

Le manga

de légende

DRAGON BALL

N°6

Je ne perds jamais !

Des jeux, et des super illustrations !

Affrontements à la Muscle Tower !

**Les scènes clés :
Gokû, stratégie gagnante !
Huit-chan explosé de colère !**

魔人ブウ

Le pire des démons
Ta figurine de collection
Boo



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

N°6



Sommaire

Ta figurine de collection
Boo, redoutable et candide

-3-

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

-4-

Dragon Ball, les résumés des chapitres 55 à 67
**Affrontements à la Muscle Tower !
L'effroyable structure de la tour**

-6-

Joue avec Dragon Ball
Le jeu des Super Saïyens

-8,13-

Galerie d'illustrations
T'es costaud, toi !

-9-

Les personnages du manga
Les ennemis de la Muscle Tower

-14-

Les scènes clés
**Gokû, stratégie gagnante !
La fureur de Huit-chan !**

-18-

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

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 Furusawa,
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., to Hachette 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

(0,087 €/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 59893 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 facilitez 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

Boo, candide et redoutable

Je vais te changer
en gâteau!

Démon Boo

Le démon Boo semble plein de candeur avec son bras levé. Mais son regard est inquietant. Cette figurine montre à la fois la naïveté et la violence qui est en Boo.

Interview du mouleur

« Une figurine aux membres fins nécessite une manipulation délicate. Travailler sur Boo a été plus facile. Les courbes du haut du corps et les lignes des plis du pantalon créent un contraste intéressant. J'ai levé son bras plus haut que sur le dessin et accentué son ventre. Il a d'ailleurs ce ventre lorsqu'il rencontre Satan. Appréciez-le aussi de profil ! »
Mouleur de « Démon Boo » : Hiroyuki Nakazawa, Production de la figurine : Teruhiko Kimura (Proovy, co. ltd.)

La page de titre en 3D !

Cette figurine est inspirée de la page de titre du chapitre 461. Le démon Boo change plusieurs fois d'apparence. Ici, il vient de sortir de son cocon. Notez les plis de sa cape qu'on ne voit pas sur l'illustration !



ト
リ
キ
ウ

Ta figurine
de collection

Boo, candide
et redoutable

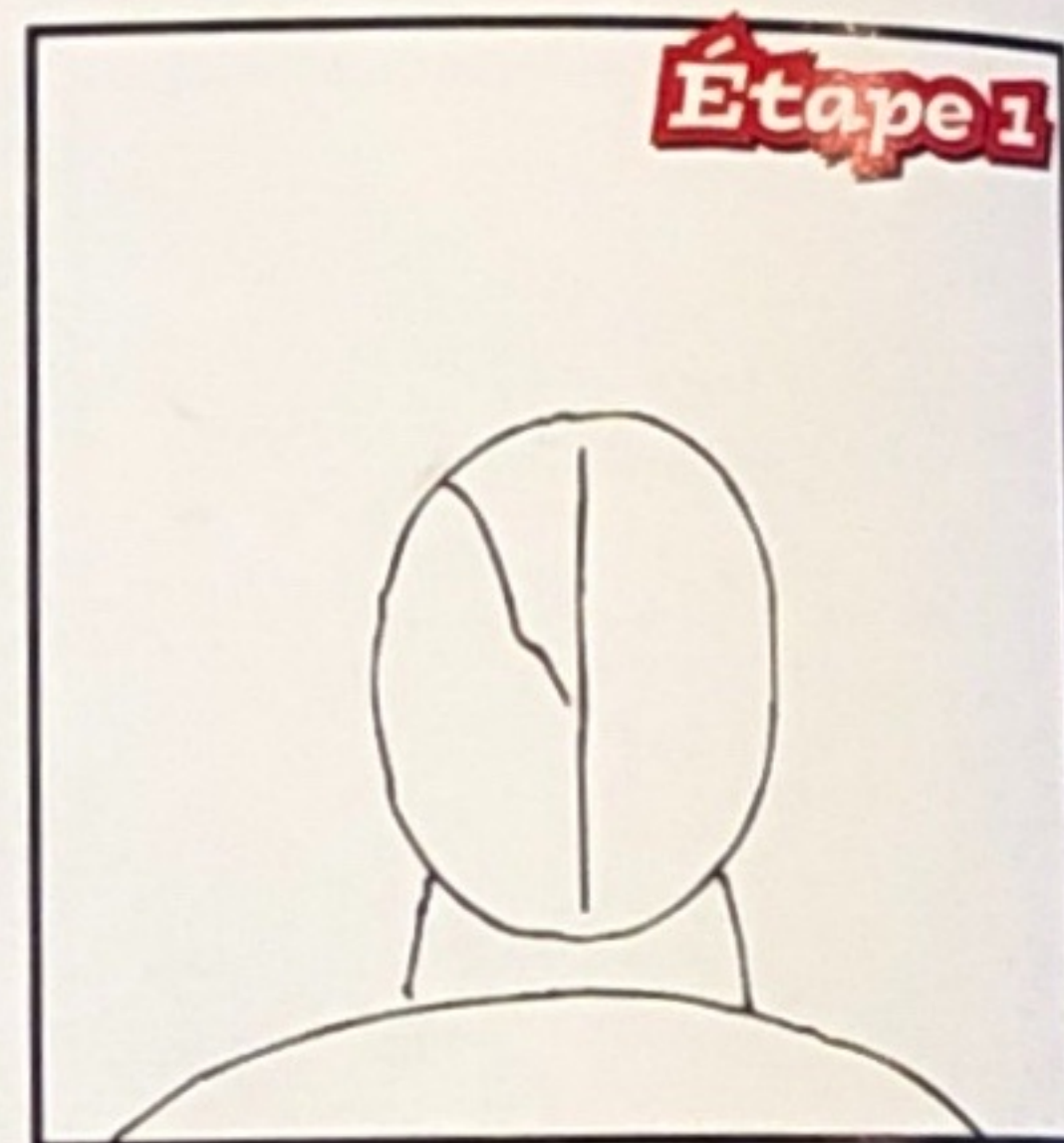


Dessine Gokû avec Maître Toriyama (niveau moyen)



L'auteur t'apprend à dessiner Gokû !
Il te faut un papier, un crayon,
un feutre et une gomme.

Salut,
c'est
Toriyama.
Amuse-toi
bien.



Maître Toriyama : « Crée un ovale et trace une croix comme pour la leçon de niveau débutant. Le cou est large et massif. Ensuite, fais « exploser » les cheveux à partir du menton. Pour finir, passe les traits au feutre et efface les traits au crayon. Gokû n'est pas réfléchi. Il doit surtout avoir la pêche. Végéta, Piccolo et lui ont la même base du visage. Selon les yeux et la coupe, ils sont interchangeables. »

L'univers
d'Akira
Toriyama

Dessine Gokû
avec Maître
Toriyama
(niveau
moyen)



Bonus

Végéta

Végéta et Gokû semblent différents mais la base de leur visage est la même. Si on change la coiffure de Végéta, ça donne Super Saïyen Gokû.

