

Le manga de légende

DRAGON BALL

ドラゴンボール

N°5

Des jeux, et des super illustrations!

Maître Toriyama dévoile ses outils de travail!

Les méchants de l'armée du Red Ribbon

Rassemblons les dragon balls!

トランクス

Super Guerrier du futur

Ta figurine de collection Trunks

M 02595 - 5 - F: 7,99 € - EY


HACHETTE

France et Belgique : 7,99 € - Suisse : 13,90 CHF - Québec : 12,95 \$
Imprimé en Espagne par Cayfosa

Le manga de légende

DRAGON BALL

ドラゴンボール



Sommaire

**Ta figurine de collection
Trunks, le garçon du futur !**

-3-

**L'univers d'Akira Toriyama
Dessine Gokû avec Maître Toriyama
(niveau débutant)**

-4-

**Présentation de l'histoire
La grande finale : Gokû contre Jacky Chun !
L'expérience fait la différence**

-6-

**Joue avec Dragon Ball
À qui appartiennent ces techniques ?**

-8,13-

**Galerie d'illustrations
Le futur et l'espoir reposent
sur ses épaules !**

-9-

**Les personnages du manga
Les méchants de l'armée du Red Ribon**

-14-

**Les scènes clés
Le Kamé Hamé Ha détruit la lune !
« Ouais ! C'est moi, le gagnant ! »**

-18-

Avvertissement : les planches tirées du manga Dragon Ball se lisent de droite à gauche.

N°5



DRAGON BALL, The legend of manga

© 2007 by BIRD STUDIO/SHUEISHA Inc.
Original Text and Design was created in Japan in 2007 by SHUEISHA Inc., Tokyo.
Text by KISOUSA Inc., Tokyo, Japan. (Yoshihiko Tozawa, Natsuo Furuta,
Yuichi Shimizu)
Designed by BANANA GLOBE STUDIO Co. Ltd., Tokyo, Japan.
Based on Akira Toriyama's "DRAGON BALL"

©1984 by BIRD STUDIO/SHUEISHA Inc. All rights reserved.

Translation rights in french language licensed by Shueisha Inc., in French
Collections in France, Belgium, Switzerland and Quebec-Canada.

Édité par :
HACHETTE COLLECTIONS, SNC
395 291 644 RCS Paris
43 quai de Grenelle, 75905 Paris Cedex 15

Gérant : Isabelle Magnac
Filiale de HACHETTE LIVRE

Renseignements réseau presse et abonnements :

• Pour la France (Abonnement) :

Hachette Collections

59863 Lille cedex 9

Numéro indigo (0,12 € la minute) : 08 20 081 814

Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique

• Pour la France Service des ventes (Renseignement réseau presse) :

Hachette Collections

Numéro indigo (0,12 € la minute) : 08 20 016 427

Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique

• Pour la Belgique

Hachette Collections

BP 750 - 1930 Zaventem 1 - Belgique

N° Commercial : 070 22 54 54

(0,067 €/min en heure creuse - 0,174 €/min en heure de pointe)

Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique

• Pour la Suisse (uniquement réservé au réseau presse, non disponible à l'abonnement) :

Naville SA

38, avenue Vibert CH, 1227 Carouge / CE

Numéro : 00 41 22 308 04 44

• Pour le Québec

Express Mag

8155, rue Larrey H1J2L5 Anjou QC

Numéro sans frais : 1(877)356-4906

Région de Montréal : (514)356-4906

Télécopieur : (514)355-3332

E-Mail : expsmag@expressmag.com

Vente au numéro

Les numéros parus peuvent être obtenus chez les marchands de journaux ou, à défaut, chez l'éditeur au prix de 7,99 €. Merci d'adresser votre commande majorée de frais d'envoi (pour connaître le montant des frais d'envoi, contactez notre service clients ou consultez notre site internet) et accompagnée de son règlement à Hachette Collections 59863 Lille Cedex 9 ou sur le site internet www.hachette-collections.com, rubrique votre service clients.

Le prix de vente est de 7,99 €. Exceptionnellement le prix du n° 1 est de 1,50 € et le prix du n° 2 de 4,99 €.

Hachette Collections :

Directrice de la publication : Isabelle Magnac

Directrice Hachette Collections : Myriam Héricier

Responsable éditoriale : Béatrice Capelle

Éditrice responsable : Sophie Levesque Landais

Assistante éditoriale : Adeline Michel

Responsable sourcing et objets : Gilles Maron

Responsable marketing : Laurence Cazeneuve

Chef de projet : Florian Finot

Responsable de la fabrication : Pascal Vautier

Fabrication : David Courbois

Distribution : Philippe Rondel

Ont contribué à cette œuvre collective :

Traduction : Misato Raillard

Conseil extérieur : Natsuko Kida

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

Comité de Direction :

Directrice de la Publication : Isabelle Magnac

Responsable de l'édition : Béatrice Capelle

Directrice Hachette Collections : Myriam Héricier



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments pouvant être ingérés et inhalés.

En achetant votre numéro chez le même marchand de journaux, vous faciliterez la précision de la distribution et vous serez certain d'être immédiatement servi. Nous vous remercions d'avance. Le fascicule et les éléments qui composent la collection ne peuvent être vendus séparément. Imprimé par Cayfosa en Espagne.

© Hachette Collections

Reproduction interdite et droits réservés pour les documents signés DR

Dépôt légal : octobre 2008

Pour l'éditeur, le principe est d'utiliser des papiers composés de fibres naturelles, renouvelables, recyclables et fabriquées à partir de bois issus de forêts qui adoptent un système d'aménagement durable.

En outre, l'éditeur attend de ses fournisseurs de papier qu'ils s'inscrivent dans une démarche de certification environnementale reconnue.

Ta figurine de collection

Trunks, le garçon du futur !

Il dégage son sabre lors de sa première apparition !

Les cyborgs ont été créés par Docteur Gero, un survivant de l'armée du Red Ribbon. Trunks est venu du futur pour protéger l'humanité contre leur folie. Cette figurine a été inspirée par la première apparition de Trunks dans le manga. Il existe une scène mémorable où Trunks décime les sous-titres de Meca Freezer en un clin d'œil avec son sabre !

Pas de pitié pour les cyborgs!

Trunks

Cette figurine s'inspire de la scène du chapitre 331. Trunks apparaît alors pour la première fois. Notez le sens du détail avec le logo de la Gaspule Corporation, dessiné en petit sur son bras gauche. Le visage sévère et menaçant de Trunks montre bien son caractère stoïque.

