS INTERACTIVE REMPLIMENT UNE TROISIÈME FOIS ET NOUS OFFRENT UNE NOUVELLE AVENTURE HISTORIQUE.



Fiche technique

Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Genre : Doom like
Participants : 1 - 4 joueurs
Difficulté : Tous publics
Sauvegarde : Memory Card
Machines : GameCube, X BOX, PS2 et PC CD-Rom

PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Medal of Honor, En première ligne, se situe au moment de l'ultime tournant de la Seconde Guerre mondiale, le débarquement allié du 6 juin 1944 et l'Opération Market Garden. Vous incarnez James Patterson, lieutenant de l'armée américaine, chargé des missions les plus périlleuses. Les habitués de la série ne seront donc pas dépaysés puisqu'il s'agit là du même héros que celui du premier volet. Dans ce second opus, Jimmy est assisté par Manon, la jeune Résistante française. Comme tous ses compatriotes, il arrive sur une "belle" plage de Normandie, occupée,



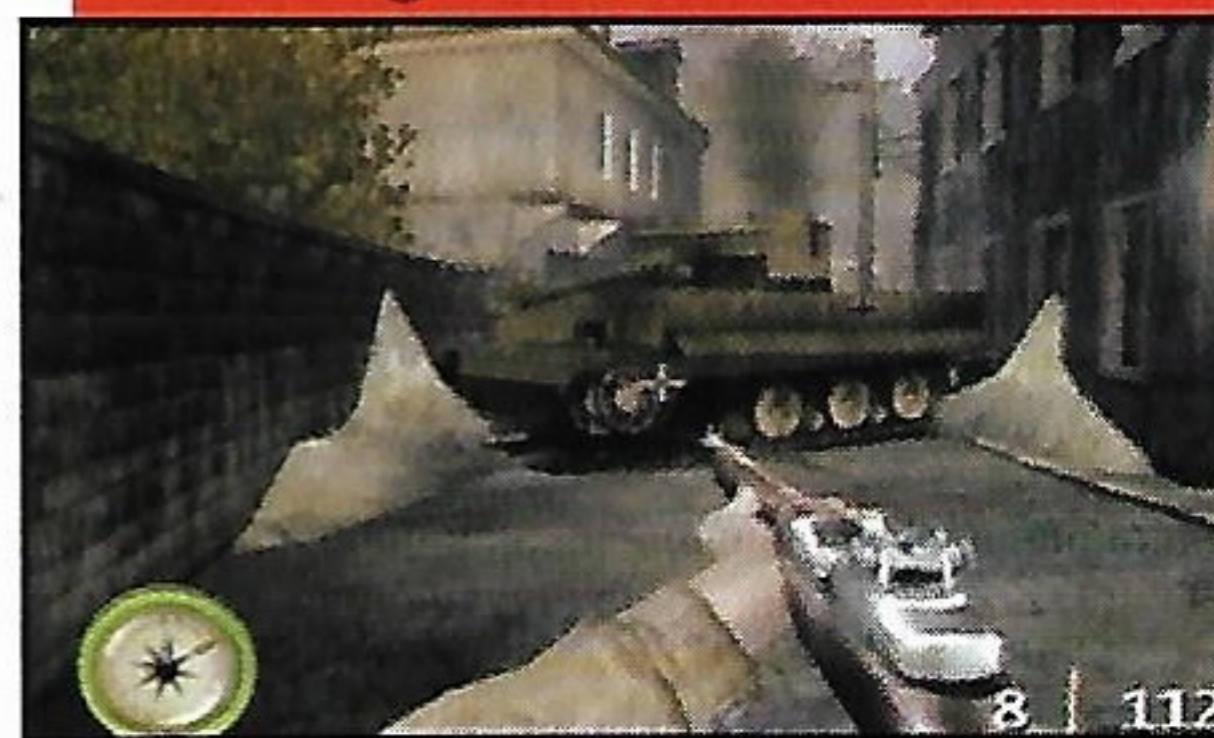
comme il se doit, par une horde d'Allemands armés jusqu'aux dents. Les Forces Alliées mettent en œuvre leurs plus gros moyens pour réussir cette opération destinée à libérer la France, puis l'Europe entière, de l'envahisseur nazi.

→ LE RÉALISME

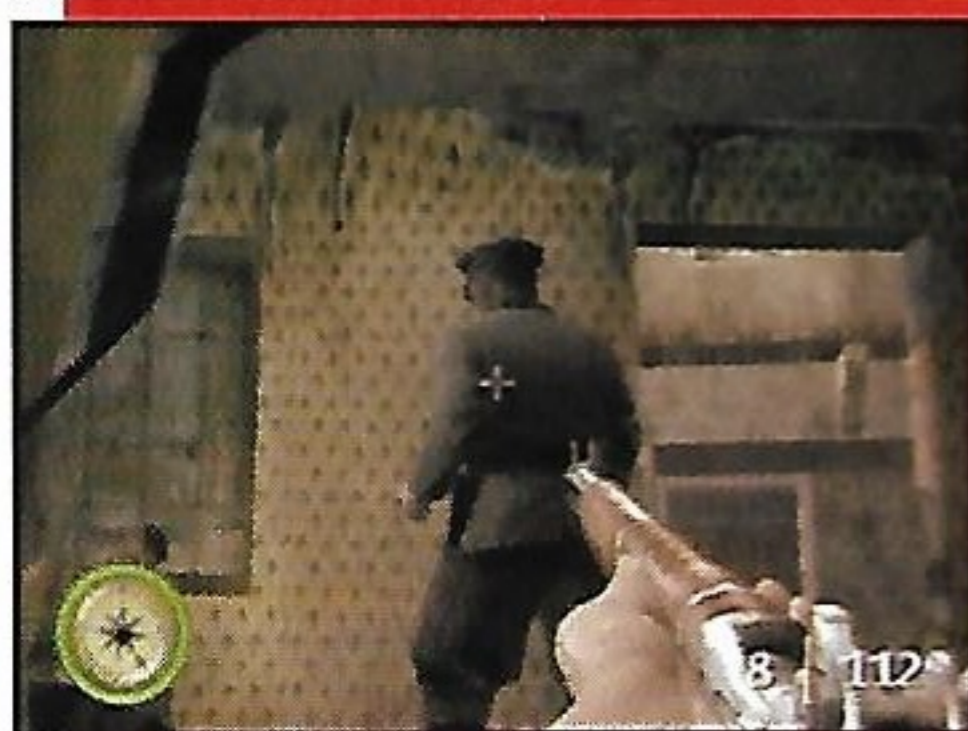
Le jeu va vous plonger en plein débarquement en Normandie.



Vous allez vous croire dans "Le Soldat Ryan" de Spielberg ! Jamais un jeu sur console n'avait atteint un tel degré de réalisme !



→ PRINCIPE DU JEU



James Patterson a la lourde tâche de s'occuper des cas difficiles, souvent en solitaire... Quelques exemples : traverser les lignes ennemies, s'emparer de points clefs, nettoyer une zone de tous ses occupants, infiltrer des usines et des campements ennemis, saboter du matériel de guerre, retrouver des plans secrets, libérer des Alliés tombés aux mains de l'adversaire... dont l'objectif principal consiste à détourner le prototype de l'avion nazi HO-IX. De belles

aventures en perspective... dont aucun homme au monde ne pourrait revenir vivant, normalement. Le jeu propose aussi quelques missions en coopération avec des hommes dirigés par la console. Il s'agit soit d'équipes d'escorte, soit de groupes de protection pure et dure de certains éléments d'un groupe... Là, chacun a son rôle à jouer.



→ LEUR AVIS

Raphaël

Depuis "Halo" sur X Box et en attendant "Metroid Prime" sur GameCube, "Medal of Honor" est, à l'heure actuelle, le meilleur doom like, toutes consoles confondues. Y'a pas photo !

Pascal

J'avais adoré "Le Soldat Ryan" et je ne m'attendais pas à revivre la Deuxième Guerre mondiale, devant ma télé, le pad à la main. Merci Electronics Arts ! Un chef-d'œuvre est né !

D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 20/20
Parfaite ! On s'y croit !
- **Durée de vie** → 20/20
Seul ou avec vos amis, vous n'allez pas beaucoup dormir les prochaines nuits.
- **Animation** → 19/20
Super ! Et ça vaut mieux pour ce type de jeu.
- **Graphisme** → 19/20
Ultra réaliste, la vérité vraie !
- **Intérêt** → 20/20
Tout à fait génial, surprenant et totalement indispensable pour les fans du genre. A se procurer avec des cartouches de fusils et un kit de survie, au cas où !

Ils arrivent en 2003 !

● Metroid Prime

Un jeu de plates-formes en 3D. L'écran devient vos yeux et vous incarnez Samus en mission sur une planète hostile.
Pour GameCube



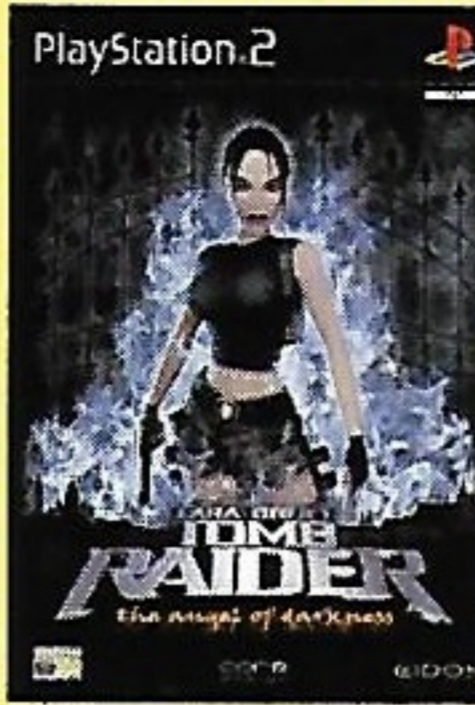
● The Legend of Zelda The Wind Waker

Le graphisme est très spécial. Cette fois, Link doit aller sauver sa petite sœur des griffes d'un oiseau géant.
Pour GameCube



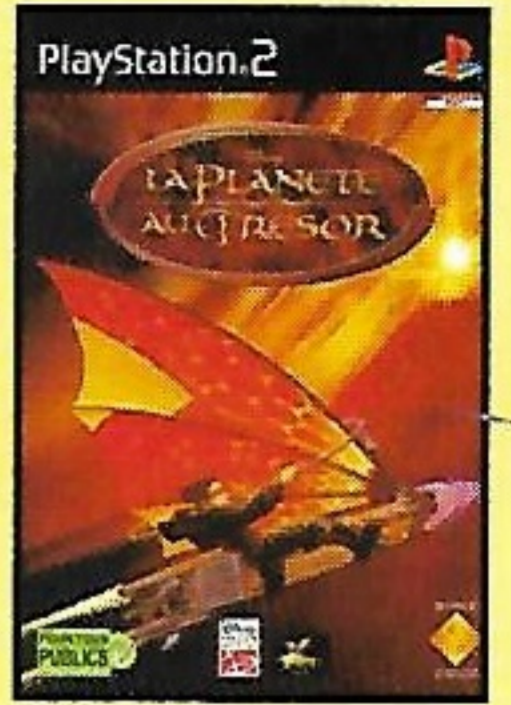
● Tomb Raider The Angel of Darkness

Lara Croft revient. Cette fois, Lara est accusée d'un crime qu'elle n'a pas commis et doit fuir pour prouver son innocence. Innovation : on peut jouer avec Kurtis, un nouveau perso.
Pour PlayStation 2



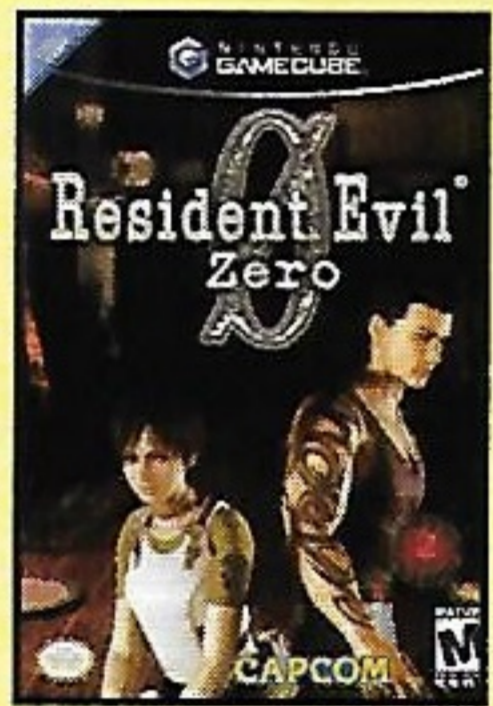
● La Planète au Trésor

C'est l'adaptation très réussie du film de Disney. Partez vite avec Jim Hawkins à la recherche de la fameuse Planète au Trésor. Un jeu d'aventure en 3D.
Pour PlayStation 2



● Resident Evil Zero

Après avoir sorti une remise à jour du premier volet, Capcom sort l'aventure qui commence avant que la catastrophe n'arrive. Vous aurez beaucoup de réponses sur l'histoire.
Pour GameCube



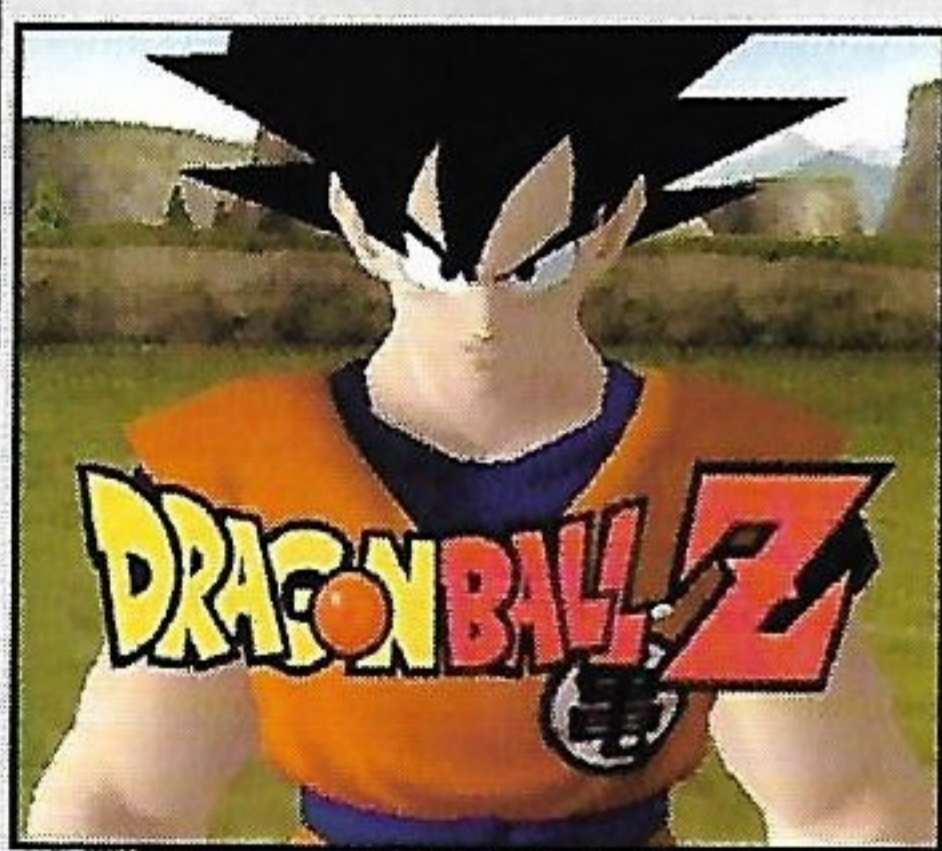
● The Legend of Zelda The Four Swords

Il s'agit de l'adaptation pour GBA du meilleur jeu Zelda sorti il y a quelques années pour la console Super Nintendo. En bonus vous avez droit à un mode quatre joueurs.
Pour Game Boy Advance



● Pokémon Ruby & Pokémon Saphir

Ce sont les deux jeux Pokémon à venir. Avec une centaine de nouveaux Pokémon, un nouveau Pokédex, un nouveau système de combat...
Pour Game Boy Advance



Dragon Ball

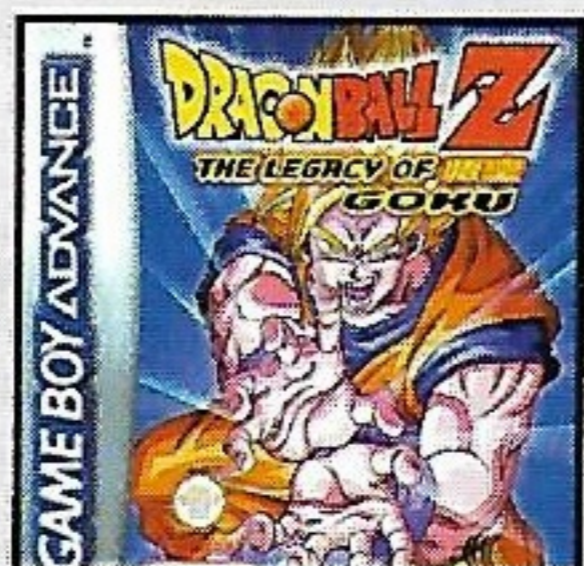
Plusieurs jeux sont sortis ou vont sortir.

● Dragon Ball Z Budokai

Testé dans ce numéro, c'est le jeu de combat ultime. Le style est calqué sur celui du jeu Tekken.
Pour PlayStation 2

● DBZ The Legacy of Goku

Ce jeu d'action, sorte d'aventure à la Zelda, est fait sur l'idée des deux premiers sortis sur la console Nintendo.
Pour Game Boy Advance



Trois autres jeux sont annoncés

- Un pour la PlayStation 1
- Un pour Game Boy
- Un troisième pour Game Boy Advance qui sera basé sur les jeux de cartes DBZ.

Les meilleurs sites



Forever Sakura

<http://www.foreversakura.fr.fm/>

Aussi beau que bien fait, ce site est une référence en matière de Sakura. Il donne un très grand nombre d'informations et présente aussi bien le manga que la série télé.



Tomoyo chan

<http://www.tomoyo-chan.fr.st/>

Ce site internet est consacré au personnage de Tiffany dans Sakura Chasseuse de Cartes. Mais il parle aussi de tout ce qui concerne la série. Il y a également beaucoup de liens avec d'autres sites sur Sakura.



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

TONKAM VPC



Livres d'illustrations

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

Art Books

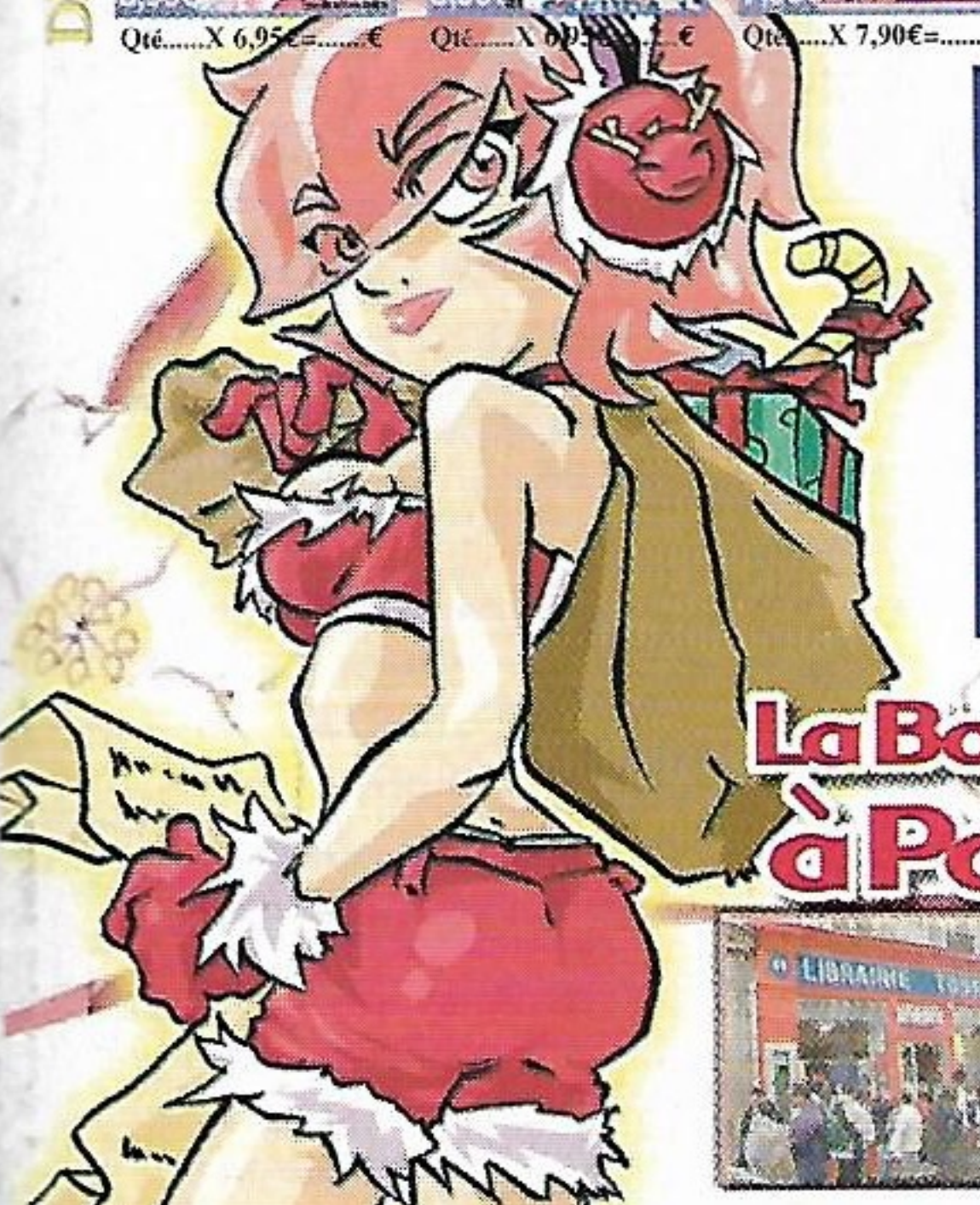
33€ Qté...X 38€=.....€	31€ Qté...X 31€=.....€	77€ Qté...X 77€=.....€
24€ Qté...X 24€=.....€	28€ Qté...X 26€=.....€	54€ Qté...X 54€=.....€
53€ Qté...X 53€=.....€	57€ Qté...X 57€=.....€	28€ Qté...X 28€=.....€
Par l'auteur du Voyage de Chihiro et Princesse Mononoké.		
40€ Qté...X 45€=.....€	40€ Qté...X 40€=.....€	40€ Qté...X 40€=.....€
44€ Qté...X 44€=.....€	44€ Qté...X 44€=.....€	38€ Qté...X 39€=.....€

Tonkam Éditions Manga en VF

	PACK BUTSU ZONE Du même auteur que Shaman King			PACK TALELU Du même auteur que Théo et Une vie nouvelle					
12,50 €	VOL 1 A 5 12 €			VOL 1 A 5 20 €					
9€ Qté...X 9€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	9€ Qté...X 9€=.....€	9€ Qté...X 9€=.....€	9€ Qté...X 9€=.....€	9€ Qté...X 9€=.....€	9€ Qté...X 9€=.....€
5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	9€ Qté...X 9€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	9€ Qté...X 9€=.....€	9€ Qté...X 9€=.....€
5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	5€ Qté...X 5€=.....€	7,50€ Qté...X 7,50€=.....€	7,50€ Qté...X 7,50€=.....€	12€ Qté...X 12€=.....€	12,50€ Qté...X 12,50€=.....€	12€ Qté...X 12€=.....€

DIVERS MANGA ET FILM ANIMÉS

5,50€ Qté...X 5,50€=.....€	6,95€ Qté...X 6,95€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	6,95€ Qté...X 6,95€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	6,10€ Qté...X 6,10€=.....€	6,10€ Qté...X 6,10€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	8,99€ Qté...X 8,99€=.....€	6,95€ Qté...X 6,95€=.....€	
6,10€ Qté...X 6,10€=.....€	6,10€ Qté...X 6,10€=.....€	12€ Qté...X 12€=.....€	6,10€ Qté...X 6,10€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	8,99€ Qté...X 8,99€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	5,50€ Qté...X 5,50€=.....€	6,50€ Qté...X 6,50€=.....€	
6,95€ Qté...X 6,95€=.....€	6,95€ Qté...X 6,95€=.....€	7,90€ Qté...X 7,90€=.....€	74€ Qté...X 74€=.....€	34€ Qté...X 34€=.....€	60€ Qté...X 60€=.....€	15€ Qté...X 15€=.....€	6,10€ Qté...X 6,10€=.....€	6,95€ Qté...X 6,95€=.....€	5,25€ Qté...X 5,25€=.....€	5,50€ Qté...X 5,50€=.....€	6,95€ Qté...X 6,95€=.....€



La Boutique du manga à Paris

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



Comment commander ?

