

Le manga de légende

DRAGON BALL

N°8

Attends-moi,
Gohan!

Des jeux,
et des super
illustrations!

J'arrive !!!

Maître Toriyama explique
les noms des personnages (1)

La confrontation avec l'Armée
du Red Ribon !!!



La 1^{re}
amie de
Gokû

Ta figurine
de collection
Bulma

M 02595 - 8 - 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

Bulma, charmante et géniale inventrice

-3-

L'univers d'Akira Toriyama

**Maître Toriyama explique
les noms des personnages (1)**

-4-

Dragon Ball, les résumés des chapitres 84 à 96

**La confrontation
avec l'Armée du Red Ribon !**

-6-

Joue avec Dragon Ball

Invoque Shenron ! Le labyrinthe des DB !

-8,13-

Galerie d'illustrations

Vite, Gokû !

-9-

Les personnages du manga

Les combattants de la tour Karin

-14-

Les scènes clés

**La défaite inattendue de Gokû
La fin de l'armée du Red Ribon**

-18-

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

N°8



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, Japan.
Text by KISOUSA Inc., Tokyo, Japan. (Yoshihiko Tozawa, Natsuo Furukawa, Yuuichi 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

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 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
Directeur Hachette Collections : Céleste Surugue
Responsable éditoriale : Béatrice Capelle
Éditrice responsable : Sophie Levesque Landais
Assistante éditoriale : Adeline Michel Tran
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
Directeur Hachette Collections : Céleste Surugue



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 faciliteriez 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 fabriqués 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

Bulma, charmante et géniale inventrice



Sa 1^{re} apparition

Cette figurine est la reproduction de Bulma telle qu'elle apparaît dans le chap. 1. Elle est âgée de 16 ans et tient le dragon radar qu'elle a inventé. Elle n'imagine pas que Gokû sauvera la Terre à plusieurs reprises.



Bulma, jeune fille

L'inscription sur la poitrine, les plis de la jupe et les accessoires ont été fidèlement reproduits. Sa tresse haute est réalisée avec naturel. Notez l'expression adorable de son visage !

Je dois trouver les dragon balls !

Interview du mouleur

« Son pistolet à la taille tranche avec ses vêtements. En un coup d'œil, on cerne le personnage de Bulma. Les armes ont leur importance dans le style Toriyama. Sur le dessin, on ne voit que le manche du pistolet. J'ai réalisé un Walther PPKS, car j'ai cru en deviner un. On peut regarder cette figurine sous tous les angles, mais je conseille l'angle qui se trouve dans le manga. »

Mouleur : Hiroyuki Nakazawa, Production de la figurine : Teruhiko Kimura (Proovy, co. Ltd.)

Ta figurine de collection

Bulma, charmante et géniale inventrice



BULMA

Maître Toriyama explique les noms des personnages (1)



Maître Toriyama nous dévoile l'origine du nom des personnages de *Dragon Ball* !



Son Gokû

Pour créer *Dragon Ball*, l'auteur s'inspire du roman *La Pérégrination vers l'Ouest* dont le héros est le singe Son Gokû. Voilà pourquoi Son Gokû porte ce nom.



L'univers d'Akira Toriyama

Maître Toriyama explique les noms des personnages (1)

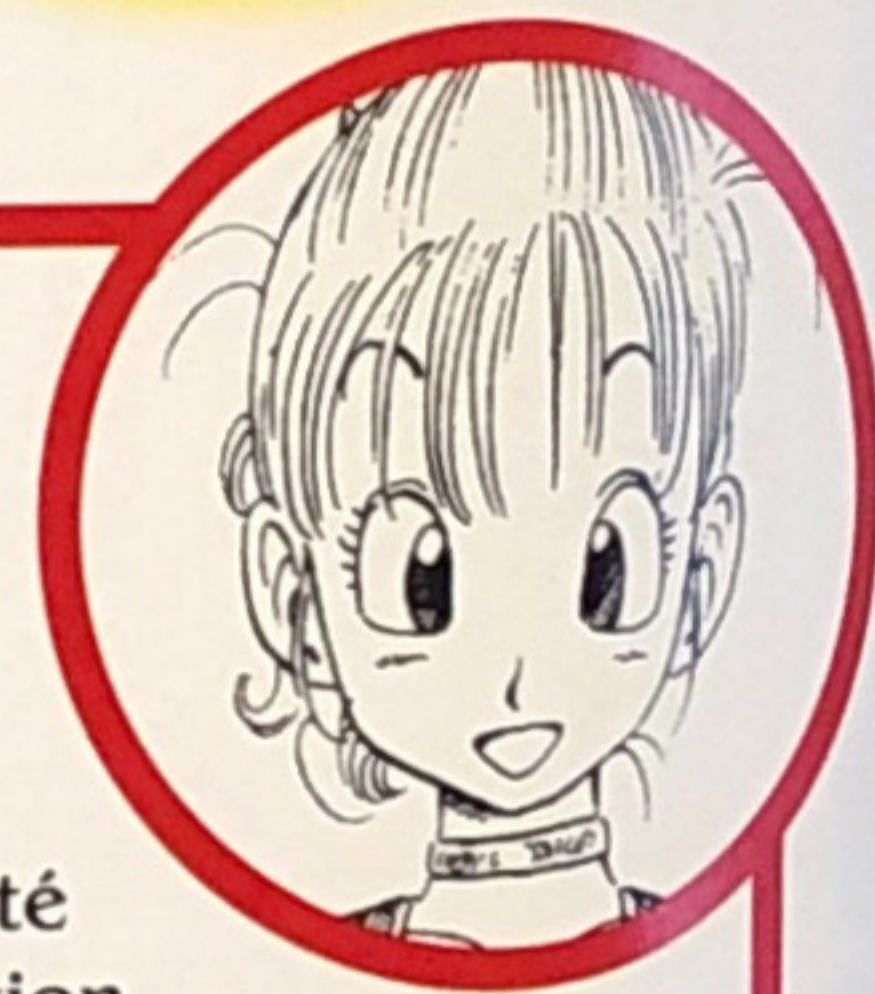


Yajirobé

Maître Toriyama voulait que ce personnage soit un authentique Japonais. C'est pourquoi il lui a donné ce nom typique.

Bulma

L'auteur ne veut pas d'un prénom classique et choisit Bulma (*bloomer*, « culotte » en anglais) pour son côté rigolo et sa connotation féminine.



Lunch

L'auteur a oublié pourquoi il l'a appelé ainsi. En tout cas, Lunch et Ten Shin Han (un plat chinois) sont plutôt bien assortis.

Docteur Brief

L'origine de son nom est simple. Le père de Bulma (culotte) porte le nom d'un sous-vêtement masculin : *brief* (« slip » en anglais) !



