

# Mag'zine #19



/dossier/  
Fullmetal Alchemist



Kaiba



Black Desert



Denki-Gai



Kakegurui



Final Fantasy XIV

# SOMMAIRE

## AVANT PROPOS

Sommaire & Édito	02/03
Tapons du poing !	04/05

## DOSSIER

FullMetal Alchemist ; Alchimie d'un chef d'œuvre	08/17
--	-------

## LES ARTICLES

Kaiba ; Entre onirisme et cruauté camouflée	20/25
FFXIV ; bilan après 2 extensions	26/29
Le maître des livres ; amours de lecture	30/33
Kakegurui ; lorsque le jeu prend le pas sur la raison	34/35
Black Desert Online ; Un monde, un univers	36/41
Denki-Gai no Honya-san ; Amours d'otaks	42/45
Wakfu ; nouvel air pour l'animation FR	46/47

## INMAG

Mag'ouille	50
Publicité partenaire - Vaikarona	51

## AUTRES

Petits trucs insolites	54/55
Outro	56
Staff du numéro	57
Partenaires & remerciements	58/59

# ÉDITO

Salutations, chères lectrices et chers lecteurs.

Pour ce dix-neuvième numéro, j'aurais pu faire un édito classique. Un édito où j'espérerais sincèrement que le numéro vous plaise. Où je rajouterais ensuite que si vous souhaitiez vous joindre à notre aventure, nos portes sont ouvertes. Cela avant de conclure en vous souhaitant une agréable lecture ainsi qu'une belle journée. Tout ceci je continue de le penser, mais je souhaite, au moins pour cette-fois-ci, sortir de cette routine rédactionnelle.

Aujourd'hui, parlons avec nos sentiments. Contrairement à ce qu'essaie de vous faire croire **Tibtyd**, j'ai bien un cœur. Et, en ce jour, je vais essayer d'ouvrir le votre (au sens figuré hein).

Ce magazine a pour objectif premier, comme l'association dont il dépend, **Camélia Studio**, de donner envie aux gens de s'intéresser à l'art au sens vraiment très large. J'entends régulièrement autour de moi dire que « l'art ce n'est pas pour moi », « l'art, je n'y comprend rien », « l'art, c'est pour les intellectuels », etc..

Je pense qu'il y a méprise sur un point. L'art est fait pour tout le monde, n'importe qui peut apprécier un ou plusieurs arts, quels qu'ils soient. L'art n'a pas vocation, à mon sens, à être « compris ». Mais à être « ressenti ».

Prenons un exemple qui devrait parler au plus grand monde, la musique. En écoutant un titre, même sans connaître le sens des paroles, ni même le sens profond qu'a voulu donner l'artiste, vous pouvez éprouver de la joie, du bien être, de la tristesse, de la nostalgie, en bref, tout un tas de sentiments, qui vous feront apprécier, ou non, cette fameuse musique.

Et je pense qu'il faut commencer par aborder chaque œuvre ainsi, non pas avec sa tête, mais avec son cœur. Ne cherchez pas nécessairement à trouver du sens à tout. Arrêter cinq minutes de se poser des questions, pour s'imprégner

simplement de l'œuvre qui est face à soi, peut être utile. Il faut parfois juste se laisser embarquer, afin de profiter d'un bon moment.

Pour ma part, j'apprécie beaucoup regarder la toile « *Nature morte aux pommes et aux oranges* » de **Paul Cézanne** (en image ci-dessous). Sans que je ne sache réellement pourquoi, être devant ce tableau m'apaise. Je suis détendu, mais ressens toutefois une pointe de mélancolie. Avant même d'étudier ce tableau, je ressentais cela. Est-ce à cause de touches utilisées ? Des couleurs ? De la composition ? Du sujet ? Ou même du contexte dans lequel il a été peint ? Je n'en sais rien.

Je vous invite donc, la prochaine fois que vous irez au musée, à faire le vide ne serait-ce que cinq ou dix minutes devant une œuvre, afin de prendre à corps ouvert les sentiments qu'elle a à vous offrir.

Notez que je ne vous demande pas d'ignorer le sens des œuvres (parce qu'on ne va pas se mentir, il y en a), mais de commencer par une étape préliminaire, le reste viendra tout seul par la suite.

---

● ESENJIN SAN[GIGI]

---



« *Nature morte aux pommes et aux oranges* » Paul Cézanne, 1895-1900, huile sur toile, 73 × 92 cm. Musée d'Orsay.

# TAPON

J'ai fait la découverte il y a quelques temps, de la chaîne Youtube « *A.I. Channel* ». La particularité de celle-ci ? Être tenue par la première « *youtubeuse virtuelle* », **Kizuna Ai**. Bon dans les faits il ne s'agit pas d'une réel I.A. hein, mais d'une personne (dont au passage on ne sait rien), qui se filme via un logiciel qui retranscrit son visage dans les traits de **Kizuna**.

On voit donc cette IA toute mignonne et gaie jouer à diverses choses. C'est très *\*\*phoque\*\** et très drôle et cela a aspiré mon âme, je recommande chaudement ! Pour la voir, cela se passe par ici <https://www.youtube.com/channel/UC4YaOt1yT-ZeyB0OmXHgoIA>



• ESENJIN SAN[GIGI]

# NS DU POING !

Je vais vous partager mon dernier coup de coeur ciné avec le film d'animation japonaise **Dans un Recoin de ce Monde** de **Sunao Katabuchi**. On y suit le quotidien de **Suzu**, une adorable jeune fille (puis femme) à l'époque de la Seconde Guerre Mondiale. Le conflit viendra peu à peu s'immiscer dans



son quotidien malgré tous ses efforts. Le film montre comment cette guerre a pu affecter la population mais d'une autre manière que *Le Tombeau des Lucioles*, le ton étant plus gris, voire léger par moments. Visuellement enfin il est très joli, avec un design des personnages assez simples mais terriblement attachant. Normalement le film devrait toujours être diffusé dans quelques cinémas à l'heure qu'il est, donc si vous en avez l'occasion foncez le voir !

● GAEKO



Pour ce numéro, je voulais vous offrir mon coup de coeur de l'été, voire de l'année et même plus, pour un drama d'une qualité que je n'avais pas rencontré depuis longtemps : **Goblin, the lonely and great god**, diffusé par **Dramapassion**.

Mêlant savamment modernisme et traditions, jonglant allègrement entre fantastique et réalité, humour et tragique, ce drama coréen m'a littéralement charmée par son histoire, mais aussi ses musiques, toutes plus sublimes les unes que les autres. Le jeu des acteurs et le piquant de chaque personnage y sont judicieusement servis par un scénario « *aux petits oignons* » pour notre plus grand bonheur.

Son succès en Corée n'est certes pas son seul mérite, et il m'a réconciliée grandement avec le genre comédie romantique, dont j'avais absorbé une quantité plus qu'abrutissante de dramas pour vous, chers lecteurs. Mais ceci est un autre sujet que vous aurez l'occasion de lire plus loin...

● KITTYSCATS

# DOSSIER

## FULLMETAL ALCHEMIST ; ALCHIMIE D'UN CHEF D'OEUVRE

---

Gaeko - p. 08 à 17





# FULLMETAL ALCHEMIST ; ALCHIMIE D'UN CHEF D'ŒUVRE

• TEXTE / GAÉKO

Qu'est-ce qui fait la qualité d'une œuvre ? Existerait-il une œuvre « *ultime* » pouvant prétendre à la perfection ? Un questionnement auquel il me semble impossible à répondre, tant la conception de la perfection change selon les individus. Et que notre appréciation d'une œuvre est profondément personnelle.

Cela dit, il ressort dans tout domaine quelques œuvres qui semblent avoir la grâce générale. C'est le cas ici du manga Fullmetal Alchemist. Une œuvre indéniablement culte qui aura marqué toute une génération, voire davantage, et dont la popularité reste encore très forte de nos jours. Mais en plus d'être populaire, elle est largement appréciée d'un point de vue critique. Je prends pour preuve ses notes sur MyAnimeList (9.14/10) ou Manga Sanctuary (8.90/10) ainsi que les nombreuses critiques de cette œuvre. Bref, il semble bien connu désormais que Fullmetal Alchemist est un manga de qualité. Et nous n'allons pas répéter cela bêtement une nouvelle fois. Ce sera donc tout pour cet article, merci de l'avoir lu à bientôt pour de nouvelles analyses de fond !