- 1/ Cochez les titres que vous souhaitez commander. Pour les bandes dessinées, inscrire les numéros que vous désirez acheter et n'oubliez pas d'ajouter le prix pour chaque numéro.
- 2/ Sélectionnez votre mode de paiement : Carte Bleue Chèque Mandat
N° C.B (16 chiffres) : _____ / _____ / _____ / _____ / _____
EXPIRE LE : _____ / _____ / _____
- 3/ Calculez votre montant :
Nom du porteur de la carte :
Vous pouvez aussi commander par téléphone, ou vous renseigner sur la disponibilité des produits au 01 47 00 78 38 les mar, mer & ven de 11h à 18h.
Ajoutez le total de tous les produits désirés en euros.
(Envoi en colissimo recommandé)
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 132 avenue du président Wilson BP 95 / 93210 Saint-Denis-La Plaine

Illustration Nikoneda

Olive

Dans le texte suivant vous pourrez découvrir toute les équipes de foot qui apparaissent dans la série télé. Je vous conseille également d'aller chez votre libraire découvrir "Capitaine Tsubasa International", la seconde série des aventures d'Olivier et ses amis. Vous pourrez découvrir l'histoire, en manga, avant sa diffusion sur la cinq.

La Newppy

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Shizuoka.
Capitaine : Ryô Ishizaki.
Palmarès : vainqueur, ex æquo, de la Rencontre inter-écoles de la ville de Nankatsu.

Newteam sporting club

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Shizuoka.
Capitaine : Tsubasa Oozora (Olivier Atone).
Palmarès : Champion national des écoles primaires de Shizuoka.

Saint Francis

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Shizuoka.
Capitaine : Genzô Wakabayashi.
Palmarès : Champion national des écoles primaires / vainqueur, ex æquo, de la rencontre inter-écoles de la ville de Nankatsu.

Naughty boys

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Shizuoka.
Capitaine : Hanji Urabe.

York town

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Shizuoka.
Capitaine : Takeshi Kishida.

Shimada

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Shizuoka.
Capitaine : Nagasaki.
Palmarès : demi-finaliste du Championnat des écoles primaires de Shizuoka.

Stempton

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Shizuoka.
Capitaine : Kawakami.
Palmarès : finaliste du Championnat des écoles primaires de Shizuoka.

Muppet

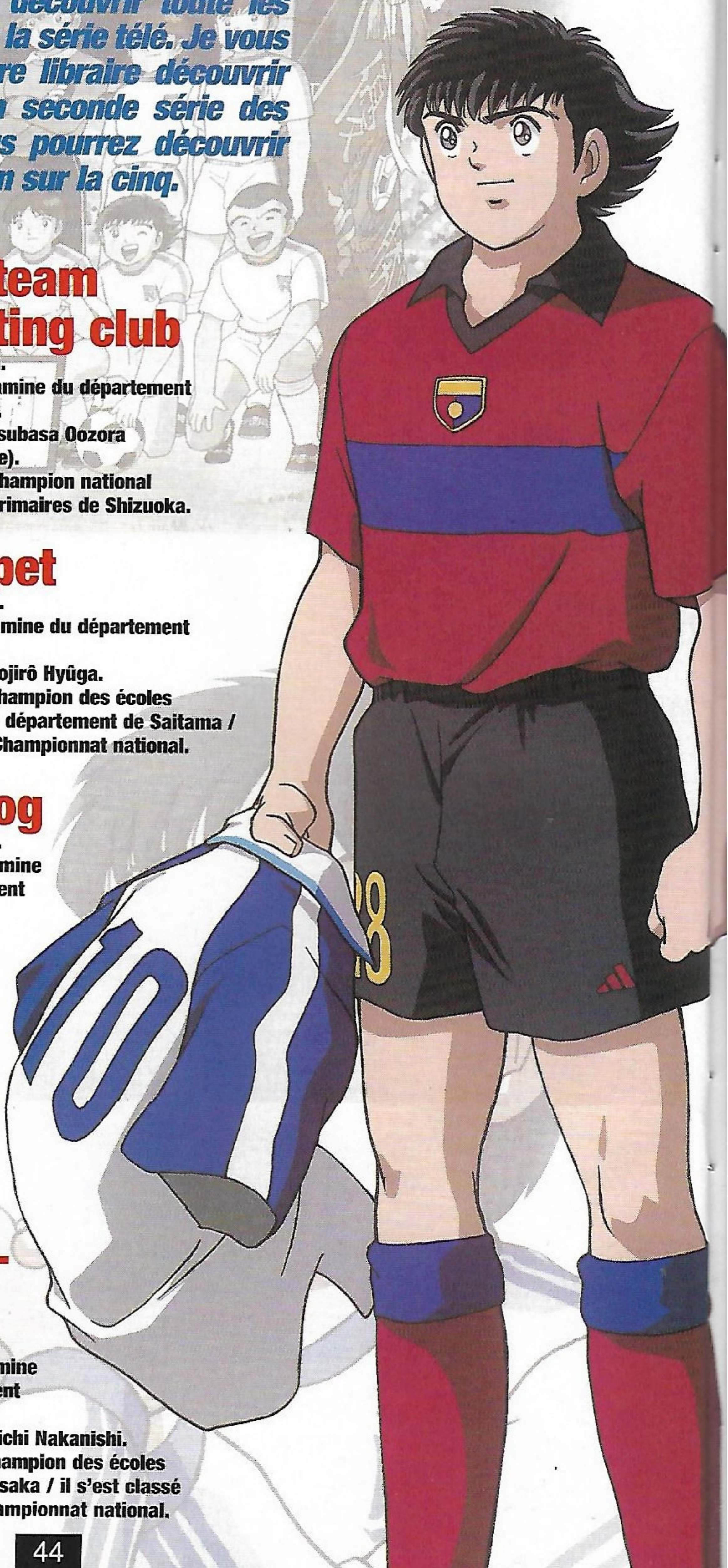
Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Saitama.
Capitaine : Kojirô Hyûga.
Palmarès : Champion des écoles primaires du département de Saitama / finaliste du Championnat national.

Hotdog

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Akita.
Capitaine : Kasuo Tachibana.
Palmarès : Champion des écoles primaires d'Akita.

Nork-folk

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département d'Ôsaka.
Capitaine : Taichi Nakanishi.
Palmarès : Champion des écoles primaires d'Ôsaka / il s'est classé 8^e dans le Championnat national.



Newteam

Pays : Japon.
Équipe cadette du département de Shizuoka.
Capitaine : Tsubasa Oozora (Olivier Atton).
Palmarès : trois fois Champion des collèges de Shizuoka / trois fois Champion national des collèges.

Majestic

Pays : Japon.
Équipe cadette du département d'Ehime.
Capitaine : Tetsuo Ishida.
Palmarès : Champion des collèges d'Ehime / en quart de finale du Championnat national des collèges.

Muppet

Pays : Japon.
Équipe cadette du département de Saitama.
Capitaine : Narita.
Palmarès : Champion des collèges de Saitama / demi-finaliste du Championnat national des collèges.

Flynet

Pays : Japon.
Équipe cadette du département de Kita Hôkkaidô.
Capitaine : Hikaru Matsuyama.
Palmarès : Champion des collèges de Kita Hôkkaidô. / demi-finaliste du Championnat national des collèges.

Tôhō

Pays : Japon.
Équipe cadette du département de Tôkyô.
Capitaine : Kojirô Hyûga.
Palmarès : Champion des collèges de Tôkyô / Champion national, ex æquo, des collèges avec Nankatsu.

Mambo FC

Pays : Japon.
Équipe cadette du département de Tôkyô.
Capitaine : Jun Misugi.
Palmarès : finaliste du Championnat des collèges de Tôkyô.

Alarme

Pays : Japon.
Équipe cadette du département d'Ôsaka.
Capitaine : Makoto Sôda.
Palmarès : Champion des collèges d'Ôsaka.

Hotdog

Pays : Japon.
Équipe cadette du département d'Akita.
Capitaine : Kasuo Tachibana.
Palmarès : Champion des collèges d'Akita.

Hirado FC

Pays : Japon.
Équipe cadette du département de Nagasaki.
Capitaine : Hiroshi Jitô.
Palmarès : Champion des collèges de Nagasaki / en quart de finale du Championnat national des collèges.

Mambo FC

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Tôkyô.
Capitaine : Jun Misugi.
Palmarès : Champion des écoles primaires de Tôkyô / demi-finaliste du Championnat national.

Ootomo

Pays : Japon.
Équipe cadette du département de Shizuoka.
Capitaine : Hanji Urabe.
Palmarès : finaliste du Championnat des collèges de Shizuoka.

Flynet

Pays : Japon.
Équipe benjamine du département de Kita Hôkkaidô.
Capitaine : Hikaru Matsuyama.
Palmarès : Champion des écoles primaires de Kita Hôkkaidô / demi-finaliste du Championnat national.



ZERO 2

Les secrets de Kari

C'est la seconde saga diffusée sur TF1 les samedis et dimanches. En ce moment, vous pouvez aussi découvrir la troisième sur Fox Kids. Dans les précédents numéros de D.Mangas, nous vous avons présenté plusieurs héros de la série. Ce mois-ci, c'est au tour de Kari.

KARI, ALIAS HIKARI KAMIYA

Désormais âgée de douze ans, elle était la mystérieuse huitième Digi-sauveuse dans la première saison. C'est la petite sœur de Tai. Elle est aussi la seule Digi-sauveuse à avoir des pouvoirs psychiques. Kari a bien mûri depuis le premier volet, mais elle a conservé un caractère empreint de gentillesse et de générosité. Elle a une âme d'aventurière. Davis et TK sont amoureux d'elle. Kari est beaucoup plus attirée par

TK, mais elle préfère laisser planer le doute. C'est la porteuse de la Lumière. Elle a aussi le don de communiquer avec des créatures invisibles et des mondes inconnus. Elle a partagé beaucoup d'aventures avec TK. Passionnée par la photographie, elle prend des clichés de tout. Kari possède le Digicœuf de la Lumière.

GATOMON

Gatomon, qui est de sexe féminin, était déjà le Digimon de Kari lors des premières aventures des Digi-

sauveurs. C'est donc avec une grande joie que les deux amies se retrouvent une nouvelle fois pour sauver le Digimonde. Gatomon a une particularité : c'est le seul Digimon à être déjà au niveau champion. Elle possède aussi un anneau au bout de sa queue qui lui confère de grands pouvoirs. Au début de la saison 2, Gatomon la perd car l'empereur a réussi à la lui enlever. Il ne faut surtout pas se fier à son aspect peluche, car c'est une adversaire très puissante.

LES DIFFÉRENTES DIGIVOLUTIONS CLASSIQUES

Ce sont les Digivolutions normales comme les avaient les premiers Digi-sauveurs. A mesure que le Digi-sauveur augmente ses capacités et son symbole, le Digimon se transforme afin de combattre et de s'adapter à la situation.

YUKIMI BOTAMON

NIVEAU : Bébé
GENRE : Micro-Digimon
TYPE : Anti-virus
ATTAQUE : Bulle-attaque

NYAROMON

NIVEAU : Entraînement
GENRE : Micro-Digimon
TYPE : Non-identifié
ATTAQUE : Slash-attaque

SALAMON

NIVEAU : Disciple
GENRE : Mammifère
TYPE : Anti-virus
ATTAQUES : Aboiement tonnerre, Salapunch

GATOMON

NIVEAU : Champion
GENRE : Animal
TYPE : Anti-virus
ATTAQUES : Griffe-attaque lumière, Regard hypnotique

ANGEWOMON

NIVEAU : Ultime
GENRE : Angélique
TYPE : Anti-virus
ATTAQUES : Arc céleste, Charme divin

SELPHIMON

NIVEAU : Ultime
GENRE : Digimon animal
TYPE : Digi-ADN
ATTAQUES : Déferlante sylphide, Onde sylphide

LES DIFFÉRENTES DIGIVOLUTIONS EN MODE CUIRASSÉ

Dans Digimon Zero 2, une nouvelle sorte de Digivolutions voit le jour. En plus des Digivolutions dites normales, il y a celles en mode cuirassé. Elles s'effectuent grâce à un objet nommé le Digicœuf. Il en existe 9 différents. Ils permettent, par simple toucher, de créer différentes combinaisons de transformation. Pour être plus simple : les Digi-sauveurs sont 6 et il y a 9 œufs, ce qui donne 54 combinaisons possibles. Chaque Digi-sauveur possède 1 ou 2 œufs. Kari, quant à elle, possède le Digicœuf de la Lumière.

DIGICŒUF DE LA RESPONSABILITÉ

Nom : Tylomon
Niveau : Cuirassé
Genre : Marin
Type : Non-identifié
Attaques : Ballon bulle, Baudruche surprise

DIGICŒUF DE LA GENTILLESSE

Nom : Opossumon
Niveau : Cuirassé
Genre : Animal
Type : Non-identifié
Attaques : Ballon bulle, Baudruche surprise

DIGICŒUF DE L'AMOUR

Nom : Swanmon
Niveau : Cuirassé
Genre : Volatile
Type : Non-identifié
Attaques : Cygne tornade, Chant du cygne

DIGICŒUF DE L'AMITIÉ

Nom : Rabbitmon
Niveau : Cuirassé
Genre : Mammifère
Type : Non-identifié
Attaques : Auri-kick, Fusée-carottes

DIGICŒUF DE L'ESPOIR

Nom : Gatomon
Niveau : Cuirassé
Genre : Mammifère
Type : Non-identifié
Attaques : Capri-cornes, Dingo-ding

DIGICŒUF DES MIRACLES

Nom : Maildramon
Niveau : Cuirassé
Genre : Androïde
Type : Non-identifié
Attaques : Tank attaque, Lance-éclair

DIGICŒUF DE LA SINCÉRITÉ

Nom : Kubukimon
Niveau : Cuirassé
Genre : Mutant
Type : Non-identifié
Attaques : Danse Ancestrale, Renjishi

DIGICŒUF DU SAVOIR

Nom : Butterflymon
Niveau : Cuirassé
Genre : Insectoïde
Type : Non-identifié
Attaques : Papili-pollen, piège à miel

DIGICŒUF DU COURAGE

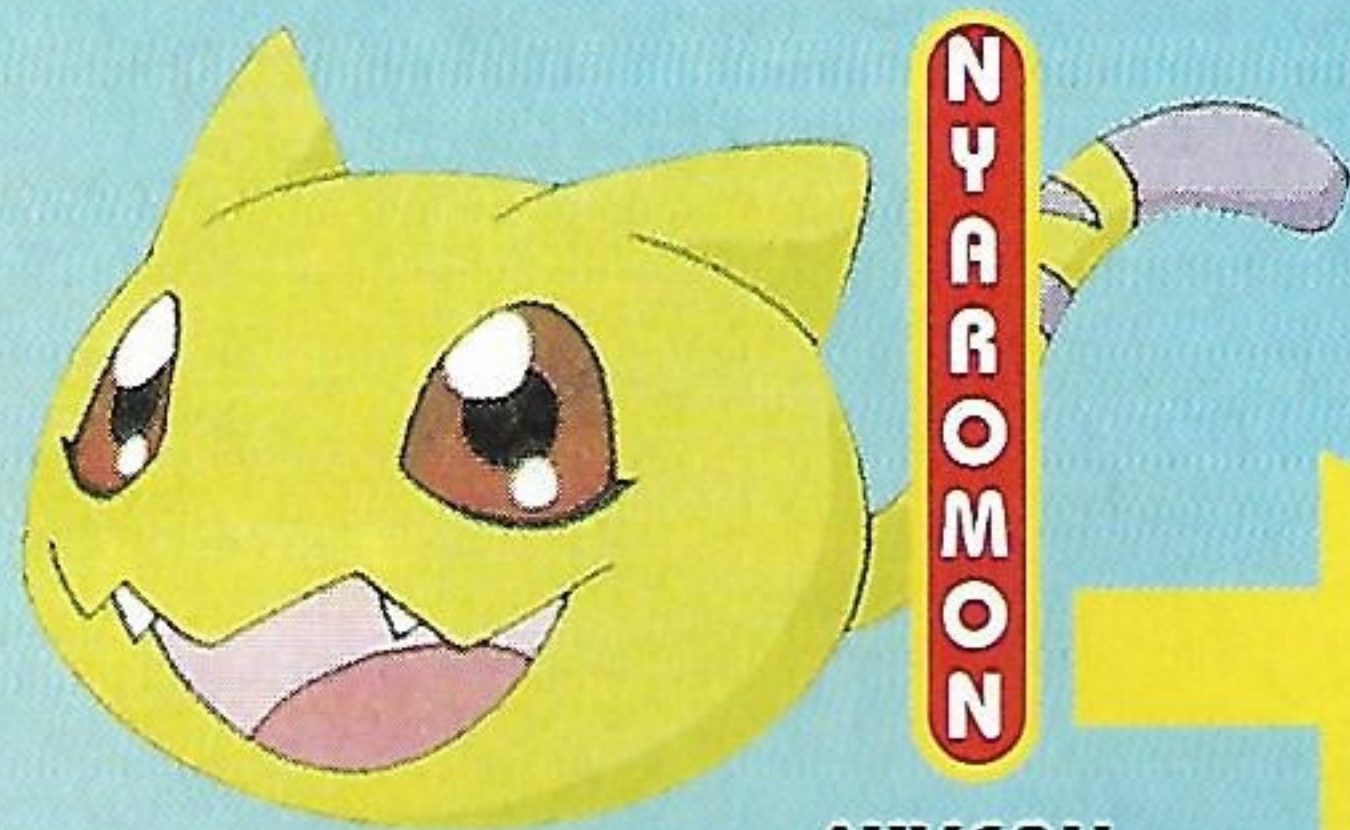
Nom : Lynxmon
Niveau : Cuirassé
Genre : Animal
Type : Non-identifié
Attaques : Rugissement tonnerre, Griffes de feu

DIGICŒUF DE LA LUMIÈRE

Nom : Nefertimon
Niveau : Cuirassé
Genre : Animal
Type : Anti-virus
Attaques : Sphinx-attaque, Griffe royale