Ce que j'aime (mes lunettes)

Dans cette rubrique, l'auteur de *Dragon Ball* te présente ce qu'il aime !



Une partie de moi !

Regarde la grande photo : la paire au premier plan est celle que j'utilise dans la vie courante et pour conduire. Celle du milieu me sert à voir de près, pour dessiner. Enfin j'utilise celle du fond pour le modélisme.

La petite photo montre les lunettes qui me servent à voir de près prise sous un autre angle. Je ne peux rien faire sans elles. J'ai une presbytie avancée et je suis myope. Je ne vois ni de près, ni de loin sans lunettes. Ma vue a évolué avec l'âge et j'ai une vingtaine de paires, si je compte celles que je ne mets plus. J'ai commencé à en porter à 17 ans. Ma vue est de 0.2. Côté design, j'aime les modèles carrés. Pour travailler, je n'utilise que des lunettes à monture en métal. Les montures en plastique entrent dans le champ de vision et c'est désagréable. Dans le manga, Kamé Sennin ne quitte jamais ses lunettes de soleil. Malheureusement, je n'en ai pas.



J'en porte aussi !

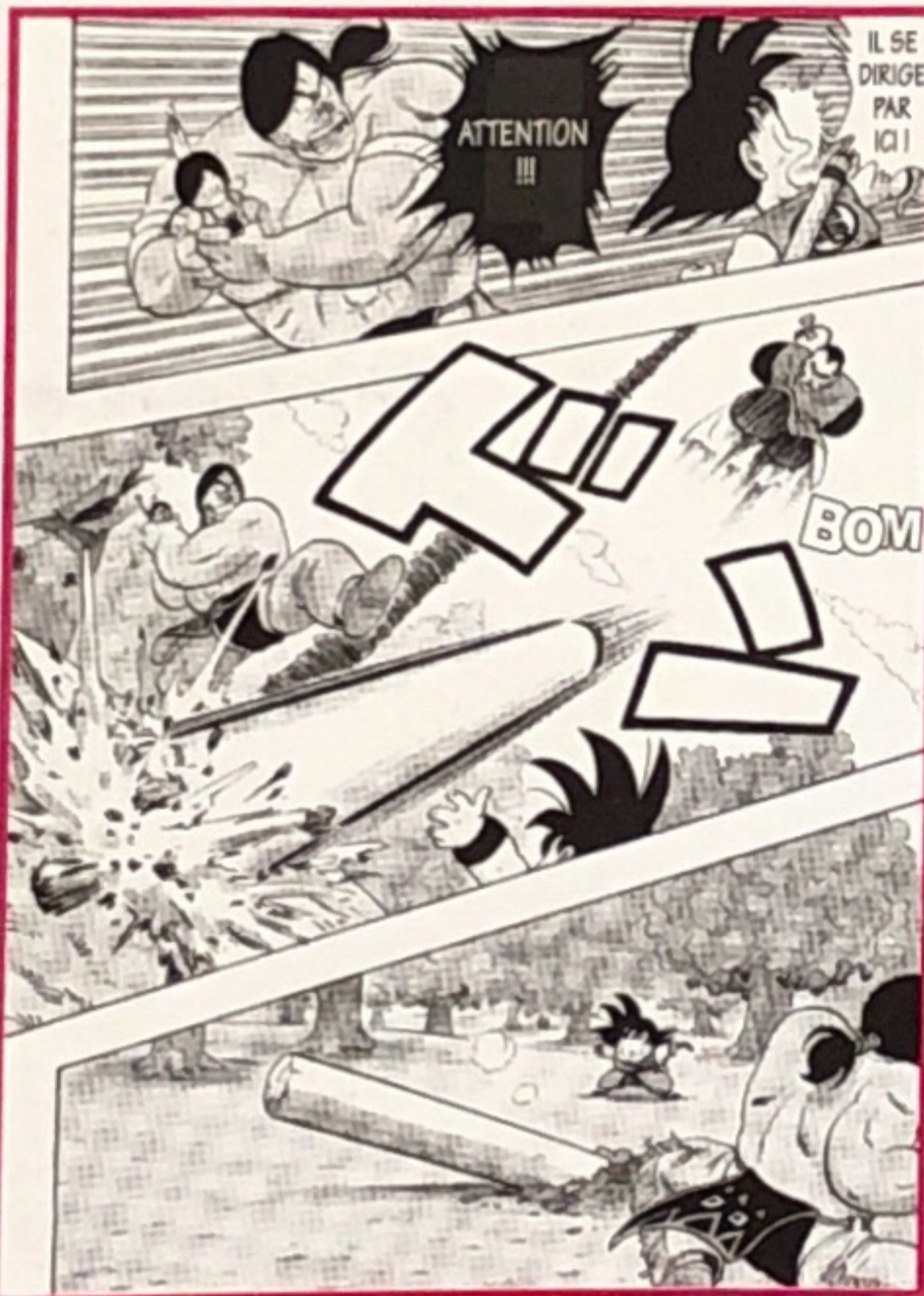
L'univers d'Akira Toriyama - Maître Toriyama explique les noms des personnages (1)

Dragon Ball - Les résumés des chapitres 84 à 96

La confrontation avec l'Armée du Red Ribon !

Tao Pai Pai bat Gokû ?

Bola et Upa donnent la boule à 4 étoiles à Gokû. Tao Pai Pai, un tueur envoyé par Red Ribon, abat Bola. Vaincu, Gokû échappe à la mort. Il escalade la tour Karin pour rencontrer le grand sage.



Tao Pai Pai arrive à Karin sur une colonne qu'il a lancée du Q.G. de Red Ribon. Quelle force !



Chronologie de Dragon Ball



今

Dragon Ball
-
Les résumés
des chapitres
84 à 96



La fin de la pire armée du monde

Après son entraînement avec Karin, Gokû bat Tao Pai Pai. Il se rend au Q.G. du Red Ribbon et décime la plus redoutable armée au monde. Il affronte le Colonel Black en duel final. La victoire de Gokû met un terme à la quête des Dragon Balls par le Red Ribbon.