Interview du mouleur

« Dans le manga, seule la partie supérieure du corps de Trunks était dessinée. J'ai donc dû imaginer la partie inférieure moi-même. Quand on regarde la figurine, on a l'impression qu'elle va dégainer son sabre d'un instant à l'autre. Et vous, comment la voyez-vous ? Par rapport aux tenues plutôt simples des autres personnages de la même époque, les vêtements de Trunks ont un design compact, propre à Maître Toriyama. Cette fois, j'ai apporté un soin particulier à la réalisation des bottes. Il est amusant de comparer cette figurine à la scène du manga. »

Mouleur de « Trunks » : Hiroyuki Nakazawa, Production de la figurine : Teruhiko Kimura (Proovy, co. ltd.)

Ta figurine de collection

Trunks, le garçon du futur !



Dessine Gokû avec Maître Toriyama (niveau débutant)



Étape 1



Maître Akira Toriyama, l'auteur de *Dragon Ball*, t'explique comment dessiner Son Gokû. Cette leçon de niveau débutant est facile. Tu y arriveras très vite !

Bonjour, c'est Toriyama ! Essaie de dessiner Gokû. C'est très simple.



Maître Toriyama : « Il te faut seulement du papier, un crayon, un marqueur et une gomme.

La 1^{re} étape consiste à dessiner au crayon un ovale de la forme d'un

œuf. Ensuite, trace deux lignes en croix pour placer les yeux et la bouche. Arrivé à la 2^e étape, trace le contour des cheveux. Si la coupe de cheveux est réussie, ton personnage ressemblera à Gokû. Pour finir, repasse les traits de ton dessin au marqueur et efface les traits de crayon qui dépassent ! »

Étape 2



Dessin final



Bonus Son Gohan

Pour dessiner Son Gohan, une astuce : accentue son côté juvénile. Fais attention à sa coupe de cheveux. Si elle est trop longue, il ressemblera à une fille. Voici un petit conseil de Maître Toriyama : « La forme de son visage est proche d'un cercle. Dessine ses yeux légèrement plus bas que ceux de Gokû. Et tu auras Son Gohan ».



L'univers
d'Akira
Toriyama

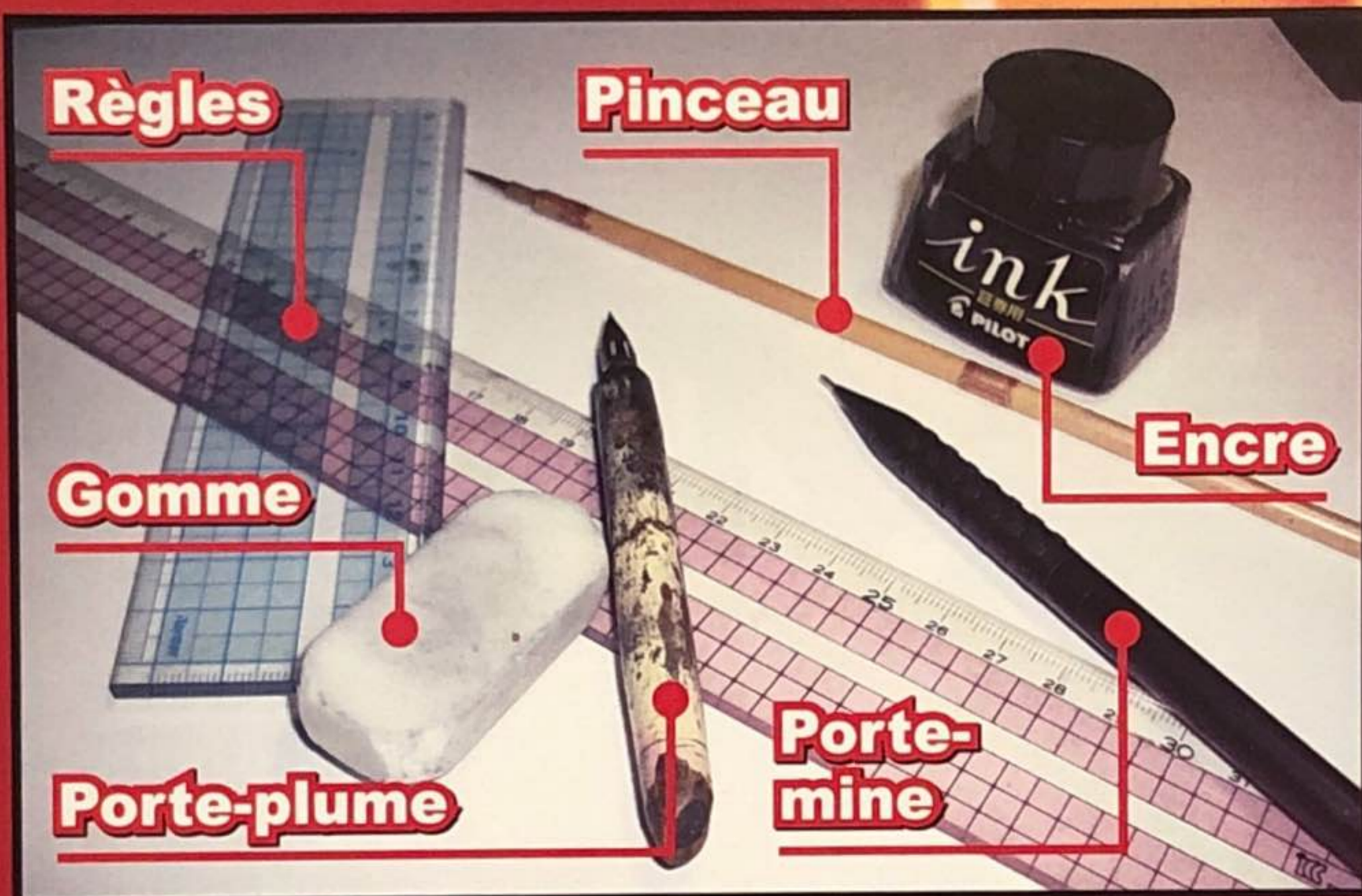
Dessine Gokû
avec Maître
Toriyama
(niveau
débutant)



Photos et essais d'Akira Toriyama

Ce que j'aime (mes outils de travail)

Voici la rubrique de Maître Toriyama, l'auteur de *Dragon Ball*. Il nous dévoile ses outils préférés. Il a pris cette photo lui-même !