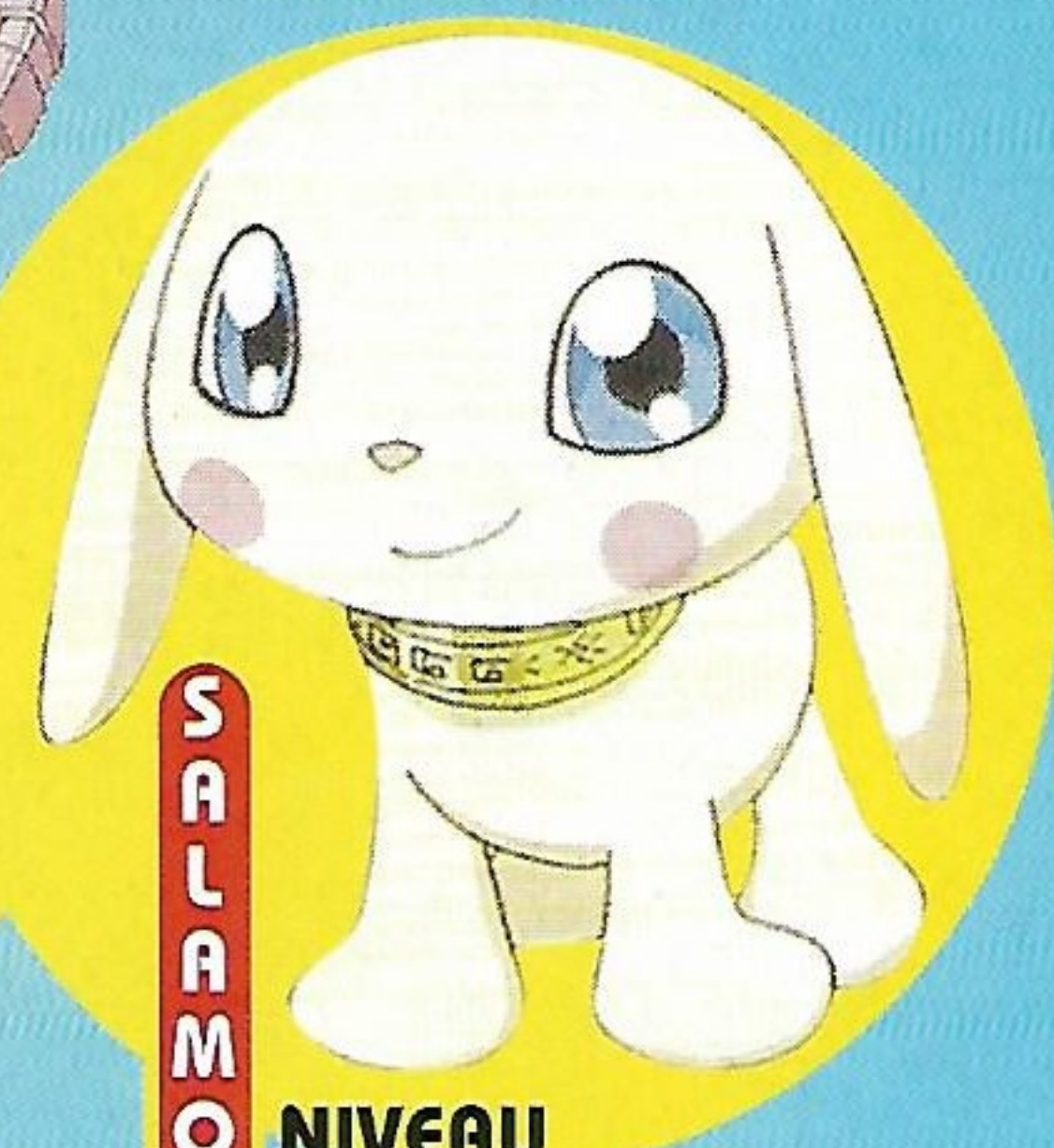
DIGIVICE DE KARI

KARI



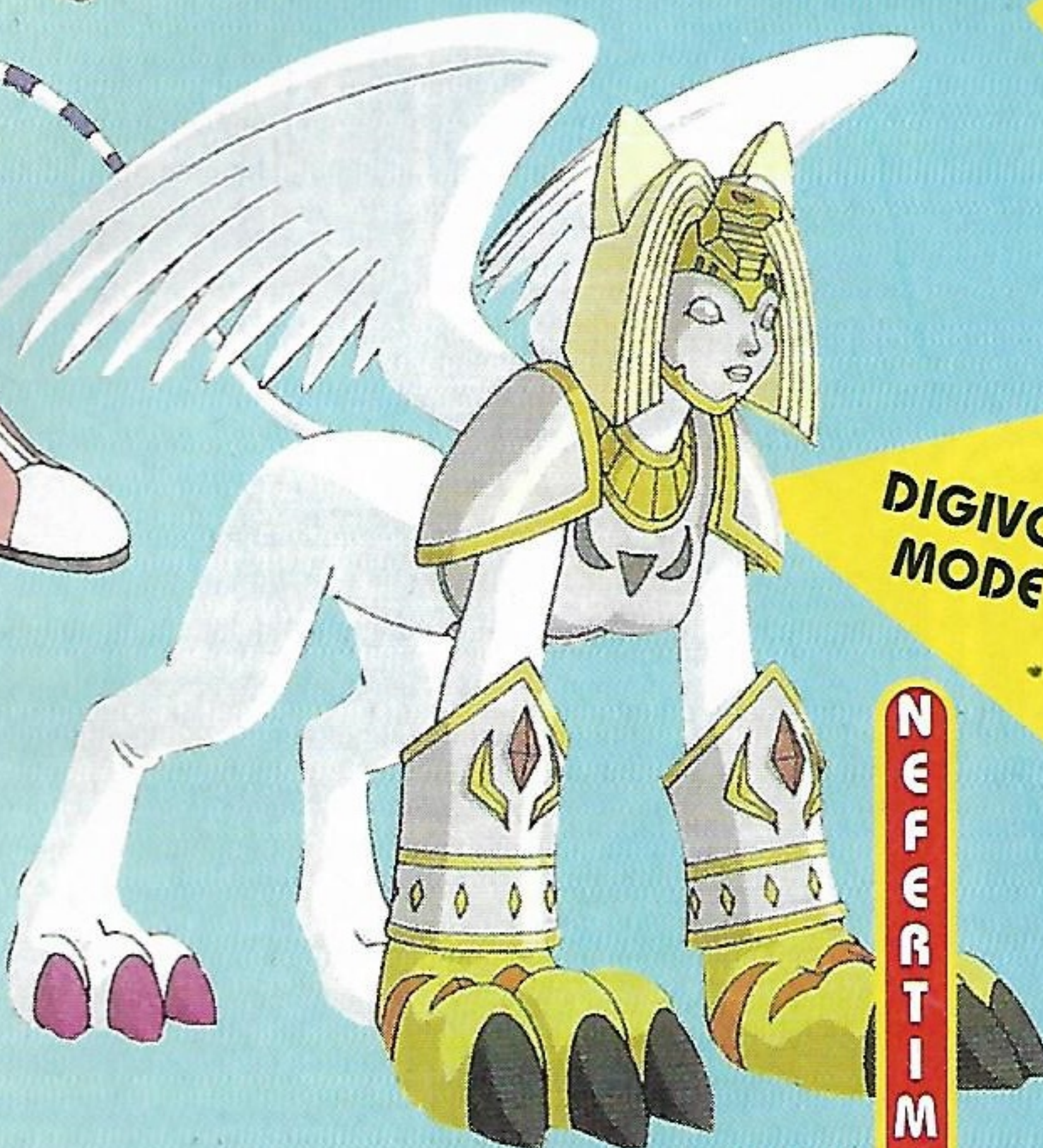
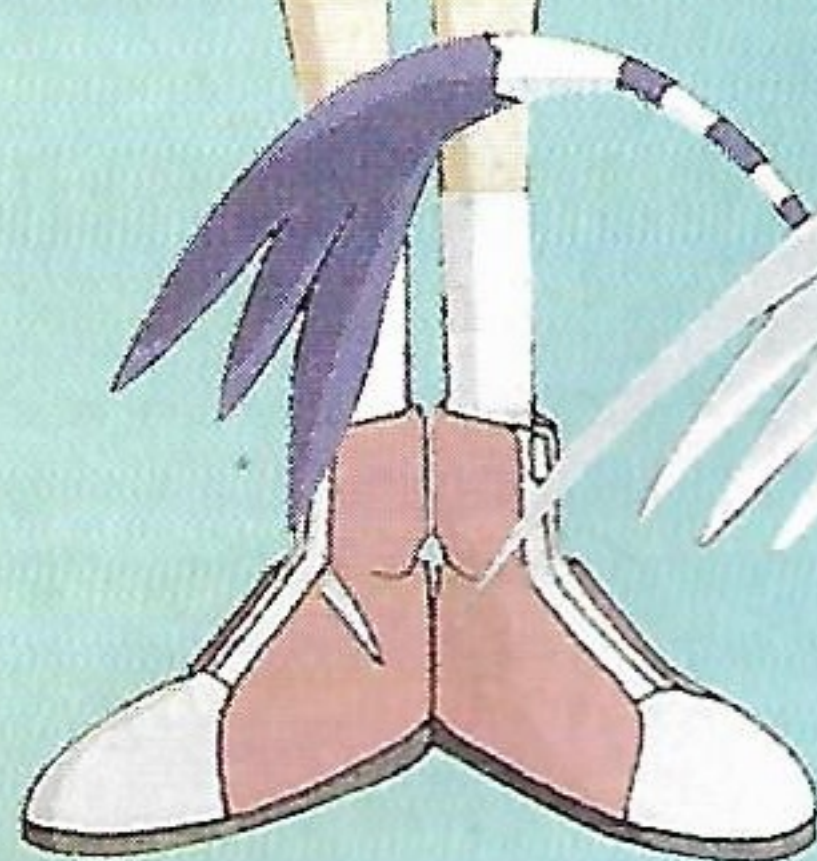
NYAROMON

NIVEAU ENTRAÎNEMENT



SALAMON

NIVEAU DISCIPLE



DIGIVOLUTION EN MODE CUIRASSÉ

NEFERTIMON

NIVEAU CUIRASSÉ



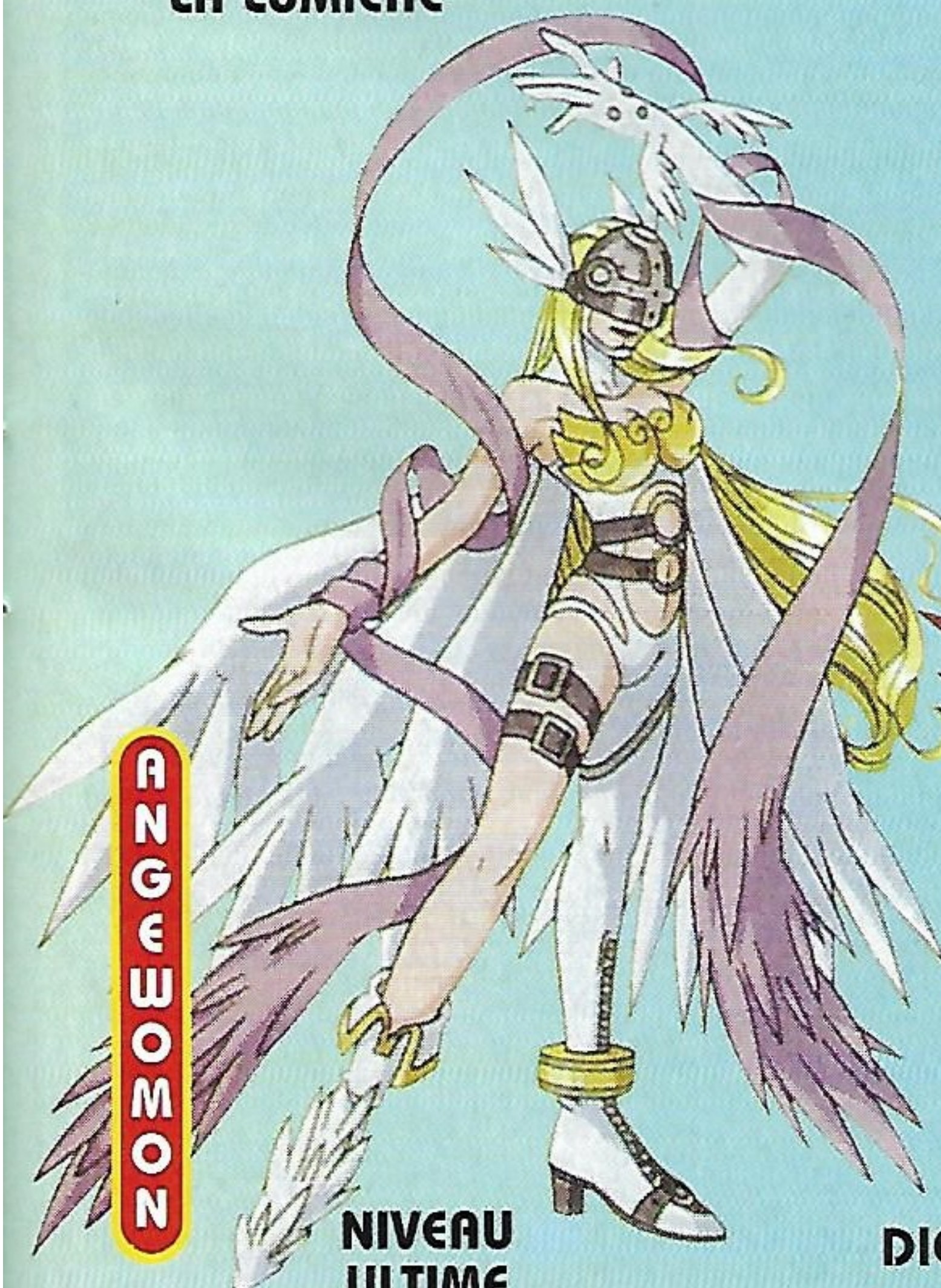
GATOMON

NIVEAU CHAMPION



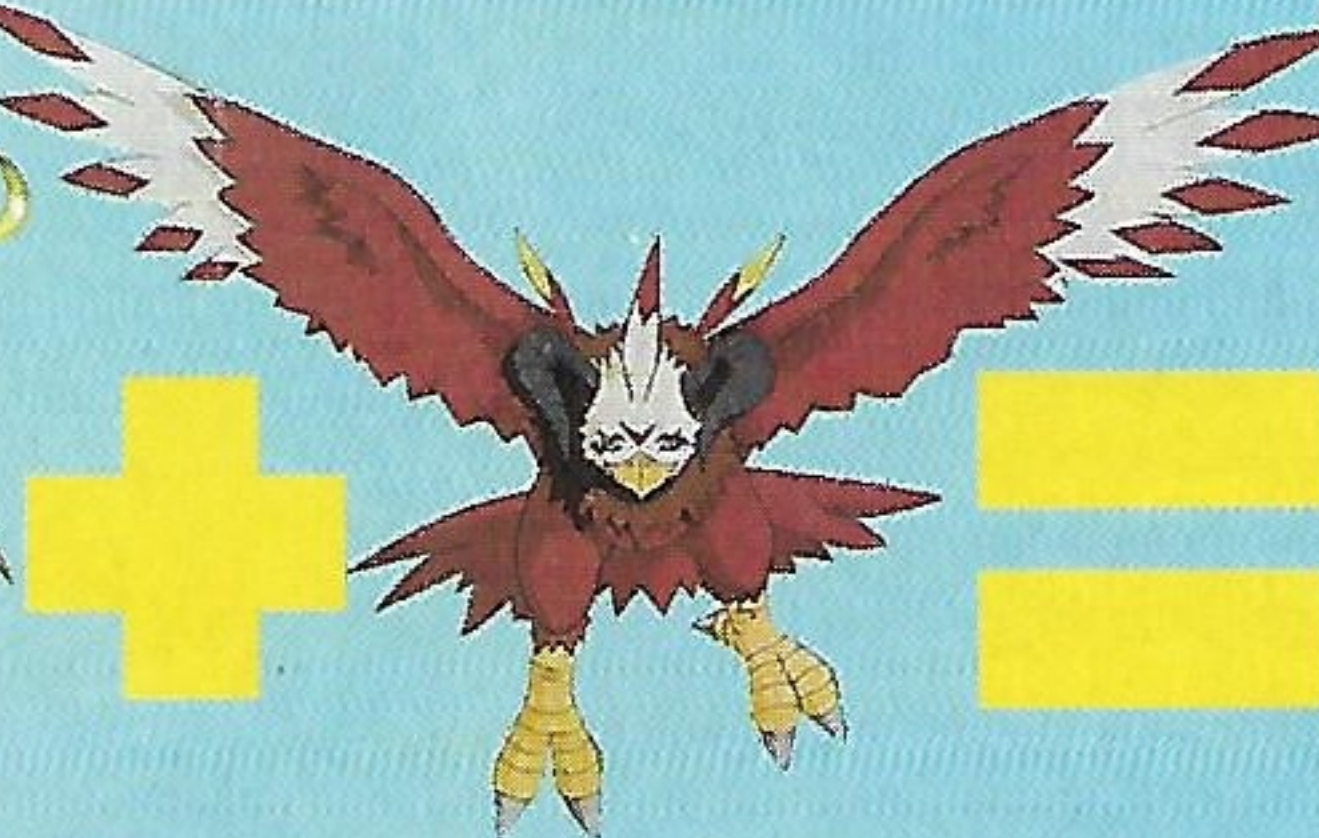
DIGIŒUF DE LA LUMIÈRE

DIGIVOLUTION CLASSIQUE

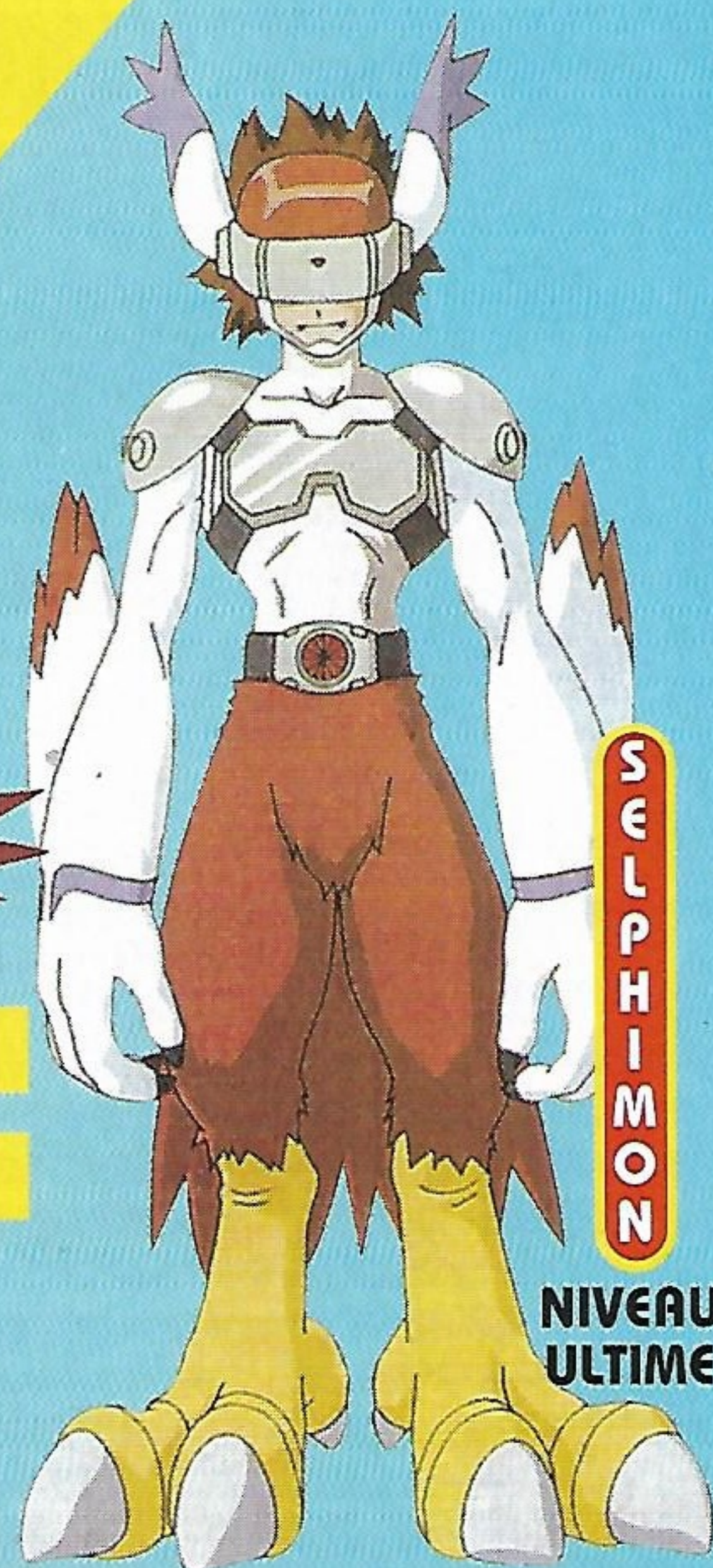


ZEROMON

NIVEAU ULTIME



DIGIVOLUTION EN MODE FUSION



SELPHIMON

NIVEAU ULTIME

PLEINS
FEUX SUR...