Ahem, plus sérieusement, non ce dossier n'est pas terminé. Il ne fait même que commencer. Ce qui nous intéressera plutôt ici, c'est d'analyser plus en profondeur cette œuvre si incroyable. Et donc de voir en quoi et, peut-être, pourquoi elle est devenue à ce point culte. Une question qui orientera notre propre recherche de la pierre philosophale !

## UNE OEUVRE À L'UNIVERS RICHE

Pour commencer, rappelons les bases. **Fullmetal Alchemist** est donc un manga écrit et dessiné par **Hiromu Arakawa**. Il fut publié du 12 juillet 2001 au 11 septembre 2010 dans le **Monthly Shonen Gangan** de l'éditeur **Square Enix**. Le tout pour un total honorable de 116 chapitres compilés en 27 volumes. Du fait de sa popularité, la série a connu de nombreuses adaptations (romans, jeux de carte et j'en passe). Nous retiendrons en particulier les adaptations animés de l'œuvre, principalement deux séries auxquelles s'ajoutent deux films d'animation sur lesquels nous reviendrons un peu plus tard.

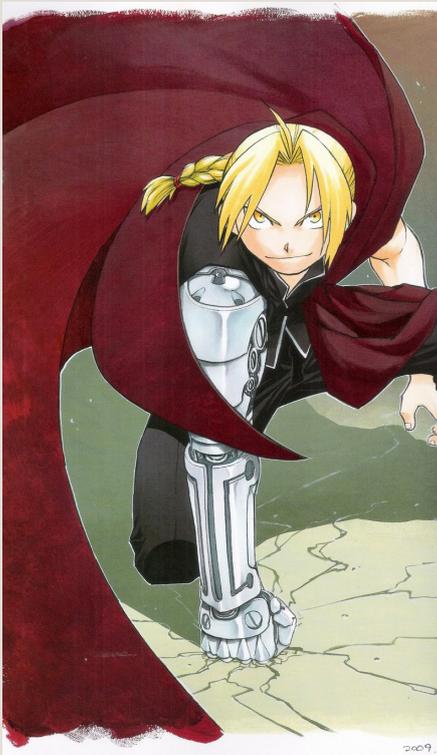
Au niveau de l'histoire, le manga est principalement connu pour son interprétation de l'alchimie. S'il la reprend dans les grandes

lignes (manipulation des métaux, mythe de la **Pierre Philosophale...**), son usage est là réalisé de manière extrêmement concrète. Les différents personnages manipulent l'alchimie au travers de cercles de transmutation et peuvent réaliser de nombreuses prouesses (changer le charbon en or, produire des déflagrations, façonner des projectiles...). Le tout étant régi par la loi capitale de « *l'échange équivalent* ». Ainsi, « *pour une masse donnée, on ne peut synthétiser qu'un objet de la même masse avec les mêmes caractéristiques élémentaires* », pour reprendre l'explication donnée par **Alphonse** au début de l'histoire. Si cela est simple à estimer pour de simples transmutations (réparer un objet par exemple), cela devient bien plus complexe si on souhaite, notamment, réaliser une transmutation humaine. Quel est le « *prix* » à payer

pour ressusciter un mort ? Une question sans réponse et qui amène à l'interdiction formelle de réaliser une transmutation de ce genre.

Mais c'est justement cette règle qu'ont transgressé les protagonistes, les frères **Edward** et **Alphonse Elric**. Leur père ayant quitté leur domicile lorsqu'ils étaient enfants, et ayant perdu leur mère peu de temps après, ils décidèrent de la faire revenir à la vie. La transmutation fut cependant un échec et le prix à payer fort. **Edward** perdit son bras droit et sa jambe gauche, tandis que son frère **Alphonse** perdit l'intégralité de son corps. C'est dans un élan désespéré que son âme fut rattachée à une armure par son frère, lui permettant de survivre mais lui retirant presque toute caractéristique humaine (trois des cinq sens, ainsi que la faim, le sommeil...). Face à cet échec douloureux, leur objectif





va radicalement changer et deviendra la récupération du corps d'**Al** et des membres d'**Ed**. Pour cela, ils chercheront la fameuse **Pierre Philosophale**, artefact légendaire qui permettrait de réaliser des transmutations comme on le veut. Pour y parvenir plus facilement, **Ed** va devenir à seulement 12 ans alchimiste d'État, lui donnant accès à de nombreux avantages de par son statut (moyens financiers, statut social élevé et, surtout, aux recherches les plus avancées sur l'alchimie).

L'histoire de **Fullmetal Alchemist** part donc sur ces bases assez denses. Auxquelles il faudrait ajouter de nombreux personnages secondaires, comme leur amie d'enfance et géniale mécanicienne **Winry Rockbell**, ou encore le fier alchimiste de feu, **Roy Mustang**. Mais parce que ce serait bien trop long de décrire l'entièreté de l'univers maintenant, et pour en dévoiler un minimum sur l'histoire, on se contentera de ces informations pour le moment.

## AUTEURS MULTIPLES

Derrière chaque œuvre se cache un auteur. Une ici, en l'occurrence la célèbre **Hiromu Arakawa**. Un prénom légèrement déformé, étant à l'origine **Hiromi**, et auquel elle a préféré ajouter une consonance masculine de peur que ses ventes ne pâtissent de son statut d'auteure. Dur de dire si cette décision fut réellement efficace. Par contre, ce qui est désormais certain, c'est qu'elle constitue une des figures féminines majeures dans le monde du manga.

Elle est originaire de l'île d'Hokkaido (nord du Japon), où elle fut élevée dans la laiterie de ses parents. Avant **Fullmetal Alchemist**, elle avait déjà réalisé quelques *doujinshi* et *yonkomas*. En 1999, elle publiait le *one-shot* **Stray Dogs**. En 2000, elle publie **Totsugeki Tonari no Enikkusu**, une série de gags sur la période où elle fut l'assistante de **Hiroyuki Etō** sur son manga **Mahoujin Guru Guru**. De 2000 à 2006, elle dessine également la (très) courte série **Shanghai Yōmakikai** en 4 chapitres. Et c'est donc en parallèle qu'elle

début sa série phare **Fullmetal Alchemist**.