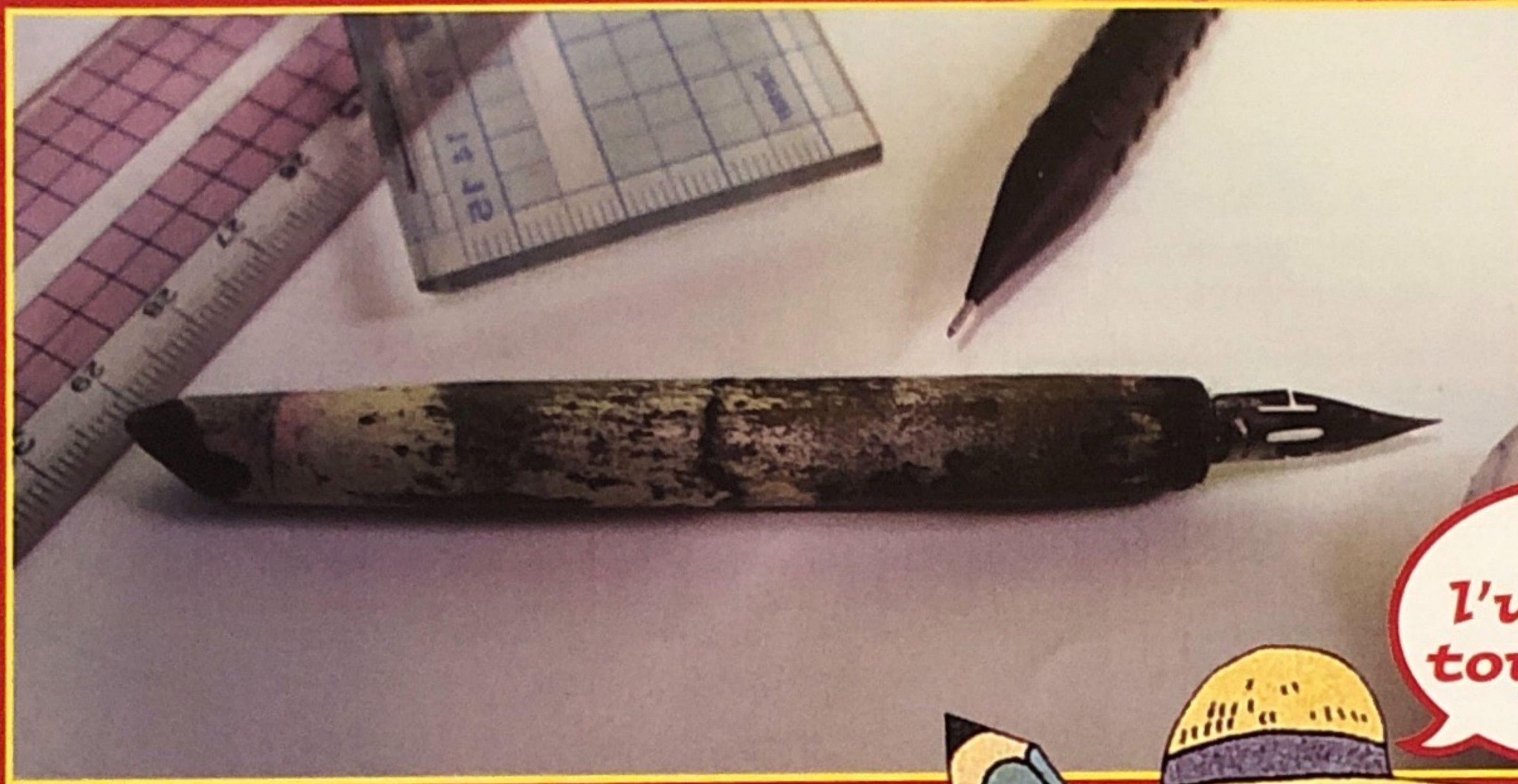


Dessin final



Ce que j'aime (mon porte-plume)

J'utilise ce porte-plume depuis mes débuts. Il a vu naître *Dragon Ball* !



Je l'utilise toujours.



40 ans de service !

Voici le porte-plume que j'utilise depuis mes 14 ans. Il a 40 ans de service ! Enfant, je n'étais pas un fondu du dessin de mangas. Alors, je l'ai acheté sans réfléchir. J'ai taillé la tige qui était trop longue et pas pratique. Je l'ai modifié pour que la plume entre bien jusqu'au bout. J'ai continué à l'utiliser même en devenant auteur professionnel. Il est vraiment usé alors j'en ai acheté d'autres. Mais je reviens toujours à lui. J'ai dessiné tous mes mangas avec. Mais je n'en prends pas vraiment soin et je ne sais jamais où je l'ai posé. Ces derniers temps, je dessine moins et c'est pire pour le trouver. Pour prendre cette photo, je l'ai cherché pendant 30 minutes.



L'univers d'Akira Toriyama

- Dessine Gokū avec Maître Toriyama (niveau moyen)



Affrontements à la Muscle Tower !

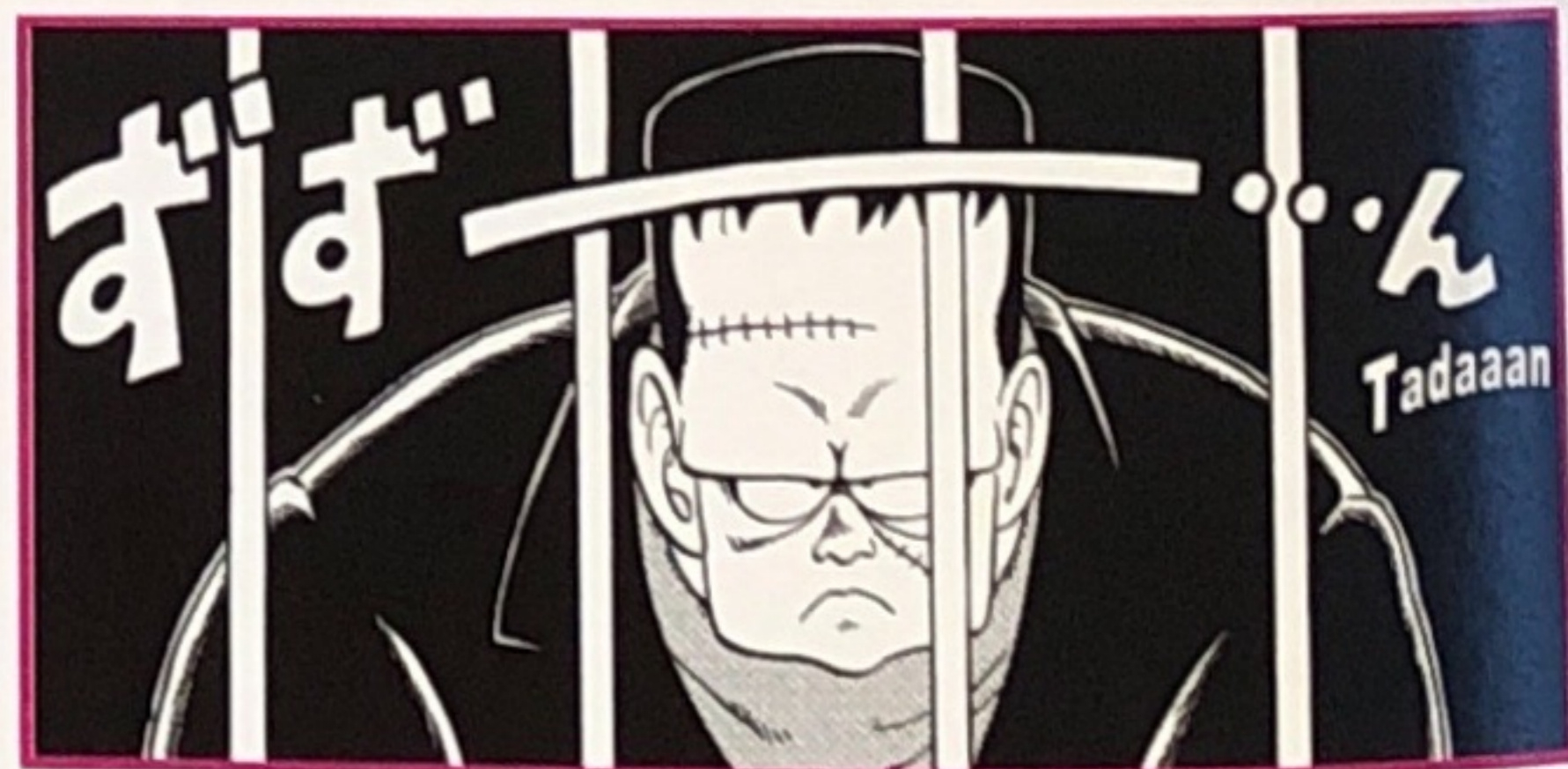
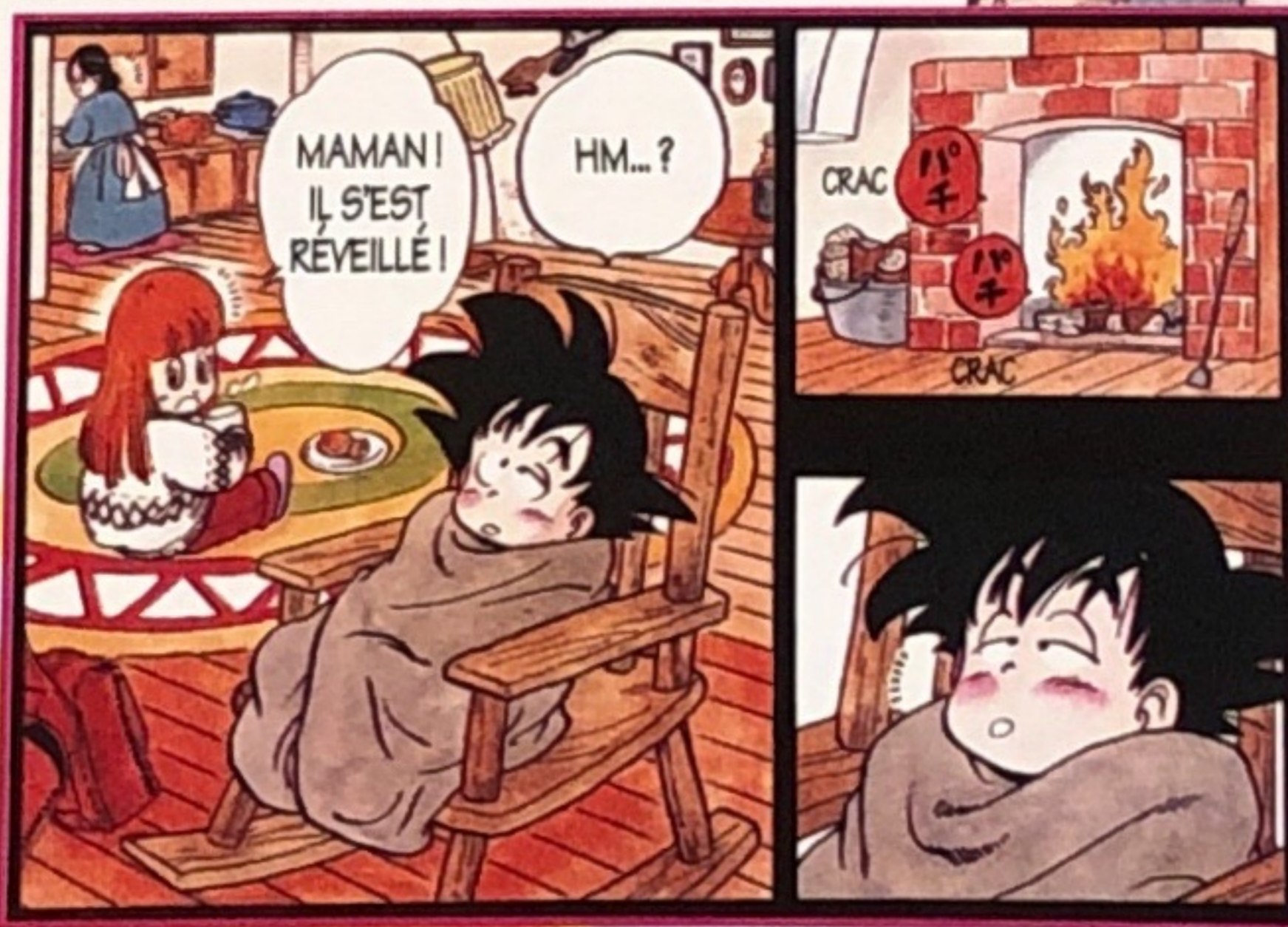
La course avec la Red Ribbon