SPY KIDS 2

Espions en herbe

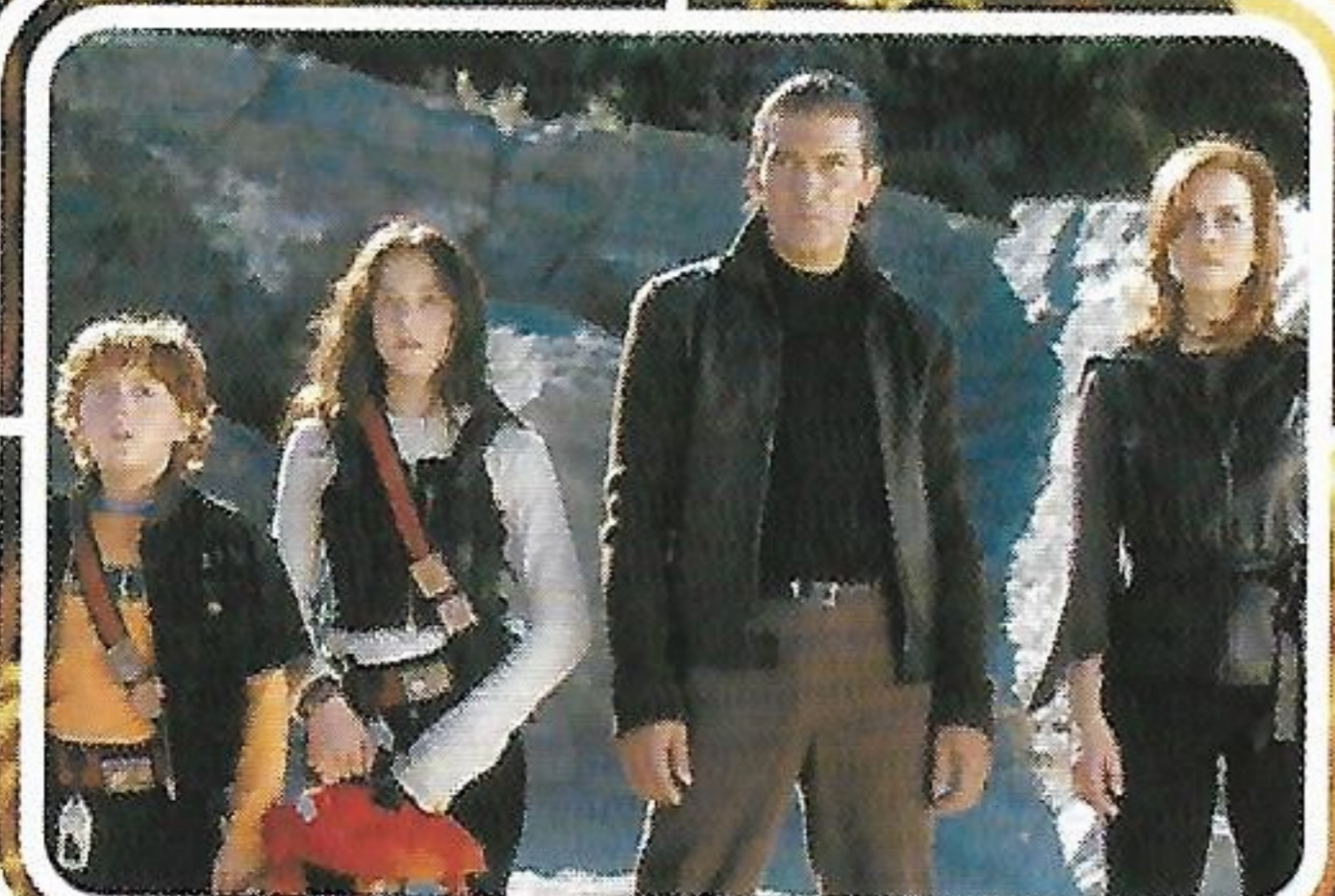
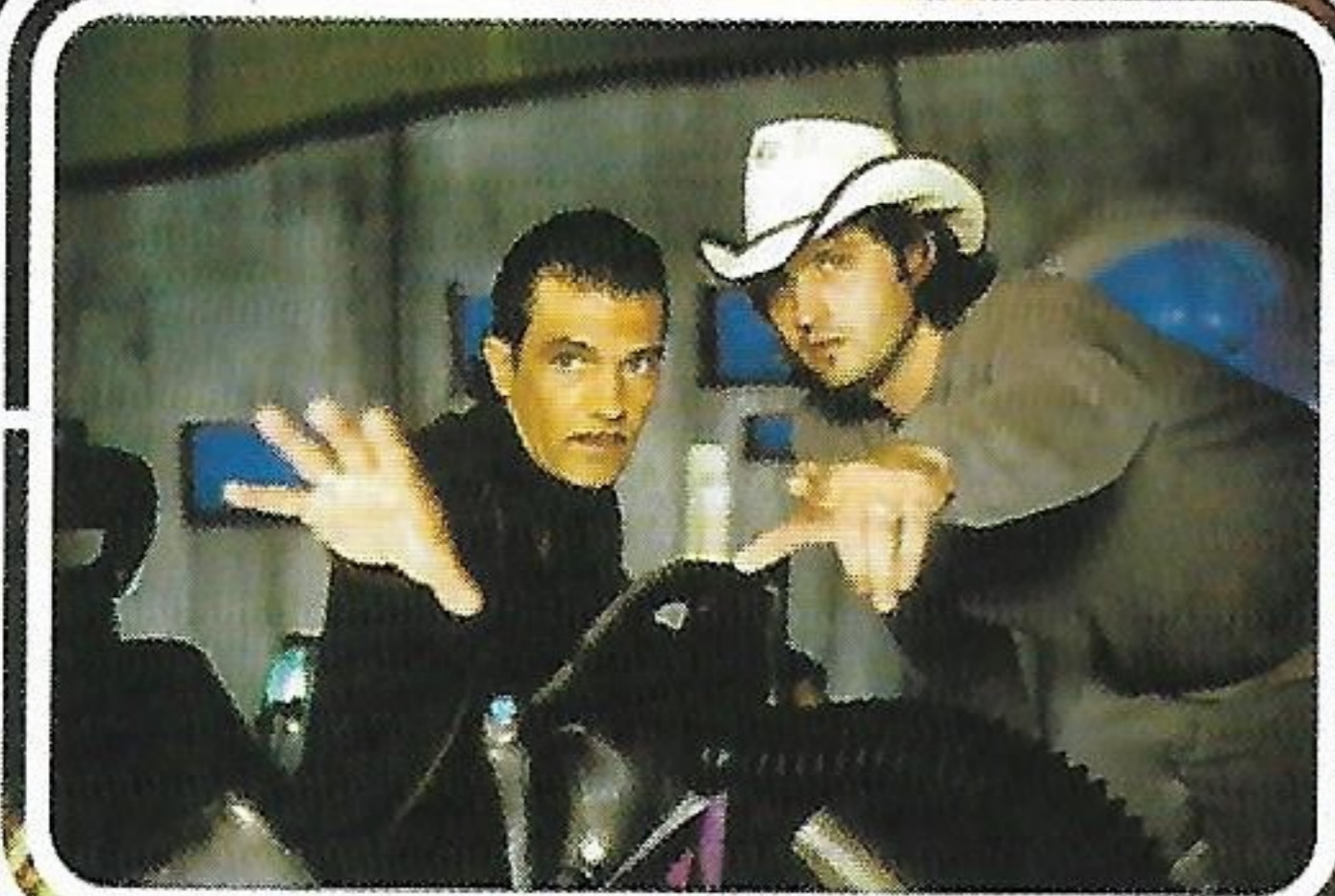
Sortie le 1^{er} janvier

Robert Rodriguez s'est fait connaître en tournant "El Mariachi" le film le moins cher des États-Unis. Puis, il a réalisé "Desperado" avec Antonio Banderas qui est devenu son ami... d'où sa présence dans "Spy Kids". Ce film était à des kilomètres de ce que Rodriguez avait l'habitude de faire. Réalisé par simple divertissement, il a eu un immense succès. Fier des 112 millions de dollars gagnés avec ce film, Rodriguez a écrit ce deuxième volet. Les petits agents secrets en herbe, Carmen et Juni, toujours accompagnés de leurs parents Grégorio et Ingrid, reprennent du service.

Dans le premier volet, Grégorio Cortez (Antonio Banderas) et sa femme Ingrid (Carla Gugino) sont enlevés et séquestrés. S'improvisant espions, Carmen et Juni, leurs deux enfants, adoptent la panoplie de gadgets de leur parents afin de les sauver. Depuis cette réussite, le Gouvernement a décidé de créer une section spéciale d'agents secrets, composée d'enfants de tous âges, les "Spy Kids". Bien sûr, Carmen et Juni sont les plus connus... Mais, deux autres enfants, hyper doués, Garry et sa sœur Emily, ne cessent de leur damer le pion. Uniquement férus de gadgets dernier cri, ils n'ont cure de leurs missions et seule leur popularité compte. Leur père, qui est de la même trempe, vole à Grégorio la place de Directeur du Centre d'espionnage. Et il confie à ses enfants la mission que Carmen et Juni rêvaient de faire. Quelque part au milieu de l'océan, se cache une île invisible aux radars. Tous les systèmes électroniques se désactivent à sa proximité. Si ce système tombait entre de mauvaises mains, cela pourrait bouleverser le monde. Nos deux espions envoient Garry et Emily sur une fausse piste et reprennent en main la mission.

L'AVIS DE PASCAL

D'emblée je vous l'avoue, j'ai préféré l'opus un. Le premier volet restait, malgré tout, assez réaliste. C'était un film pour enfants, tourné avec un esprit adulte. Ici on a un film pour enfants fait pour les enfants. Bref, que cela ne vous empêche pas d'aller le voir... moi je suis vieux, alors j'ai peut-être du mal à comprendre. Si vous n'avez pas vu les premières aventures, vous aimerez "Spy Kids 2" car les deux films sont très différents. Et on nous annonce déjà, pour août prochain, un troisième volet.



CARMEN & JUNI EN QUESTIONS

Du premier film à ce deuxième opus intitulé "Spy Kids 2, Espions en herbe", les héros de la famille Cortez ont bien changé ! Alexa Vega (alias Carmen) réalise, qu'à l'âge de 14 ans, on devient une jeune fille. Quant à Daryl Sabara, du haut de ses 10 ans, il est fier d'avoir réalisé ses premières cascades... pour sauver sa famille !



ALEXA VEGA : "JE VOIS CE SUCCES DE TRES LOIN"

Dans le film tu portes plein de tenues sympas, laquelle est ta préférée ?

«C'est vrai que les costumes sont géniaux ! Ma tenue préférée était celle que je portais lors des scènes d'espionnage. Elle avait des boucles et des fermetures éclair partout !»

C'était pas trop dur de tourner ce film ?

«Parfois, oui ! Car on devait tourner la scène plusieurs fois. À la fin je réagissais un peu comme un robot. D'autres fois, la prise était bonne du premier coup !»

Quand on devient célèbre si jeune, cela ne pose-t-il pas un problème avec ta famille ?

«Non pas vraiment, car je suis toujours moi ! Je vois ce succès de très loin. De plus, j'ai quatre sœurs qui ne se gênent pas pour me rappeler que je suis une fille comme les autres. Malgré ces quelques brouilles, nous sommes très proches les unes des autres.»

As-tu retrouvé le même plaisir à travailler avec Antonio Banderas et Daryl Sabara, ton frère dans le film, pour ce deuxième volet ?

«Absolument ! Et je dirais même que c'était encore mieux, car on est devenu un peu plus intimes, comme une vraie famille.»

Dans le film, tu te bats contre des ennemis de ton âge. N'est-ce pas une situation un peu délicate ?

«Mais, c'est pour le bien de la famille ! Et comme, à la fin, nos rivaux réalisent qu'ils sont dans le faux, tout est bien qui finit bien !

As-tu vraiment tourné le film sur une île ?

«Oui, pour une grande partie : nous sommes allés au Costa Rica pour deux semaines. Et le reste a été tourné en studio, dans l'État du Texas, aux USA.»

Penses-tu ce que ce deuxième volet de "Spy Kids" est meilleur que le premier ?

«Je préfère celui-là, car Carmen est plus mature et que plus de membres de la famille sont impliqués dans l'aventure !»

TROIS QUESTIONS A JUNI, ALIAS DARYL SABARA...

Il semble que ce film soit assez physique pour ton personnage ?

«En effet ! C'est pourquoi, avant le tournage, j'ai fait quelques séjours dans un camp d'entraînement pour jeunes Secouristes en mer, ainsi que plusieurs heures de gymnastique par semaine. Et comme, à mes heures perdues, je faisais du sport et un art martial, cela m'a beaucoup aidé pour mes cascades.»

Dans ce film, quel est ton gadget préféré ?

«Sans contester, RALPH (le Robotic Arachnid Lithium Photo Helper). Je l'adore, car il est tout petit, mais capable de faire tellement de choses... comme nouer un nœud de cravate. Il possède aussi ces caméras, haute définition, qui peuvent espionner tout et n'importe quoi.»

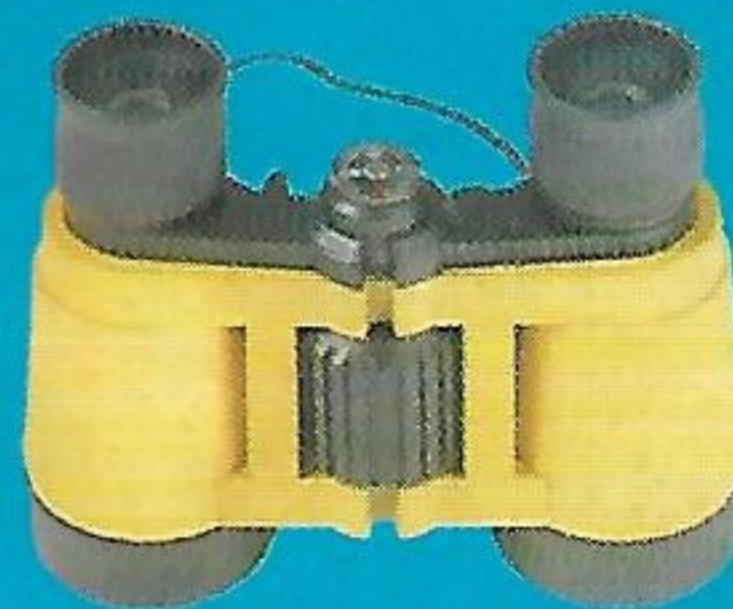
Es-ce que ta vie a changé depuis la sortie des deux "Spy Kids" ?

«Non, pas vraiment ! Je suis toujours le même. J'ai juste un nouveau chien. Oh ! De temps en temps, une personne me reconnaît dans la rue !»

A GAGNER

Pour gagner l'un des cadeaux offerts par "Spy Kids 2" (un film MIRAMAX), répondez vite à la question ci-dessous.

Les 27 premières bonnes réponses seront récompensées.



5 jumelles

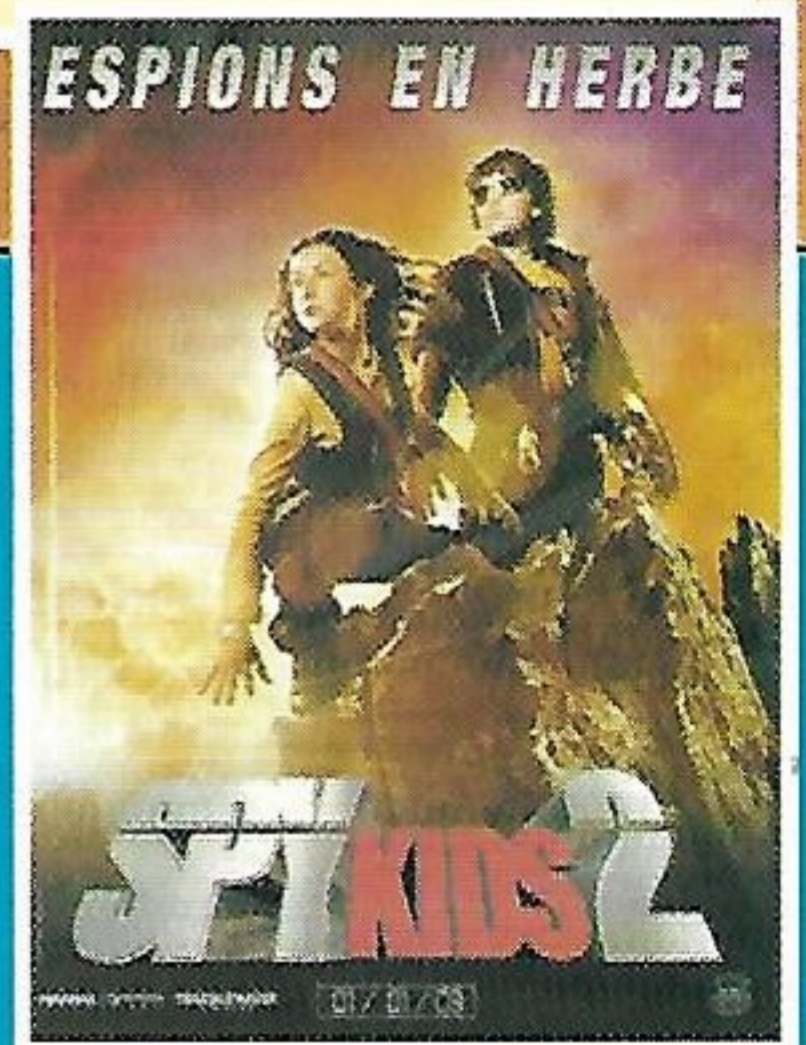


10 lampes mousquetons



2 montres

10 T-shirts



Question :

En quelle année est sorti en France "Spy Kids 1" ?

Découpez et envoyez ce bon à :

Télé Club Plus - "Spy Kids 2" - 132, av. du Président Wilson - 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

BULLETTIN-REPONSE

Réponse

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP

Ville :

Totally Spies!

Sam l'intellectuelle, Alex l'impulsive et Clover la frivole sont trois adolescentes comme les autres qui vivent dans le luxe de Beverly Hills. Leur vie se partage entre leurs études et le shopping quotidien. Leur principale préoccupation est de savoir ce qu'elles vont porter comme vêtements le jour suivant. Mais, leur vie va changer quand, par le plus grand des hasards, elles arrêtent un dangereux criminel. Cette action inhabituelle va les conduire au Quartier Général d'une organisation gouvernementale secrète, le WOOHPP qui les engage comme agents secrets... Jerry le chef de cette section, leur confie différentes missions à travers le monde.

Clover

Clover est la "fashion victim" par excellence. Elle ne peut pas voir une robe du dernier cri, sans avoir envie de l'acheter immédiatement. Elle a une garde-robe hallucinante et change de vêtement très souvent, car elle possède des tenues pour toutes les occasions. C'est la championne du shopping ! En revanche, elle n'est pas super douée pour les études. Bien qu'ayant des côtés hyper superficiels, on ne peut quand même pas dire qu'elle est seulement une "poupée Barbie". C'est aussi une femme d'action ! Très spontanée et impulsive, il lui arrive d'être un peu irréfléchie. Comme c'est une sportive doublée d'une grande athlète, un peu tête brûlée, il lui arrive de foncer sans réfléchir... plus par manque de réflexion que par héroïsme pur ! Et elle est

toujours partante pour corriger les méchants ! Son franc-parler, son air charmeur et son attitude sans retenue lui ont permis, à plusieurs reprises, de sortir les filles de l'embarras.

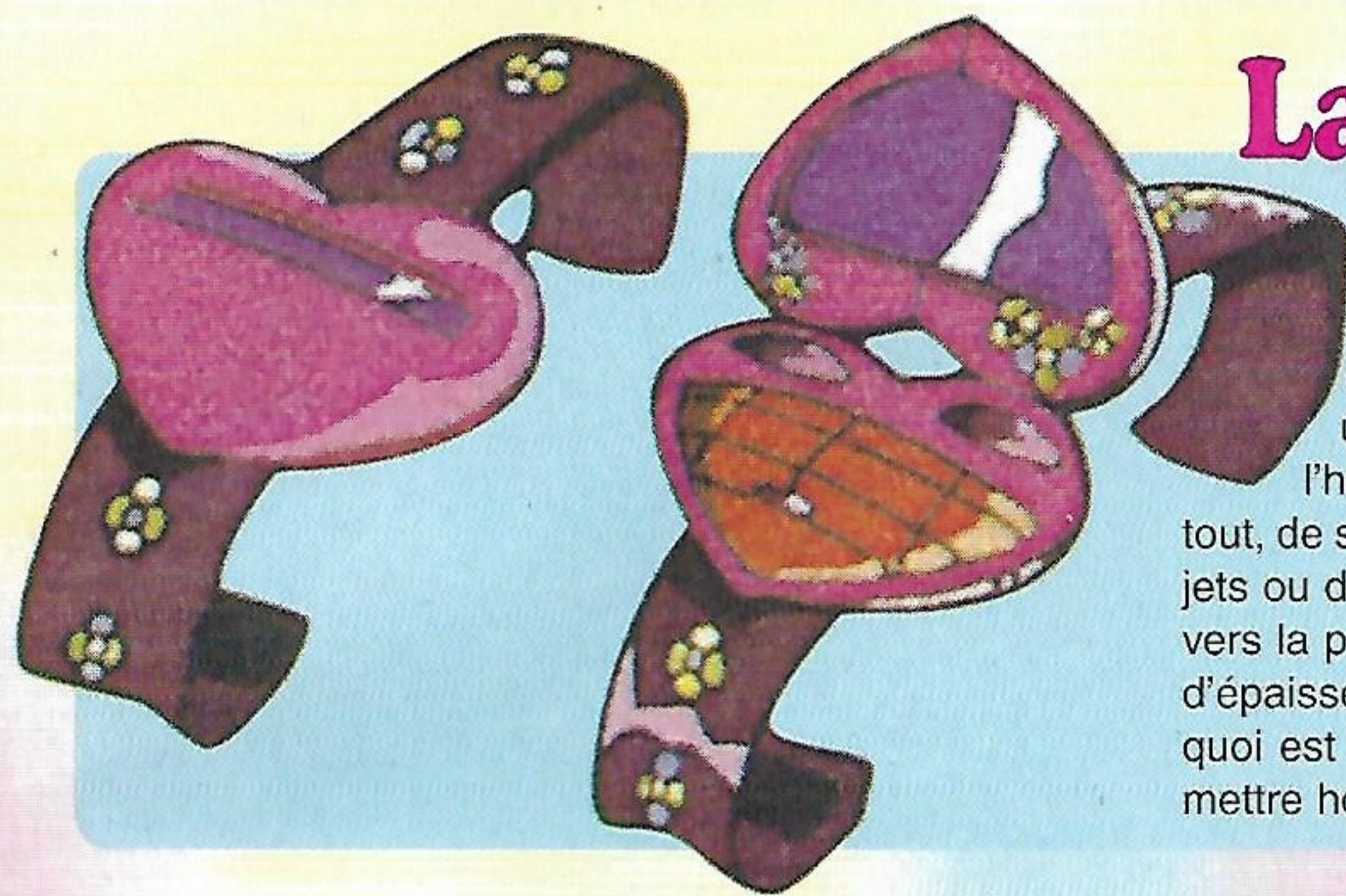
D'ailleurs, Clover n'existerait pas sans ses amies. C'est la chose la plus importante dans sa vie.

Clover a aussi une ennemie jurée : il s'agit d'une des élèves de sa classe qui s'appelle Mandy. Elles se détestent et sont rivales dans tous les domaines. Elles rivalisent en particulier pour leur garde-robes, leurs achats et tout ce qui passionne une fashion victim. Elles sont également en compétition dans les différentes activités de l'école, comme l'élection des élèves. Mandy est très curieuse et n'hésite pas à espionner la vie privée de Clover... Elle est aussi parfois méchante. Par exemple, dans un épisode, se trouvant avec elle dans un grand magasin, Mandy a glissé des objets dans le sac de Clover afin de la faire passer pour une voleuse. Côté cœur, Clover juge un garçon avant tout sur son apparence, et peut ainsi en tomber amoureuse très rapidement.



Les gadgets de Clover

Comme tout bon agent secret qui se respecte, Clover possède un grande quantité de gadgets en tout genre pour mieux réussir ses missions secrètes.



La montre scanner

Cette montre, en forme de cœur, possède un bracelet interchangeable. Clover peut choisir différentes couleurs de bracelet afin de l'assortir avec ses vêtements et la porter lors de circonstances les plus variées. En utilisation normale, cette montre donne, bien entendu, l'heure et la date. Mais, lors de missions, elle sert, avant tout, de scanner. Il est très puissant et permet de repérer des objets ou de savoir ce qui se passe dans une pièce fermée, à travers la porte ou les murs, même ceux de plusieurs centimètres d'épaisseur... Il est si perfectionné qu'il peut même savoir de quoi est constituée la serrure d'une porte blindée. Il peut aussi mettre hors d'usage certains systèmes de défense.