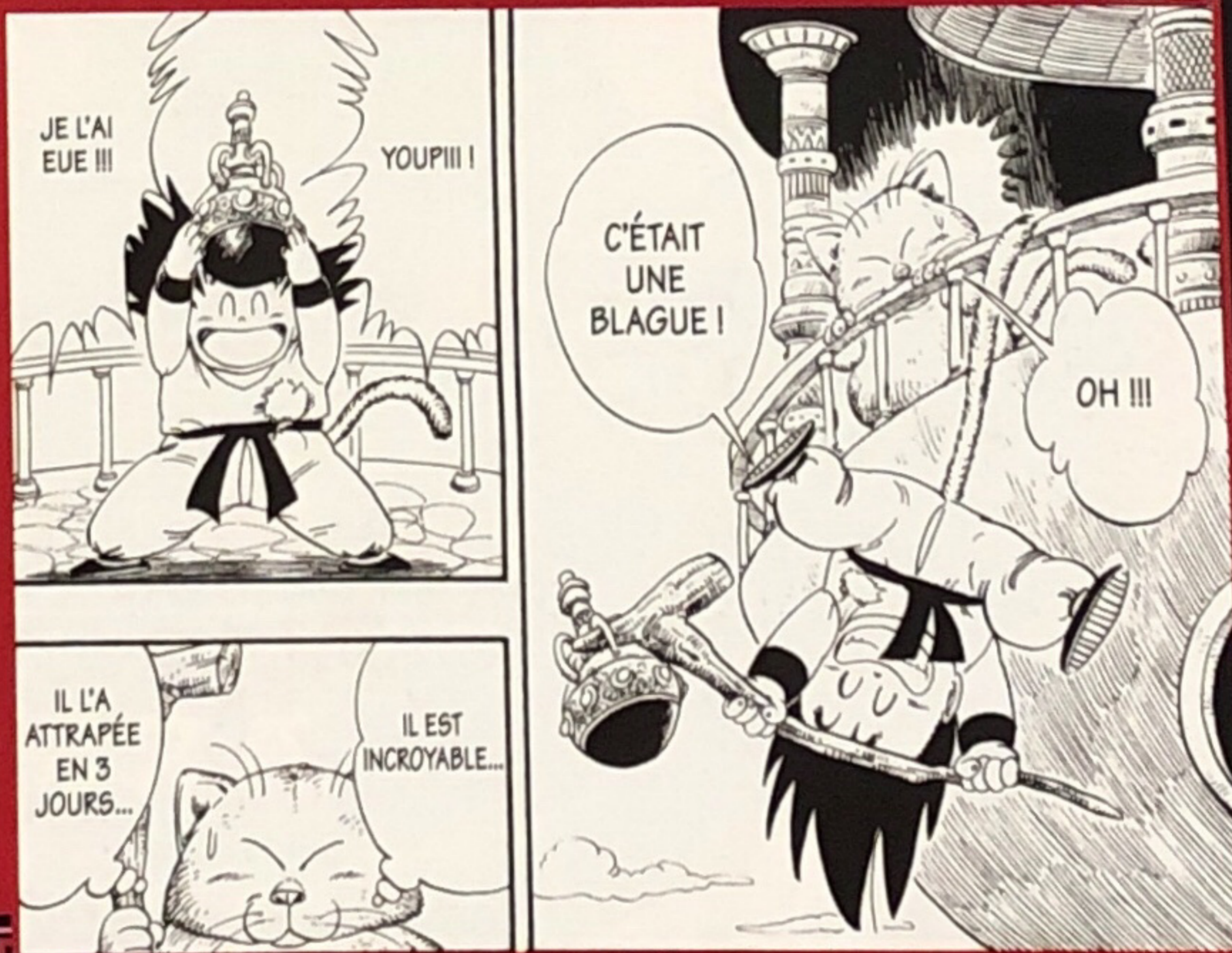
Tao Pai Pai fait tout pour sauver son honneur. Mais Gokû le bat à plate couture. C'est le début de la fin pour le Red Ribbon.



Zoom

Gokû a dépassé Kamé Sennin ?

Kamé Sennin et Gokû ont suivi le même entraînement pour prendre le Chôseisui à Karin. Kamé Sennin met 3 ans, alors que Gokû réussit en 3 jours. Karin sait que Gokû a dépassé son maître. En plus, lui ne triche pas la nuit pour prendre l'eau !



Dragon Ball
-
Les résumés
des chapitres
84 à 96



300

350

400

450

dernier chapitre

Freezer



Cell



Boo



Joue avec Dragon Ball

invoque Shenron ! Le labyrinthe des DB !

Attrape le maximum de boules !

Traverse ce labyrinthe en forme d'un dragon radar en ramassant les boules. Lis bien les règles du jeu.

DÉPART

Apparais, Shenron !

ARRIVÉE

Joue avec
Dragon Ball

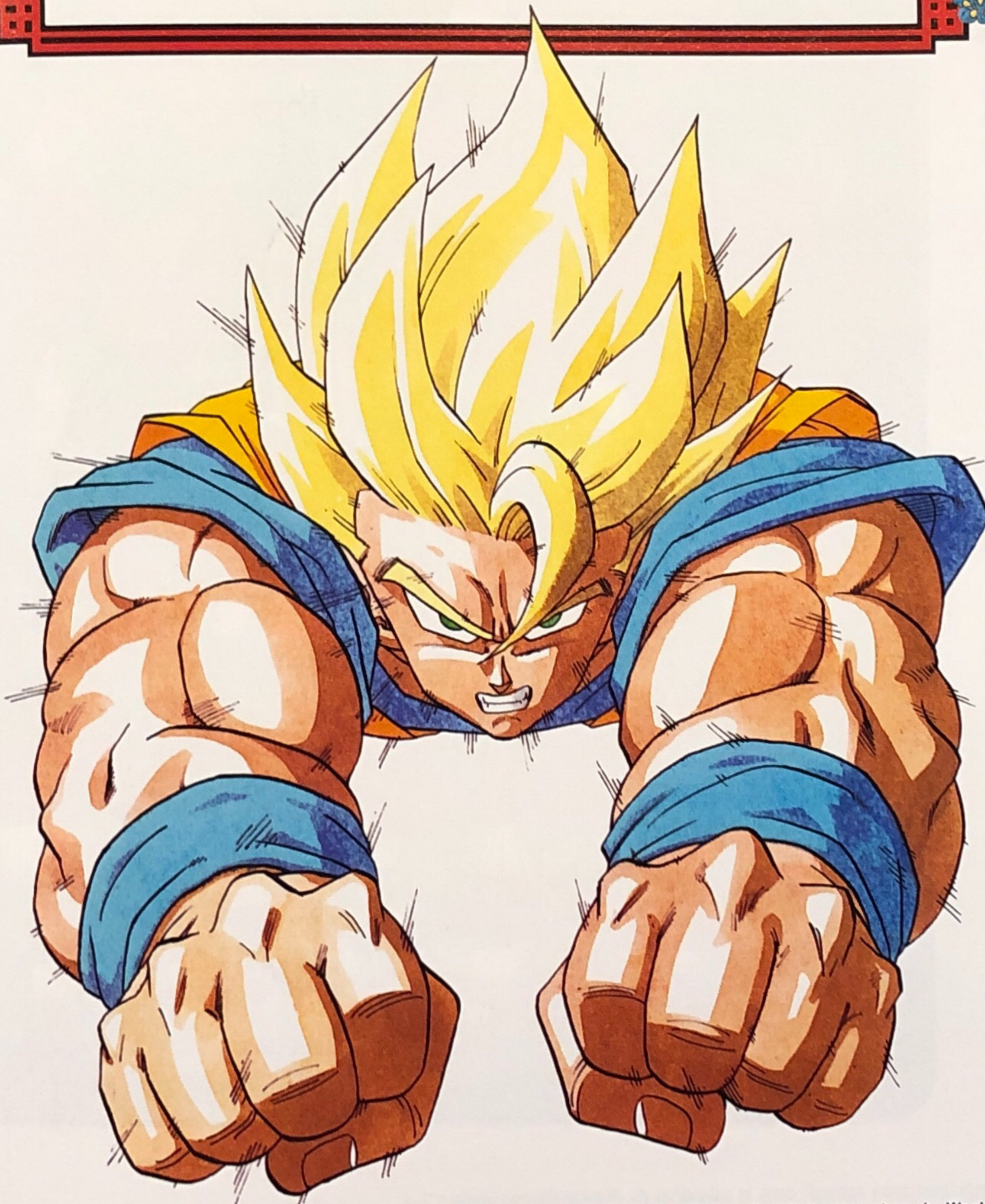
—
Invoque
Shenron !
Le labyrinthe
des DB !