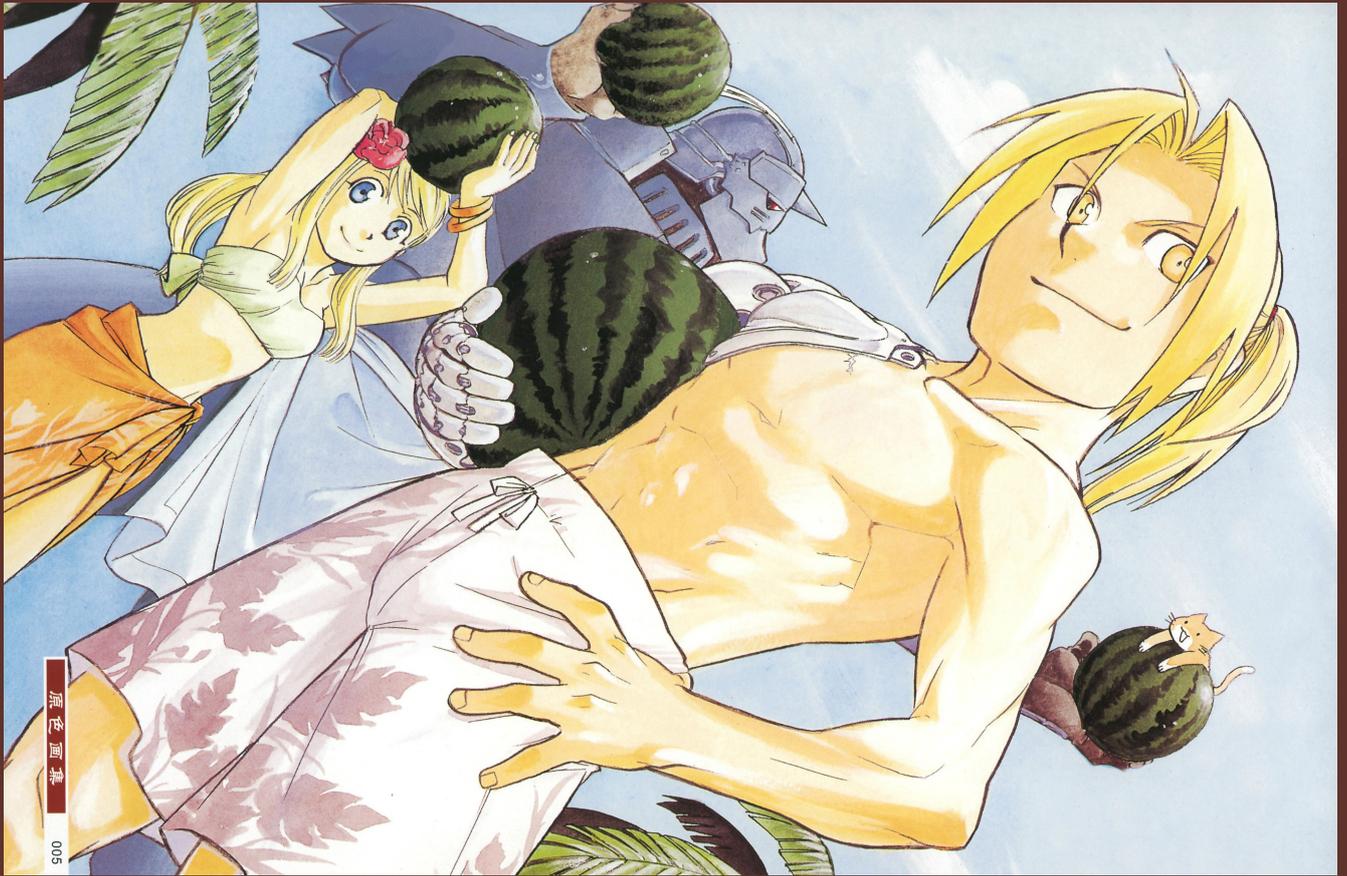
Désormais mangaka aguerrie et reconnue, elle a réalisé d'autres projets, comme **Hero Tales** de 2006 à 2010 (adapté d'un *doujinshi* du cercle **Denno Sanzoku Bukando**, dont faisait partie l'auteure). Depuis 2006 également, elle dessine un manga autobiographique et (surtout) humoristique sur sa vie et jeunesse intitulé **Nobles Paysans** en français. En 2011, elle débute sa nouvelle véritable série originale avec **Silver Spoon**, une tranche de vie scolaire dans un lycée agricole. Et, en 2013, elle se met à adapter la série de romans d'heroic fantasy **Les Chroniques d'Arslân** de **Yoshiki Tanaka**. À noter tout de même que les événements qu'elle arrête dans le manga se situent trois ans avant ceux du roman, ce qui en fait plutôt un prequel qu'une véritable adaptation.

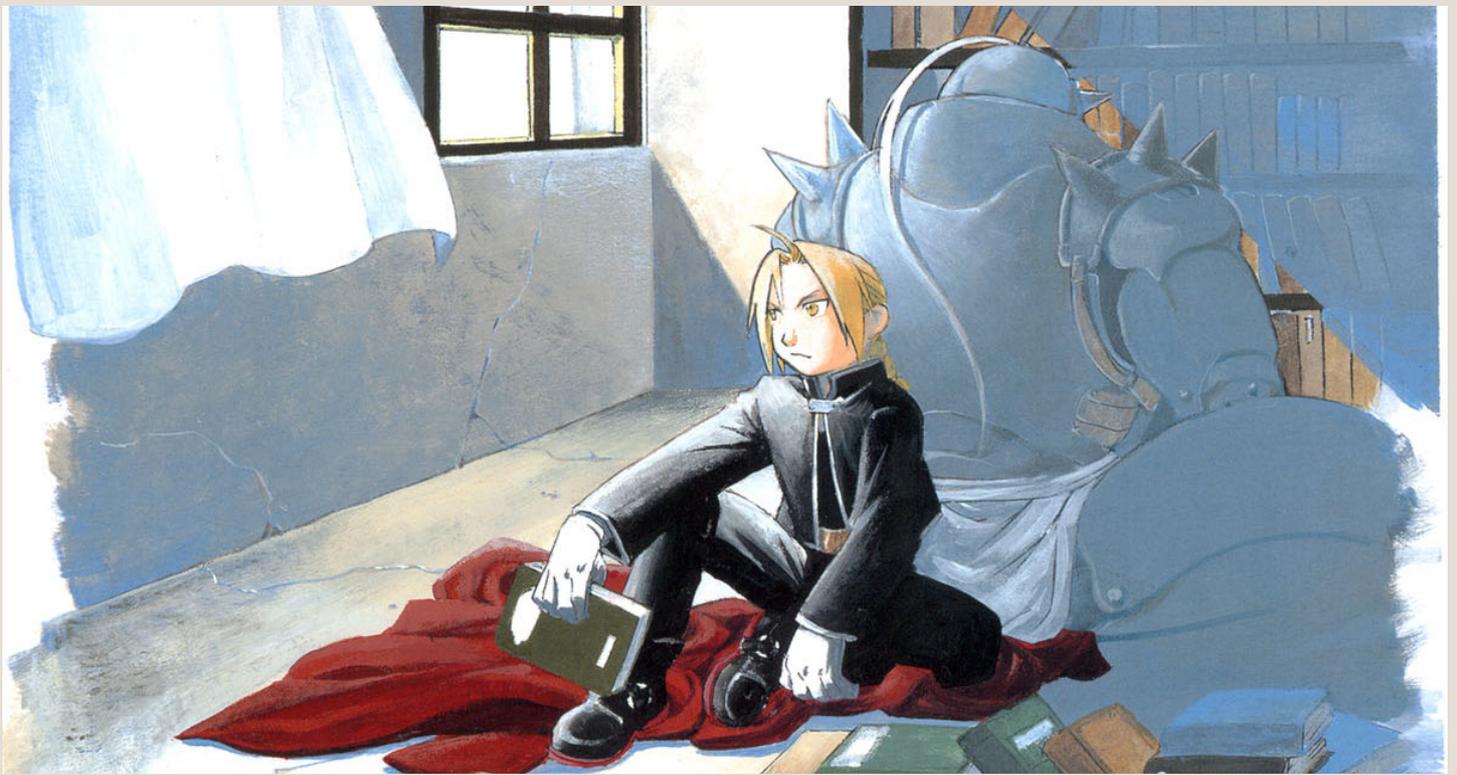
Comme cela fut mentionné plus haut, le manga connut aussi plusieurs adaptations animées. La première date d'octobre 2003 et fut diffusée durant un an, comptant ainsi 51



“L’histoire de Fullmetal Alchemist part donc sur ces bases assez denses. Auxquelles il faudrait ajouter de nombreux personnages secondaires.







épisodes. Produite par le studio **Bones**, elle est réalisée par **Seiji Mizushima**, un ancien de la maison que l'on a pu retrouver récemment comme réalisateur de **Concrete Reolutio**. Au character design se trouve **Yoshiyuki Ito**, animateur sur de nombreuses productions (**Cowboy Bebop**, **Vision of Escaflowne**...) mais surtout au design des personnages de séries telles que **Space Dandy** ou, encore, **Concrete Revolutio**. Le principal intérêt de cette adaptation est qu'elle prend énormément de liberté par rapport à l'œuvre d'origine. Cela se comprend, puisqu'à la fin de celle-ci le manga ne comptait que 8 volumes. Mais au lieu de faire simplement une fin alternative, l'équipe a eu l'audace de prendre une direction complètement différente, déviant totalement du scénario de base.

Comprenez : l'œuvre a été ici complètement absorbée, formant une toute nouvelle entité et offrant une toute autre interprétation des bases de l'univers posées par **Hiromu Arakawa**. Ce qui est alors extrêmement intéressant pour

une œuvre à l'univers aussi riche. À cela s'accompagne également un film, **Conqueror of Shamballa**, qui vient « conclure » pleinement cette série.

La seconde adaptation, toujours produite par **Bones**, date quant à elle d'avril 2009 à juillet 2010, et compte 64 épisodes. Cette fois, c'est **Yasuhiro Irie** qui est à la réalisation, lui qui était déjà animateur sur la première série (pour l'*opening* de l'anime et en animation-clé pour le film). Un animateur qui a réalisé quelques séries, à savoir **Kurau: Phantom Memory**, **Alien Nine** ou encore **Code :Breaker**. Il fut également animateur sur **Cowboy Bebop**, **Macross Plus** et... **Gochuumon wa Usagi Desu ka ?**. Au design des personnages, changement également puisque c'est **Hiroki Kanno** qui s'en charge, poste qu'il a également occupé sur **Yu Yu Hakusho: Ghost Files** (une série de ... 1995). On notera également le maintien de certains seiyuus de la première série, comme les frères **Elric** et leur amie **Winry**. Cette adaptation est la plus fidèle au manga, la reprenant dans

son intégralité.