Le sac amphibie

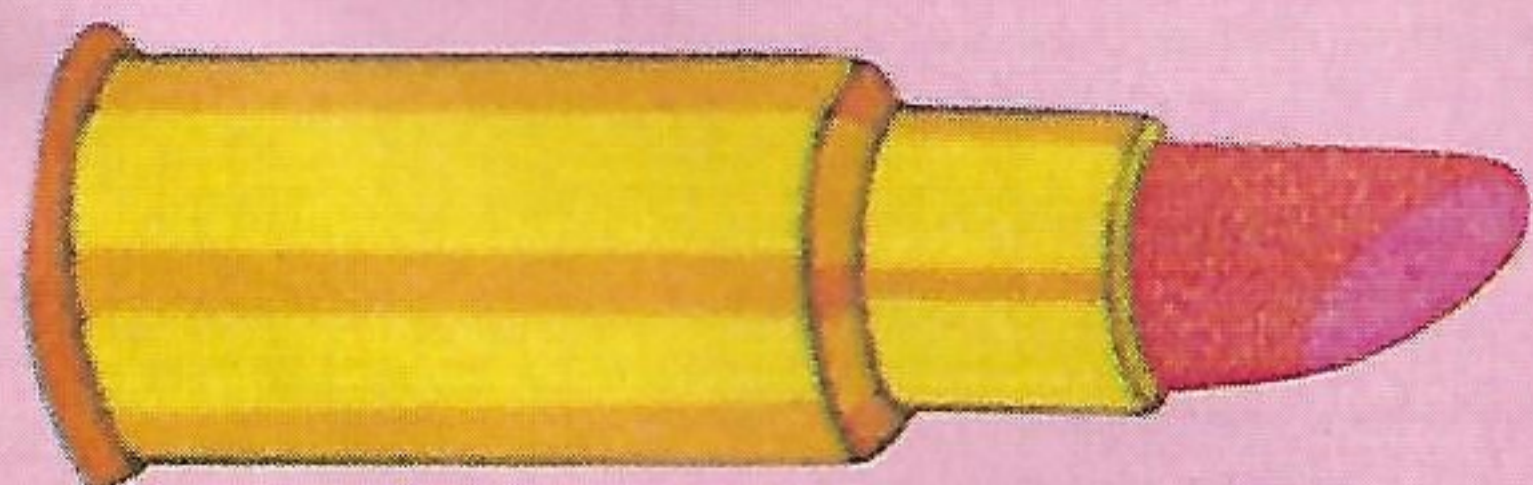
Cet appareil ne peut pas s'utiliser en toutes circonstances : il ne sert que pour les missions sous-marines. C'est un équipement complet pour se déplacer sous l'eau : il permet de respirer, mais aussi de se déplacer à grande vitesse sans avoir à se fatiguer en nageant. Il se transforme afin de s'adapter à son utilisateur et de prendre le moins de place possible quand il est rangé.

Le sac propulseur

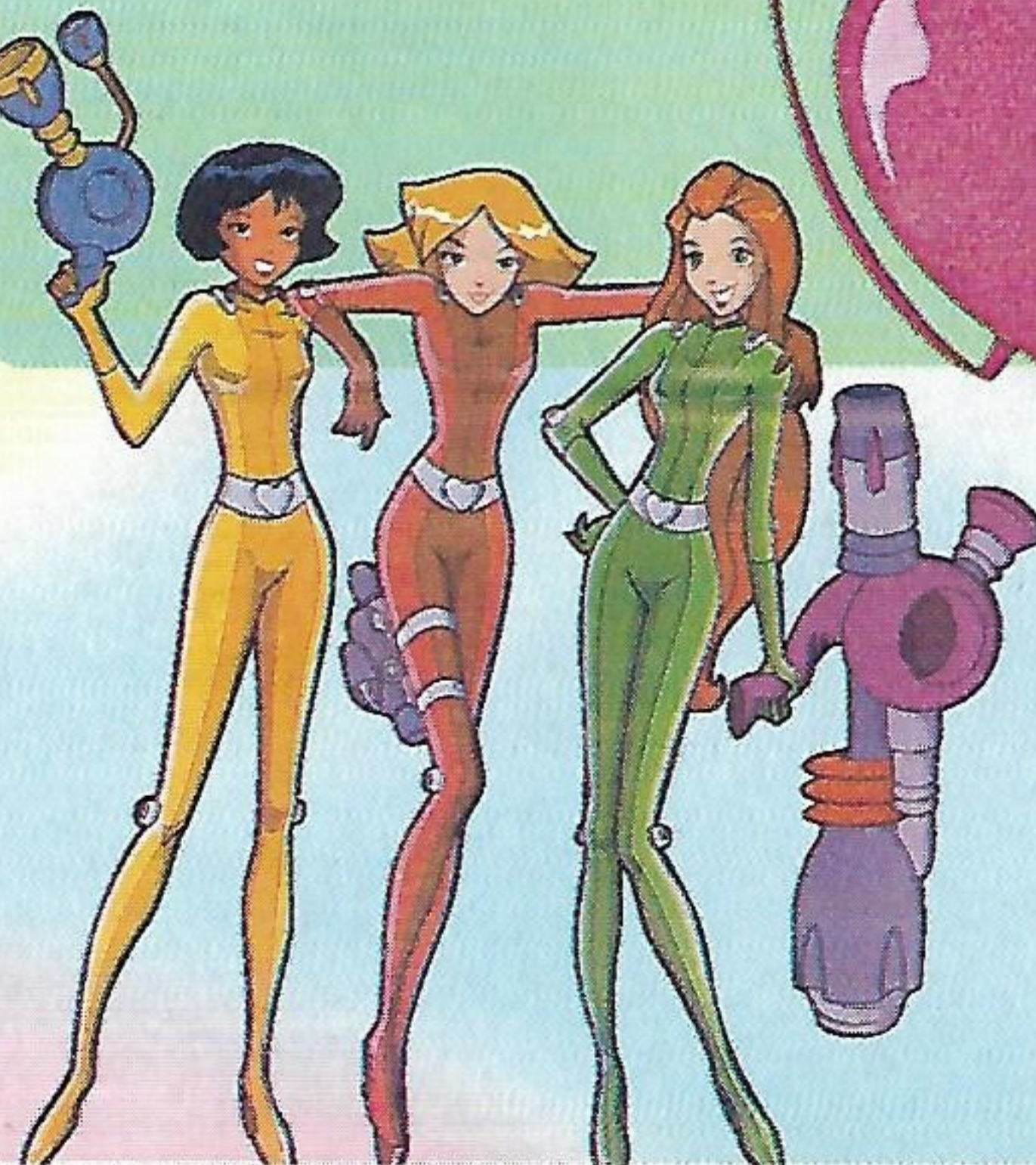
Cet élégant sac, d'une technologie miniature d'avant-garde, peut être utilisé dans diverses situations. Comme tout sac, on peut y mettre de petits objets. Mais c'est, avant tout, un appareil très utile en mission, car il peut libérer un parachute en cas de besoin (un accident d'avion, par exemple). Mais ce n'est pas sa fonction principale... En s'ouvrant en son milieu, ce sac libère un réacteur qui permet à Clover de voler à grande altitude dans le ciel et surtout à une très grande vitesse, ce qui lui permet de se déplacer très rapidement d'un lieu à l'autre. Ce sac existe en plusieurs couleurs afin d'être coordonné aux vêtements que porte Clover.



Le rouge à lèvres laser



Pour être certaine d'être raffinée, féminine en toutes circonstances une femme se doit d'avoir sur elle son tube de rouge à lèvres pour les "petits raccords". Celui de Clover existe en plusieurs couleurs, dont pêche ou écume de mer. Il résiste à l'eau (si Clover se baigne ou bien s'il pleut...) et tient parfaitement dans d'autres circonstances (si elle mange ou si elle doit embrasser quelqu'un...) Mais cette petite merveille est aussi, en cas de besoin, un rayon laser très puissant qui peut tout découper y compris les serrures blindés...





LA LIGUE DES JUSTICIERS

Un peu d'histoire

Il existe, au USA, deux grands éditeurs de bandes dessinées. D'une part, Marvel, créé dans les années soixante, qui présente des histoires de "Super Héros", comme Spiderman ou les X-Men et, d'un autre côté, DC, un comic fondé dans les années trente. Depuis 1936, date de la naissance de Superman, DC a lancé un grand nombre d'autres personnages, dont Batman, Wonder Woman, Flash... Et pour mieux concurrencer Marvel, DC a imaginé de réunir ses plus célèbres Super Héros dans la "Ligue des Justiciers"... dont le nombre des membres augmente de jour en jour. Aujourd'hui, DC adapte sa célèbre ligue dans une série (une animation), haute en couleurs.

Le premier épisode

Batman découvre que d'étranges extra-terrestres ont pris le contrôle de tous les télescopes, en se faisant passer pour des Humains. Intrigué, il prévient Superman afin d'enquêter à ce sujet. L'affaire se complique quand des météorites viennent s'écraser sur la Terre, en libérant d'immenses vaisseaux qui cachent l'horizon : ne supportant pas la lumière, les envahisseurs veulent noircir le ciel... Mais, Superman reçoit un message télépathique de Manhunter, le seul survivant d'un peuple martien massacré par ces mêmes extra-terrestres. Tous les deux, ils décident de combattre l'invasion. Ils seront vite rejoints par d'autres Super Héros de la Ligue.

MANHUNTER

Dernier survivant de la planète Mars, il s'est réfugié sur Terre pour prévenir les Humains de la menace imminente : ceux qui ont éradiqué les siens arrivent sur Terre. Capturé, il a été mis en détention, sous haute sécurité, par l'armée. Connu sur Terre sous le nom de J'Onn J'Onzz, il combat le crime aux côtés de Superman. Il possède le pouvoir de communiquer par télépathie, de voler, de prendre n'importe quelle couleur ou de se transmuter dans toutes les matières. Il peut ainsi devenir du métal ou être assez inconsistant pour passer au travers d'un mur.

WONDER WOMAN

En Grèce, dans les temps anciens, un groupe de guerrières vierges vouées à Athéna, subissaient sans cesse les attaques de guerriers en tout genre. Lasse de voir ses Amazones se faire agresser, Athéna ouvrit un passage dans l'océan afin qu'elles puissent se réfugier sur île de Themycira. Puis, Athéna leur donna de grands pouvoirs, à condition qu'aucun homme n'y pose les pieds. Un jour, Athéna demanda à Hypolita, Reine des Amazones, de créer un enfant en argile. Athéna lui donna vie et les Amazones élevèrent la petite Diana Prince comme l'une des leurs. Les années passèrent et Diana devint une vraie guerrière, forte et puissante. Après avoir gagné le titre de Championne des Amazones, Diana prit le nom de Wonder Woman. Hypolita lui demanda alors de quitter Themycira pour se rendre aux USA en tant qu'ambassadrice. Capable de voler, Wonder Woman possède une grande force physique qu'elle complète d'un lasso magique et de bracelets qui peuvent détourner les balles.

BATMAN

Au cours de son enfance, Batman, héritier d'une riche famille, a vu ses parents se faire tuer... Décidé à combattre tous les criminels, il utilise sa fortune pour créer de nombreux gadgets, hyper sophistiqués, qui le rendent très puissant. Résidant à Gotham City, il mène une double vie. Le jour, il est Bruce Wayne, l'homme mondain. La nuit, prenant la forme d'un homme chauve-souris (bat : chauve-souris, en anglais, ndlr) il combat le crime. Si vous n'avez pas l'esprit tranquille, craignez sa fureur ! Il ne possède aucun pouvoir. En revanche c'est un super athlète et un combattant d'élite.



Cette série est diffusée sur France 3, tous les dimanches matins, juste avant X-Men Evolution. Elle met en scène la Ligue des Justiciers (l'un des plus grands groupes de Super Héros existant) qui est composée de Superman, Batman, Wonder Woman et de bien d'autres qui, au fil du temps, viendront rejoindre les rangs de cette petite armée.

HAWKGIRL

Shayra, la Hawkgirl, est une détective issue de la planète Thanagar. Elle utilise les pouvoirs habituels des Thanagariens : sur sa planète, tous les habitants ont des ailes pour voler et possèdent également une sorte de marteau, hyper puissant, qui peut tout casser... Hawkgirl est venue sur Terre en compagnie de Hawkman, qui apparaîtra dans la série un peu plus tard.

GREEN LANTERN'S

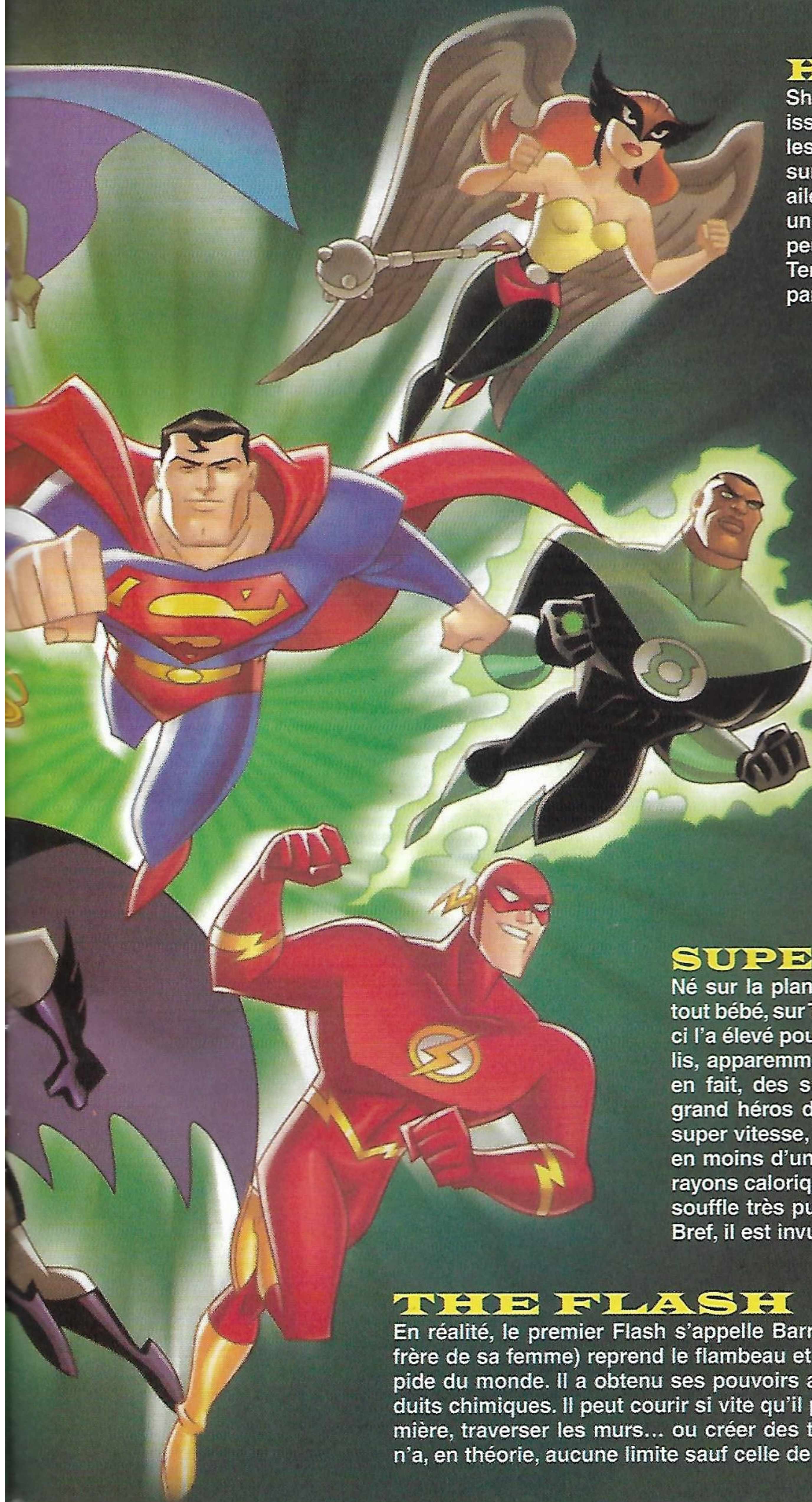
John Stewart est membre du corps des Green Lantern's. Il s'agit d'une section d'extra-terrestres qui choisissent un "champion" sur chaque planète afin de lui donner des pouvoirs pour qu'il puisse protéger sa planète. Comme tous les Green Lantern's, John Stewart a reçu un anneau magique fonctionnant à base d'une énergie verte. Il doit recharger sa bague régulièrement avec une lanterne magique de couleur verte (Green Lantern : lanterne verte, en anglais, ndlr). Grâce à cela, il peut voler, créer un champ de force et surtout imiter n'importe quelle forme : mains, gants, véhicules, monstres...

SUPERMAN

Né sur la planète Krypton, ses parents l'ont envoyé, tout bébé, sur Terre. Recueilli par la famille Kent, celle-ci l'a élevé pour en faire un homme. Vivant à Métropolis, apparemment comme tout le monde, il possède, en fait, des super pouvoirs qui font de lui le plus grand héros de la Terre. Il peut voler, et, grâce à sa super vitesse, il se transporte n'importe où sur Terre, en moins d'une seconde. Avec ses yeux, il émet des rayons caloriques et peut voir à travers les murs. Son souffle très puissant renverse tout sur son passage. Bref, il est invulnérable !

THE FLASH

En réalité, le premier Flash s'appelle Barry Allen. Après sa mort, Wally West (le frère de sa femme) reprend le flambeau et devient The Flash, l'homme le plus rapide du monde. Il a obtenu ses pouvoirs après avoir été contaminé par des produits chimiques. Il peut courir si vite qu'il peut même marcher sur l'eau, sur la lumière, traverser les murs... ou créer des tornades et des ouragans... Sa vitesse n'a, en théorie, aucune limite sauf celle de son imagination !



DRAGON BALL Z

L'HISTO

Trunks est le fils de Bulma et de Végéta. Il apparaît pour la première fois dans la série, juste après la bataille sur Namec. Il arrive du futur afin de prévenir Sangoku et ses amis du danger qui les menace... Il sait que Sangoku va mourir d'une maladie de cœur et qu'il ne pourra pas s'opposer à l'arrivée des Cyborgs, qui pourront donc tuer tout le monde. Trunks veut changer cela, afin que le monde puisse exister sans la menace des Cyborgs.

Attention cette partie de l'histoire de Dragon Ball est la plus compliquée. Par de multiples voyages dans le temps, l'auteur a créé, sans le vouloir, différents paradoxes temporels. Nous allons tenter d'être le plus concis possible, mais cela risque d'être très compliqué !

L'HISTOIRE, TELLE QU'ELLE AURAIT DU ETRE

Pendant la bataille sur Namec, le Dragon a téléporté tout le monde sur Terre, sauf Sangoku qui est resté pour continuer le combat. Il ne reviendra que beaucoup plus tard. À son arrivée, il découvre que Freezer a survécu et qu'il est sur Terre avec son père, le général Zorg. Sangoku les élimine tous les deux et reprend une vie normale. Malheureusement, sur la planète où il a séjourné durant tout ce

temps, il a contracté une maladie de cœur. Il en meurt, peu de temps après, et laisse ainsi la Terre sans défense. Nous sommes alors en 764 du Calendrier Dragon Ball. Deux ans plus tard, naît le jeune Trunks, tandis que le docteur Gélot prépare dans l'ombre ses Cyborgs... L'année suivante, C17 et sa sœur C18 sont enlevés pour être transformés en deux Cyborgs qui passent rapidement à l'attaque. Leur grande puissance leur permet de prendre rapidement le contrôle de la Terre. Végéta, accompagné de Sangohan, Yamcha, Ten Chin Han et Petit Cœur se lancent à leur assaut. Au terme d'un bref combat, tous perdent la vie, les un après les autres... sauf Sangohan qui réussit à s'échapper et qui, seul Guerrier survivant, se met à la tête des Forces Terriennes. Les Humains doivent se réfugier dans des bunkers souterrains, par crainte de voir débarquer les Cyborgs. Bulma qui

s'occupe d'inventer de nouveaux camouflages, demande à Sangohan d'entraîner Trunks, son fils, afin d'en faire un Super Guerrier, comme son père. N'ayant connu que la terreur des machines, Trunks n'arrive pas à atteindre le stade du Super Guerrier. Pendant une des attaques des Cyborgs, Sangohan perd son bras en tentant de sauver Trunks. En 780 du calendrier Dragon Ball, Trunks et Sangohan se font attaquer par les Cyborgs dans un parc d'attractions. En tentant de sauver Trunks, Sangohan perd la vie. Trunks, fou de rage, se transforme en Super Guerrier, mais il est quand même battu par les Cyborgs. Il est soigné par sa mère. Elle lui apprend, à son réveil, qu'elle lui a fabriqué une machine à remonter le temps. Avant qu'il ne parte avec son engin, elle lui remet un médicament capable de guérir Sangoku de la maladie qui l'a tué.



Trunks fou de rage se transforme en Super Guerrier

TRUNKS

Trunks
retourne
dans le futur
voir sa mère

L'HISTOIRE TELLE QU'ELLE EST DEVENUE

La bataille de Namec terminée, Sangoku atterri effectivement sur une planète non loin de là. Il y passe un an et apprend la technique du déplacement instantané. Il revient sur Terre et fait la connaissance de Trunks. Celui-ci vient juste d'arriver du futur et, ayant pu se transformer en Super Guerrier, c'est lui qui élimine Freezer et son père. Il remet ensuite le médicament à Sangoku et l'informe de l'arrivée des Cyborgs dans trois ans. Il reprend ensuite sa machine à remonter le temps et retourne dans son futur.

LES CHOSES SE COMPLIQUENT

Dans le dictionnaire Dragon Ball, en français, sorti chez Glénat, on précise que Trunks retourne dans le futur et utilise un plan d'urgence pour arrêter les Cyborgs. Trois ans

plus tard, Cell, qui a été libéré du laboratoire de Gélot, cherche les Cyborgs et tombe sur Trunks et



sa machine à remonter le temps. Il tue Trunks et vole son engin pour partir dans le passé. Mais, cette version ne tient pas la route, car Trunks revient ensuite aider nos amis à combattre les Cyborgs. De plus, dans un flash back, on voit Cell tuer Trunks juste après son arrivée du passé avec la machine à remonter le temps. Si on essaie d'être le plus cohérent possible, on arrive à deux théories possibles. La première est que Trunks retourne dans le futur voir sa

mère et que Cell, le voyant sortir de la machine à remonter le temps, attend son retour et le tue pour voler celle-ci. Cell étant trop gros pour monter à bord, il redevient une larve pour partir dans le passé. Il atterri en 763, un an avant l'arrivée de Trunks, et se transforme en œuf pour renaître à nouveau dans sa forme initiale. Il s'enterre et reste quatre ans sous terre. La seconde théorie est la suivante : après avoir donné le médicament à Sangoku et, ne voulant pas attendre trois ans, Trunks prend sa machine et avance dans le temps.