Une lutte sans merci débute entre Gokû, qui cherche la boule à 4 étoiles, et l'armée du Red Ribbon. Gokû est secouru dans la montagne par une jeune fille et apprend que le chef de son village est pris en otage par la Red Ribbon. Il part alors le secourir seul à la Muscle Tower !



長今

Dragon Ball
-
Les résumés
des chapitres
55 à 67



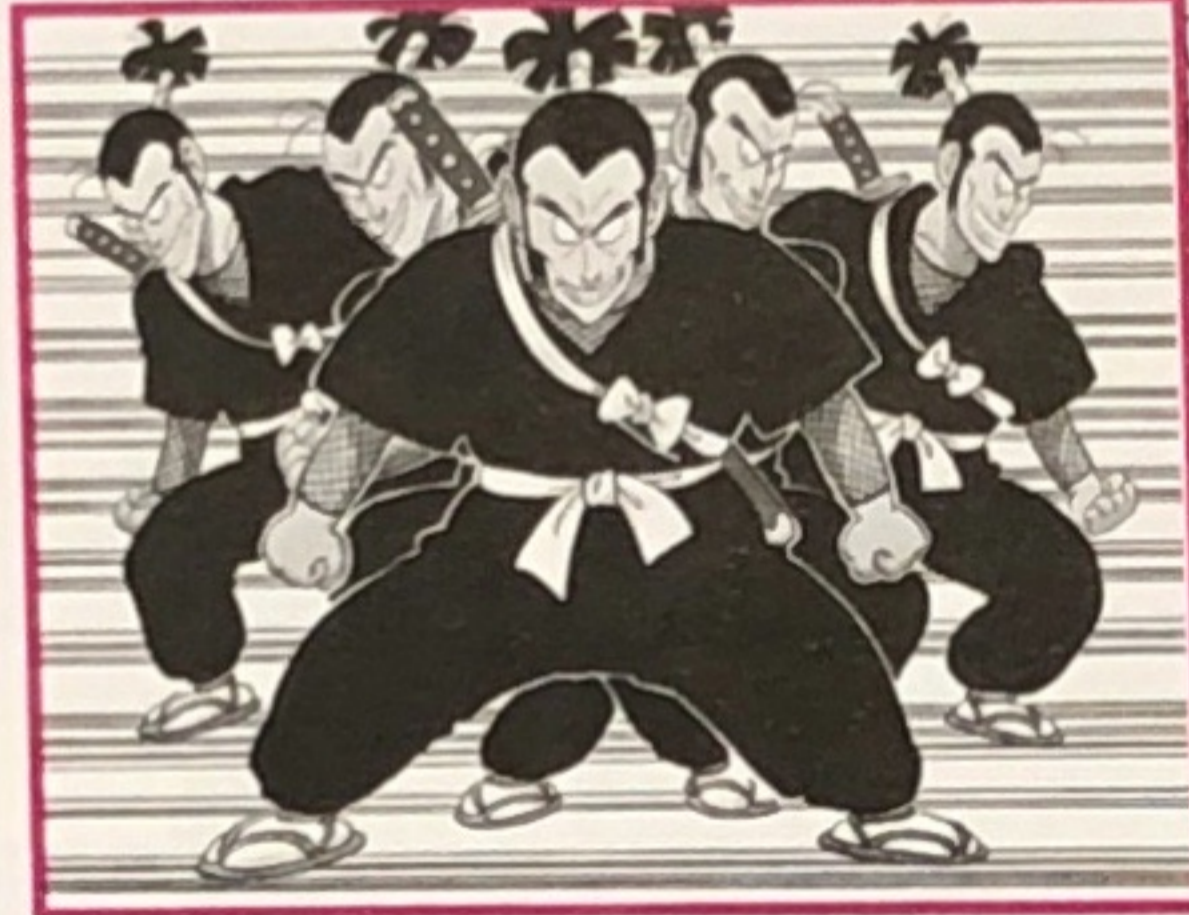
Gokû part seul sauver le chef du village à la Muscle Tower ! Il y croise Huit-chan, le cyborg.

Chronologie de Dragon Ball



Succession d'ennemis redoutables !

À la Muscle Tower, Gokû affronte de terribles adversaires tels le Sergent Metallic ou le Sergent Murasaki. Aidé de Huit-chan, Gokû se hisse au dernier étage et écrase le Commandant White. Il délivre le chef du village, récupère la boule à 2 étoiles et va retrouver Bulma à l'Ouest.