Les règles du jeu

1. Tu dois passer par toutes les cases.
2. On ne peut passer qu'une fois par case.
3. Tu dois rassembler les boules dans l'ordre.

Galerie d'illustrations

Vite, Gokû !



Galerie
d'illustrations
-
Vite, Gokû !



Voici l'illustration de la couverture du *Weekly Shonen Jump* n°36-37 de 1991. Gokû se dirige à vive allure sur le lieu du combat avec les cyborgs. Sa force transparait à travers le dessin.



Galerie
d'illustrations
-
Vite, Gokû !



Cette illustration apparaît dans le calendrier du *Weekly Shonen Jump* n°3-4 de 1991. À l'époque, le magazine produit un calendrier illustré des séries en cours. Ce dessin illustre les mois de novembre et de décembre. Voilà pourquoi ils sont déguisés en Père Noël. Piccolo est le seul à transpirer sous la neige.



Galerie
d'illustrations
-
Vite, Gokû !



Voici l'illustration de la couverture de *Toriyama Akira, the world special*, paru en 1990. Maître Toriyama dessine souvent des dragons, mais ils sont tous différents. Ici, Gohan transporte un dragon blessé.



Galerie
d'illustrations
-
Vite, Gokû !



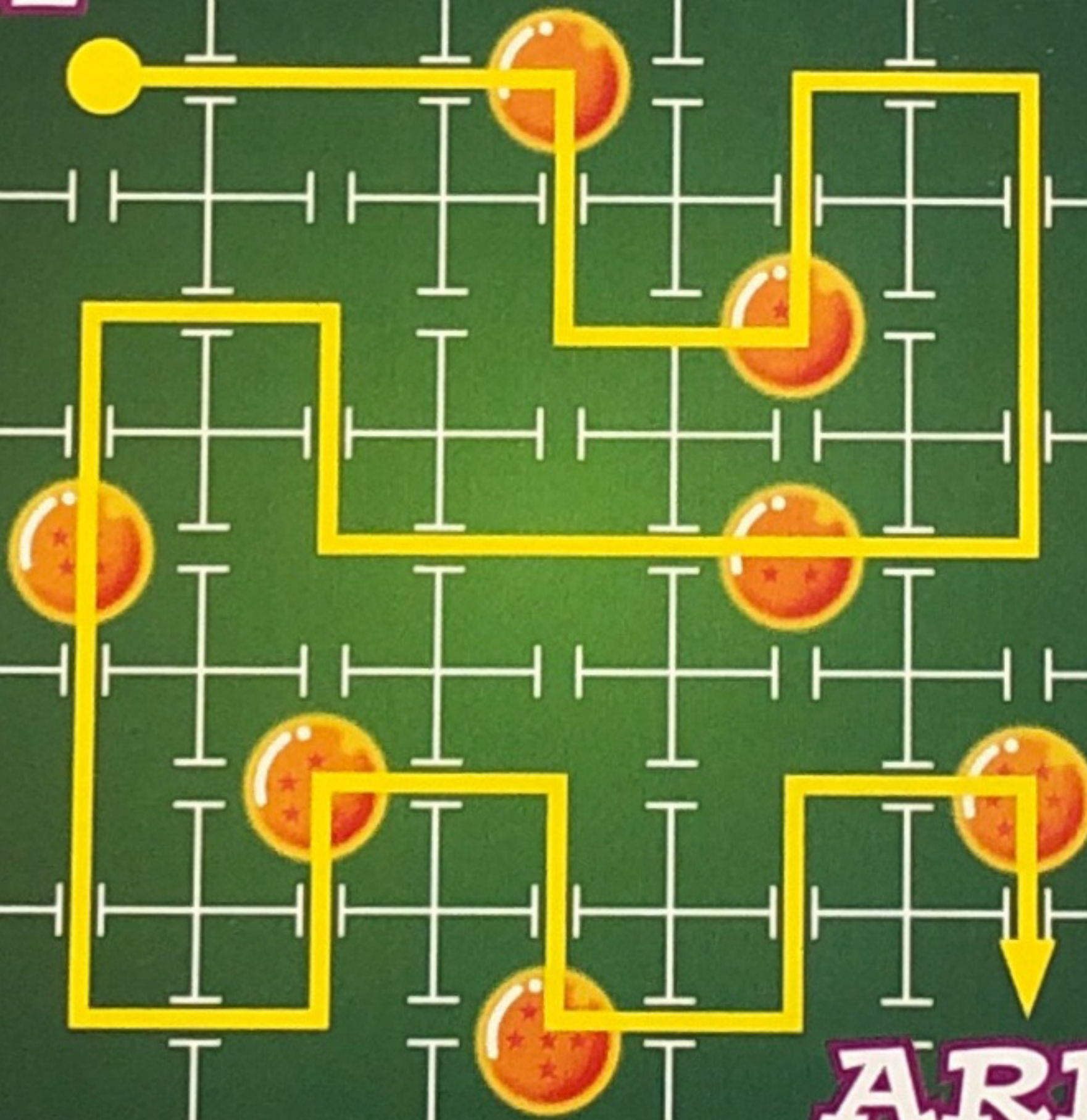
Joue avec Dragon Ball

invoque Shenron ! Le labyrinthe des DB !