RETOUR A L'HISTOIRE

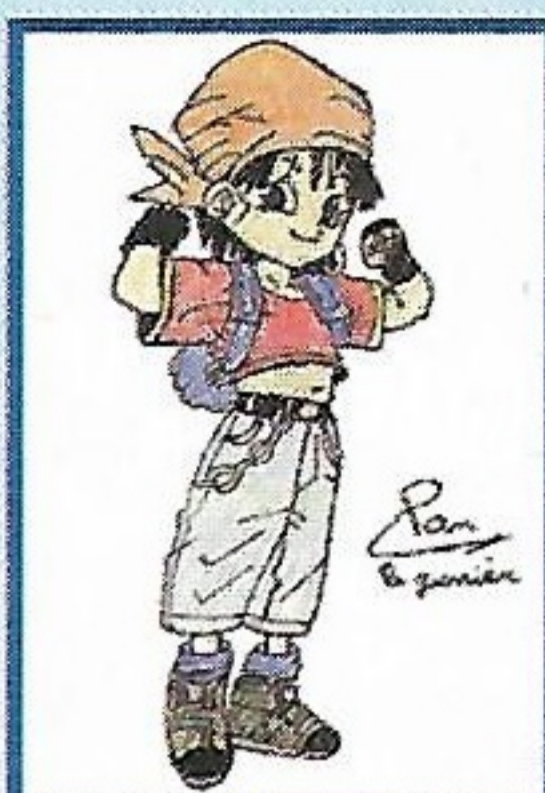
Trunks revient trois ans plus tard, juste après l'arrivée des Cyborgs. Il découvre avec effroi que ce ne sont pas les mêmes Cyborgs qui attaquent la Terre (il s'agit de C19 et C20). Végéta furieux de voir Trunks se

transformer en Super Guerrier, apprend aussi à le faire. Il détruit lui-même C19. C20 s'enfuit et réactive C17 et C18 (des tueurs), puis il réactive aussi C16. Ils partent tous à la recherche de Sangoku. Pendant ce temps, Cell se réveille et tue tout le monde sur son passage. Il arrive à absorber C17 et C18, et devient Perfect Cell. Il organise le Cell Game. Mais Sangohan réussi à gagner. Nos amis font alors appel au Dragon qui retransforme C18 en femme. Après des adieux touchants, Trunks retourne dans le futur. En se battant contre Cell, aux côtés de Sangoku, il est devenu si fort, qu'arrivé dans son futur, il attaque C17 et C18 et les élimine facilement (puisque'ils ne s'attendaient pas à sa nouvelle force). Il s'attaque ensuite à Cell (qui le surveille pour lui tenter de lui voler sa machine) et l'élimine aussi.

Vous aussi, écrivez à D.Mangas, "Pascal", 132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex. Faites-nous part de vos avis, critiques... Et envoyez-nous vos dessins !



A vos plumes !



Une lectrice (Hasparren)

GARS OU FILLE ?

Salut Pascal ! Ma question concerne Shun, des Chevaliers du Zodiaque. S'agit-il d'un garçon ou d'une fille ? Merci de me répondre.

Diablo

Il s'agit bien d'un garçon. C'est sa voix française qui induit en erreur...

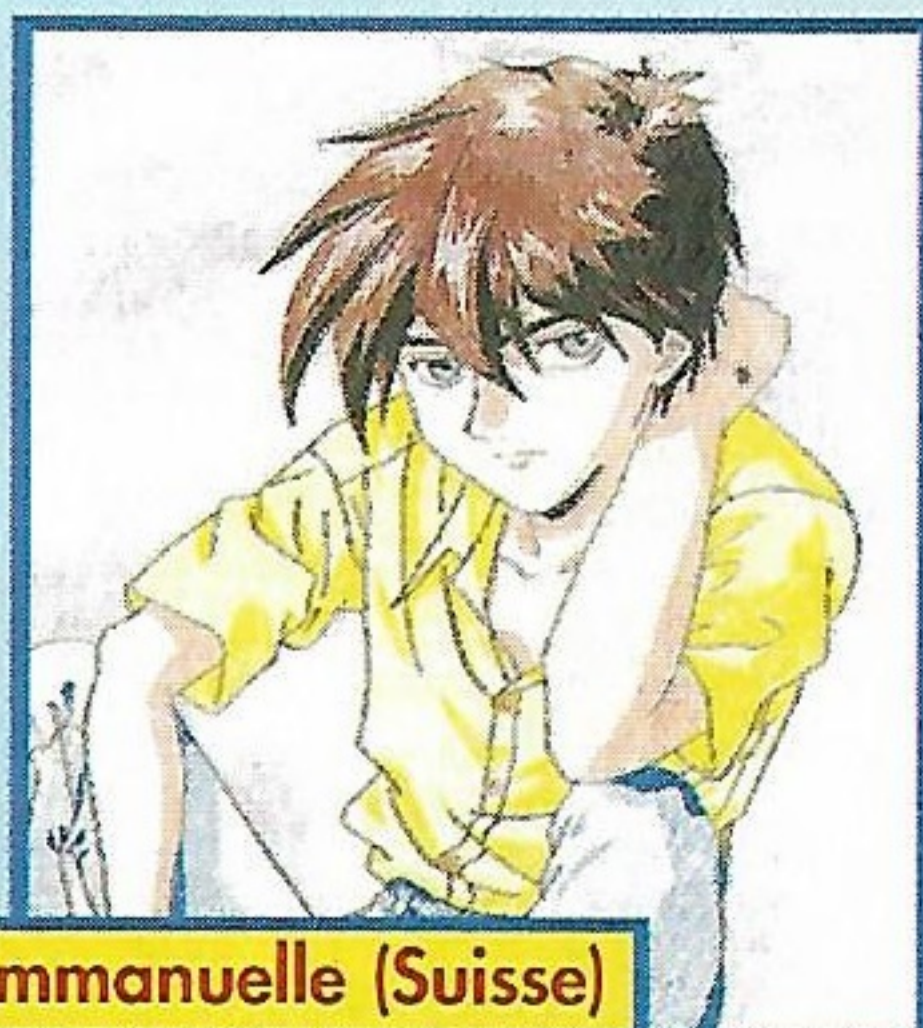


Cyril (Omissy)

FAN DE FOOT

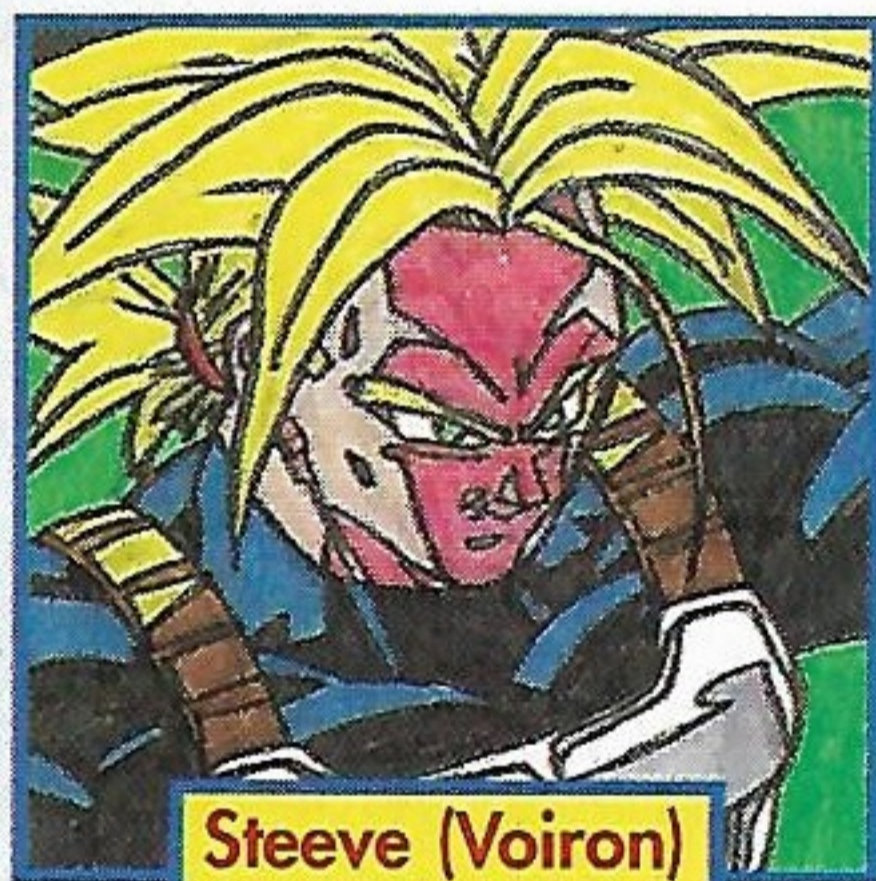
Je suis une grande fan de Olive et Tom. Pourquoi avez-vous arrêté d'en parler ? C'était bien, surtout que je suis "gardienne de foot" et que mon frère est avant-centre.

Myriam, Salernes



Emmanuelle (Suisse)

Nous n'avons pas arrêté de parler de Olive et Tom, mais comme il y a beaucoup d'autres séries qui intéressent nos lecteurs, nous ne pouvons pas consacrer tous les mois des articles aux héros de cette saga du foot. Cependant, Tsubasa, ses amis et ses adversaires auront toujours droit de cité dans D.Mangas ! Alors, ne manque aucun numéro chère "gardienne" !



Steeve (Voiron)

OU ET QUAND ?

1 Où peut-on trouver le film "Sangoku contre le Dr Egui" ? 2 Quand sortira le jeu Pokémon sur Game Boy Advance ? 3 Quand sortiront les cartes Yu-Gi-Oh! en français ? 4 Le film DBGTT sorti aux Etats-Unis sera-t-il un jour dans les salles en France ? Merci de répondre à mes questions.

Gaylord, Chenove

1 Ce film est inédit en France, et il est donc impossible de se le procurer.

2 Tu trouveras la réponse dans la rubrique Multimédia de ce numéro.

3 Ces cartes seront disponibles au mois de mars en France.

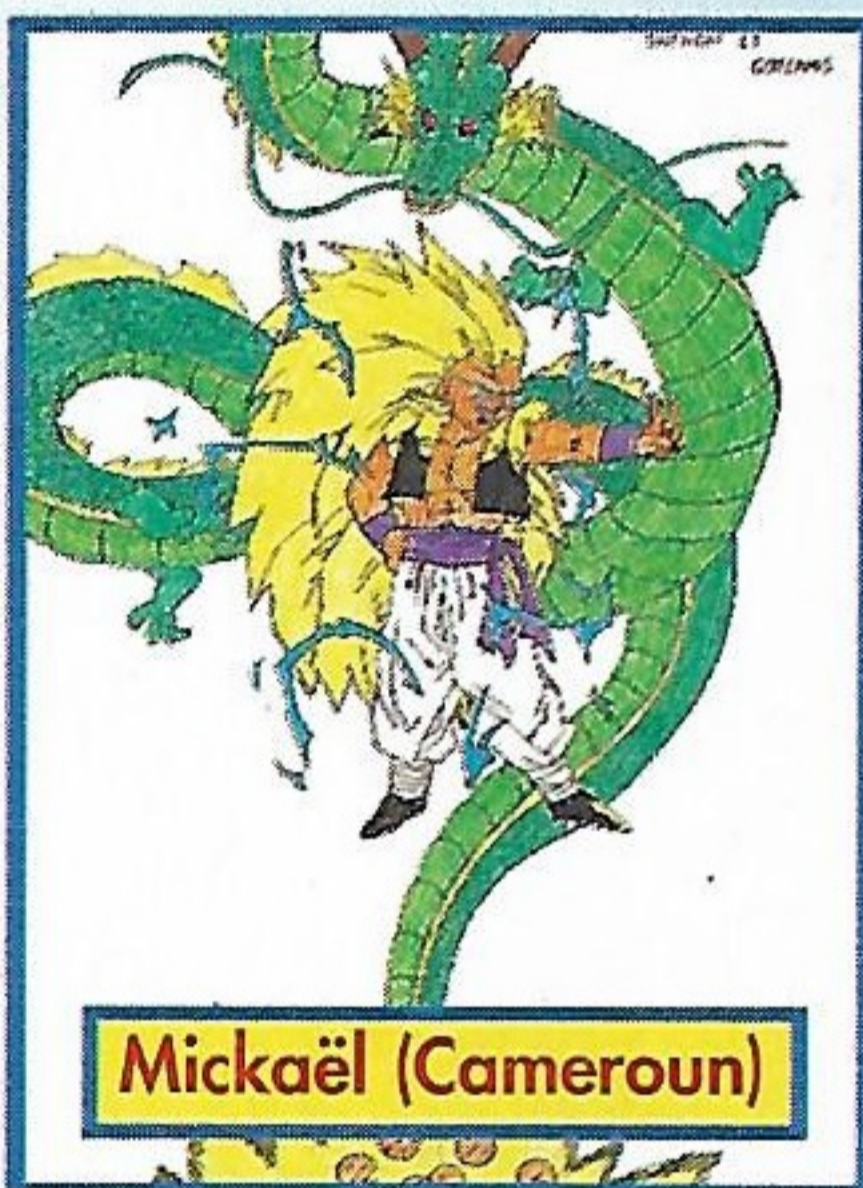
4 Il ne s'agit pas d'un film, mais d'un téléfilm.

ET LA SUITE ?

Je regrette que vous ayez arrêté la parution des Chevaliers du Zodiaque en BD. Etant donné la fin de l'épisode paru dans le n° 492, on se doute qu'il y a une suite et j'aimerais bien la connaître.

Christopher, Orléans

La suite, Hadès, vient de commencer au Japon.



Mickaël (Cameroun)

Pour en savoir plus, reporte-toi à la rubrique Animation de ce numéro.

VIVE TRUNKS !

Je suis fan de DBGTT, et je voudrais en savoir plus sur Trunks, mon personnage préféré. D'autre part, dans le n° 493, vous avez dit que Bidel était la femme de Sangohan et, dans le n° 494, vous avez répondu à une lectrice que ce dernier était son père ! Qu'en est-il exactement ? @+

Chloé, Croissy

Mille excuses pour le qui-proquo ! Bidel est bien la



Mélanie (Champigneuls)

femme de Sangohan, et son père est Hercule. Au sujet de Trunks, tu es gâtée (ainsi que ses nombreux autres fans), car j'y consacre un article dans ce numéro.

YU-GI-OH! SUR PS 1 & 2

Dans le n° 491, vous écrivez qu'il existe un jeu Yu-Gi-Oh! sur PS2, et dans le n° 492, vous dites qu'il en existe un sur PS1. Je suis allé sur Internet, mais aucun site ne mentionne l'existence d'un jeu SUR ces consoles. Ce jeu existe-t-il vraiment ?

Alex

La réponse à ta question, cher Alex, se trouve à la rubrique Multimédia.

QUEUE DE POISSON

Sur France 5, on n'a pas vu, dans Olive et Tom, le match contre l'Ouzbékistan (dont vous parlez dans le n° 495), et la série s'est arrêtée, à notre grand désarroi !, sur un



Delphine (La Réunion)

Mehdi (Hellemmes)



Comment s'appelle la fille de Krillin et C18 ? La femme de Sangohan s'appelle-t-elle Bidel ou Videl ? Combien d'enfants ont Sangohan et Bidel ?

Pricillia "Nasha"
En réponse à ta première question, l'auteur de DB

s'est tellement mélangé dans les histoires de temps qu'il a "laissé tomber" les âges de ses héros dès les premiers épisodes. La fille C18 et Krillin s'ap-

épisode finissant en queue de poisson. Olivier reverra-t-il Roberto ? Ira-t-il jouer au Brésil ? Philippe Callahan retrouvera-t-il Jenny ? Julian pourra-t-il rejouer au football ?

Charlène et Julie

Si Olive et Tom s'est arrêté brutalement sur France 5, c'est que la chaîne ne possédait pas la seconde partie. Mais, bientôt, vous allez retrouver vos héros favoris car les droits de la deuxième série viennent d'être achetés pour la France. Alors, chères Charlène et Julie, vous ne tarderez pas à avoir les réponses à toutes vos questions.

A PROPOS DES CDZ

Je voudrais savoir quel âge ont Seiyar, Ikki, Chen, Hyoga, China et les autres héros au milieu de la série des Chevaliers du Zodiaque ?

Nanou, Belgique

Que veux-tu signifier par "milieu" de la série ? Ce que je peux te dire, c'est qu'au début de la série, Ikki avait 14 ans et les autres 13. Ensuite, ils ont vieilli au fil des épisodes.



Emilie (St-Cyr-sur-Loire)

FAN DE DBGT

Dans DBGT, quel âge ont Krillin, Pain et Sangoten ?



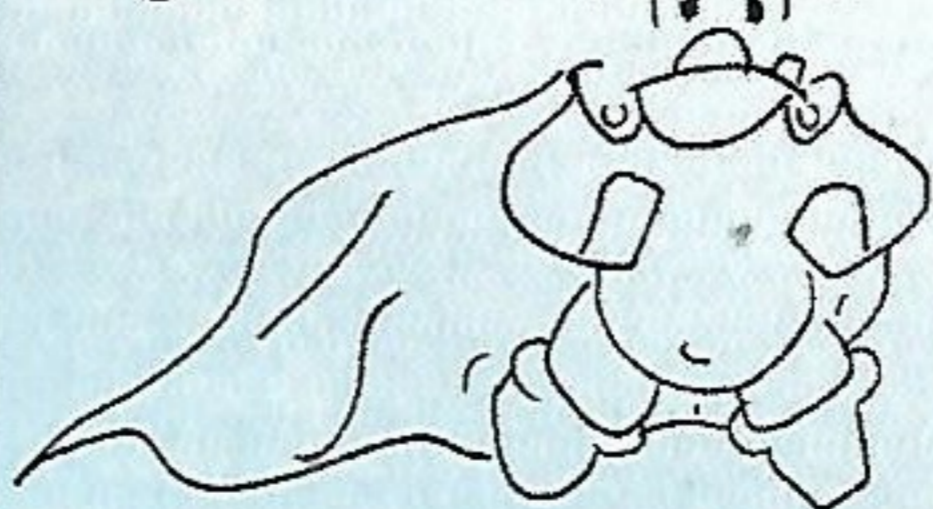
Emilie (Montagnac)

pelle Marron comme la première petite amie de ce dernier. La femme de Sangohan s'appelle Bidel en français et Videl en japonais. Sangohan et Bidel ont une fille unique, Pain.

GALAXIE MANGAS

Pouvez-vous me donner l'adresse de la chaîne Mangas, sur le câble, car j'aimerais passer dans l'émission "Galaxie Mangas" ? Merci beaucoup.

Signé.....>



Cette chaîne partage les mêmes locaux que ce magazine. Tu peux donc adresser ta requête à : Chaîne Mangas, "Galaxie Mangas", 132, av. du président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine ou, via le Net, à : mangas@groupe-ab.fr

Spécial tchatche !

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

REVEILLEZ-VOUS !

Je m'appelle Aurélie et j'ai 12 ans. Je suis entièrement d'accord avec Pierre-Laurent de Vandœuvre : les couleurs des Pokémon ne sont pas "flashy" ni "écœurantes". Et puis, ce n'est pas du tout gentil de la part de certains de traiter les Pokéfans de "fans de poche". A propos de fans, avis à tous ceux qui aiment Gundam Wing ! Cette série baisse de plus en plus dans le hit du mois, alors il faut se réveiller et voter pour elle !

Aurélie, Artix

TSUBASA = OLIVIER

Je voudrais m'adresser à Audrey de Chambéry qui demandait qui était Tsuba-

sa. La réponse qui lui a été donnée était fausse : Tsubasa n'est pas le nom de famille d'Olivier. Dans l'animé, le héros s'appelle Olivier Atton, tandis que dans le manga son prénom est Tsubasa et son nom de famille, Ochora.

Lylie, Thionville



Moi, je trouve qu'il n'y en a pas assez qui sont pour Yu-Gi-Oh!

Alban (Brest)

DEFENDEZ VOTRE SERIE PREFEREE !

Salut à tous !

Le peloton de tête se compose de Dragon Ball qui est toujours en tête, de Yu-Gi-Oh ! qui se rapproche dangereusement, bien décidé à ravir la première place, suivi d'Olive et Tom et de Sakura qui perd des places ! Gundam, Escaflowne, les Chevaliers du Zodiaque ramassent les miettes et Pokémon disparaît. C'est à vous de défendre vos dessins animés favoris ! Pour voter, envoyez-nous le bulletin-réponse ci-dessous.

HIT-PARADE DU MOIS

DRAGON BALL	32%	ESCAFLOWNE	6%
YU-GI-OH !	25%	GUNDAM	3%
OLIVE ET TOM	19%	CHEVALIERS ZODIAQUE	2%
SAKURA	12%	POKEMON	1%

BULLETIN-REPONSE

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

Nom de votre dessin animé favori

Nom : Prénom :

Age Adresse :

CP Ville :

A LA RECHERCHE... Vous êtes nombreuses et nombreux à nous écrire pour dire que vous aimeriez correspondre avec d'autres fans de mangas. Etant donné que vous êtes pour la plupart mineur(e)s, une autorisation écrite et signée d'un de vos parents est nécessaire pour que nous publions vos coordonnées. N'oubliez pas de la joindre à votre petite annonce ! Merci.

Plusieurs lectrices et lecteurs, "victimes" du trop grand succès de leur petite annonce, nous ont écrit. Faute de temps (et sans oublier que les timbres coûtent cher, *Ndlr*), ils ne pourront pas répondre à toutes les lettres qu'ils ont reçues. Parmi eux, il y a, entre autres, Laure Menu (60) qui remercie les filles et les garçons qui lui ont écrit, et qui conseille à ceux auxquels elle n'a pas pu répondre de passer à leur tour une annonce "avec un peu d'humour et d'originalité dans D.Mangas. Des tonnes de réponses assurées !"