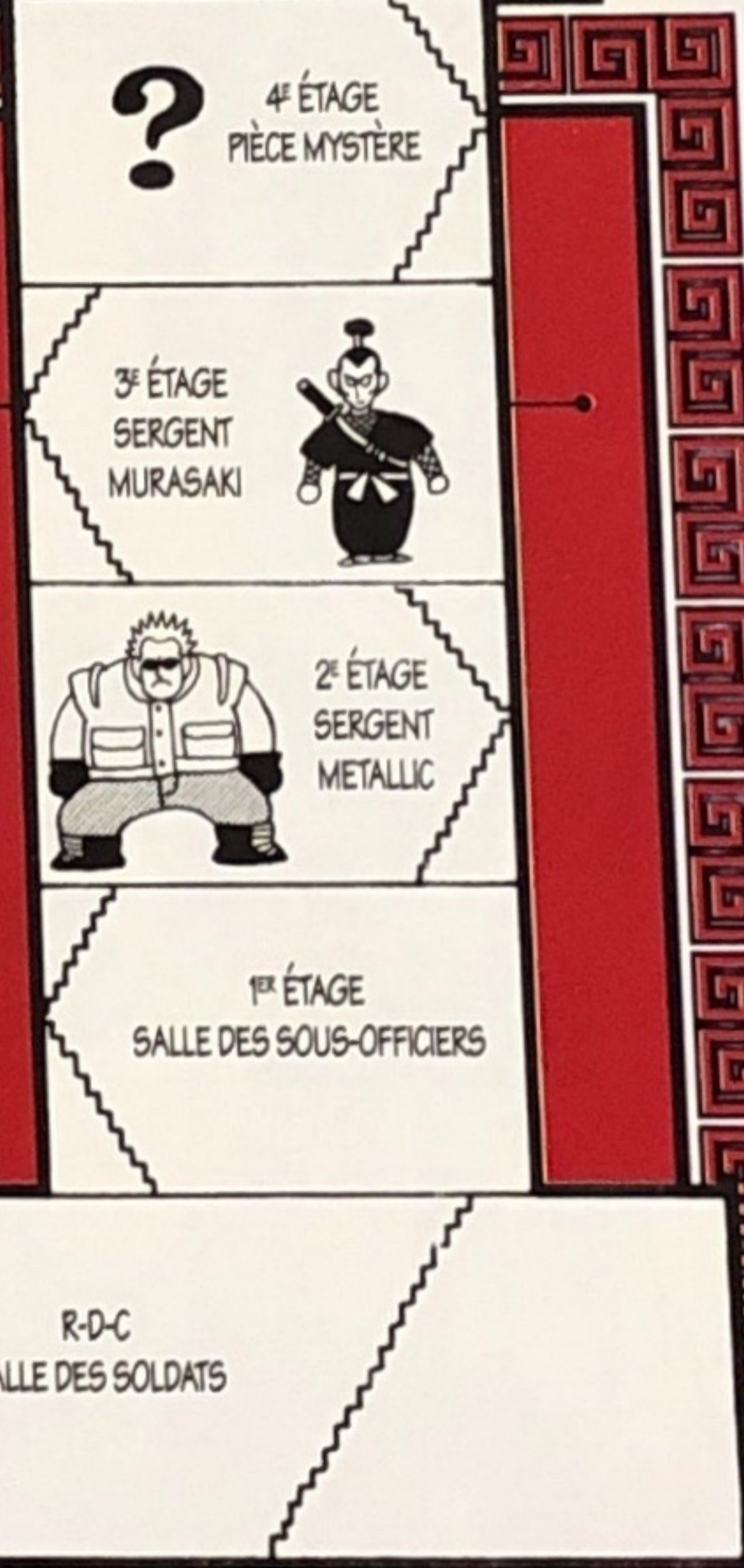
Les sergents Metallic et Murasaki sont très originaux. Dommage qu'ils n'apparaissent qu'ici !



Zoom

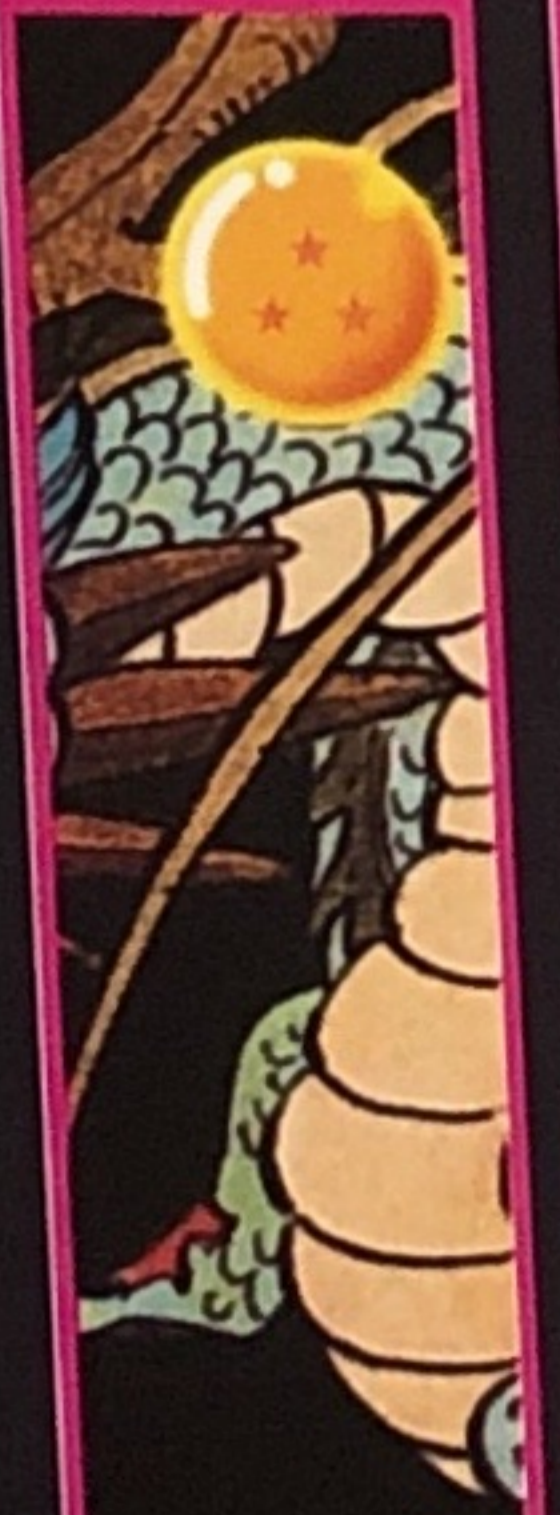
L'effroyable structure de la tour

Elle est composée de 6 niveaux et comporte un tueur par étage au minimum. Plus on monte, plus le tueur est fort. Buyon, du 4^e étage, est si puissant qu'il résiste au Kamé Hamé Ha ! Selon le Sergent Murasaki du 3^e, lui et le Commandant White ont peu d'occasion de se battre car le Sergent Metallic du 2^e élimine la majorité des intrus. Gokû aurait eu du mal pour le labyrinthe situé entre le 3^e et le 4^e sans Huit-chan.



龙珠

Dragon Ball
-
Les résumés
des chapitres
55 à 67



300

350

400

450

dernier chapitre

Freezer

Cell

Boo



Joue avec Dragon Ball

Le jeu des Super Saiyens

**Souviens-toi
de l'histoire!**

**Classe-les
dans l'ordre!**

Certains Saiyens sont des Super Saiyens !
C'est le cas de ces 5 personnages. Connais-tu
leur ordre d'apparition dans le manga ? Essaie
de les classer dans le bon ordre !



Gohan

Végéta



Goten



Trunks

Gokû

Joue avec
Dragon Ball
-
Le jeu des
Super Saiyens

Galerie d'illustrations

T'es costaud, toi !

Voici la page de titre du chapitre 512 paru dans le n° 17 du *Weekly Shonen Jump* de 1995. Le gentil Boo combat le méchant Boo pour sauver Satan. Voilà pourquoi il porte Gokû et ses amis.



Galerie
d'illustrations
-
T'es costaud,
toi !





Galerie
d'illustrations
-
T'es costaud,
toi !