Certains préféreront ainsi l'une ou l'autre version. Mais il est indéniable qu'avoir deux interprétations différentes d'une même œuvre est fortement intéressant. De fait, difficile de dire si l'une est réellement meilleure que l'autre. Voyez plutôt, et faites vous votre propre avis. Ce sera le mieux.

## UN DESSIN SIMPLE MAIS IMPRESSIONNANT

D'un point de vue graphique, **Fullmetal Alchemist** pourrait s'apparenter à un cas d'école. L'une de ses forces est la lisibilité. Pour cela, il est important de savoir bien doser les détails dans son dessin pour ne pas le surcharger, mais sans le rendre vide pour autant. Par exemple, avec les décors, ils seront effacés ou représentés plus simplement (un nuage de poussière lors d'une scène d'action par exemple, ou un tas de quelques débris). Au niveau du trait également, ce dernier sera utilisé avec parcimonie et laisse souvent

de la place au blanc, préférant jouer sur quelques menus détails ou l'encrage. Le trait se fait par contre plus intense dans les scènes d'action, et cette différence les rend d'autant plus fortes, nous faisant passer d'un trait bien tracé et uni à des contours beaucoup plus percutants. Ce qui fait qu'on a un manga au dessin aéré, léger, qui ne rebute pas l'œil. Mais sans pour autant négliger les détails, qui sont placés avec parcimonie.

L'autre force du style d'**Hiromu Arakawa**

se trouve dans sa manière de dessiner et concevoir ses personnages. Pour reprendre la description faite précédemment, ils sont majoritairement dessinés de manière assez simple, mais sans renier les détails. Les traits du visage sont souvent assez simples, voire presque absents sur les plus jeunes et se contentant de quelques rides pour les plus âgés. Une sobriété qui renforce l'expressivité des personnages. Déjà, dans les scènes plus sérieuses, un froncement de sourcil ou des traits graves apparaîtront avec d'autant plus de force. Mais pour les moments plus légers et comiques, cela s'avèrera être une grande aide. Souvent l'auteure aime dessiner ses personnages avec un visage plus cartoonesques, leur donnant des bouches ou des yeux grossis pour appuyer l'effet comique. Cela peut même aller plus loin en utilisant des design plus simplistes et grossiers, notamment dans les scènes où **Edward** s'énerve car on se moque de sa petite taille. Le design d'**Alphonse**, ou plutôt de son armure, illustre très bien ces qualités. Il est une masse d'acier froide et imposante, et majoritairement inexpressive. L'armure est

de fait fortement détaillée, avec des pics et les jointures au niveau des articulations. Cependant, l'intérieur de l'armure est constamment masqué (il est coloré en noir en permanence) permettant à la fois de gagner en lisibilité, mais aussi d'appuyer le côté vide du corps malheureux d'**Alphonse**.

“En termes de dessin, le manga fait bel et bien preuve d'une grande intelligence et dextérité.

On notera également le bon travail sur les yeux des personnages, puisque ceux de notre armure sont ses seuls moyens d'expression et cela fonctionne à merveille.

Le dessin brille également dans les scènes d'action et quelques autres choix plus artistiques. Déjà, l'intensité des combats est bien retranscrite par l'utilisation de traits supplémentaires pour appuyer le mouvement, comme expliqué en introduction. De nombreux effets sont particulièrement bien trouvés et inscrivent pleinement l'œuvre dans une ambiance unique, principalement en ce qui concerne l'alchimie. Le fait que son utilisation exige de tracer des pentacles aux symboles savants l'inscrit à la fois dans le domaine religieux (on invoque quelque chose, ici une puissance surnaturelle), mais également savante puisque leurs conceptions sont scientifiquement maîtrisées (cela s'apparente à tracer des formules mathématiques). L'apparition « d'éclairs » lorsque l'alchimie est utilisée, ou la présence de petites marques rectangulaires lorsqu'un objet est transmuté poursuivent cette idée. De même, de nombreux éléments bénéficient

d'excellents choix de design. La représentation de la **Vérité** par exemple, une forme humanoïde blanche sur fond blanc, seulement décelée par un contour noir décomposé.

En termes de dessin, le manga fait bel et bien preuve d'une grande intelligence et dextérité. Les choix de design et artistiques sont savamment faits. Ce qui pourrait ne pas sembler une évidence tant le style de l'auteure est aéré. Au passage, sachez qu'elle a publié plusieurs artbook dont deux publiés en France (mais trouvables uniquement en occasion). Si vous souhaitez profiter davantage de son talent graphique, c'est sans doute la meilleure adresse.

## UNE ÉCRITURE RICHE ET PROFONDE

Si **Fullmetal Alchemist** est devenu un manga aussi culte, ce n'est pas seulement pour son dessin mais surtout pour son écriture savamment maîtrisée. Son univers fait appel à des références diverses et variées, le tout en les liant parfaitement pour former un ensemble cohérent. L'alchimie, par exemple, est reprise dans les grandes lignes avec l'idée de transmutation. Mais le manga la modifie allègrement, pour en faire cette sorte de pouvoir surnaturel que manipulent des scientifiques. De ce côté d'ailleurs, l'alchimie garde son aspect savant. Les références bibliques sont également très nombreuses, que ce soit avec le premier chapitre qui traite d'un prêtre fou contrôlant la population au travers de sa religion. Mais surtout avec la **Vérité**, cet être indescriptible qui s'apparente autant à un Dieu qu'à la personnification d'un concept. Là encore, un

élément connu (Dieu) est repris par l'œuvre mais adapté à sa sauce. D'autres éléments remarquables sont repris dans le manga tels que les sept pêchés capitaux, à savoir la paresse, l'orgueil, la luxure, la gourmandise, l'avarice, la colère et l'envie. Ils sont représentés par les homonculus, êtres aux capacités surhumaines aux personnalités bien marquées.

À ces éléments s'ajoutent un pays dont le fonctionnement et l'époque rappellent clairement les années 1930. Avec son organisation en pyramide, l'importance de son armée mais surtout que son chef suprême soit un führer ou encore le massacre **Ishbal** ne peuvent que faire penser à l'Allemagne de cette époque. Sans oublier évidemment le mythe de la **Pierre Philosophale**, indissociable de l'alchimie. Mais tous ces éléments, qui semblent en soi totalement distincts, parviennent à former un tout. Car ils sont intégralement réappropriés, et donc intégrés ensemble. Cette force provient également de la constance de cet univers, qui a un lourd passé, un véritable vécu, avec ses propres légendes (comme celle de l'homme venu de l'Est qui a amené l'alchimie dans le pays où se déroule le manga).

Et avec autant de thèmes religieux comme sociaux, il va sans dire que le manga brasse large niveau sujets à aborder. Et bingo, il le fait. Combo, il le fait avec brio. Dans les plus évidents, on peut citer la place de la religion, pas nécessairement critiquée mais fortement critiquée. Entre les alchimistes qui se prennent pour Dieu avec leur pouvoir, et des habitants qui voient en

lui une figure d'espoir et de guide, quelle place encore lui accorder dans un tel monde ? À l'opposé, le progrès scientifique est régulièrement pointé du doigt au travers de l'alchimie. Quelles sont les limites, principalement éthiques, à la recherche de toujours plus de savoir et de pouvoir ? Le massacre **Ishbal** met lui en exergue brillamment les génocides menés par le régime nazi. Ou bien l'intervention américaine en Irak, c'est selon. Hésitation d'ailleurs permise par l'universalité de cette histoire. Mais cet élément touche également d'autres problèmes toujours très actuels, comme le racisme ou l'immigration de masse.

Enfin, comment ne pas souligner la position de la femme qui est particulièrement bien représentée dans ce manga. D'autant plus que ce n'est pas forcément le cas de beaucoup d'autres œuvres, surtout *shonen*. Mais attention, ce n'est pas tant une figure de femme prétendument forte qui brille là. Après tout,

“Et avec autant de thèmes religieux comme sociaux, il va sans dire que le manga brasse large niveau sujets à aborder.

la figure d'homme fort n'existe pas, alors cela devrait être la même chose pour la femme forte. Ou alors faudrait-il comprendre qu'un homme est naturellement fort à l'inverse d'une femme ? Bref, ce qui fait briller les personnages féminins de **Fullmetal Alchemist** est leur caractère naturel. Au final, mamie **Pinako** n'est pas nécessairement moins forte qu'**Olivia Armstrong** (hormis physiquement, cela s'entend).