Les outils de travail que j'affectionne !

Voici les outils que j'utilise pour dessiner un manga. À l'époque où *Dragon Ball* était publié en série, je commandais un papier spécial pour mes planches. Récemment, j'ai acheté un papier vendu en librairie. Et je me suis aperçu qu'il était de meilleure qualité que l'autre ! Quel choc ! C'est Maître Eiichi Oda, l'auteur de *One piece* qui m'a donné cette info. Mon porte-mine est très bon marché. J'utilise des mines 2B de 0,5 mm. Ma gomme est en plastique ordinaire. Les peluches de ces gommes sont faciles à récupérer. J'utilise des règles de longueurs diverses selon l'usage. Mon pinceau date de l'époque où je colorisais à l'encre couleur. Le pinceau doit être de bonne qualité. Il est important que le bout du pinceau se rassemble bien et qu'il contienne bien l'encre. Quand je passe le dessin à l'encre, j'utilise de l'encre employée lors des transactions officielles (*shōkenyō inku*). Elle résiste à l'eau, mais elle est un peu claire. L'encre noire ordinaire est idéale, mais elle se dissout au contact de l'eau. Autrefois, j'ai renversé du thé sur une planche et je n'ai pas pu la récupérer. Depuis, je n'utilise que de l'encre imperméable. Pour le porte-plume, j'utilise depuis longtemps l'embout G pen de la marque Zebra. Au prochain numéro, je vous parlerai de mon porte-plume.

Ce porte-plume a l'air d'avoir beaucoup servi !



水

L'univers d'Akira Toriyama

Dessine Gokū avec Maître Toriyama (niveau débutant)



La grande finale : Gokû contre Jacky Chun !

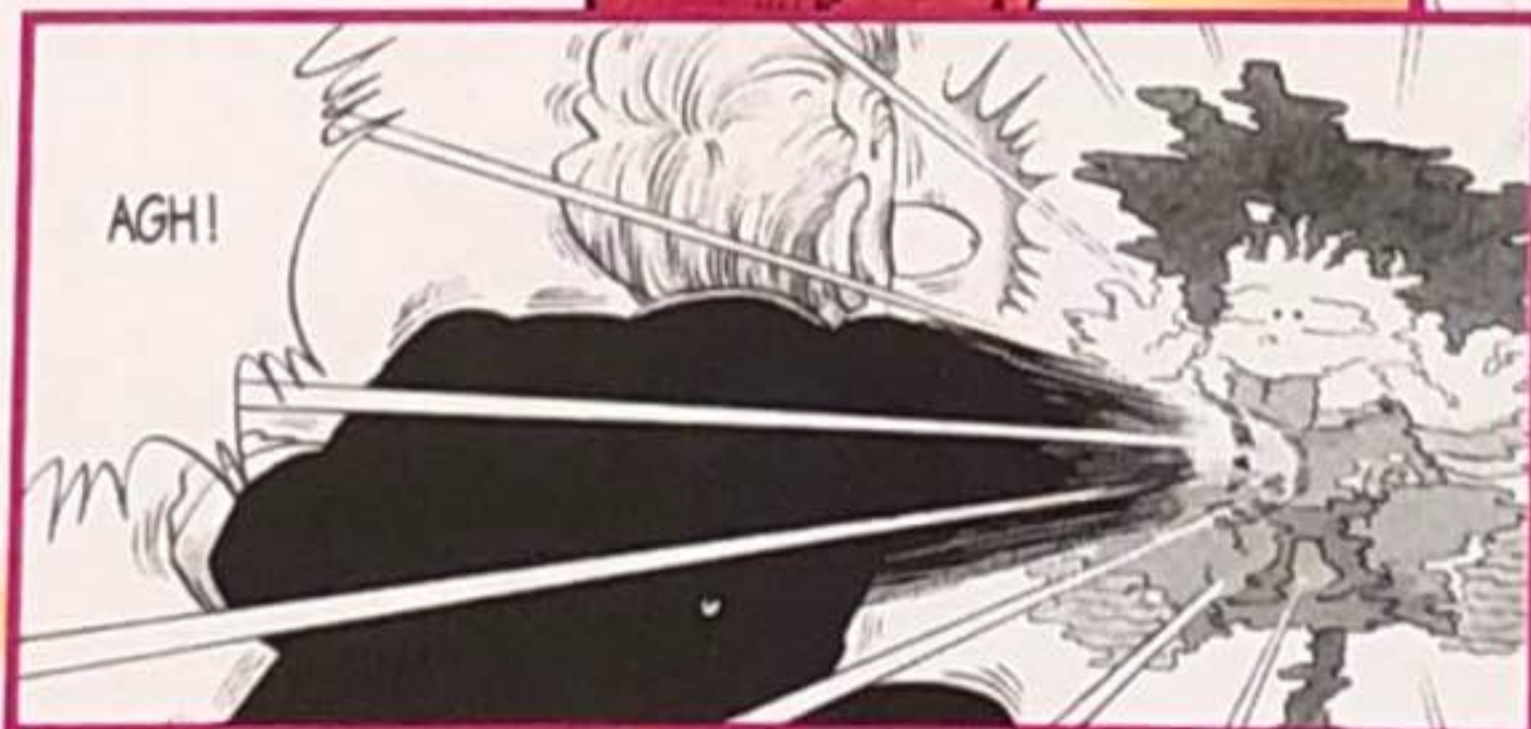
De forces égales ?

Gokû remporte un à un les matchs du 21^e Tenka Ichi Budôkai et se hisse jusqu'en finale où il se confronte à Jacky Chun ! Les deux participants se révèlent de force égale. Mais, à bout de patience, Chun déploie le Bankoku Bikkuro Shô, un coup dangereux qui envoie un puissant courant électrique à l'adversaire ! Gokû est complètement paralysé et tout le monde s'attend à ce qu'il capitule. Mais Gokû aperçoit la pleine lune et se transforme en singe géant ! Que va faire Chun face à Gokû qui devient incontrôlable ?



Dragon Ball

Les résumés des chapitres 46 à 54



Pour parer au coup de l'image rémanente de Chun, Gokû répond par la même technique. Le duel entre Jacky Chun et Gokû est spectaculaire. Mais quand Gokû se transforme en singe géant, il n'est plus vraiment question de match...