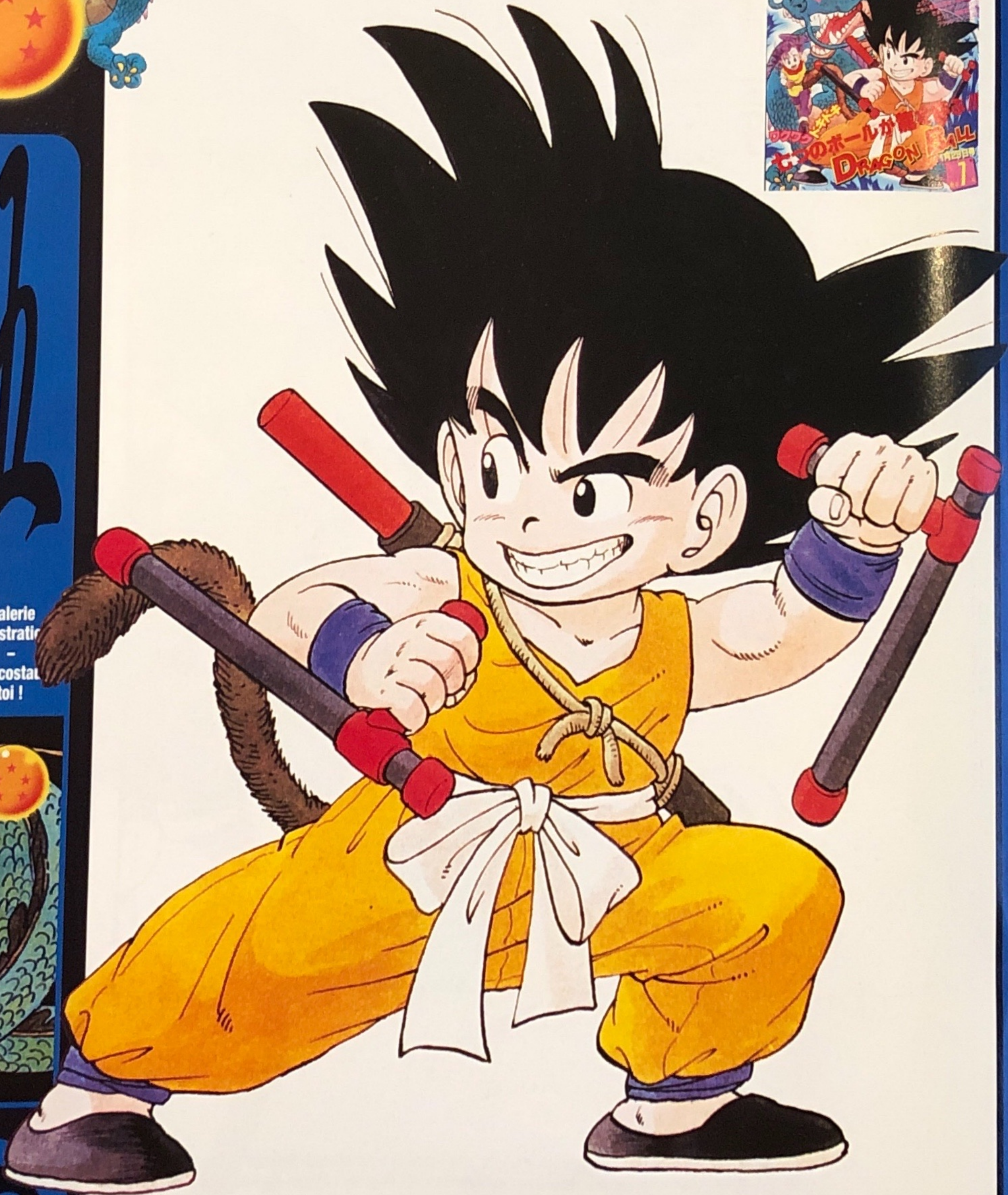


Galerie
d'illustrations
-
T'es costaud,
toi !



Voici l'illustration pour le jeu du « meilleur slogan des lecteurs » du *Weekly Shonen Jump* n° 23 de 1986. Dans le manga, les hostilités débutent avec le Commandant Blue de l'armée du Red Ribon. On retrouve leurs avions dans ce dessin.

Cette illustration a été réalisée pour la couverture du *Weekly Shonen Jump* n° 7 de 1985. À droite, le magazine avec en fond Shenron et Bulma, rajoutés par calque.



Galerie
d'illustration
-
T'es costaté
toi !



Joue avec Dragon Ball

Le jeu des Super Saiyens

Les réponses



L'ordre d'apparition est...

2

Trunks

Le 2^e est Trunks, venu du futur pour vaincre les cyborgs.



1

Gokû

Face à Freezer, Gokû est le premier à devenir un Super Saiyen.



3

Végéta

Le 3^e est Végéta. Il se transforme lors du duel avec C-19.



4

Gohan

Gohan est le 4^e. Il se change en s'entraînant pour combattre Cell.



5

Goten

Goten est le 5^e. Il surprend Gohan qui s'entraîne avec lui.



Joue avec
Dragon Ball
-
Le jeu des
Super Saiyens
Les réponses



Les ennemis de la Muscle Tower

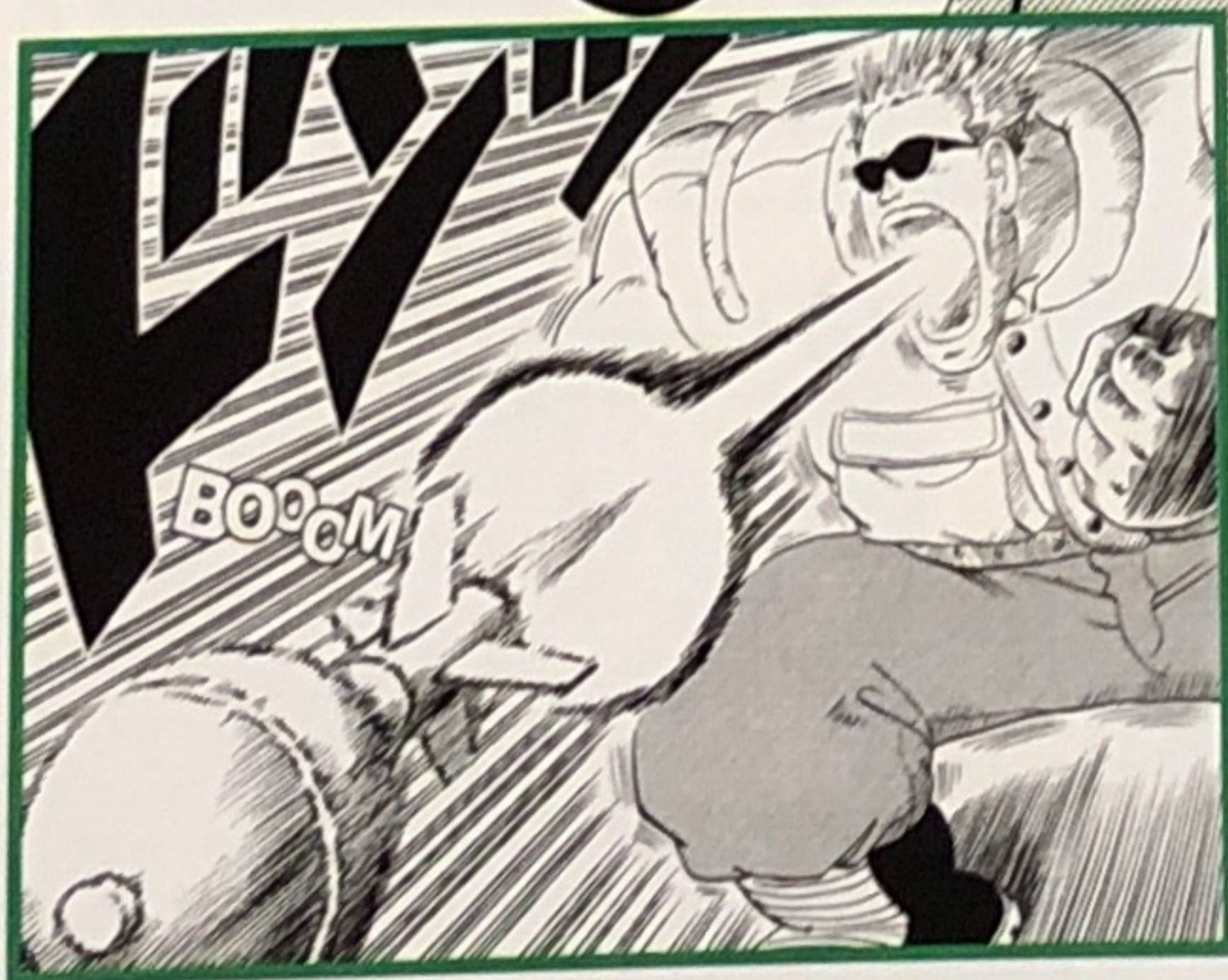
Le gardien du 1^{er} étage !

Ce géant est sous les ordres du Commandant White. Peu bavard, il encaisse les coups de Gokû sans ciller. Il s'avère être un robot. Bien amoché par un Kamé Hamé Ha, il contre-attaque. Mais au moment crucial, ses piles se déchargent et il s'arrête.