Des femmes aux caractères souvent bien trempés, mais surtout des figures qui agissent de leur propre chef, se battent et même protègent. Des choses pas si incroyables mais qui s'éloignent déjà pas mal des clichés habituels de la princesse en détresse notamment. Mais surtout, **Hiromu Arakawa** le fait avec naturel. Comme je l'ai souligné avant, il n'y a pas à avoir des femmes fortes et c'est ce que fait l'auteure. Ses personnages féminins ne sont pas spécialement forts – mentalement parlant – en soi, comme **Winry** et la lieutenant **Hawkeye**, elles ne le sont pas davantage que la plupart des personnages masculins d'ailleurs. C'est simple, et c'est pour ça que c'est aussi beau.

## QUAND UNE VIE CHANGE LE MONDE

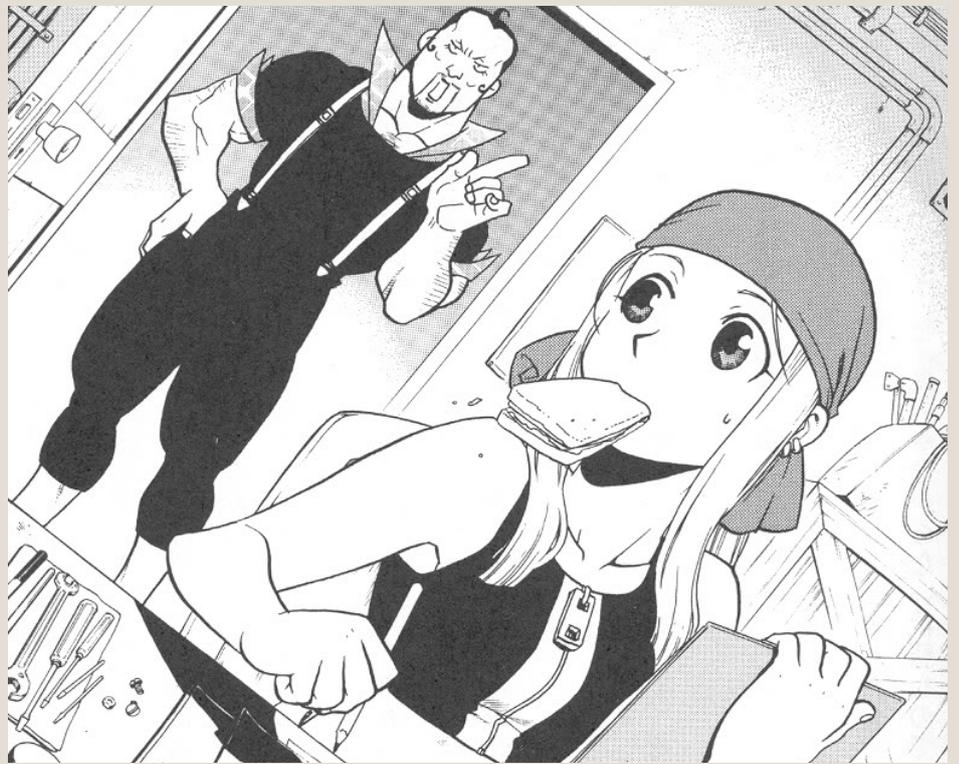
On retrouve cette qualité d'écriture au niveau du scénario et de la narration. Cette dernière est constamment bien rythmée, enchaînant scènes d'action, dramatiques ou humoristiques avec aisance. L'humour fait d'ailleurs partie intégrante de la patte **Arakawa**, elle qui aime beaucoup à ponctuer ses mangas de petits gags. À tel point d'ailleurs que les volumes reliés de la série sont tous dotés de petits sketches en fin

de volume ou sous la jaquette. L'histoire en elle-même est admirablement bien écrite également. On suit la fratrie **Elric** dans sa quête de la **Pierre Philosophale**, avec les découvertes, affrontements et épreuves qu'elle engendre. Et malgré la multiplication des personnages au fil des tomes, elle reste plutôt simple à suivre avec une narration qui ne perd pas le lecteur.

La façon dont les personnages évoluent au fil du scénario est particulièrement intéressante. La particularité de **Fullmetal Alchemist** vis-à-vis de la plupart des autres mangas shonen, est que ses personnages évoluent davantage dans leur esprit que leur force. Ainsi, on n'aura pas de « nouvelles formes » ou encore de « nouvelles attaques » comme dans **One Piece** notamment. C'est par les épreuves qui leur sont infligées, et leurs rencontres, qu'évolueront les différents personnages. **Edward Elric** est celui qui en témoigne le mieux de par sa nature de protagoniste. Au fil de l'histoire, il se remettra en question lui et ses principes pour finalement grandir. Ce qui est d'ailleurs joliment illustré par **Hiromu Arakawa**. L'épisode de **Nina** est d'ailleurs l'un des plus traumatisants pour notre jeune alchimiste (et les lecteurs), mais aussi le plus formateur.

Le manga véhicule de cette manière un magnifique message qui s'inscrit pleinement dans l'esprit *nekketsu* propre aux mangas *shonen*. L'importance de l'amitié et de l'entraide constitue l'essence même de **Fullmetal Alchemist**. Le tout avec une volonté inébranlable et presque naïve omniprésente. Et c'est ce qui fait la beauté du manga, avec ses personnages profondément humains, très souvent gris, voire gris foncé pour certains. Et tout ce monde trouvera chacun sa propre finalité à la fin du manga, de manières bien différentes. Ce même pour des personnages assez secondaires, témoignant là de l'importance que leur accorde à chacun l'auteur.

Et avec ses personnages et cette importance de l'entraide, l'œuvre montre comment une seule personne peut être, indirectement, à l'origine de changements conséquents sur



le monde. En trouvant sa voie, il aide à ceux qui le suivent à trouver la leur également. Et ainsi de suite. Un effet boule de neige fortement positif qui semble être le pinacle du manga.

## EN CONCLUSION

On savait que **Fullmetal Alchemist** était un immense chef d'œuvre, et cet article n'en est qu'une preuve supplémentaire. Hautement maîtrisé que ce soit en termes de dessin ou d'écriture, ses qualités ont marqué l'histoire du manga à jamais. Au message simple et universel s'ajoute une panoplie de personnages attachants, drôles et émouvants. Mêlant avec brio action et humour au sein d'une histoire aux thèmes bien sombres, le manga semble être le paroxysme du shonen et même bien au-delà. Son récit mûre plait aux plus grands, tandis que la beauté de son histoire séduit les plus jeunes.