● J'ai 11 ans et je suis fan de tous les Dragon Ball. Je voudrais correspondre avec des filles et des garçons aimant DB, DBZ et DBG, mais aussi Sakura, Yu-Gi-Oh! et le dessin.
Sandro Mouzon, 36, rue Daly, Chemin l'Evêque, 97422 La Saline, Ile de la Réunion

● Salut ! J'ai 12 ans et je voudrais correspondre avec des garçons et des filles de tout âge. Je suis une grande fan de DB, Z, GT, Sailor Moon, Sakura, Ranma, Nicky Larson, Blue Seed et Vision d'Escaflowne. J'aimerais aussi féliciter, pour leurs dessins, Emeline de La Réunion, Marie de Villecresnes, Bong de Marseille, Nina du Gard, Laura de Nice, Jérémy de St-Alban et Angélique d'Etréchy.
Laura Delcourt, 41, rue du Port, 02300 Chauny

● Qui pourrait me faire parvenir le D.Mangas de septembre 2002 ? Je peux échanger des cartes Dragon Ball (différentes séries). Merci d'avance.
Nicolas Dhaud, 1, impasse des Fosses, 17430 Bords

● Je vends plus de 300 cartes Pokémon, dont 28 rares (Mewtwo, Alakazam, Mackogneur, etc.) ou je les échange contre des cartes Harry Potter.
Ivan Lasso, 188, route de Château-Thierry, 02200 Courmelles

● J'ai 11 ans, et je suis méga cyber fan de Yu-Gi-Oh! Je voudrais correspondre avec des filles et des garçons aimant cette série. J'ai aussi des cartes Magic & Wizards !
Jérémy Faivre, 7, rue Georges Bizet, 07500 Guilhaud Grange

● J'ai 15 ans et je voudrais correspondre avec des fans d'Olive et Tom, des Chevaliers du Zodiaque, de Sakura, Yu-Gi-Oh!, Gundam Wing, The Vision of Escaflowne et d'autres mangas. Réponse assurée.
Tatiana Laurent, 8, rue des Voituriers, 67500 Haguenau

● J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec tous ceux qui ont des informations intéressantes sur Yu-Gi-Oh!. Je recherche également des objets à vendre (livres, posters, figurines avec armure démontable) des Chevaliers du Zodiaque.
Christopher Martos, 48, rue Arthur Chaussy, 77111 Soignolles-en-Brie

● J'ai 12 ans et je souhaiterais correspondre avec des fans de Dragon Ball (je suis une fille et, pourtant, j'adore cette saga), Sakura, Yu-Gi-Oh!, Pokémon... Je profite de cette annonce pour féliciter Marie de Villecresnes pour son sublime dessin de Sakura qui est digne des Clamp.
Alexandra "Nayree" Miniewski, 32, rue Janvier, 80000 Amiens

● Bonjour ! Je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de 13 à 17 ans fans de Gundam Wing, Dragon Ball Z et GT, Sakura, Yu-Gi-Oh!, Evangelion et Escaflowne. Nous pourrions échanger des dessins. PS : Je recherche le n° 490 (juillet) de D.Mangas.
Aimée Normant, 2, square Foehm, Plateau de Guinette, Bât. L, 91150 Etampes

● J'ai 15 ans et je désirerais correspondre avec des fans

de mangas, et plus particulièrement de Hunter x Hunter, YuYu Hakusho, Kenshin et Love Hina.

Marie Bailleul, 1, rue de Saint-Malo de La Lande, 50230 Agon-Coutainville

● Je voudrais correspondre avec des garçons de mon âge (10 ans 1/2). J'adore Olive et Tom et, surtout, Yu-Gi-Oh!

Julien Hequest, 202, rue du Général Leclerc, 59554 Neuville-St-Rémy

● J'ai 13 ans 1/2 et je cherche des correspondants entre 12 et 16 ans aimant la saga Dragon Ball, Olive et Tom, jouer aux cartes Digi-mon (échanges possibles) et les jeux vidéo. PS : bravo à Tony Leung !

Rached Maherzi, 26, rue Garibaldi, 69800 St-Priest-Lyon

● Je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de 9 à 12 ans, fans de Sakura, Yu-Gi-Oh!, Sailor Moon et Ranma 1/2.
Elisa Kirkland, 28, rue André Teissier, 94120 Fontenay-sous-Bois

● Coucou tout le monde ! J'ai 15 ans et j'aimerais correspondre avec des filles et des garçons de tout âge aimant Gundam Wing, CDZ, Escaflowne, Yu-Gi-Oh!, Sakura, Olive et Tom...

Dorothee Calloch, lycée militaire d'Autun, 2nd 1 2e Compagnie, BP 136, 71404 Autun Cedex

● Bonjour, j'ai 12 ans et j'aime trop Olive & Tom et Yu-Gi-Oh! Si quelqu'un veut échanger des images avec moi sur le net (adresse du mon e-mail ci-dessous). Les filles, n'hésitez pas à venir ! Un bonjour à la C.P. City !

Rahul Bhalla, 10, rue Alphonse Daudet, 95140 Garges-les-Gonesse rahulfrance@yahoo.fr

● Je recherche des fans de Gundam Wing possédant des

cartes de la collection 1 pour faire des échanges.
Amélie Maris, 40, rue Gérard de Nerval, 60950 Loisy

● J'ai 16 ans et je suis fan de tous les Dragon Ball, de Ranma 1/2, Yu-Gi-Oh!, Trigun, Dai Guard et plein d'autres mangas. Si vous voulez correspondre avec moi, je suis ouvert à tous ! D'autre part, j'échange 16 cartes japonaises de Yu-Gi-Oh! contre 16 cartes européennes ou américaines. Je peux également les vendre à 15 euros les 16. Il y a 2 cartes magiques et 2 pièges, 1 monstre de niveau 1, 1 de niveau 2, 5 de niveau 3, 3 de niveau 4, 2 issus de fusions de niveaux 3 et 7.

Ludovic Demissy, 20, Clos des Champs, 74800 St-Pierre-en-F. Idslmc@aol.com

● J'ai 13 ans et demi, et j'adore Olive et Tom, DBZ, Princesse Sarah, les Chevaliers du Zodiaque et, surtout, Yu-Gi-Oh! Je cherche des correspondants de 11 à 16 ans pour se donner des infos sur ces mangas et aussi des lecteurs possédant des cartes Yu-Gi-Oh! afin de faire des échanges.
Vanessa Dreyer, 4, rue de Bruxelles, 69100 Villeurbanne yunie69@voila.fr

● J'ai 13 ans et j'aimerais correspondre avec des garçons et des filles entre 10 et 16 ans. Je suis fan de DB, DBZ, DBG et Olive et Tom.
William Choupe, 2, allée Irène Joliot-Curie, 94200 Ivry-sur-Seine

● J'ai 13 ans et je voudrais correspondre avec des filles et des garçons de mon âge aimant, comme moi, le dessin, Sakura et Cat's Eye. En revanche, je n'apprécie pas trop DG, DBZ, DBG et Pokémon.
Vincent Brat, Les Blanchons, 26160 Rochebaudin

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



Fais le plein de digicadeaux!



www.digimon.tm.fr



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

08 92 700 886

Buffy

contre les vampires
the Album

Retrouve Buffy sur le



avec COLUMBIA...

08 92 700 825

GAGNEZ UN AN DE CINEMA*

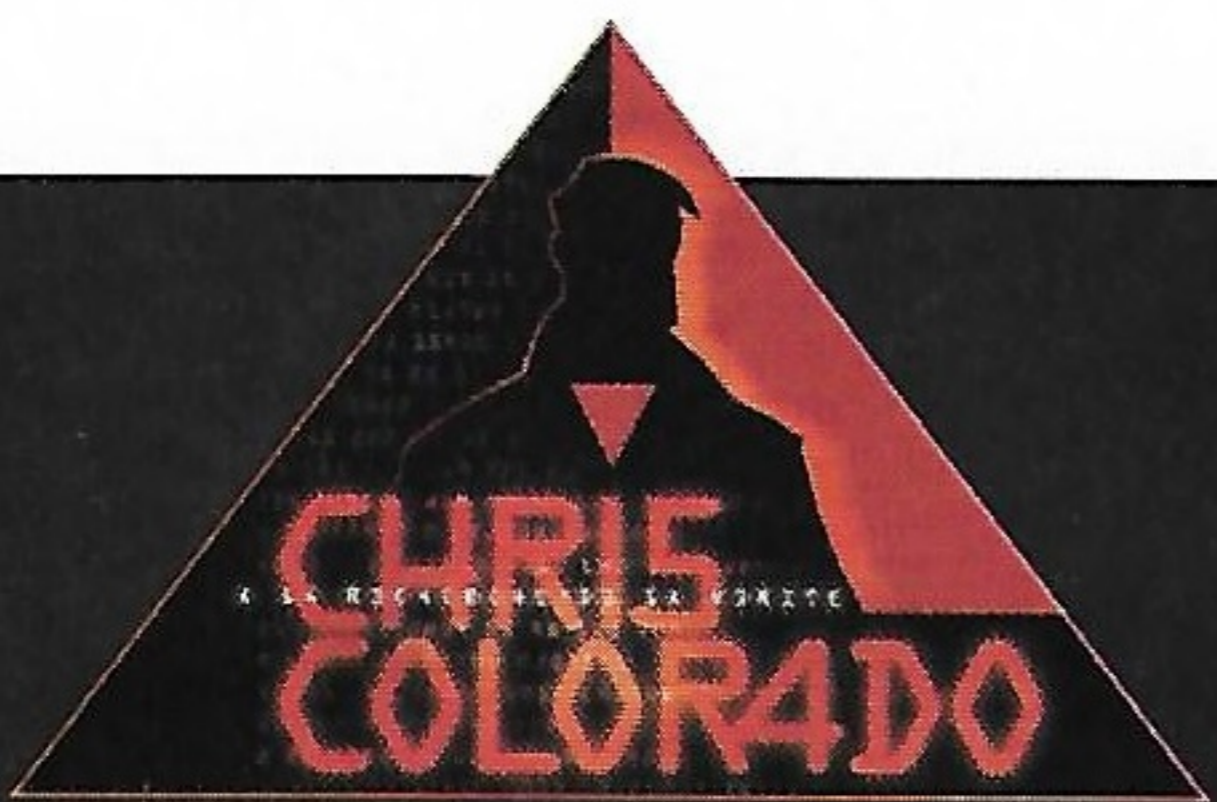


* Soit : 52 PLACES DE CINEMA

La ligne du cinéma

08 92 696 896

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



CHRIS COLORADO

L'inconnu... (2)

Résumé : Jack Mitchell, le Contre-Amiral chargé de la sécurité de Richard Julian, a pour mission de retrouver l'inconnu qui a sauvé la vie du Commandeur, Chris Colorado...



JAMAIS ENTENDU PARLER !



JE SUIS JACK MITCHELL, LE CONTRE-AMIRAL CHARGÉ DU COMMANDEUR RICHARD JULIAN QUE VOUS AVEZ DÉJÀ RENCONTRÉ JE CROIS !



RICHARD JULIAN DIRIGE LE MONDE !

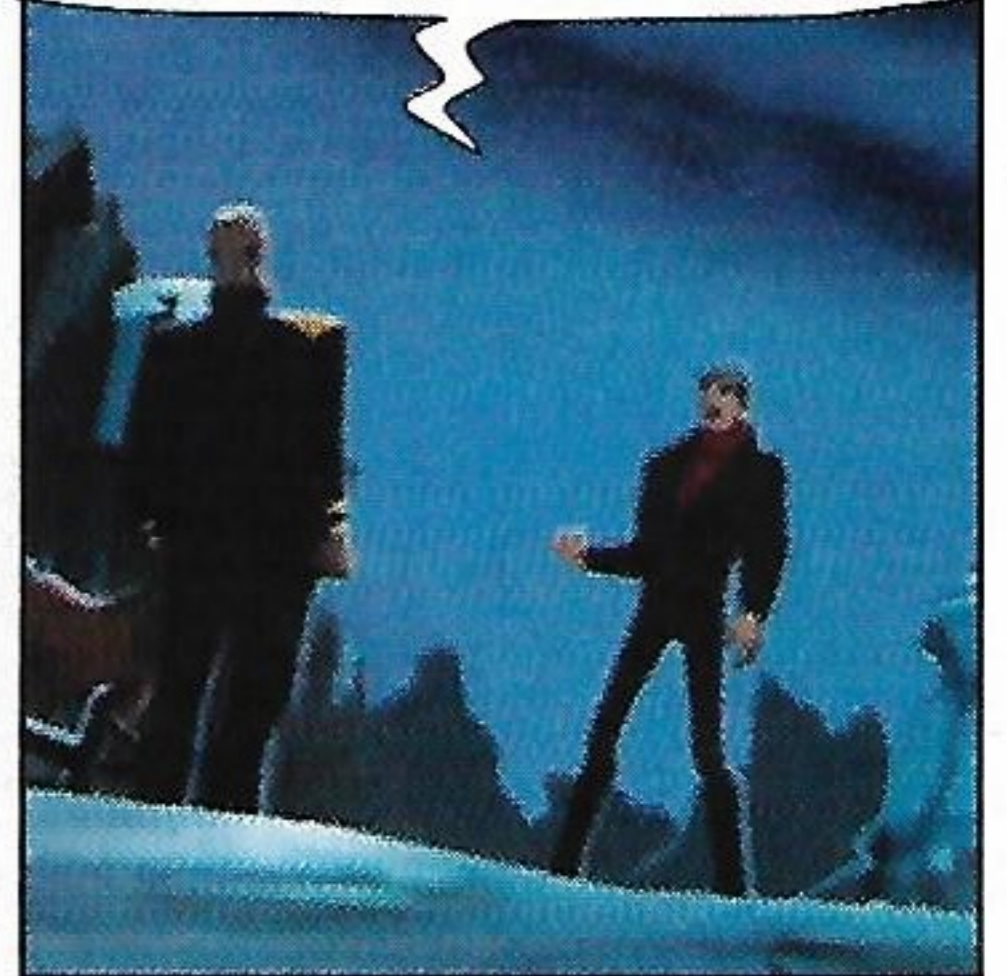


JE NE SUIS QU'UN MODESTE CIVIL. L'ARMÉE ET MOI ON A DIVORCÉ !



LE COMMANDEUR VEUT VOUS RENCONTRER ! J'AI L'ORDRE DE VOUS RAMENER À CHICHEN-ITZA !

JE SUIS DÉSOLÉ MAIS LE CAPITAINE GRANTS N'EXISTE PLUS ! DOIS-JE VOUS FAIRE UN DESSIN AMIRAL ?



VOUS NE ME LAISSEZ GUÈRE LE CHOIX !



LES HOMMES DE MITCHELL INTERVIENNENT ALORS...

... QU'UN AMI DE COLORADO SURPREND MITCHELL !



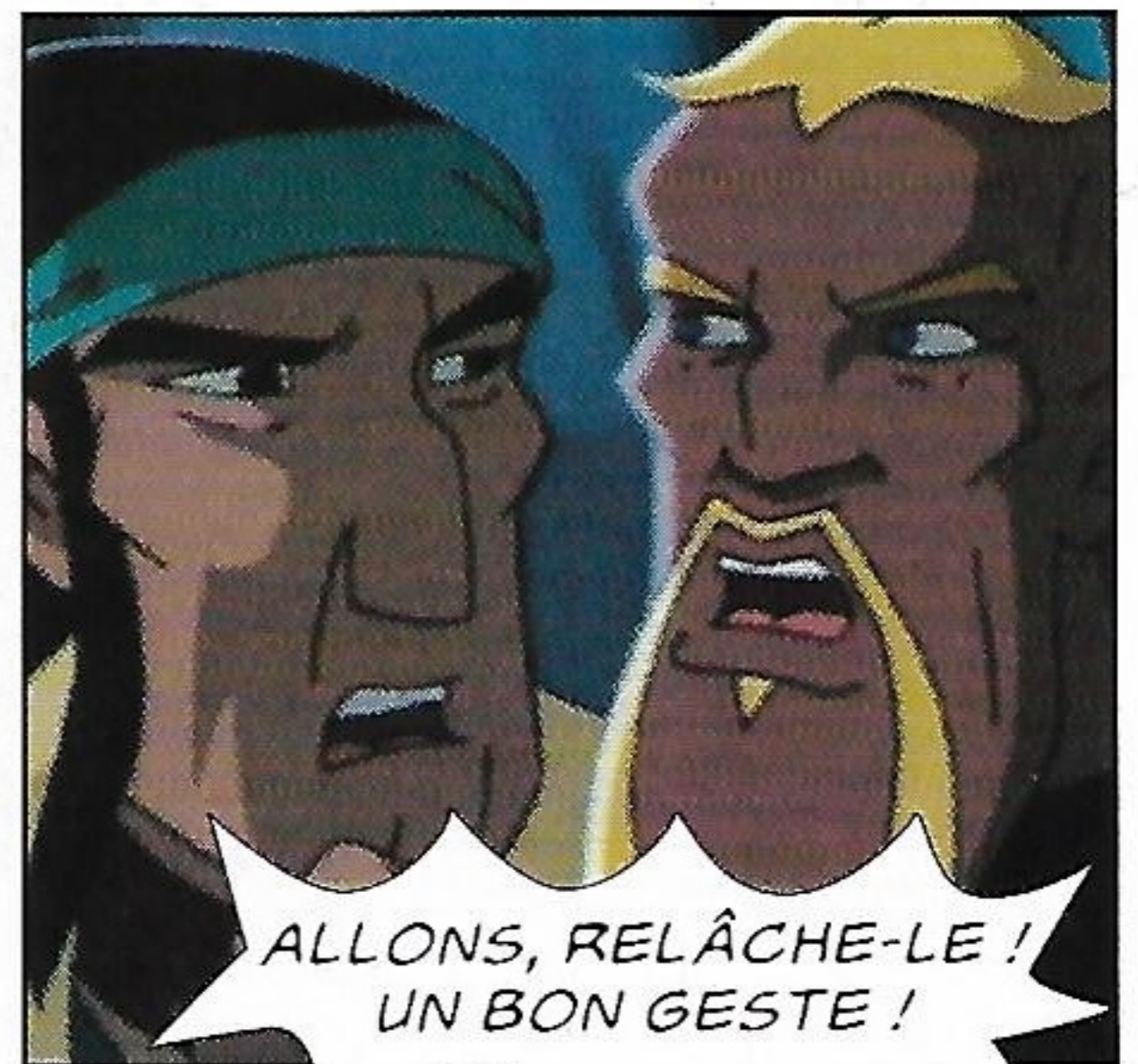
DIS À TES HOMMES DE RECULER !



MITCHELL, VOUS FERIEZ MIEUX DE DIRE À VOS HOMMES DE BAISSER LEURS ARMES SI VOUS VOULEZ ÊTRE RELÂCHÉ !



VOUS AVEZ ENTENDU !



ALLONS, RELÂCHE-LE ! UN BON GESTE !



CHRIS, JE N'AI PAS CONFIANCE ! JE N'AIME PAS SA TÊTE DE CONDOR BIGLEUX !



JE PENSE QUE TU AS TORT !

OH, CONDOR BIGLEUX ! VOUS VOYEZ AMIRAL IL NE FAUT JAMAIS ÉNERVER UN HOPI !



OH ! JE NE SAIS PAS OÙ TU AS APPRIS CETTE PRISE L'INDIEN MAIS JE N'AI JAMAIS EU AUSSI MAL !



PASSEZ-LUI LES MENOTTES MAGNÉTIQUES !



DE RETOUR À CHICHEN-ITZA...



DANS UN HANGAR !



LES ENFANTS, VENEZ ADMIRER CETTE MERVEILLE !



POURQUOI TU AS MIS LE VOLANT À DROITE ?



CHEZ MOI, ON ROULE À DROITE ! MAIS IL N'Y A PLUS DE "CHEZ MOI" ! TOUT A ÉTÉ RÉDUIT EN CENDRES PAR THANATOS !



V' LÀ MITCHELL ! ALLONS VOIR !

VOICI DONC MON SAUVEUR, LE CAPITAINE GRANTS !



DANS LE BUREAU DU COMMANDEUR.



VOUS ÊTES COURAGEUX ET FRONDEUR ! JE VOUS PROPOSE DE TRAVAILLER POUR MOI !

J'AI BIEN PEUR QUE VOUS NE VOUS TROMPIEZ D'ADRESSE !



VOUS VOULIEZ ME REMERCIER, EH BIEN C'EST FAIT, AU REVOIR MESSIEURS !

JE SUIS CERTAIN QUE LEURS MEMBRES ONT INFILTRÉ LE SÉNAT ET L'ASSEMBLÉE DES FÉDÉRÉS ! JE CHERCHE UN HOMME SÛR !

UNE LOI DANS VOTRE CONSTITUTION PEUT-ELLE ME FORCER À TRAVAILLER POUR VOUS ?



L'APPAREIL D'ÉTAT EST GANGRÉNÉ ! LE GROUPE 666 PASSÉ DANS LA CLANDESTINITÉ VEUT RÉTABLIR LA DICTATURE DE THANATOS !



TU ES LIBRE ÉVIDEMMENT ! TU AS VRAIMENT UN CARACTÈRE IMPOSSIBLE, COMME TON PÈRE !



SUIS-JE UN HOMME LIBRE OÙ COMPTEZ-VOUS ME FAIRE EMPRISONNER PARCE QUE JE VOUS AI SAUVÉ LA VIE ?



SI C'EST POUR ME DIRE DU MAL DE LUI, MERCI BIEN !



VOUS ÊTES LIBRE ! LE COMMANDEUR M'A DONNÉ L'ORDRE DE VOUS RAMENER AU GRAND CANYON !

DANS UN ENGAR !



ON PEUT DIRE QUE LES THANORS ONT BIEN FAILLI NOUS AVOIR !



PAS DE TRACE DE MISSILE ! C'EST UNE COMPOSITION À BASE DE FULMINE DE MERCURE, D'AZOTURE DE PLOMB ET ...

MITCHELL, VOUS VOUS Y
CONNAISSEZ UN PEU EN
EXPLOSIFS ?



NON ! MAIS JE VOUS
PRIERAI DE
M'APPELER AMIRAL !



C'EST UNE TECHNIQUE TRÈS
ANCIENNE QUE MON GRAND-
PÈRE A UTILISÉE ! C'EST UN
PÉTARD QUOI !



ARRIVE EN VOITURE
LA FILLE
DU COMMANDEUR !



UNE BOMBE À BORD !

COMMENT ÇA PAS UN MOT AU
COMMANDEUR ! À QUEL JEU
JOUÉZ-VOUS ?



UNE PROMENADE,
CHRIS COLORADO ?



AVEC PLAISIR ! FINALEMENT
JE ME PLAIS BIEN ICI !



DÉSOLÉ MISS JULIAN
MAIS J'AI ORDRE DE
RECONDUIRE...



VU LA BRIÈVETÉ DE
L'ENTRETIEN AVEC MON PÈRE
JE SUPPOSE QUE...



LE FALCON ONE AURAIT PU
VOLER AVEC DEUX MOTEURS
MAIS ILS VOULAIENT VOUS
FAIRE QUITTER L'AVION !

ILS ÉTAIENT RENSEIGNÉS
SUR CE VOYAGE,
IL SUFFISAIT DE FAIRE
SAUTER L'APPAREIL !

EMMENEZ-MOI VOIR
VOTRE PÈRE, J'AI À
LUI PARLER !



DANS LE BUREAU DU
COMMANDEUR !





NOUS ETIONS 6
À BORD DONT MA FILLE
ET MOI-MÊME !



LE COUPABLE
EST PARMIS EUX !

SAUF SI L'INSTIGATEUR
SE TROUVAIT À BORD
COMMANDEUR !



JE NE CONNAIS QU'UNE
SEULE PERSONNE CAPABLE
DE FAIRE UNE TELLE BOMBE !
TON PÈRE !