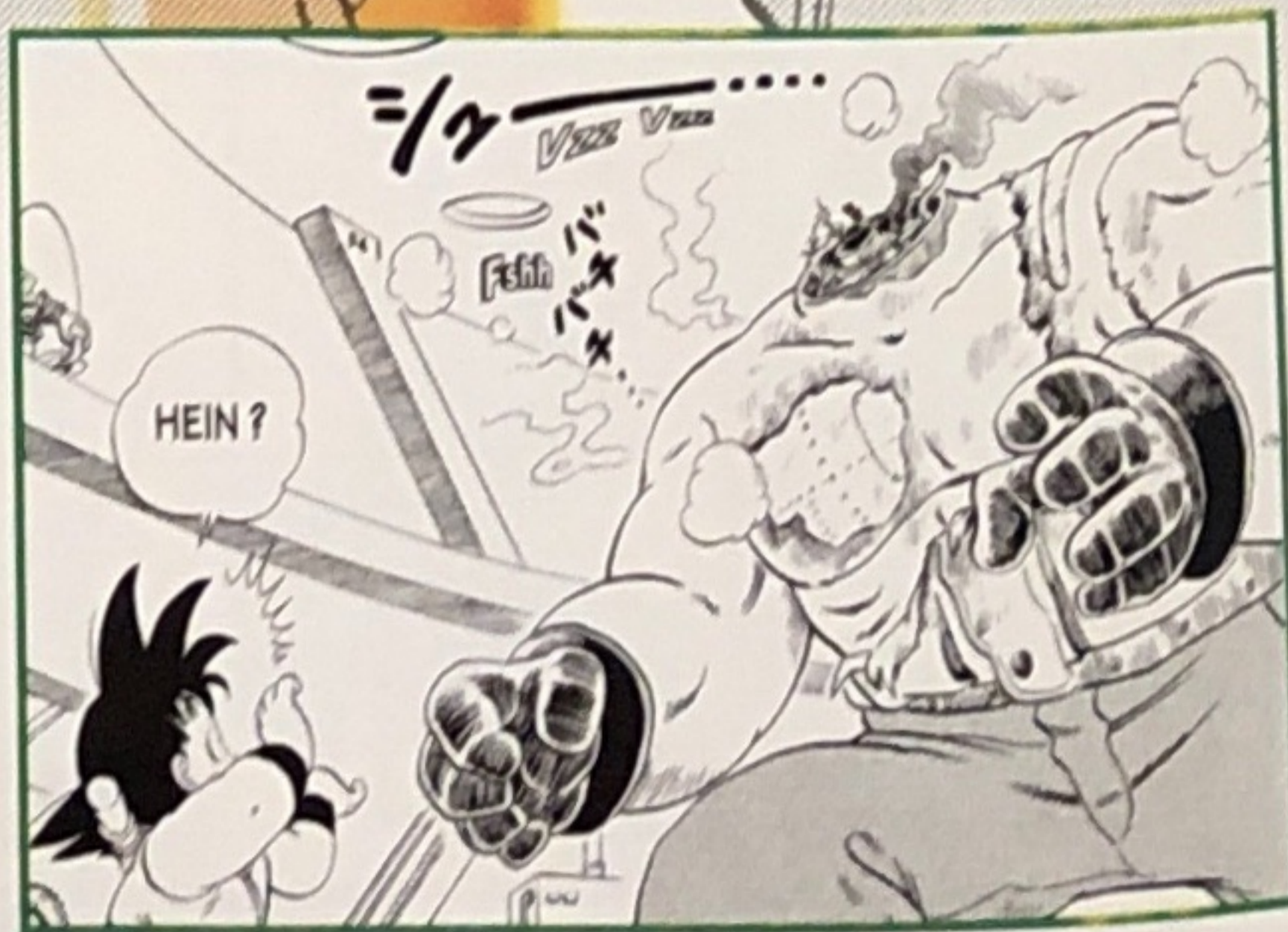
L'homme d'acier

Sergent Metallic

Même quand sa tête saute à cause d'un Kamé Hamé Ha, Metallic continue de se battre. Gokû, qui n'a jamais vu de robot, est stupéfait. S'il avait eu des piles neuves, Gokû aurait eu plus de difficulté.



Sa bouche projette des missiles ! Ses attaques sortent de l'ordinaire. Son corps de robot recèle de nombreuses armes.



Les personnages du manga

Les ennemis de la Muscle Tower

Serait-il bête ?

Sergent Murasaki garde le 2^e étage de la tour. Ninja habile, il est le bras droit du Commandant White. Mais lors du duel contre Gokû, sa bêtise sidère son chef. Il s'avère être un quintuplé et attaque Gokû avec ses frères, mais ils perdent.



Il veut impressionner avec son savoir-faire de ninja, mais Gokû reste imperturbable. Même sa technique favorite de dissimulation tombe à l'eau.

Un super ninja

Sergent Murasaki

Coup Fatal

Ninja

Expert en techniques

Sergent Murasaki manie les shuriken, le sabre et sait marcher sur l'eau. Mais Gokû lui fait perdre la face en sautant par-dessus la mare.



Zoom



Un monstre tout mou!

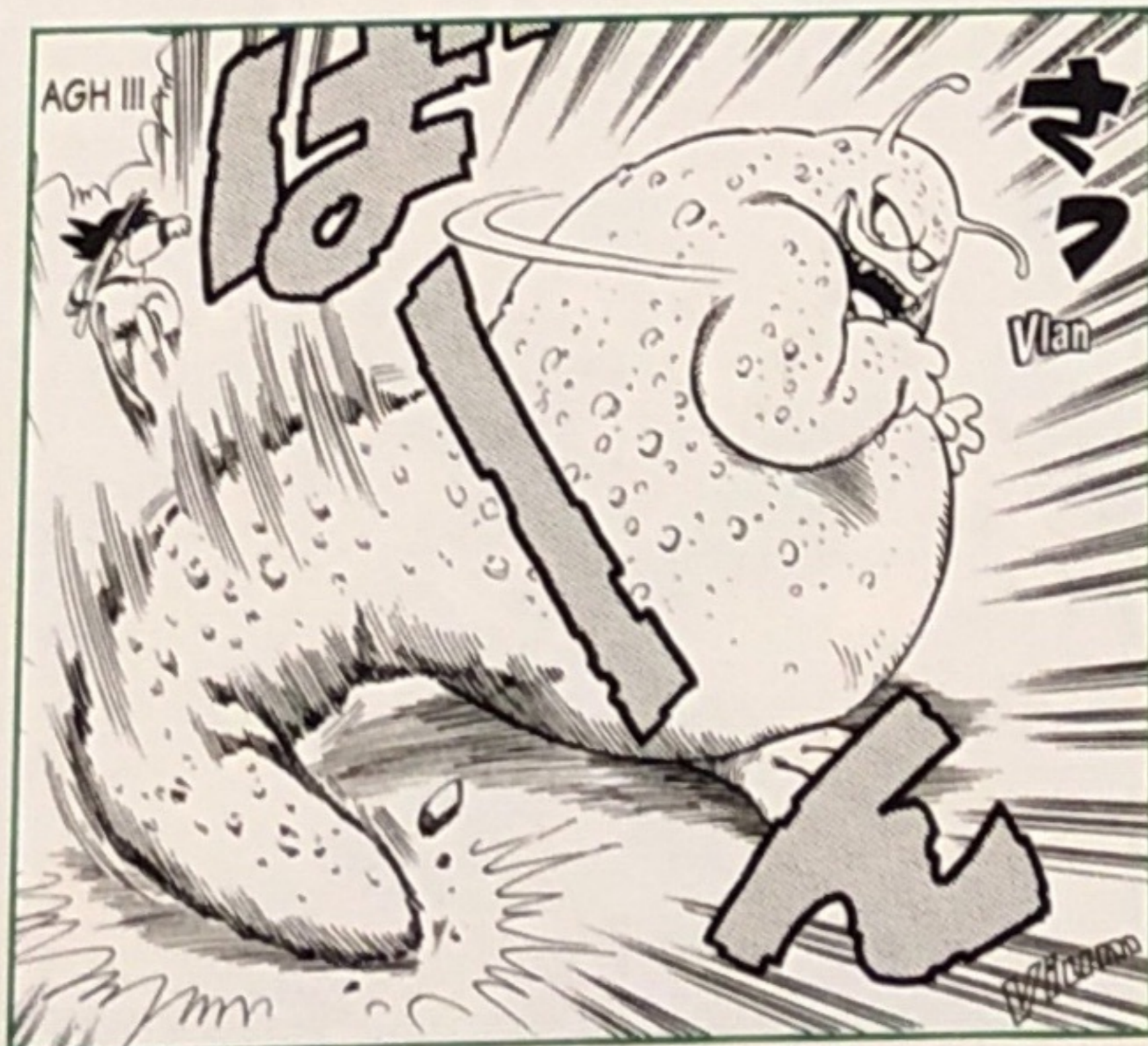
Buyon

Il craint le froid ?

Ce monstre est au 3^e étage de la Muscle Tower. Il ne sait pas parler et a l'air stupide. Son corps d'une étonnante souplesse rend tous les coups inefficaces. Jusque-là, Buyon a vaincu tous les intrus, mais Gokû gèle son corps et le bat.

Les personnages du manga

Les ennemis de la Muscle Tower



Il donne des grands coups avec sa queue. Sa force est redoutable. Il peut également enrouler un homme avec sa langue et l'avaler.

Même le Kamé Hamé Ha ne lui fait rien. Tout semble perdu. Mais Gokû se souvient des effets du froid. Il casse un mur et pétrifie Buyon.



Il sauve Gokû !

Créé par l'armée du Red Ribon, ce cyborg est enfermé dans la tour. Sergent Murasaki le libère pour qu'il affronte Gokû. Mais le cyborg pacifiste se range du côté de Gokû. Il a une bombe dans son corps.



Créé pour commettre des méfaits, il est bizarrement né bon et gentil. Il est terrible quand il se fâche. Il vainc le Commandant White en un seul coup.



Le gentil

Huit-chan (cyborg)

Zoom

Les cyborgs

Comme son nom l'indique, Huit-chan est le 8^e cyborg conçu par le docteur Gero. Ce dernier poursuivra ses recherches en secret et donnera naissance à la série des redoutables cyborgs.