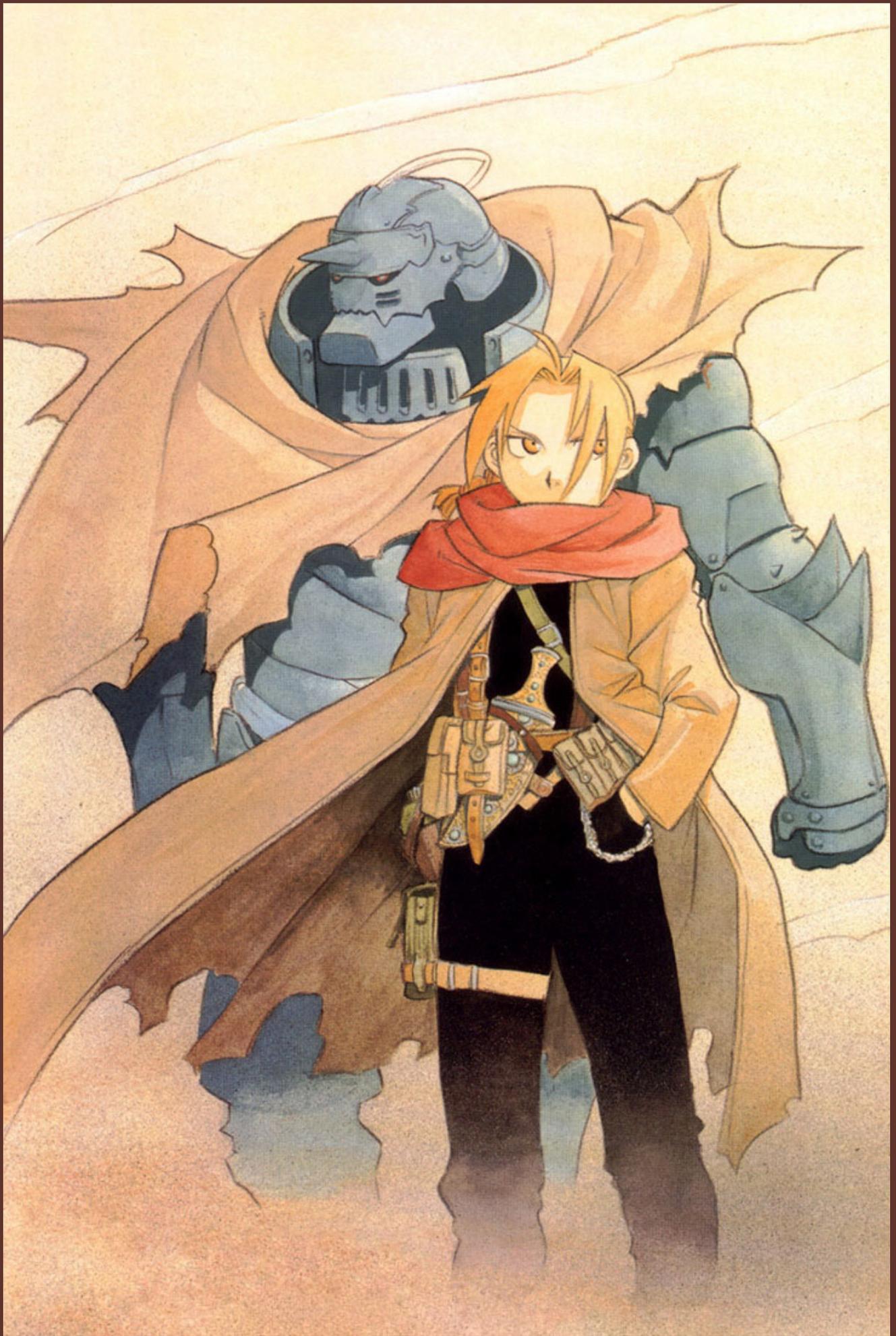
Ainsi, ce n'est pas uniquement pour ses qualités que l'œuvre est devenu culte à ce point. Mais également pour son universalité. **Fullmetal Alchemist**

semble être la porte d'entrée idéale aux néophytes pour le monde du manga. Une excellente mise en bouche qui témoigne de tout ce que peut exprimer et transmettre un manga. Et si tel est alors votre cas, alors maintenant vous savez par quel manga commencer !

### Gaeko

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia.

Images : illustrations officielles de l'auteurs ©Hiromu Arakawa.



# LES ARTICLES

## KAIBA ; ENTRE ONIRISME ET CRUAUTÉ CAMOUFLÉE

Nox - p. 20 à 25

## FFXIV ; BILAN APRÈS 2 EXTENSIONS

Esenjin San[gigi] - p. 26 à 29

## LE MAÎTRE DES LIVRES ; AMOURS DE LECTURE

KittysCats - p. 30 à 33

## KAKEGURUI ; LORSQUE LE JEU PREND LE PAS SUR LA RAISON

Lord Shi-Woon - p. 34 & 35

## BLACK DESERT ONLINE ; UN MONDE, UN UNIVERS

Esenjin San[gigi] - p. 36 à 41

## DENKI-GAI NO HONYA-SAN ; AMOURS D'OTAKS

Gaeko - p. 42 à 45

## WAKFU ; NOUVEL AIR POUR L'ANIMATION FRANÇAISE

Esenjin San[gigi] - p. 46 & 47





# KAIBA ; ENTRE ONIRISME ET CRUAUTÉ CAMOUFLÉE

• TEXTE / NOX

## TITRE ORIGINAL

Kaiba

## ANNÉE DE PRODUCTION

2008

## DURÉE

12 épisodes de 24 minutes

## STUDIO

Madhouse

## GENRES

/aventure/drame/psychologique/thriller

## ORIGINE

Œuvre originale

Le 11 Avril 2008, loin d'être une année passée sous vide (notamment avec Natsume Yujincho, Soul Eater, Code Geass S2, True Tears, pour ne citer qu'eux...), sortait au Japon « Kaiba », une œuvre en 12 épisodes, se déroulant dans un monde oscillant entre onirisme et psychédéisme.

Le tout prenant racine dans un univers space-opera, où l'échange de corps et le trafic de souvenirs sont monnaie courante. Réalisé par l'incroyable Masaaki Yuasa, rendu célèbre pour son adaptation en film d'animation du manga « Mind Game », réalisée en 2004. Même si, il est évident que nous le connaissons beaucoup mieux à travers des titres désormais devenus cultes : tels que Tatami Galaxy ou encore Ping-Pong.

Acclamé par la critique, Kaiba se verra attribuer au Japan Media Arts Festival le prix de l'excellence, pour son animation et son style hors-normes, ainsi que pour la qualité de sa bande originale. Pour information, ce n'était pas la première fois que Yuasa recevait un tel prix. Mind Game ayant déjà reçu

le Grand Prix d'animation (la plus honorifique des distinctions à ce festival), lors de la session de 2004. Enfin, deux ans après **Kaiba**, c'était au tour de **Tatami Galaxy** de recevoir le Grand Prix d'animation.

Côté marketing, les ventes étaient au rendez-vous. Le label **VAP**, qui labellise aussi bien des artistes musicaux que des séries d'animation, avait décidé de commercialiser la série dès le 25 juin 2008, soit un mois avant la fin de sa diffusion.

Cette démarche avait pour but de sortir trois DVD : le premier, contenant les deux premiers épisodes de la série ainsi que la bande originale. Puis vint le second DVD avec 5 épisodes (du 3 au 7 inclus), sorti le 27 Août 2008. Et pour finir, le troisième DVD avec à son bord les épisodes restants. Il fût mis en vente le 22 Octobre 2008.

Actuellement, seul un éditeur australien (**Siren Visual Entertainment**) possède les droits sur **Kaiba**. Traduction : on peut se brosser.

Ainsi, après cette « courte »

présentation je vous propose de découvrir cette œuvre ô combien particulière, que ce soit à travers ses partis-pris graphiques ou bien les différentes thématiques qu'elle aborde en seulement 12 épisodes. Cet article sera séparé en plusieurs parties distinctes, afin d'éviter tout papillonnage éventuel. Il paraît que je suis du genre à m'éparpiller assez facilement.

## SCÉNARIO ET INTRIGUE

Je vais commencer par vous faire un « bref » (lol) résumé de l'histoire afin d'être le plus clair possible. Même si mon intention première est avant tout de vous faire découvrir l'œuvre dans laquelle, je l'espère, vous vous plongerez :

Nous nous retrouvons dans un monde qui part du principe que la mort n'est que la fin d'un corps. En outre, le roi de ce monde aurait trouvé le moyen d'extraire les souvenirs et l'âme des humains. Il est désormais possible de stocker son âme et ses souvenirs dans une petite

puce en métal. Cette même puce peut-être incorporée sur un autre corps sans le moindre souci. Vous l'aurez compris, c'est la clé de l'immortalité. Et comme vous pouvez vous douter, cette technologie va donner naissance à un véritable commerce de corps et souvenirs. Qu'est-ce qui pousse les gens à acheter ? La promesse d'un nouveau corps, jeune et vigoureux. « *Tout ça c'est bien beau, mais j'ai eu une vie de \*\*tarte aux fraises\*\* moi* »... Oubliez. Vous avez des mauvais souvenirs ? Pas d'inquiétude, vous pouvez en télécharger d'autres. Le problème avec tout ça, c'est que pour y avoir accès, il faut de l'argent, beaucoup d'argent. C'est donc dans ce contexte peu reluisant que « Warp », notre héros, se réveille sans souvenirs. Avec pour seuls indices, un pendentif qui abrite en son sein la photo d'une jeune fille et un trou béant au niveau du ventre, accessoirement...

Voilà pour le « petit » résumé, pas la peine de s'y attarder.

Tout commence ici, à cet



instant précis. Nous nous retrouvons avec un personnage qui ne comprend pas ce qu'il fait là, tant mieux, c'est pareil de notre côté. Les éléments s'enchaînent les uns après les autres : un homme tente de nous tirer dessus, une autruche (vous avez bien compris) nous sauve in extremis. Après cela, elle nous emporte au loin à travers un dédale d'immeubles mais rien... « nous » ? Pourquoi « nous » ?