La réponse

Une possibilité

DÉPART



ARRIVÉE

Il existe d'autres chemins possibles. Trouve-les !



Joue avec Dragon Ball
-
 invoque Shenron !
Le labyrinthe des DB !



Les personnages du manga

Les combattants de la tour Karin



Le gardien du sanctuaire

Bola



Les soldats du Red Ribon tentent de pénétrer dans le sanctuaire. Mais ils ne font pas le poids face à Bola.

Vaincu par Tao Pai Pai

Il veille sur le sanctuaire Karin. Très musclé, il repousse les balles de pistolet avec ses abdominaux. Tao Pai Pai le tue, mais Gokû le ressuscitera grâce aux Dragon Balls.

Les personnages du manga

Les combattants de la tour Karin

Un futur guerrier courageux

Upa

On dirait une fillette?

Fils unique de Bola, il veille sur le sanctuaire. Il affronte courageusement Tao Pai Pai pour venger son père. Grâce à Pooal, il gagne un match au palais de Baba la voyante.

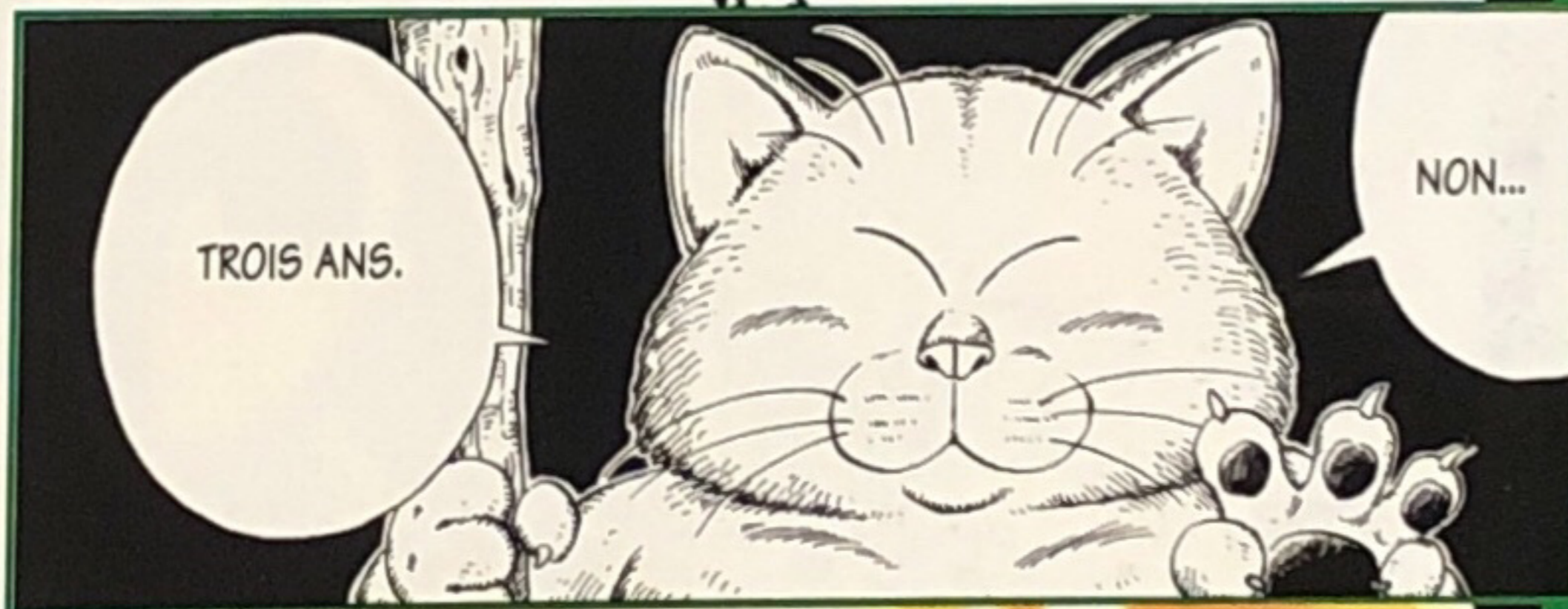
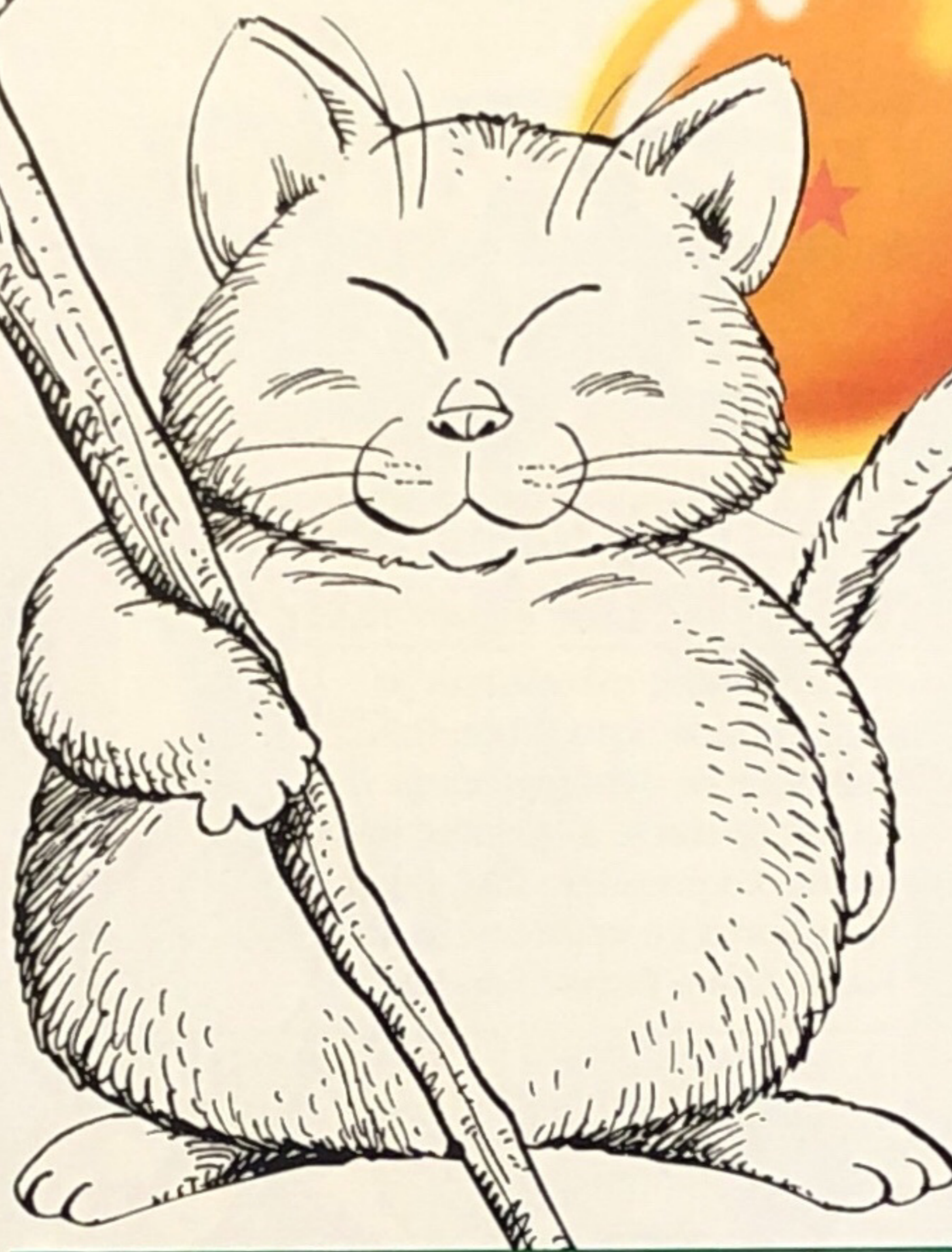
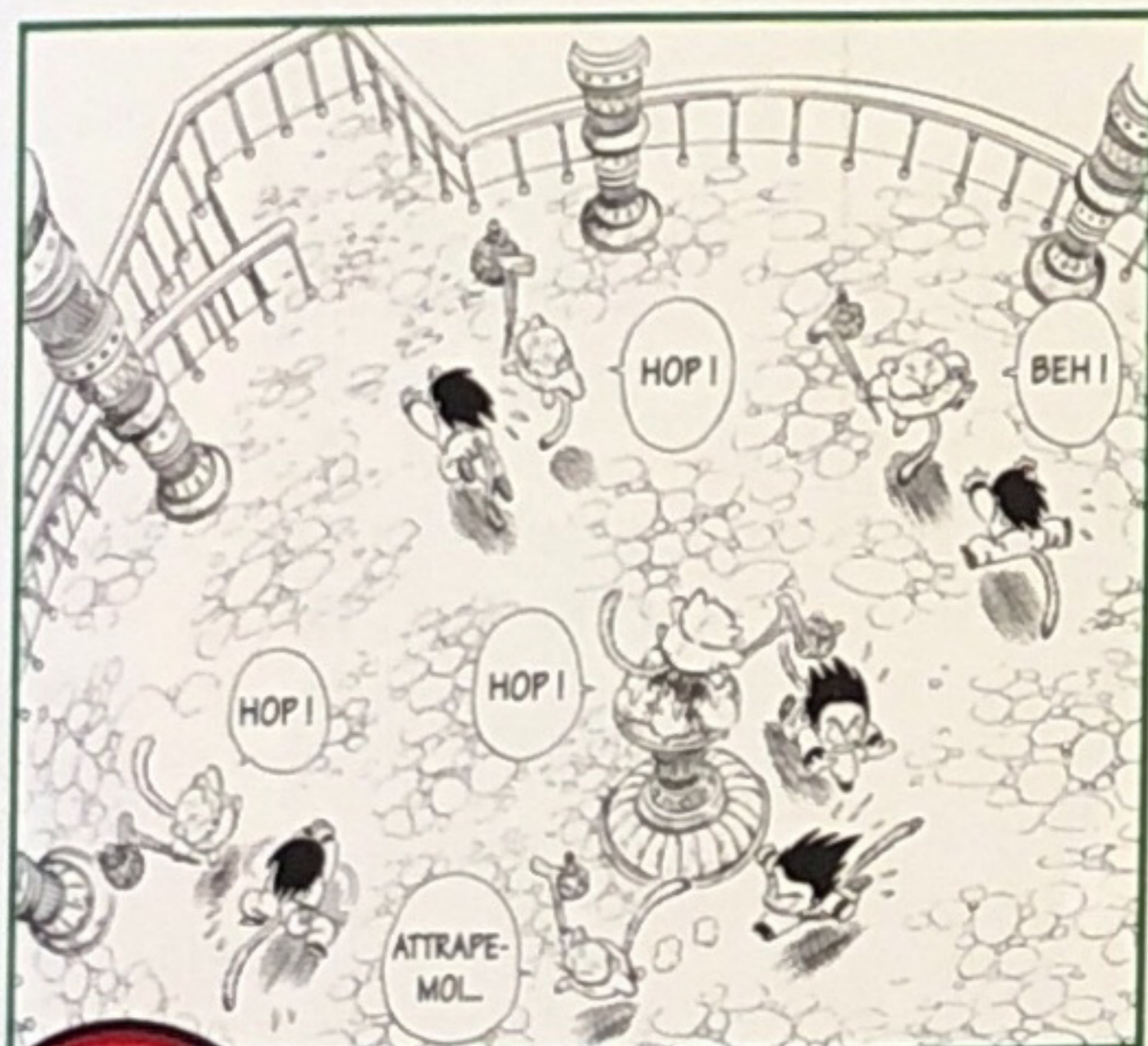