Sommaire manga
Les ennemis de la Muscle Tower



Les scènes clés

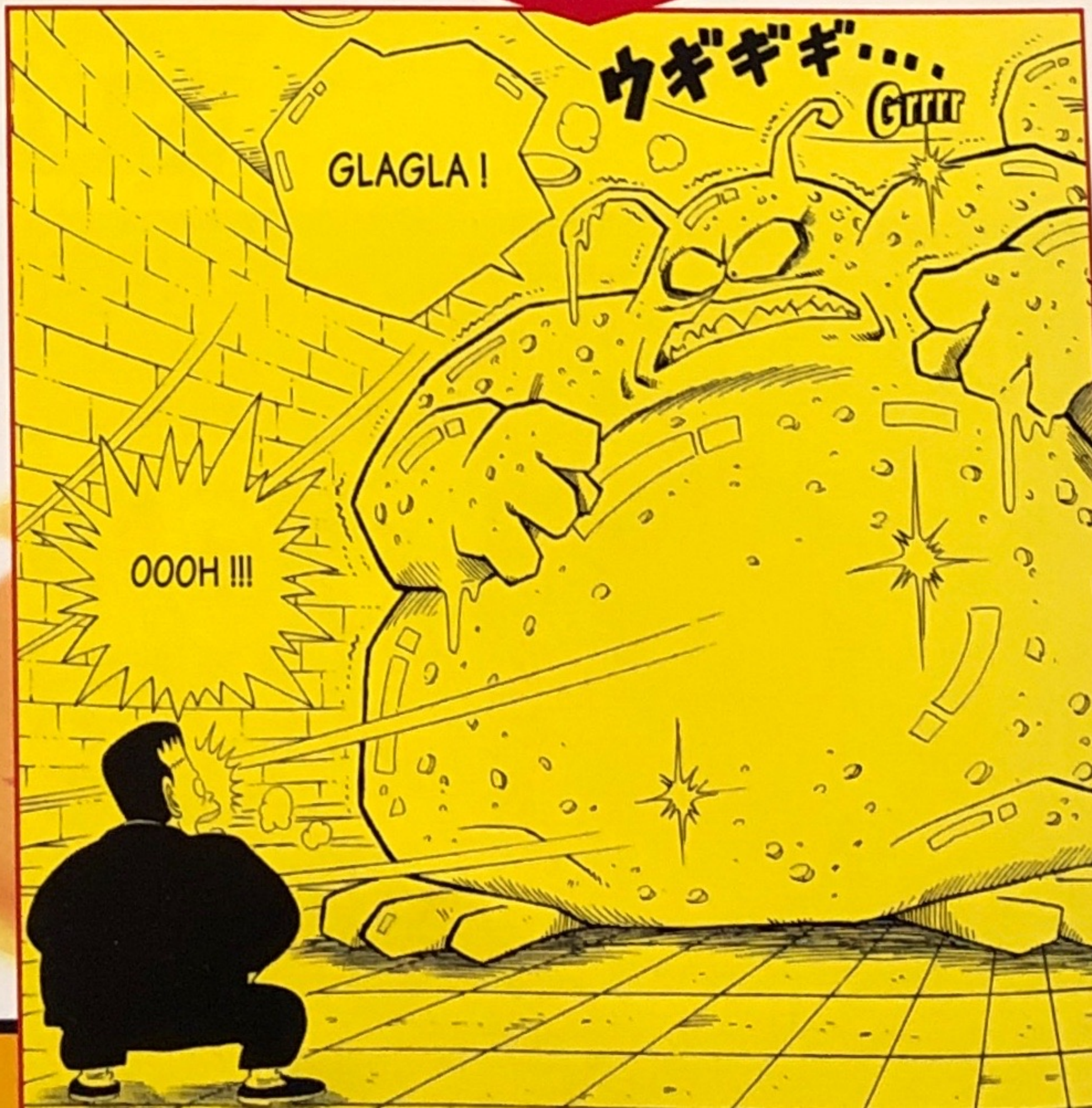
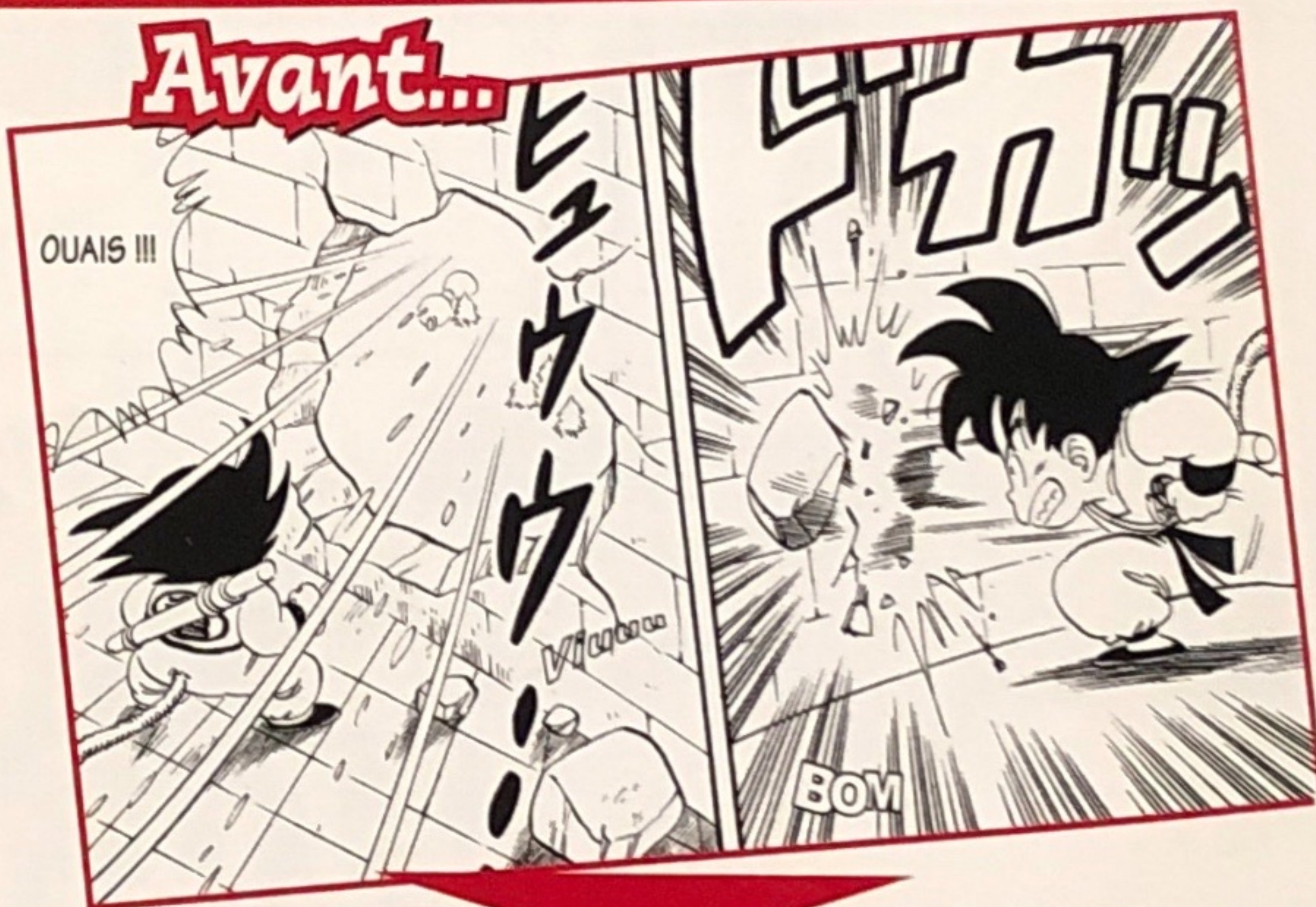
Gokû, stratégie gagnante ! La fureur de Huit-chan !

Meilleure
scène 1

**Gokû, stratégie
gagnante !**

***** manga vol.6 chap.65

On ne peut pas vraiment dire que Gokû est intelligent. Mais au combat, il lui arrive d'avoir des idées lumineuses. Face à Buyon, on découvre un Gokû stratège. Les coups n'ont aucun effet sur le corps souple du monstre. Gokû est en danger, mais il garde son sang-froid. Par chance, il se souvient de son expérience du froid et casse le mur pour changer Buyon en un bloc de glace ! Ainsi, il ne lui reste plus qu'à lui asséner le coup fatal. Gokû gagne en agissant avec à propos. Finalement, ne serait-ce pas un génie ?