Chronologie de Dragon Ball





Gokû perd le match !

Chun détruit la lune et Gokû retrouve sa forme initiale. Les deux participants ont brûlé toute leur énergie et la finale se termine au corps à corps. Chun, plus aguerri au combat que Gokû, finit par le battre de peu. Il est sacré vainqueur du Tenka Ichi Budôkai. Gokû, qui a perdu, part en guise d'entraînement pour un nouveau voyage à la recherche des Dragon Balls !



Le combat est si intense qu'à la fin, les deux participants sont à terre ! Après le tournoi, Gokû part pour une nouvelle aventure à la quête de la boule à quatre étoiles, souvenir de son grand-père défunt !



天
分

Dragon Ball

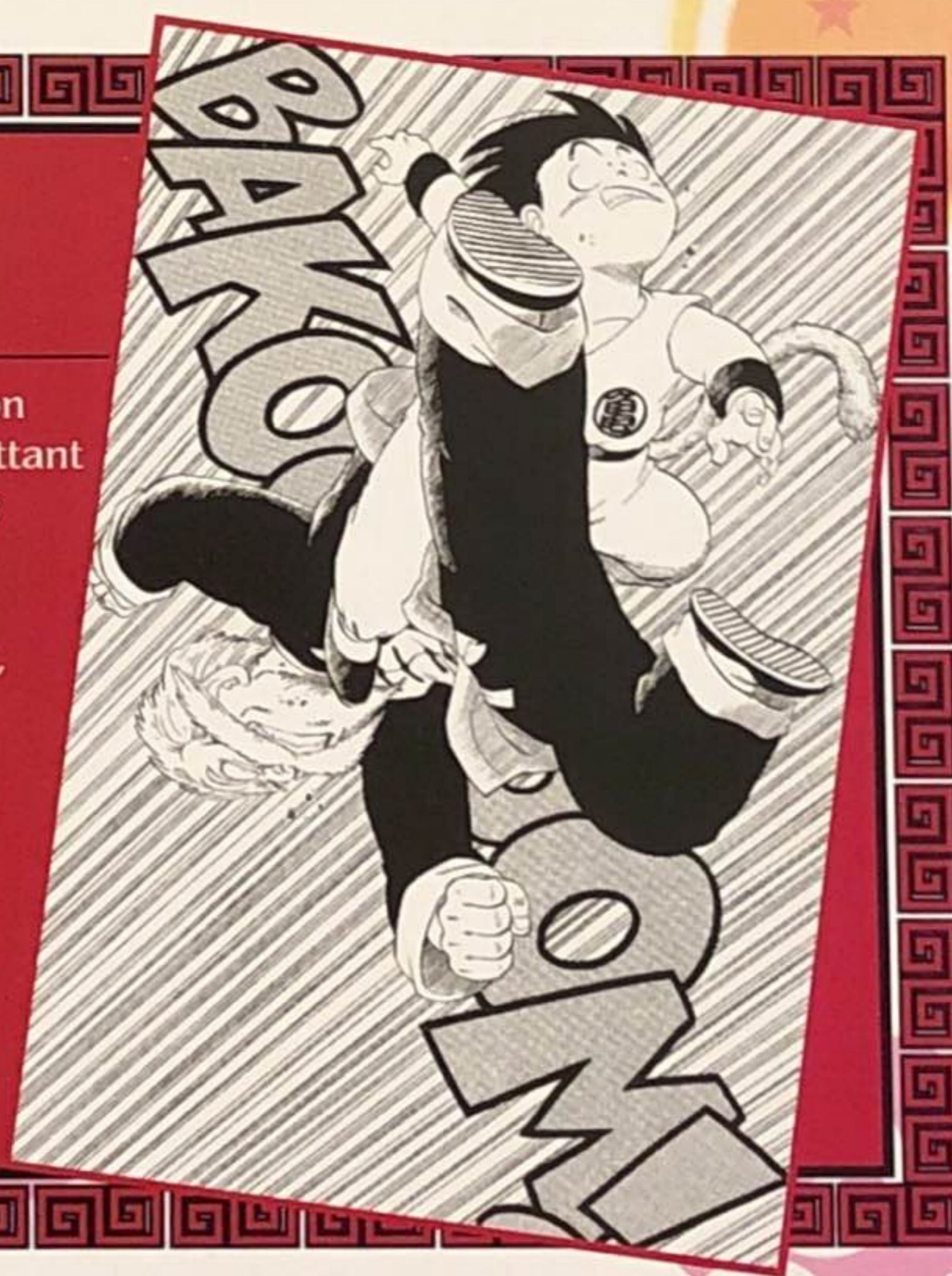
Les résumés
des chapitres
46 à 54



Zoom

L'expérience fait la différence

La finale oppose Son Gokû, le sauvageon au talent inné, et Jacky Chun, le combattant vétérans. En définitive, c'est l'expérience qui finit par départager les finalistes. Même le coup de pied final est le fruit d'une habile stratégie de Chun. En effet, il a forcé Gokû à se battre dans les airs, là où ce dernier est désavantagé. Cependant, c'est parce qu'il y a eu cette défaite que Gokû a continué à s'entraîner. Ce tournoi a été le dernier enseignement de Kamé Sennin pour son disciple.



300

350

400

450

dernier chapitre

Freezer



Cell



Boo



7

Joue avec Dragon Ball

À qui appartiennent ces techniques ?

Sauras-tu quelle est ma spécialité ?

Relie une technique au personnage qui la pratique

De nombreux experts en arts martiaux se succèdent dans *Dragon Ball*. Et il existe presque autant de techniques que de personnages. Certaines ont été sélectionnées ici. Le jeu consiste à relier d'un trait chaque coup à celui qui le prodigue. Les silhouettes ombrées peuvent être des indices précieux.

Joue avec Dragon Ball - À qui appartiennent ces techniques ?