Si j'utilise la première personne du pluriel, c'est avant tout pour vous faire comprendre que l'immersion dans cet univers est dès le départ « optimale ». L'identification au personnage de **Warp** est pour le moins réussie. Tout comme lui, nous sommes perdus, sans aucun repère. Un tas de questions nous hantent : « Qui sommes-nous ? », « Pourquoi avons-nous un trou dans le ventre ? », « Qui est cette jeune fille sur la photo ? » et j'en passe et des meilleures...

C'est une série en deux parties qui s'offre à nous. Dans la première (comptez 6-7 épisodes), **Warp** voyage de planètes en planètes afin de découvrir cet univers qu'il ne connaît plus. Servant d'introduction, ces épisodes ne seront pas sans vous rappeler **Le Petit Prince** de **Saint-Exupéry**, puisque la feuille de route et l'intention de vouloir découvrir de nouvelles choses sont les mêmes.

Les épisodes qui suivront seront plus intenses et un peu moins agréables à suivre certaines fois. Tout cela étant dû au trop plein d'informations qui nous arrive en pleine gueule. J'ai pour ma part une certaine préférence pour la première partie, centrée sur le voyage et la quête d'identité. La seconde étant tout aussi géniale, mais la profondeur des personnages laisse transparaître une intrigue



obscur. Subtile et belle, certes, mais tout aussi obscure.

## ANIMATION ET DESIGN

Pour définir le style « *Kaiba* » il vous faut avant tout comprendre, qu'il est très particulier ; **Yuasa** oblige. La première chose qui m'a choqué quand j'ai commencé à regarder cette œuvre, c'est l'apparence enfantine du dessin. Des courbes rondes, des formes omniprésentes à l'écran.

À contrario de beaucoup de personnes, je ne dirais pas que **Kaiba** est « *mignon* ». Enfantin est le mot le plus approprié selon moi. La simplicité étant le maître-mot dans cette œuvre, qui s'impose comme une démonstration flamboyante de créativité et d'originalité, tant visuellement que dans sa substance.

**Yuasa** choisit de mouler ses personnages dans les mêmes formes et le même grain visuel que ses décors, ce qui rend ce monde assez trouble et délirant. Un monde où chacun semble être voué à perdre son

enveloppe corporelle. Le tout en ayant à peine le temps d'éclater en une gelée orange, alors que notre essence s'en va virevolter au loin.

Cette œuvre est clairement un O.V.N.I, « *une œuvre virevoltant nonchalamment dans l'imaginaire* » le plus total et le plus délirant.

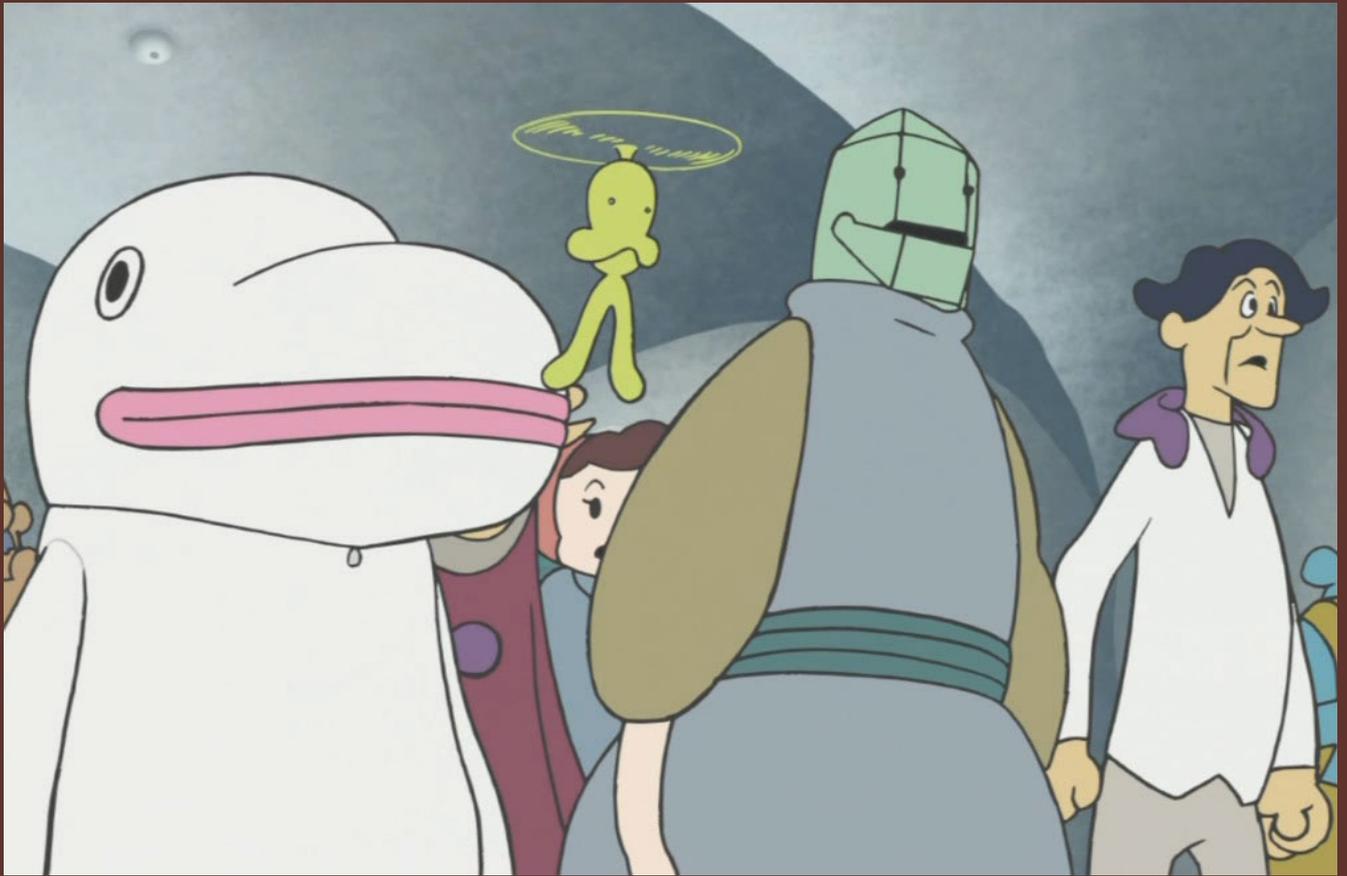
J'ai adoré les dessins ; cela ressemble à du **Tezuka** (on ressent aisément les influences à **Astroboy**) sous hallucinogènes. Ça a du cachet, et c'est le genre de parti-pris dont j'apprécie l'originalité.

En somme, le style visuel éclaté de **Yuasa** est sans doute ce qui pouvait arriver de mieux à cette prémisse qui traite de la dé-personnification et de la mémoire.

## DOUBLAGE ET BANDE SON

Soyons clair, il se dégage de cet anime une certaine poésie. Tant au niveau scénaristique que musical.

Cette fable de science-fiction





se pare d'une bande sonore assez atypique. Composée par **Yoshida Kiyoshi (Toki wo Kakeru Shoujo, Kurozuka, Shigurui)** celle-ci s'adapte parfaitement au style fracassant de Yuasa.

La B.O. se veut donc en adéquation totale avec l'univers. Son originalité n'est d'ailleurs plus à prouver, tant la bizarrerie de la plupart des pistes (il y en a 20), nous pousse à croire que la réalisation de celles-ci devait être assez comique.

Pour faire un comparatif, je citerais la B.O. des films **Sherlock Holmes** de **Guy Ritchie**. La musique y est souvent « cassante », « stridente » tout en arrivant à être harmonieuse. Pourtant, on a souvent l'impression que le violoniste fracasse son instrument sur la gueule d'un passant, au détour d'un carrefour.

C'est à peu près la même chose dans **Kaiba**. Remplacez simplement le violon et le piano par des cuivres. Autrement, la musique peut aussi y être reposante et relaxante quand la situation le permet. Elle peut

aussi provoquer un profond sentiment de tristesse.

Le générique d'ouverture étant à mon sens l'incarnation d'une profonde mélancolie, il n'en est pas moins grandiose et d'une beauté sans pareille. Quant au générique de fin j'm'en carre totalement, il ne m'a pas marqué. Voilà.

Pour ce qui est du doublage... c'est banal. En somme, pas de prestations à couper le souffle sur ce point. Néanmoins, toujours aussi heureux d'entendre **Romi Park** !