JE ME SUIS BATTU POUR
LA LIBERTÉ AVEC TON
PÈRE ! IL M'A SAUVÉ LA
VIE ! LE RESTE EST UN
SECRET D'ÉTAT !



DANS LE BUREAU DE
L'AMIRAL !

ÇA FAIT LONGTEMPS
QU'ILS SONT
ENSEMBLE !



LE COMMANDEUR A
DÉCLANCHÉ L'ALARME !



JE VOUS ORDONNE DE
RAMENER CET HOMME
CHEZ LUI ! IL EST
INDÉSIRABLE ICI !

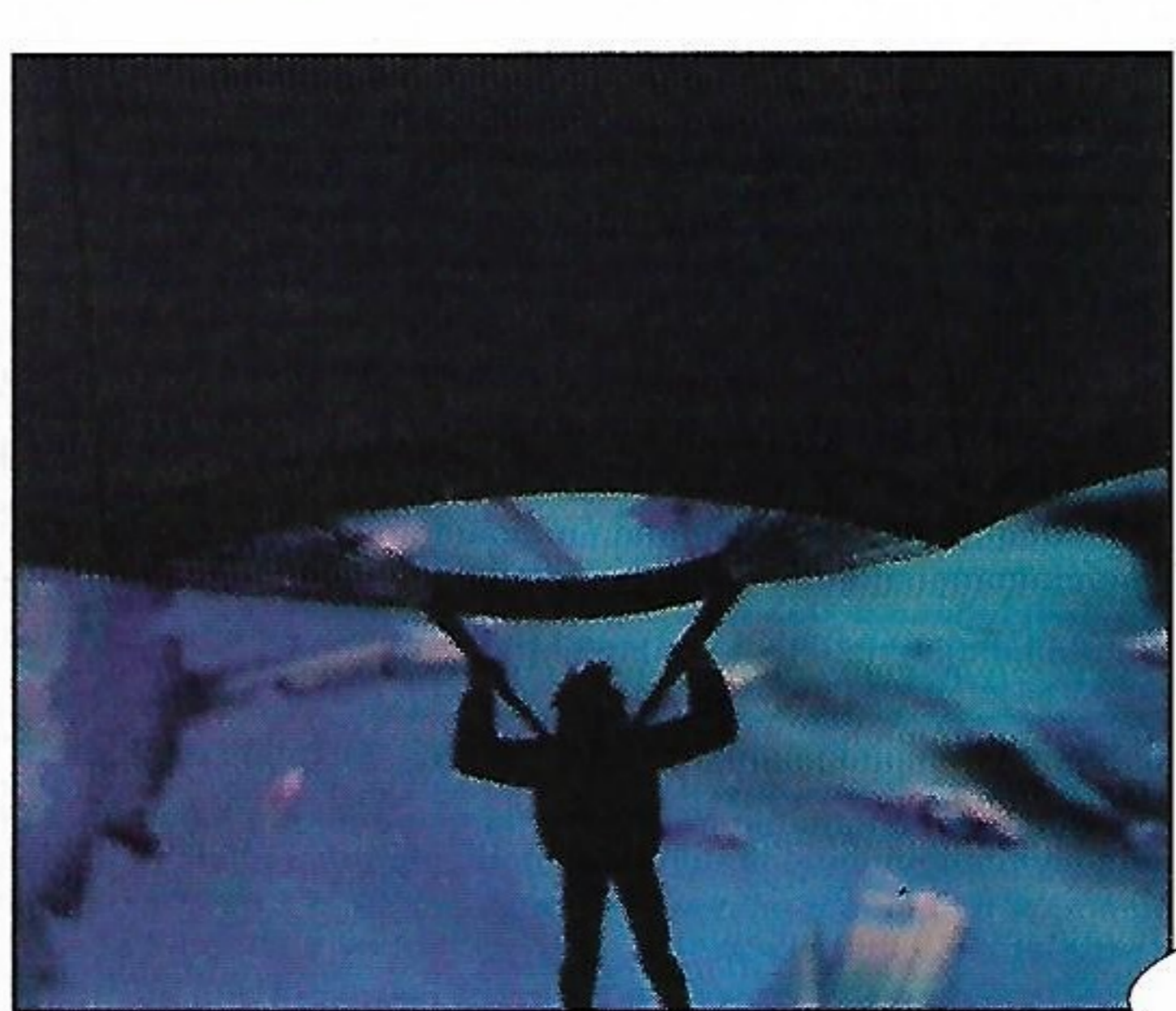


AU REVOIR CHRIS
COLORADO, ON SE
RETROUVERA !



DANS L'AVION DU
RETOUR...

LE PRISONNIER S'ÉVADE !



DANS LE BUREAU DU
COMMANDEUR !

COMMANDEUR, CHRIS
COLORADO S'EST ÉVADÉ !
IL A SAUTÉ EN PARACHUTE !

COLORADO PÉNÈTRE
DANS UN ENDROIT
MYSTÉRIeux !

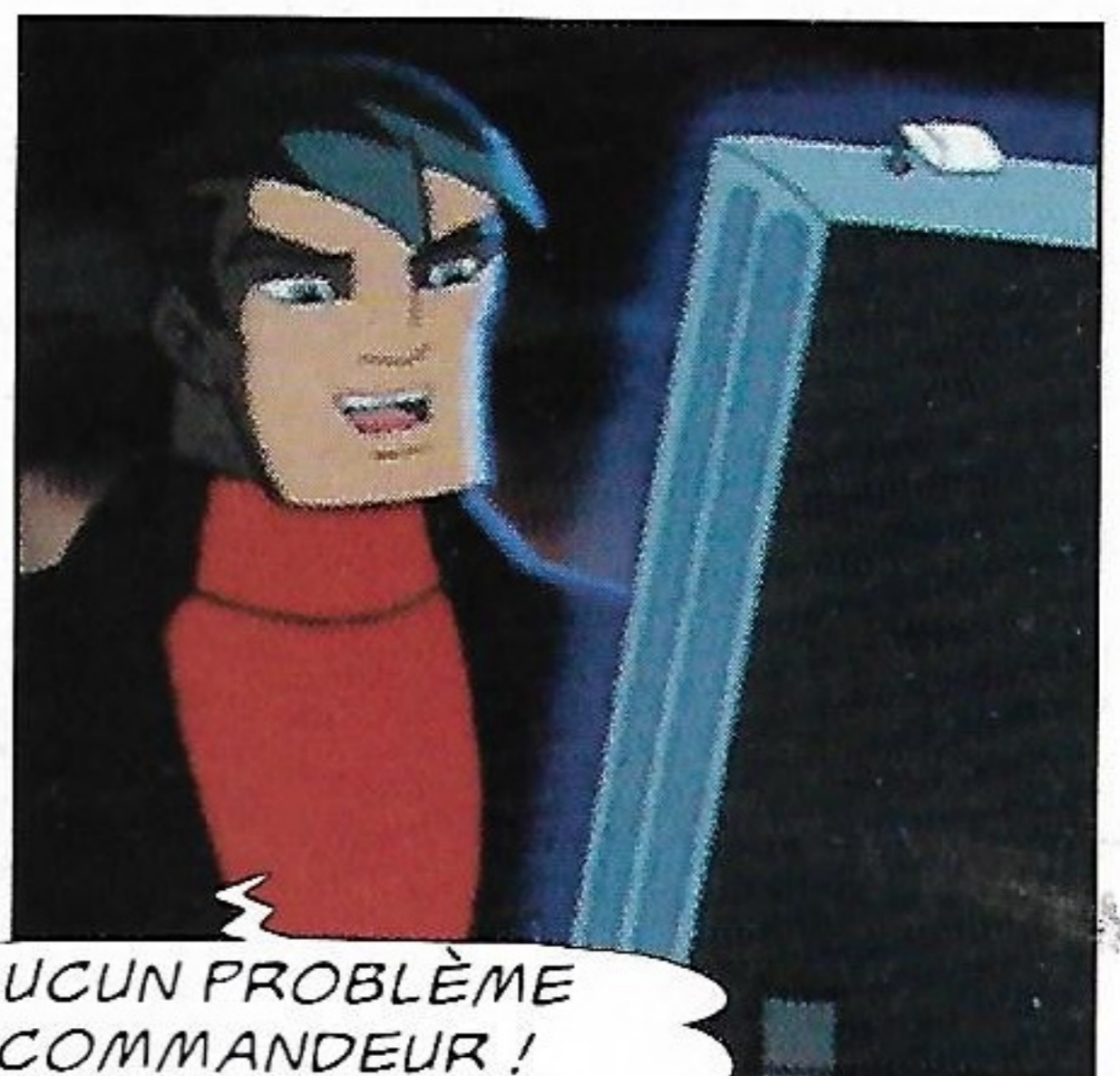


BOU ! POURVU QU'IL
N'Y AIT PAS DE RATS !

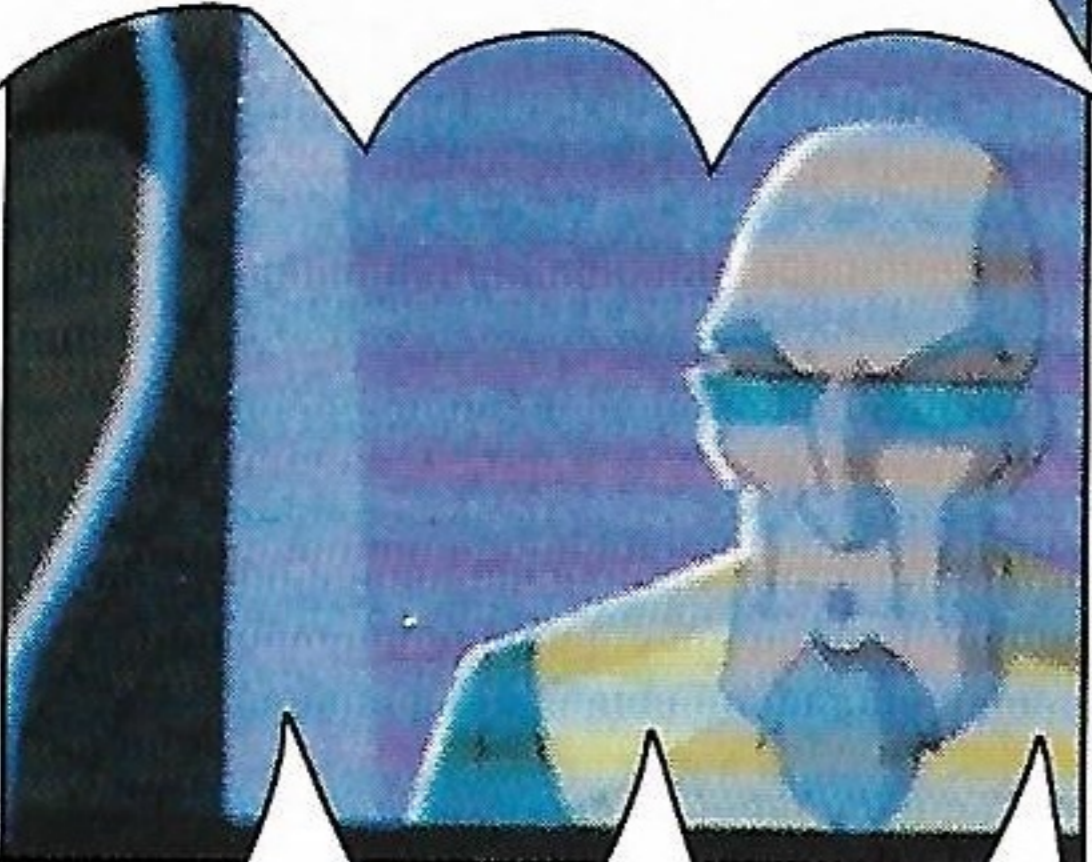
TU ES À L'HEURE
CHRIS, BRAVO ! TOUT
C'EST BIEN PASSÉ ?



AUCUN PROBLÈME
COMMANDEUR !



JE CRAINS UNE FORTE
OPPOSITION DU WARP ! TOUT CE
QUE JE TE DEMANDE DOIT
RESTER CONFIDENTIEL !



JE SUIS HABITUÉ AUX
MYSTÈRES !



C'ÉTAIT NOTRE BASE
SECRÈTE AVEC TON
PÈRE PENDANT LA
RÉSISTANCE ! TOUT, IL
TROUVERA TOUT !

LE PASSE DELTA QUE JE T'AI
REMIS TE DONNE ACCÈS À
L'ÉCHELON LE PLUS ÉLEVÉ DE
L'ADMINISTRATION ! TU AS
CARTE BLANCHE ! TA PREMIÈRE
MISSION : CHERCHER LE TRAITE
QUI ÉTAIT À BORD DE MON
AVION !



SUR LE PORTE-AVION !



MERCI D'ÊTRE VENU
AUSSI VITE ! TU SAIS CE
QUI SE PASSE ?



OUI ! MAIS TU N'AURAS PAS
DÛ ! À CHAQUE MINUTE,
TA VIE EST EN DANGER !



J'AI CONFIANCE EN
RICHARD JULIAN ET JE VEUX
TRAVAILLER AVEC LUI !



ET TU VEUX
SURTOUT SAVOIR
SI TON PÈRE
ÉTAIT UN
TRAITRE !



Pour jouer avec 

A B 1 R T L
9

zik



MANGAS

Composez vite le

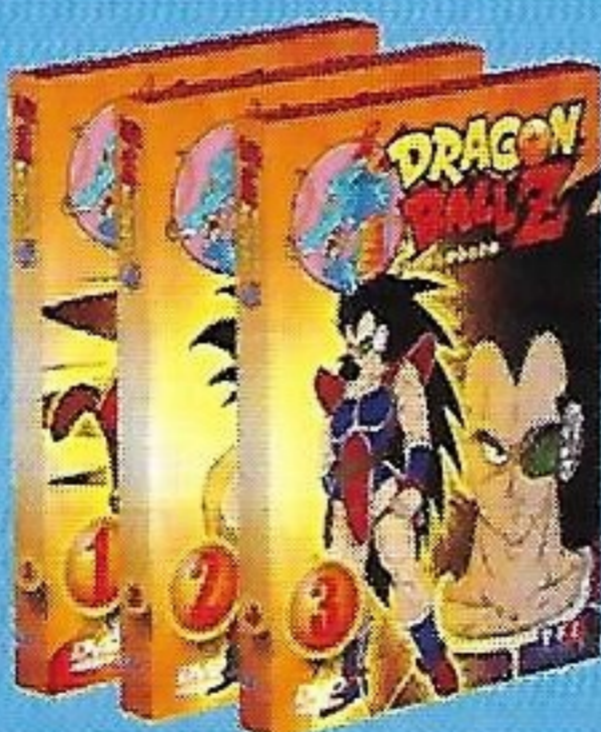
0 892 700 714

0,34 €/mn

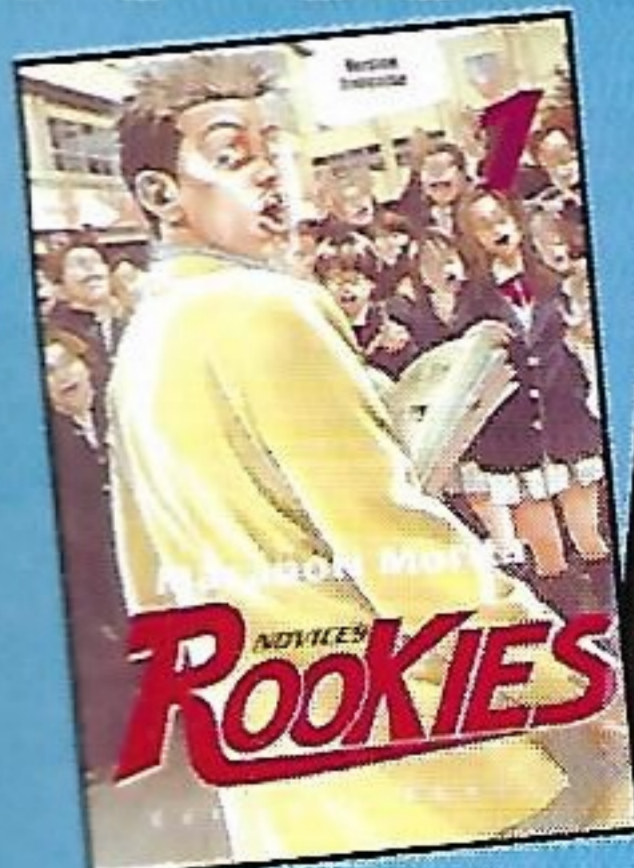
A gagner

3 lots de

3 DVD 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

DES CHAÎNES



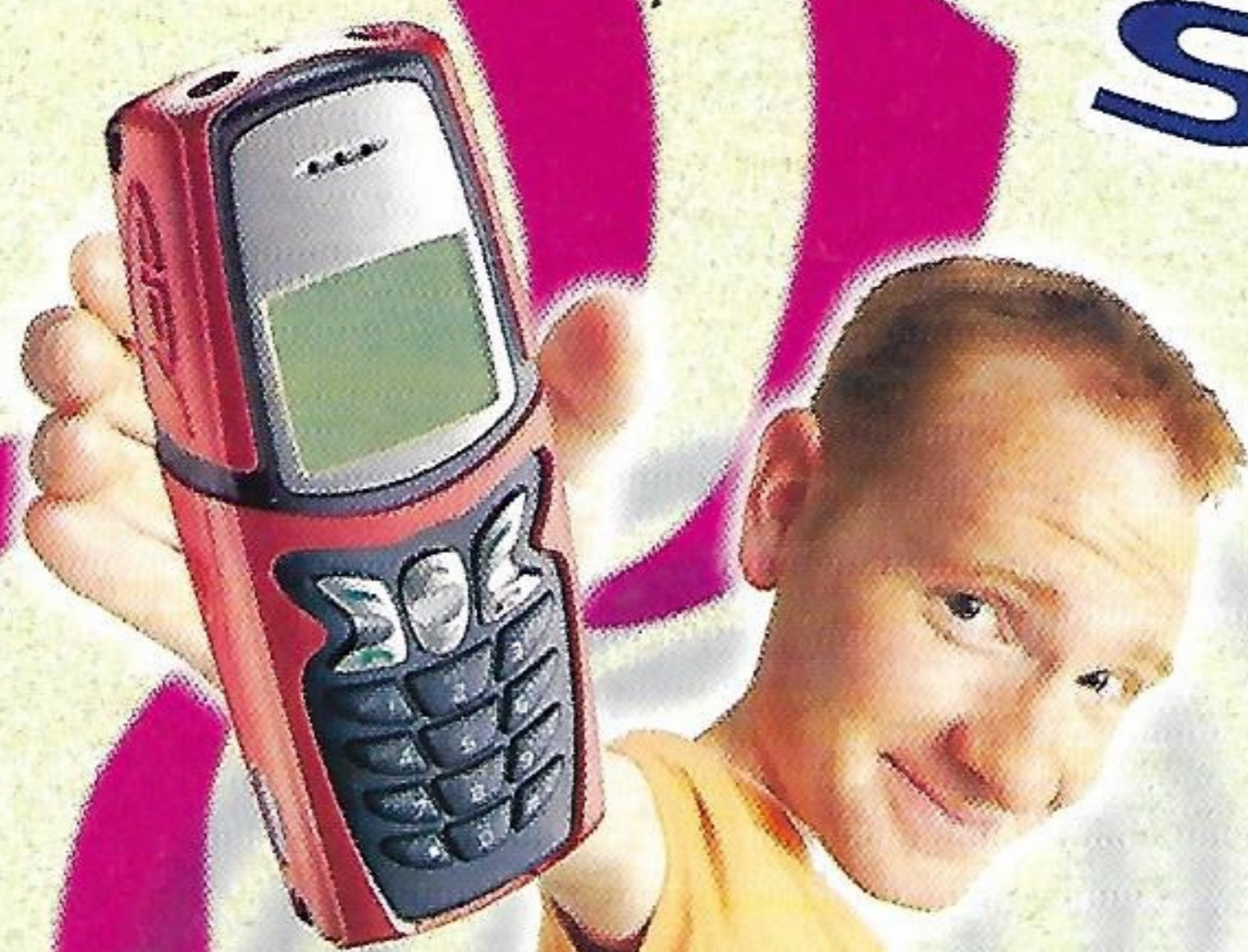
DISPONIBLES SUR **TPS**

CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE

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 :

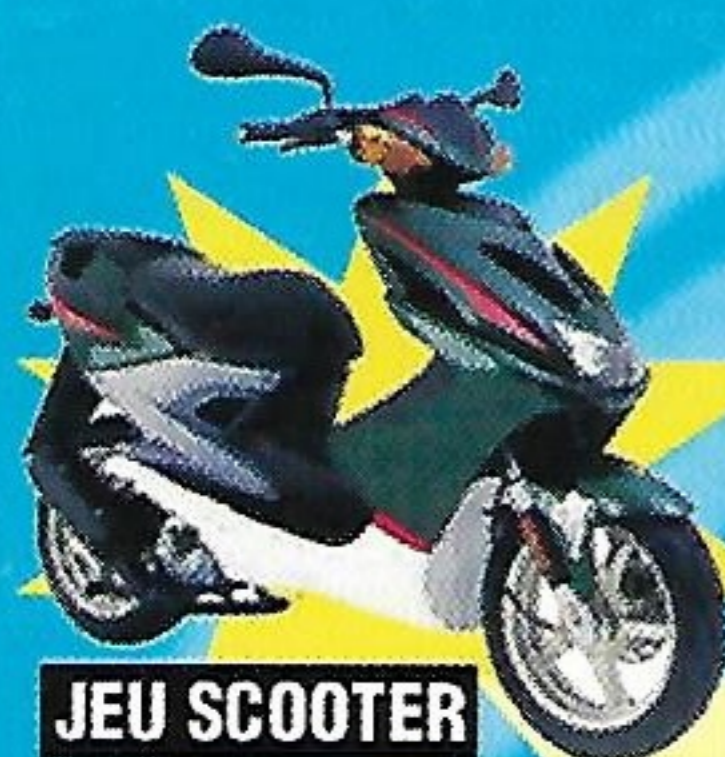
08 92 70 25 35*

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**.



JEU SCOOTER



JEU BASKET

C'EST SUPER SIMPLE !



JEU GRAVEUR



JEU PS2



IL FAIT DES PHOTOS!

JEU 7650

1 MOIS DE TELEPHONE GRATUIT (1)

(1) Une carte prépayée à 35€

JEU MOBI



JEU 8310



JEU SMS

100 SMS GRATIS!



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

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.