Crusher Ball



Shiyôken



Big Bang Attack



Hell's Flash



Végéta



C-16



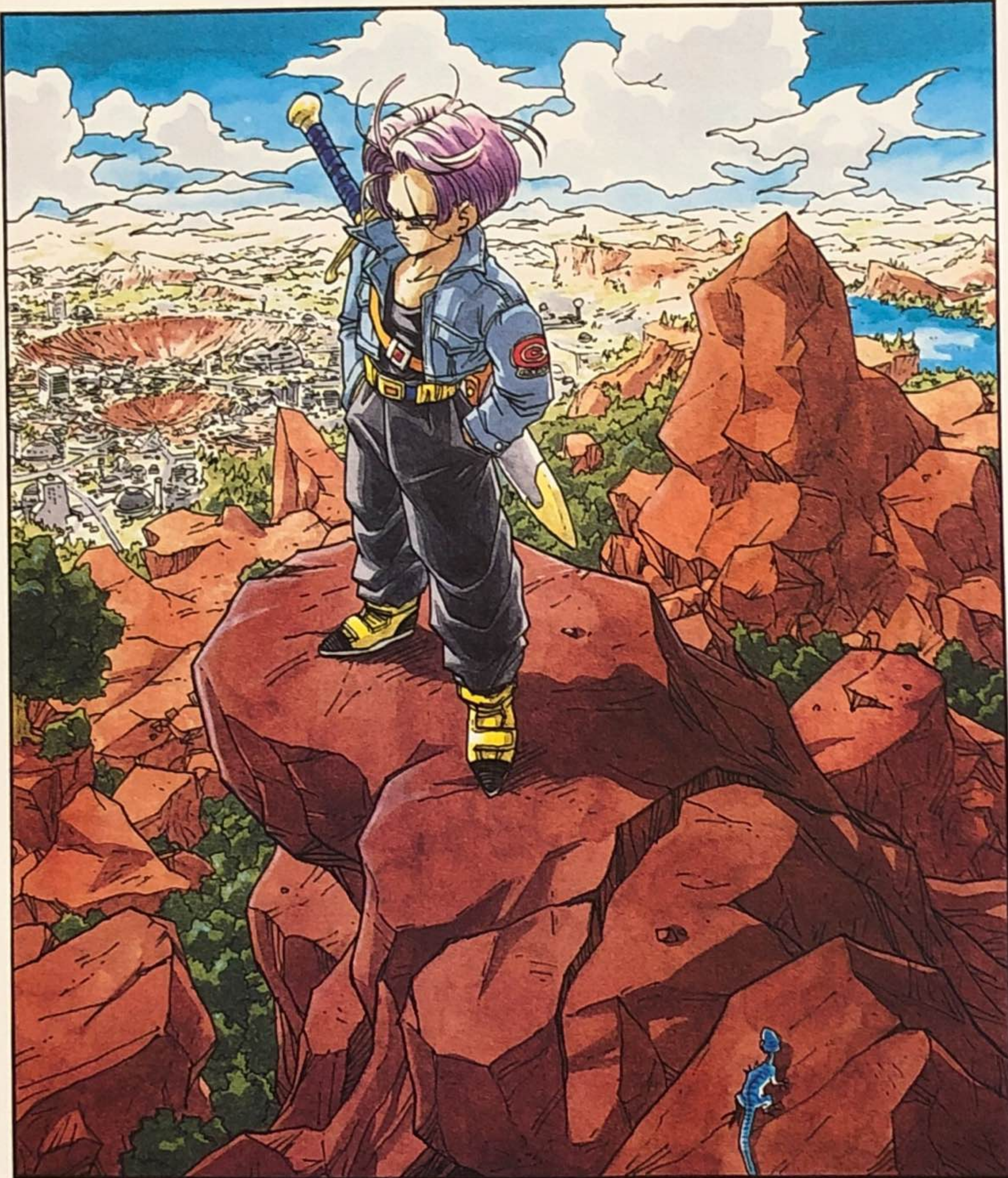
Jeese



Ten Shin Han

Galerie d'illustrations

Le futur et l'espoir reposent sur ses épaules !



Galerie
d'illustrations
-
Le futur
et l'espoir
reposent sur
ses épaules !



Voici l'illustration de la page de titre d'un manga annexe : « Trunks, the story : le dernier des guerriers », paru dans le n° 36-37 du magazine japonais *Weekly Shonen Jump* de 1992. Ce dessin exprime bien la solitude de Trunks, qui doit affronter seul les cyborgs dans un futur où Gokû et ses amis sont morts. Dans le manga, Trunks le Super Saiyen combat Cell qui a acquis le corps parfait.



Galerie
d'illustrations
-
Le futur
et l'espoir
reposent sur
ses épaules !





Galerie
d'illustrations

Le futur
et l'espoir
reposent sur
ses épaules !



Voici l'illustration du poster du *Weekly Shonen Jump* n° 21 de 1987. Il a également servi de page de titre du chapitre 120 du manga. Il représente le combat entre Krillin et Chaozu lors de la présélection du 22^e tournoi du Tenka Ichi Budôkai. Les principaux participants y sont représentés.

Cette illustration est issue du calendrier du *Weekly Shonen Jump* n° 5 de 1990. Elle a servi pour la page juillet-août. À l'époque, dans le manga, la bande de Freezer et Végéta cherche les Dragon Balls sur la planète Namek. Est-ce pour faire référence au manga que Gokû et les autres essaient eux aussi d'attraper les Dragon Balls ?



Galerie
d'illustrations

—
Le futur
et l'espoir
reposent sur
ses épaules !



Joue avec Dragon Ball

À qui appartiennent ces techniques ?

Les réponses



À qui appartiennent ces techniques ?



Crusher Ball



Shiyôken



Big Bang Attack



Hell's Flash



Végéta



C-16



Jeese



Ten Shin Han

Le Crusher Ball est une technique de... Jeese

Jeese est un membre du commando Ginyû. Sa technique, le Crusher Ball, consiste à envoyer un energy blast !



Le Shiyôken est une technique de... Ten Shin Han

Lorsque Ten Shin Han utilise ce coup, ses bras se dédoublent. Cela lui permet d'acculer Gokû !



Le Big Bang Attack est une technique de... Végéta

Végéta, devenu un Super Saïyen, déploie cette technique fatale. Grâce à elle, il a vaincu C-19 en un seul coup !



Le Hell's Flash est une technique de... C-16

Cette technique de C-16 fait jaillir une puissante vague d'énergie de ses deux bras. Il a ainsi fait subir de gros dommages à Cell !



Joue avec Dragon Ball

À qui appartiennent ces techniques ?
Les réponses



Les personnages du manga

Les méchants de l'armée du Red Ribon

Sa petite taille, son seul défaut ?

Le Général Red est à la tête de l'armée du Red Ribon qui compte pour dominer le monde. Il ordonne à ses soldats de chercher les Dragon Balls afin de satisfaire un souhait personnel. Cet homme cruel se débarrasse sans pitié des hommes qu'il juge incompetents. Il ne semble pas jouir d'un grand prestige dans son armée.



