



Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3

TERASAWA Buichi

Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 TERASAWA Buichi

 [Télécharger Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 TERASAWA Buichi

308 pages

Revue de presse

Les aventures de Cobra se suivent sans se ressembler, mais toutes (ou presque) convergent vers un seul et unique point : la Guilde des Pirates. Ainsi, le secret du Psychogun de notre héros est en danger lorsque le dangereux Zigoba envoie une espionne récupérer des informations à ce sujet. Puis, notre héros va devoir jouer les sportifs et démanteler un solide réseau de drogue entretenu par la Guilde, tout ça à l'intérieur même d'un complexe de Rugby, une pratique aussi technique que violente...

Une grande part de ce troisième tome se consacre à la succession de petites histoires présentant Cobra face à un danger et multipliant les aventures pour notre célèbre pirate de l'espace. Après l'arc de l'Arme ultime qui s'est avérée truffée de rebondissement et nous proposait un véritable voyage interstellaire, le récit se pose un peu et Buichi Terasawa prend clairement le temps de profiter de son univers et de son héros pour décortiquer plusieurs scénarios. Cobra multiplie alors les missions, mais aussi les rencontres et les dangers, une formule classique, mais efficace puisque cela permet à l'auteur d'explorer la série et ses différentes facettes. On le ressent particulièrement avec l'affrontement contre Zigoba qui nous permet d'en apprendre bien plus sur le Psychogun qui est bien loin d'être un simple canon-laser implanté dans le bras de ce cher Cobra.

Alors oui, le découpage épisodique et les nombreuses facilités de récit ainsi que quelques difficultés de narration à certains instants, nous empêchant parfois de comprendre ce qui se passe sous nos yeux, peuvent poser problème à l'heure actuelle. Pourtant, le charme de l'univers, du dessin de Buichi Terasawa et surtout de ce héros intrépide qu'est Cobra continue de dominer, et ce malgré les petits défauts de la série. Même si les courts chapitres manquent d'ambition, suivre les péripéties du pirate de l'espace reste un réel plaisir. En réalité, tout ce que l'on souhaite à notre héros, c'est que le mangaka développe une histoire aussi riche que celle de l'Arme Ultime, et c'est précisément à cet instant que le dessinateur nous prend à contre-pieds.

Le célèbre arc du Rugby démarre alors dans le dernier tiers de volume et ne trouvera un terme que dans l'opus prochain. Et le moins qu'on puisse dire c'est que les enjeux sont colossaux et que le lecteur ressent d'entrée de jeu que cette partie sera plus longue et développée que les précédentes. Cobra doit alors jouer les infiltrés dans une véritable nation sportive, celle du Rugby, afin de démanteler un trafic de drogue important de la Guilde des Pirates. Alors, il n'est plus simplement temps de contrecarrer un énième dessein de l'ennemi, mais bien de présenter l'intégration du héros dans un contexte totalement différent où il n'est pas question d'aventure spatiale et de batailles de vaisseaux. Grâce à cet arc, la série se renouvelle et Buichi Terasawa, comme s'il cherchait à nous montrer son amour pour le baseball, prend soin de développer la pratique. Ou plutôt, il mise d'abord sur l'implantation d'une ambiance dangereuse pour notre héros, l'arrivée d'alliés et d'ennemis tout en maintenant un certain suspense autour de ce sport avant de nous présenter un match qui nous permet de nous rendre compte de sa nature. Le tout est bien joué de la part de l'auteur qui nous dépayse avant de proposer de l'action à un rythme haletant, mais reste maintenant à savoir comment cet arc pourra trouver une conclusion. En tout cas, on compte sur le mangaka pour développer un final brillant pour cette partie de l'histoire.

Naviguant entre des histoires indépendantes et un arc bien plus fouillé et qui renouvelle vraiment la série, ce troisième tome nous permet d'affirmer que Buichi Terasawa sait diriger son pirate de l'espace et le guider à travers des aventures palpitantes quand il ne se cantonne pas à un court chapitre. Les longs récits sont ceux qui réussissent le mieux au mangaka, on espère alors qu'il optera davantage pour ce format tout le long de son titre. (Critique de www.manga-news.com) Présentation de l'éditeur

Le 24^e siècle. L'univers est gangréné par les organisations mafieuses interplanétaires, dont la plus puissante est celle des pirates de l'espace. Un seul homme a osé leur tenir tête : le plus grand corsaire de l'espace,

Cobra. Doté d'une résistance et d'une force physique hors du commun, il camoufle dans son avant-bras artificiel, un canon laser, le rayon delta, arme unique et redoutable. Il est secondé par sa fidèle androïde, Armanoïde. Biographie de l'auteur

Né le 30 mars 1955 sur l'île d'Hokkaido, Buichi Terasawa (????) est rapidement passionné dans sa jeunesse par l'animation. Après avoir raté son concours d'entrée pour une université, il décide de devenir mangaka professionnel après quelques petits travaux en amateurs. Ses histoires se tournent vers le shojo, mais son style est déjà orienté vers la science-fiction et les jeunes femmes dénudées. En 1976, il devient l'assistant d'**Osamu Tezuka**, mais devient indépendant l'année suivante après avoir gagné le 13ème prix Tezuka du Weekly Shonen Jump. En 1977, il crée **Cobra**, son oeuvre la plus populaire qui le fera connaître dans le monde entier, et s'implique dans l'adaptation animée de son oeuvre. A partir de 1985, Terasawa se lance dans d'autres histoires, qui auront un succès plus ou moins retentissant. Avec The Black Knight Bat en 1985, l'auteur expérimente des techniques inédites de coloration à l'ordinateur. Suivront Midnight Eye Goku en 1986, Kabuto en 1987 et Takeru en 1992, pour laquelle il travaille entièrement sur ordinateur, ce qui fait probablement de cette série le premier "digital manga" de l'histoire ! 1994 marque le retour de l'auteur à ses premiers amours : en effet, Cobra revient dans de nouvelles aventures tout en couleur ! Puis, en 2008, il devient le réalisateur de la nouvelle série animée dédiée à son héros fétiche, pour fêter ses trente ans d'existence ! Né l'année du mouton, et sa couleur favorite étant le noir, il donne à son studio le nom de Black Sheep. Cet acronyme est aussi une manière de souligner son style unique et atypique, faisant de lui un auteur à part dans la sphère du manga.

Download and Read Online Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 TERASAWA Buichi

#W0KJYDREO59

Lire Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 par TERASAWA Buichi pour ebook en ligneCobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 par TERASAWA Buichi Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 par TERASAWA Buichi à lire en ligne.Online Cobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 par TERASAWA Buichi ebook Téléchargement PDFCobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 par TERASAWA Buichi DocCobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 par TERASAWA Buichi MobipocketCobra, the space pirate - Edition Ultime Vol.3 par TERASAWA Buichi EPub

W0KJYDREO59W0KJYDREO59W0KJYDREO59