Le dieu
du combat

Maître Karin

Le chat qui a
entraîné Gokû

Il vit en haut de la tour Karin et il est considéré comme le dieu des arts martiaux. Il prodigue un enseignement à ceux qui parviennent au sommet de la tour. Il est très rapide.



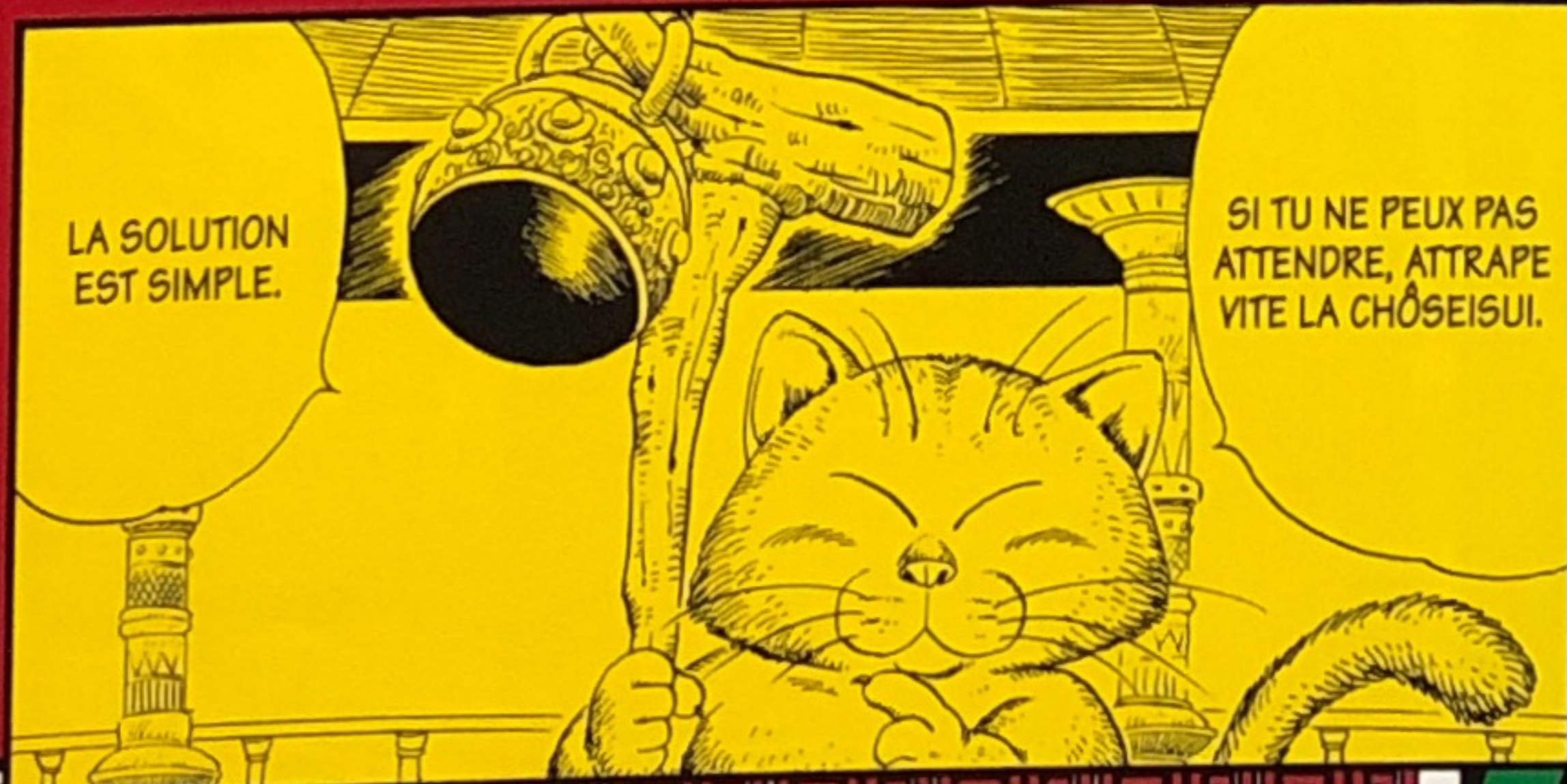
Kamé Sennin a aussi suivi l'enseignement de Maître Karin. Il a mis 3 ans à l'attraper et à boire le Chôseisui.

Les
personnages
du manga
-
Les
combattants
de la tour
Karin

Zoom

Chôseisui, l'eau sacrée

Cette eau sacrée décuple les forces. On peut la boire, si on attrape Maître Karin. Ce n'est qu'une eau ordinaire, mais en essayant de l'attraper, on suit un véritable entraînement.



Le plus fort du monde

Tao Pai Pai

Red Ribon a recruté le meilleur tueur !

Ce cruel combattant est le tueur le plus fort du monde. Red Ribon fait appel à lui pour se débarrasser de Gokû qui fait obstacle à la quête des Dragon Balls. La première fois, il bat Gokû. Mais après l'entraînement de Maître Karin, Gokû écrase Tao Pai Pai.



Expert en arts martiaux, Tao Pai Pai bat Gokû !