Le souhait qu'il veut réaliser avec les Dragon Balls ? Devenir un homme plus grand.



Ce méchant est prêt à tout pour obtenir ce qu'il veut. Il a même embauché Tao Pai Pai, le plus grand tueur du monde.

À la tête de l'armée du Red Ribon

Général Red

Les personnages du manga

Les méchants de l'armée du Red Ribon

Zoom

L'armée du Red Ribon

C'est la plus grande armée privée du monde, éditée par le Général Red. Les soldats possèdent diverses armes pour chercher les Dragon Balls. Mais, même si les soldats sont bien entraînés, ils ne sont pas de taille à affronter Gokû, Kamé Sennin et les autres !



Colonel Black



Le Colonel Black est furieux d'apprendre que la quête des Dragon Balls n'a qu'un seul but, celui de satisfaire le souhait égoïste du Général Red : devenir plus grand.



Confiant en ses capacités de lutteur, il s'attaque à Gokû. Mais il ne pouvait pas le battre au corps à corps.

Il trahit le Général Red !

Black est l'adjoint du Général Red et le n° 2 de l'organisation. Au début, il exécutait avec loyauté les ordres de Red. Mais lorsqu'il découvre la futilité de Red, il l'assassine et prend sa place. Gokû finit par le vaincre lorsqu'il pénètre dans le QG du Red Ribon.

Zoom

Il contre-attaque avec un robot !

Black est stupéfait devant la puissance extraordinaire de Gokû et tente de contre-attaquer en embarquant à bord d'un engin-robot de l'armée du Red Ribon ! Ce robot militaire est équipé en artillerie lourde. Mais Gokû renvoie d'un coup de pied l'énorme missile envoyé par le robot et le fait exploser.



Les personnages du manga

— Les méchants de l'armée du Red Ribon



Capitaine Silver

Officier de l'armée du Red Ribon

Silver est un capitaine de l'armée du Red Ribon qui cherche les Dragon Balls. Il s'impatiente car il a du mal à les trouver.



Pendant sa quête des Dragon Balls, il croise Gokû. Il le défie au combat mais perd en un rien de temps.



Il prend Upa en otage !

Lieutenant Yellow

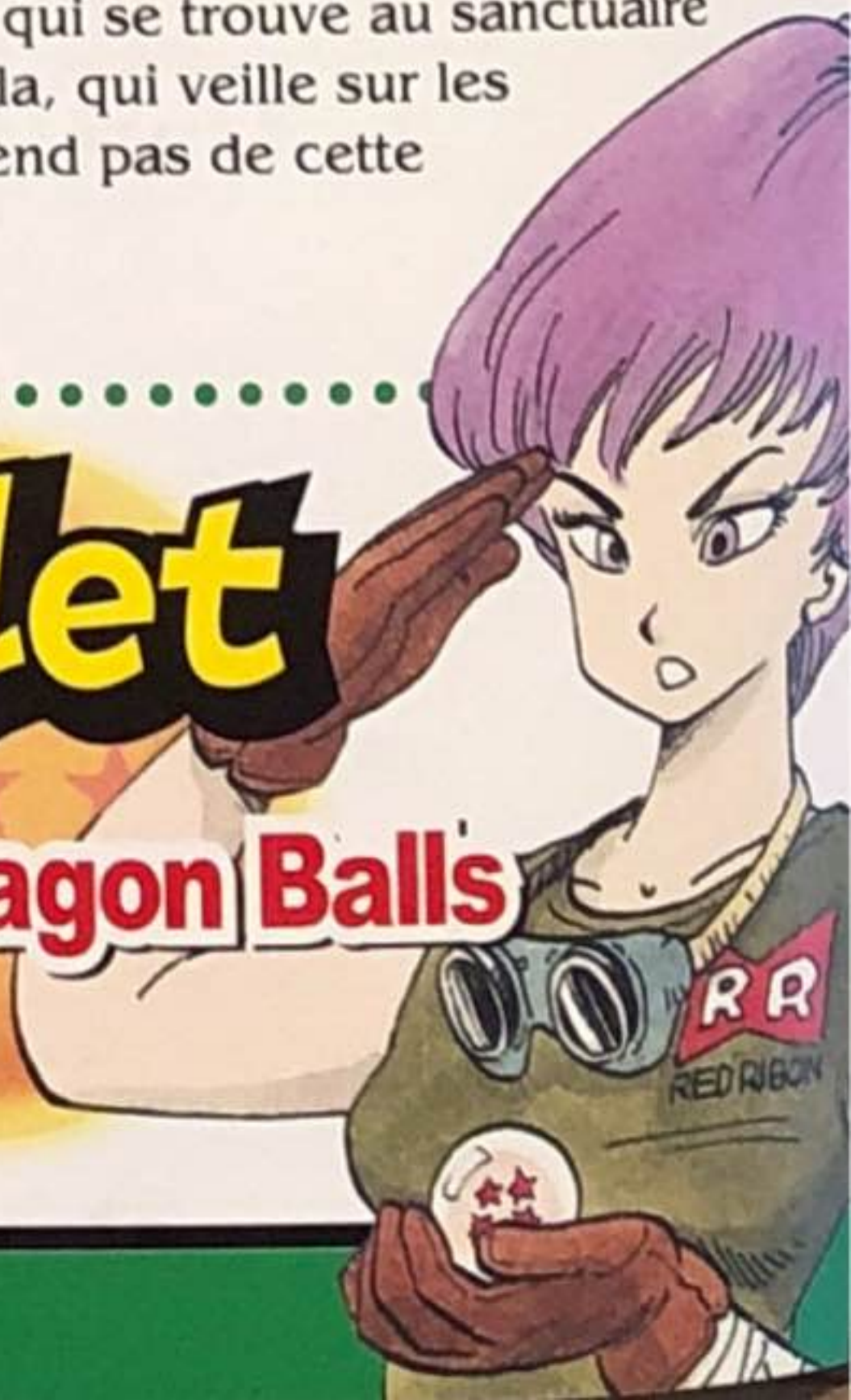


Officier de l'armée du Red Ribon, il cherche le Dragon Ball qui se trouve au sanctuaire Karin. Mais Bola, qui veille sur les lieux, ne l'entend pas de cette oreille.