Les scènes
clés

Gokû, stratégie
gagnante !
La fureur de
Huit-chan !

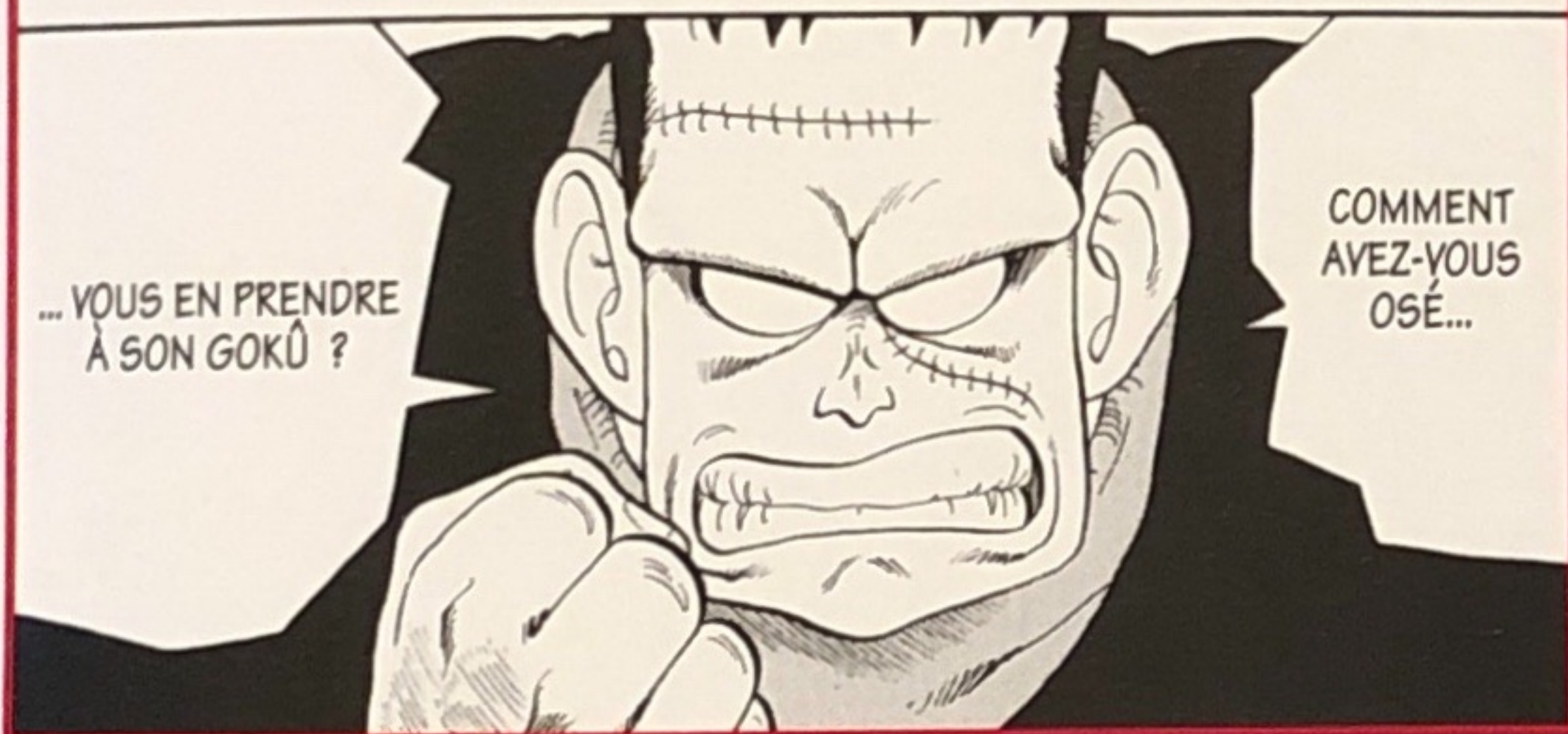


Meilleure
scène 2

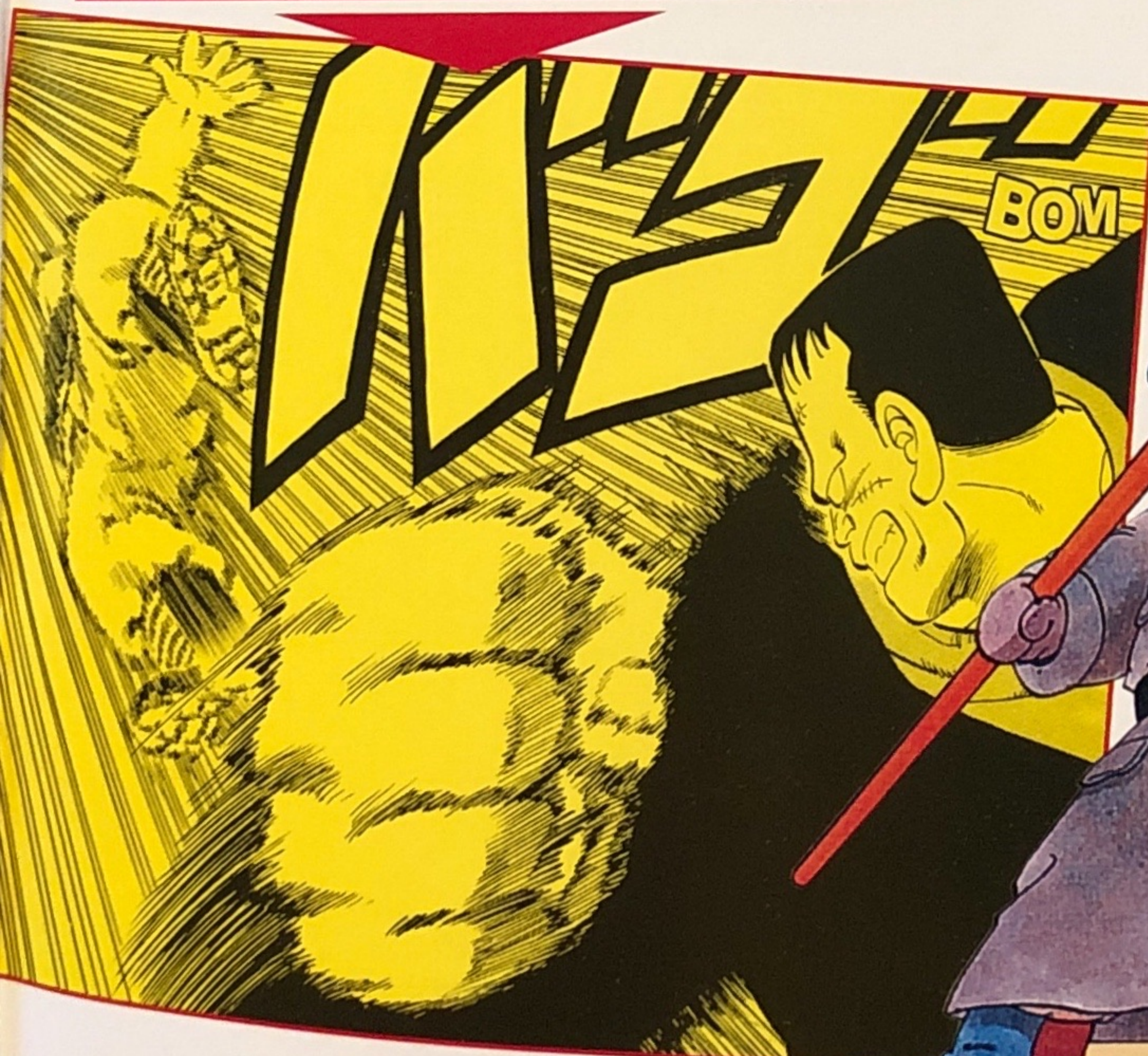
La fureur de Huit-chan!

***** manga vol.6 chap.66

Avant...



Le gentil C-8, alias Huit-chan, déteste la violence. Mais il a en lui une force qui surpasse celle de Gokû. Il la met à profit quand le Commandant White s'en prend lâchement à Gokû. Indemne après avoir reçu une balle de powered gun, il envoie valser White au loin. La forme primitive de Cell ou de C-17, qui apparaissent plus tard dans le manga, existait déjà !



Les scènes
clés

Gokû, stratégie
gagnante !
La fureur de
Huit-chan !

Ton prochain numéro!



Le manga

de les

DRAGON BALL

ドラゴンボール

N°7

Des jeux, et des super illustrations!

On va tous...



S'éclater!

Dessine Gokû avec Maître Toriyama (niveau avancé)

Grand clash avec le Commandant Blue!

Fan d'aventure



Ta figurine de collection

Son Gokû enfant

Dans 15 jours ton

N°7