Les personnages du manga

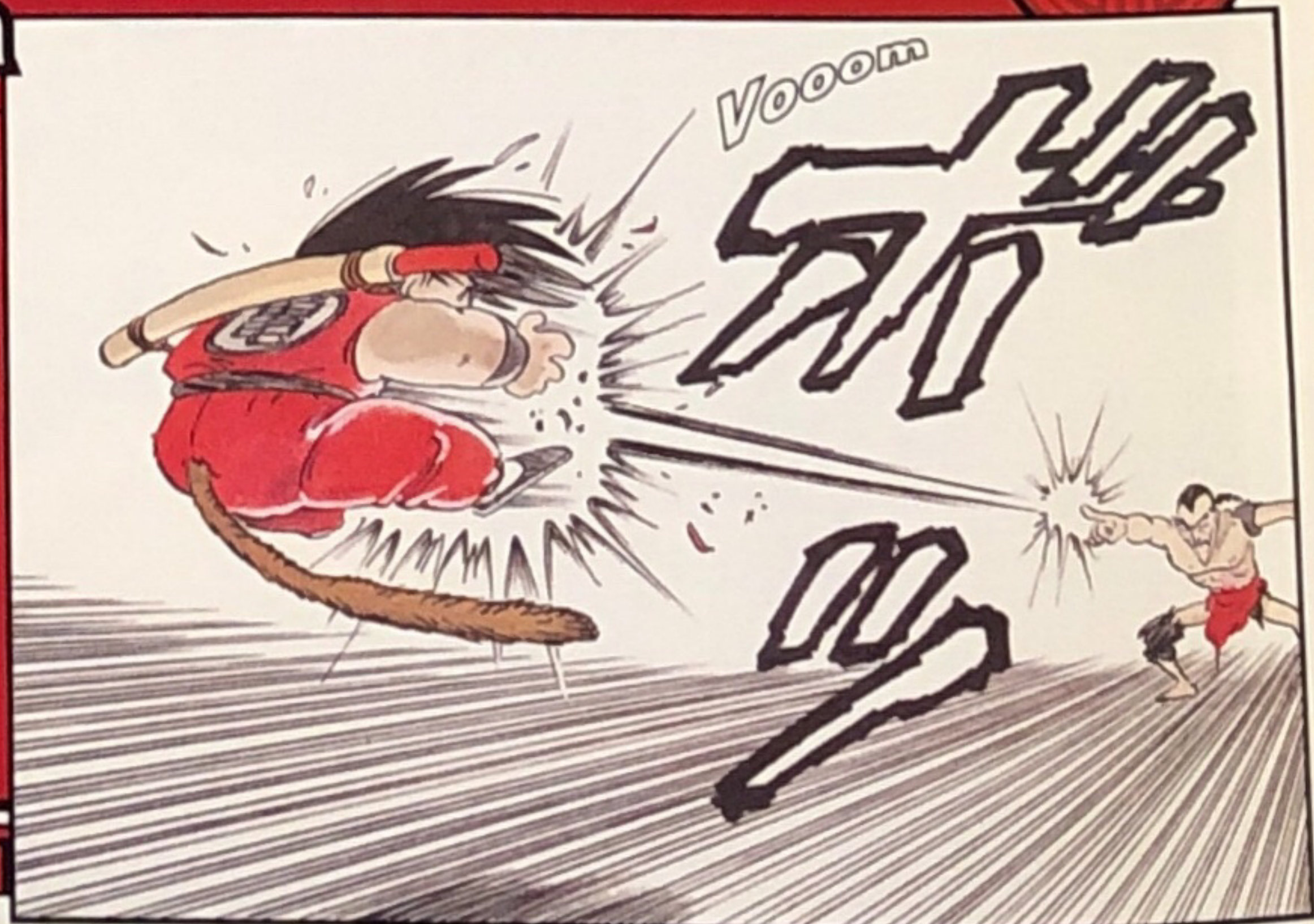
Les combattants de la tour Karin

Zoom

Coup fatal Dodonpa

Son doigt émet de l'énergie

Il concentre son énergie sur le doigt et la propulse. Ce coup de style Tsurusen est moins spectaculaire que le Kamé Hamé Ha, mais plus précis. Quand il reçoit ce coup, Gokû est K.O..



Zoom

La tour Karin

Une tour sacrée qui s'élève à l'infini

La tour Karin est fine et haute. Elle ressemble plus à une colonne. On ne voit pas son sommet. Un homme ordinaire ne peut grimper jusqu'en haut. Beaucoup pensent que Maître Karin est une légende.

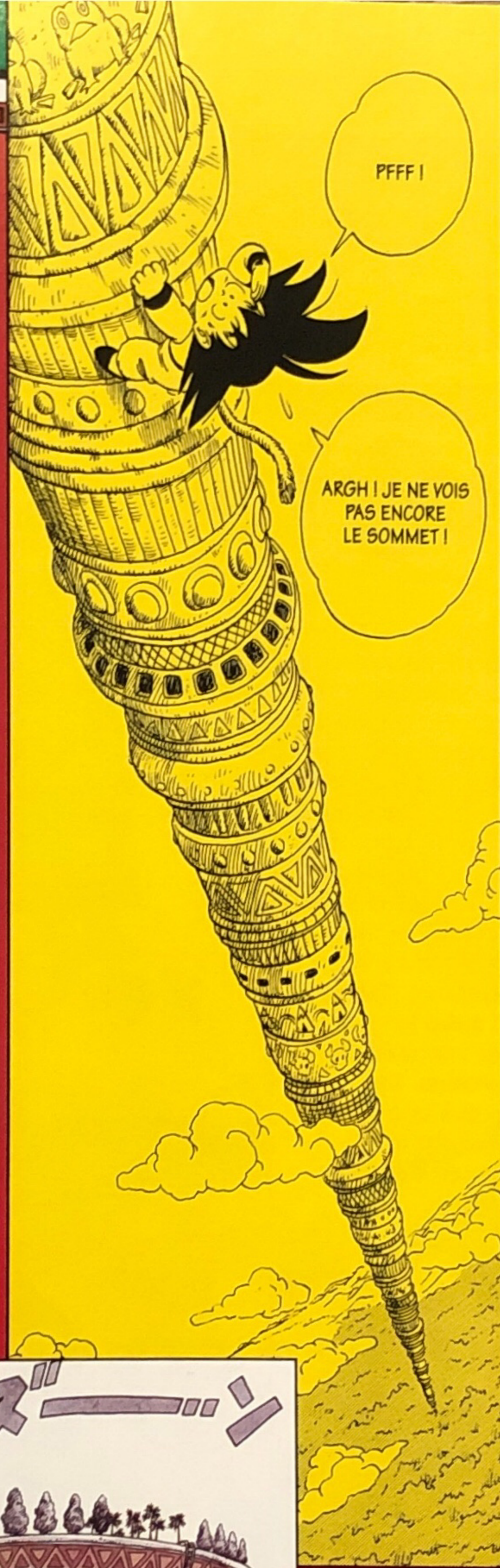
Les accessoires **Senzu**

Un seul haricot de Maître Karin suffit à redonner la pêche. Il remet d'aplomb même un mourant.



Qu'y a-t-il au sommet ?

Au sommet de la tour Karin se trouve un temple où vit un dieu. Comme le temple flotte dans les airs, on y accède de façon particulière : soit en volant, soit en s'accrochant au Nyo-i-bô prévu à cet effet.



ス
ハ

Les personnages du manga - Les combattants de la tour Karin



Les scènes clés

La défaite inattendue de Gokû La fin de l'armée du Red Ribon

Meilleure
scène 1

La défaite inattendue
de Gokû

★★★★★ manga vol.8 chap.86

Jusqu'à présent, Gokû n'a perdu que contre Jacky Chun. Les lecteurs sont d'autant plus choqués de l'impuissance de Gokû face à Tao Pai Pai. La scène où Gokû est traversé par le Dodonpa est terrible. Elle montre que même le personnage principal peut être grièvement blessé par un adversaire. Par la suite, *Dragon Ball* devient un manga de combats. On en voit ici les prémisses. Tao Pai Pai est aussi le premier vrai méchant de ce manga. Sa présence a une grande influence sur le développement futur de l'histoire.



Après...



Les scènes
clés

La défaite
inattendue
de Gokû
La fin de
l'armée du
Red Ribon



Meilleure
scène 2

La fin de l'armée du Red Ribbon

***** manga vol.8 chap. 96

Avant...

À L'ATTAQUE!

ALLEZ!

Cette scène, où Gokû détruit l'engin du Colonel Black, met fin aux affrontements avec l'armée du Red Ribbon. Il se joue ici l'ultime combat entre le Red Ribbon et Gokû. La machine de Black, dotée d'un missile capable de raser une montagne, ne fait pas le poids face à Gokû qui a suivi un entraînement avec Maître Karin. Par la suite, Gokû ne se bat presque plus avec des hommes ordinaires pilotant des machines de guerre. La défaite de Black signe la fin du Red Ribbon. Mais des années plus tard, elle se venge d'une façon inattendue...

Les scènes
clés

La défaite
inattendue
de Gokû
La fin de
l'armée du
Red Ribbon

Ton prochain numéro!



Le manga de les

DRAGON BALL

ドラゴンボール

N°9

Des jeux, et des super illustrations!!

Maître Toriyama explique les noms des personnages (2)

L'épreuve ultime: le palais de Baba la voyante

Je ne laisserai pas filer les méchants!!!



孫悟空

Le Genki Dama de Gokû!! Ta figurine de collection Son Gokû jeune

HACHEMTE

Son Gokû jeune

N°9

Dans 15 jours ton



France et Belgique : 7,99 € - Suisse : 13,90 € - Espagne par Cayfosa

Ta figurine de collection

12,95\$