Capitaine Violet

Une jolie fille qui cherche les Dragon Balls

Cette femme est officier de l'armée du Red Ribon. Grâce au radar à Dragon Balls ramené par le Commandant Blue, elle réussit à récupérer les boules.



Les personnages du manga

— Les méchants de l'armée du Red Ribon



Il accueille Gokû de pied ferme !

Cet officier de l'armée du Red Ribon cherche les Dragon Balls sur les terres du Nord. Basé à la Muscle Tower, le Commandant White menace et force les habitants de la région à chercher les Dragon Balls pour lui.



White est lâche. Quand il s'aperçoit que Gokû est trop fort, il prend un otage.

Le seigneur de la Muscle Tower

Commandant White

Zoom

La Muscle Tower

Cette tour de cinq étages sert de QG au Commandant White. Des soldats rigoureusement sélectionnés surveillent chaque étage. Le Commandant White donne des ordres à ses hommes du haut de la tour. Cette dernière abrite de nombreux systèmes pour entraver l'avancée d'éventuels intrus comme des pièges de ninja ou un labyrinthe.



Les personnages du manga

Les méchants de l'armée du Red Ribon



Les scènes clés

Le Kamé Hamé Ha détruit la lune ! « Ouais ! C'est moi, le gagnant ! »

Meilleure
scène 1

Le Kamé Hamé Ha détruit la lune !

*****manga vol.5 chap.5



Pendant la finale, Gokû regarde la pleine lune et se transforme en singe géant. Jacky Chun fait alors jaillir son plus puissant Kamé Hamé Ha ! Tout le monde pense que Gokû est mort. Mais il réapparaît sur le ring sous son apparence habituelle. En fait, Chun a fait disparaître... la lune ! Un des moyens pour que le singe géant retrouve sa forme initiale est de lui couper la queue. Mais elle repousse au bout d'un certain temps. Détruire la lune est donc le moyen le plus efficace pour qu'il ne se transforme plus. C'est une idée très audacieuse qui ne viendrait pas à un homme ordinaire. Même si cela se produisait, il ne pourrait pas la mettre à exécution. Dans cette scène, la force hors du commun de Chun (= Kamé Sennin) nous impressionne. En effet, il détruit une planète à lui seul. Par la suite,

dans *Dragon Ball*, plusieurs personnages détruisent des planètes. Mais à ce stade de l'histoire, le personnage le plus fort est sans conteste Kamé Sennin.

GOKÛ NE RISQUE PLUS DE SE CHANGER EN SINGE GÉANT EN REGARDANT LA LUNE.

Ooch ! Ooch !

OH ! C'EST VRAI ! LA LUNE A DISPARU !

Avant...

Les scènes clés

Le Kamé Hamé Ha détruit la lune !
« Ouais ! C'est moi, le gagnant ! »



Meilleure scène 2

Ouais ! C'est moi, le gagnant !!

***** manga vol.5 chap.53



Avant...

10!



MAIS AU TOURNOI DU TENKA ICHI BUDŌKAI, ON NE PEUT PAS ÊTRE EXEQUO. CELUI QUI SE RELÈVERA LE PREMIER ET QUI DIRA EN SOURIANT « OUAIS ! C'EST MOI, LE GAGNANT !! » SERA LE VAINQUEUR !

AUCUN DES DEUX N'ARRIVE À SE RELEVER ! ILS SONT K-O. TOUS LES DEUX !!



La finale est vraiment très serrée. Les deux combattants s'échangent des coups de pied dans les airs ! Les dommages subis sont très importants des deux côtés. Ils n'arrivent pas à se relever même après que l'arbitre a compté jusqu'à dix. La règle du Tenka Ichi Budōkai veut que celui qui se relève le premier et qui déclare en souriant « Ouais ! C'est moi, le gagnant !! » soit le vainqueur ! Chun se relève comme si de rien était et déclame la phrase avec le sourire. Pour Gokū, c'est sa première défaite. En tant que maître, Chun voulait absolument le vaincre. Son objectif était clair dès le début et cela a peut-être fait une différence face à son disciple qui combattait naïvement. Si la règle du Tenka Ichi Budōkai s'appliquait pour une finale opposant Piccolo ou Ten Shin Han, l'auraient-ils suivie ?



Les scènes clés

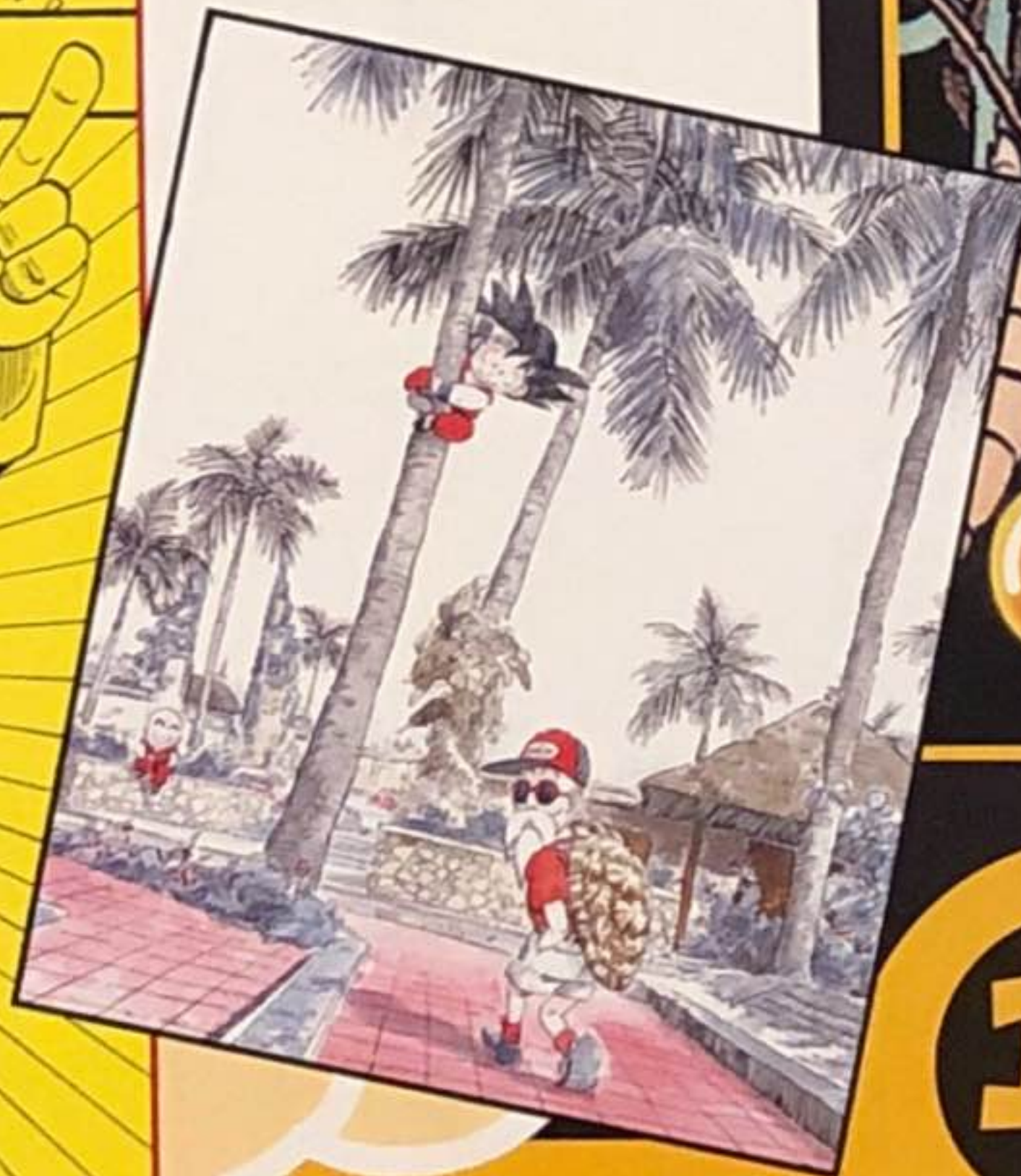
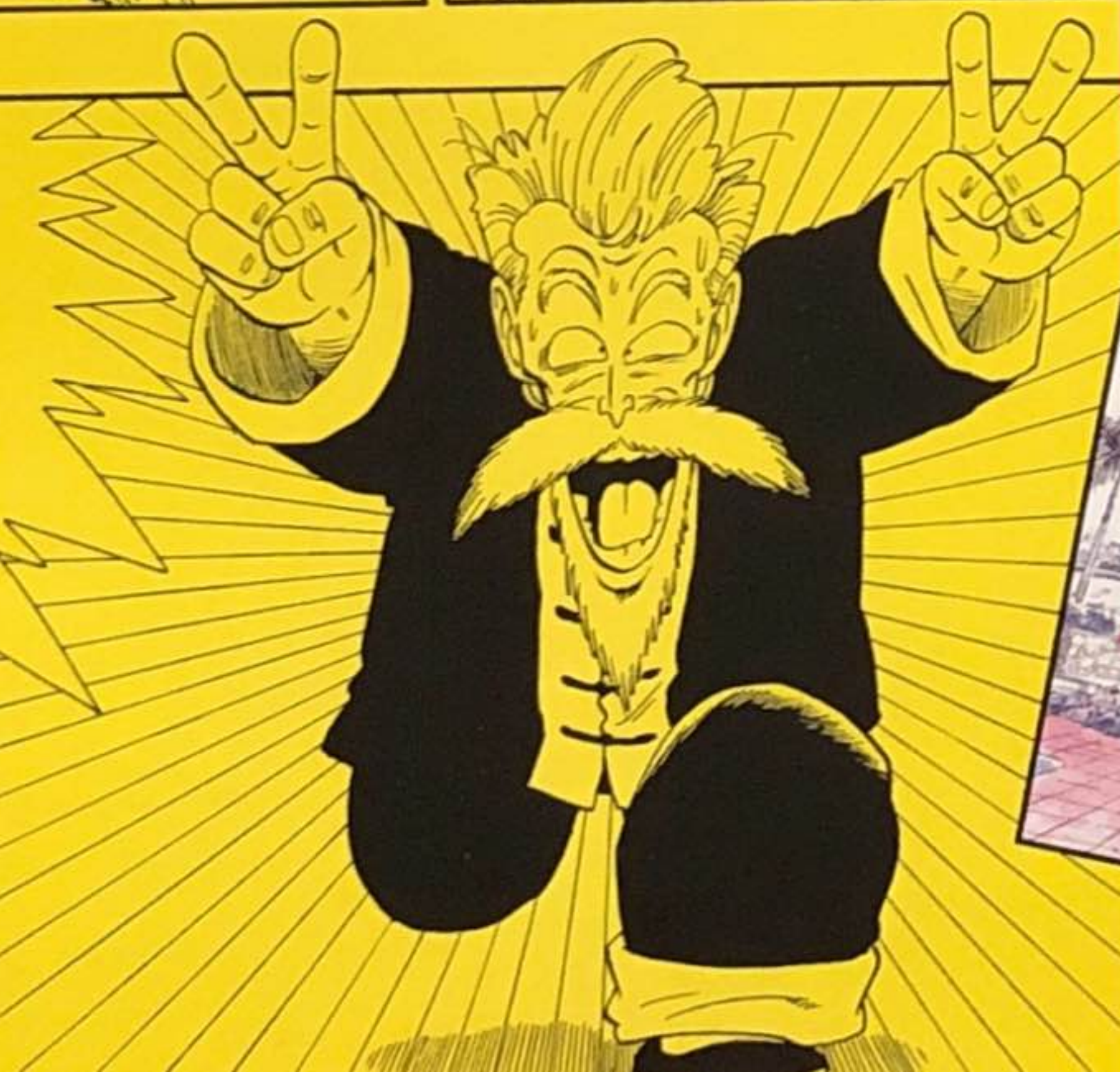
Le Kamé Hamé Ha détruit la lune !
« Ouais ! C'est moi, le gagnant ! »



OUAIS...



OUAIS ! C'EST MOI, LE GAGNANT !!



Ton prochain numéro!



Le manga **DRAGON BALL** de les **N°6**

Des jeux, et des super illustrations!

Je ne perds jamais!



Affrontements à la Muscle Tower!

Les scènes clés :
Goku, stratégie gagnante!
Huit-chan explose de colère!

Le pire des démons

HACHETTE

France et Belgique : 7,99 € - Suisse : 13,90 CHF - Québec : 12,95 \$
Imprimé en Espagne par Coyfosa

M 02595 - 6 - F: 7,99 € - EY

Ta figurine de collection

Le démon Boo N°6
Dans 15 jours ton