## CONCLUSION

Au final, **Kaiba** est un incroyable voyage dans un univers onirique et profond. **Yuasa** nous livre sur un plateau d'argent une œuvre dramatiquement humaine qui nous fait réfléchir sur « l'humain » dans sa globalité.

Cette œuvre côtoie par ailleurs les comportements les plus cruels et les histoires les plus tristes. Le tout en adoucissant la chose avec des courbes enfantines.

La série brille donc par

une mise en scène tout simplement magistrale, parvenant à transmettre des sentiments profonds et des développements complexes par la seule pertinence de l'image et de la métaphore.

Néanmoins sa complexité et sa patte graphique pourront en rebuter plus d'un. Tout en sachant que j'ai beaucoup moins apprécié la deuxième partie de l'anime, tant la première était époustouflante et symbolique.

Il n'est pas « mauvaise », seulement un peu trop brutale et entrecoupée. Elle possède quelques problèmes de rythme et l'on est entraîné par le flot d'informations au point de parfois en perdre le fil et c'est là le reproche que je ferai à l'anime.

En conclusion, l'anime possède d'innombrables qualités et même s'il n'est pas parfait (la perfection n'existe pas, c'est un concept abstrait et subjectif), loin s'en faut, il demeure une référence et une fourmière d'idées visuelles toutes plus intéressantes les unes que les autres.

Et donc, plus que de recommander **Kaiba**, je vous recommanderai l'œuvre de **Yuasa** dans son ensemble. Sur ce, bon visionnage.

### Nox

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia.

Images : captures d'écran de la série ©Madhouse





# FFXIV ; BILAN APRÈS DEUX EXTENSIONS

● TEXTE / ESENJIN SAN[GIGI]

Salut tout le monde ! On se retrouve dans ce numéro, afin de parler d'un MMO plutôt emblématique, Final Fantasy XIV, édité par Square Enix. Tout comme BDO, c'est un jeu que j'apprécie beaucoup et je tenais à faire un bilan, maintenant sa deuxième extension sortie. Mais avant tout, un peu d'histoire.

FFXIV est sorti en septembre 2010 mais s'est vite révélé être une catastrophe. Le jeu était à la ramasse totale techniquement et manquait cruellement de contenu. Décrié unanimement comme simplement une bonne grosse **\*\*tarte aux fraises\*\***, Naoki Yoshida est nommé producteur et directeur (postes qu'il occupe toujours) afin de changer la donne et annonce ses lignes directrices en octobre 2011.

## GENÈSE DU PROJET

On peut dire que le changement est radical, puisque le jeu est presque refait de zéro. C'est en août 2013 que sort finalement la 2.0 nommée « *A Realm Reborn* ». Le titre n'est pas anodin, puisque le jeu renaît de ses cendres. Au niveau de l'histoire, afin de garder une cohérence, on crée à la fin de la 1.0, le « *septième fléau* » où une grande partie d'Éorzéa (le monde dans lequel on évolue) est détruite. On arrive dans en 2.0 dans un univers lui-même en reconstruction.

L'histoire de « *A Realm Reborn* » se concentre sur ce monde qui essaie de se refaire, en affrontant divers soucis, comme les **Asciens**, les primordiaux ou encore l'Empire de Garlemald. Globalement, cette nouvelle mouture du jeu reçoit l'approbation du public, qui tient enfin dans ses mains un MMO de qualité.

S'ensuit la version 3.0 avec l'extension « *Heavensward* » en juin 2015. L'histoire va ici se concentrer sur

Ishgard et sa guerre millénaire face aux dragons, à laquelle il faudra mettre un terme. Cette mise à jour majeure est plutôt bien accueillie, mais on reproche à **Square Enix** d'utiliser toujours le même schéma, de manquer d'originalité et de ne pas chercher à prendre de risques. Les joueurs commencent à trouver le contenu redondant et, c'est avec des grandes attentes que l'extension suivante se fait désirer.

Nous arrivons donc en juin 2017, avec la 4.0 nommée « *Stormblood* ». Est-ce que le studio a su tenir ses promesses ? C'est ce que nous allons voir dans la suite. Car, je ne vous cache pas que j'avais moi-même de grosses attentes la concernant. Avant tout, j'aimerais préciser qu'il ne sera mentionné nul part l'aspect artisanal du jeu (métiers & co), ne m'étant pas penché sur cet aspect. Il ne sera pas question non plus du housing, puisque aucun réel changement n'y a été apporté.

## L'HISTOIRE DE STORMBLOOD

Bon, autant vous prévenir, je vais devoir divulguer une partie de l'histoire (ce qui se passe entre les patchs 4.0 et 4.05 pour être exact) à vous de voir si vous souhaitez lire ce paragraphe. L'avertissement fait, entrons dans le vif du sujet.

Dans « *Stormblood* », vous (le héros/l'héroïne de la lumière), devez affronter les **Impériaux** sur deux fronts, afin de libérer Ala Mhigo ainsi que Doma. À mon goût, c'est assez mi-figue mi-raisin. L'histoire n'est pas si mal, avec des personnages intéressants, comme **Gosetsu**

que j'adore beaucoup, ou même **Yugiri** ou encore la discrète mais néanmoins charmante **Cirina**. Mais à coté de cela, nous avons **Lyse**, qui est un peu au centre de l'arc d'Ala Mhigo et, qui m'énerve au plus haut point, tellement elle est *\*\*loutre albinos\*\**.

On peut également souligner que la fin manque un peu « d'épic » et que l'on finit bien vite la libération des deux patries, à se demander comment ils ont pu perdre, tellement on n'a eu qu'à claquer des doigts pour tout remettre en ordre. Un donjon par ici, un défi par là et c'est bouclé. Ce goût amer reste particulièrement en travers de

“Alors, que devrait-il être ? Un tueur, ma poule. Un tueur à sang froid assoiffé de sang chaud.”

la gorge sur la partie Doma, le défi concluant Ala Mhigo étant pour sa part plutôt intense.

C'est donc au final très mitigé en ce qui concerne le scénario, il y a certes de bonnes idées, mais on en aurait souhaité bien plus.

## NOUVELLES CLASSES ET GAMEPLAY

Je vous avoue que ça devait être l'un des points où j'attendais le plus au tournant **Square Enix**. L'annonce qu'il n'y aurait pas de nouvelle classe tank, ni soigneur, simplement deux dps, m'a quelque peu refroidi (à savoir que je joue soigneur en principal et tank en second). J'étais donc très impatient de voir cette fameuse refonte des jobs, voir si cela allait véritablement renouveler ma

façon de jouer.

Et bien je dois admettre que j'ai été plutôt déçu. Autant les jauges de jobs je trouve cela très bien, notamment avec l'**Astromancien**, idem pour les actions de jobs, autant mon gameplay n'a pas bougé. Certes les modifications faites à cette classe en particulier sont très plaisantes, mais elles n'ont toutefois rien réinventées. Et je pourrais dire la même chose de mon **Érudite** ainsi que du **Chevalier Noir** et de globalement toutes les classes que j'ai pu monter niveau 70. N'aimant pas jouer dps, je n'ai pas pris la peine encore de monter le **Samourai** et le **Mage Rouge** nouvellement arrivés.

C'est donc une grosse déception pour ma part sur ce plan là et je me languis de voir arriver un nouveau soigneur ainsi qu'un nouveau tank.

Après, tout n'est pas à jeter, comme je l'ai dit, les jauges de jobs sont très appréciables, les actions de jobs sont une idée plutôt intéressante, même si le choix est relativement biaisé et que la plupart des joueurs vont s'orienter vers les mêmes sorts. Les modifications opérées à tous les jobs de manière générale sont majoritairement bien accueillies.

## LES CONTENUS INSTANCIÉS

Cette partie va être plutôt courte. Les donjons ont des ambiances toujours aussi sympathiques, mais ne se renouvellent pas (à l'exception du boss de l'un d'entre eux). On suit toujours quelque chose de linéaire, avec des packs de monstres toujours aussi inutiles et des boss aux mécaniques déjà vues et revues. Il manque

ici cruellement d'innovation.

Ce sentiment se fait d'autant plus présent, que farmer les instances est nécessaire pour s'équiper, que ce soit les donjons, les défis ou le raid. Les défis au niveau de l'histoire tombent comme un cheveu sur la soupe et seule la version dite « extrême » de l'un d'eux offre une difficulté convenable (les autres sont bien trop faciles). Le raid, du moins pour les premiers étages sortis, reste bien mais sans plus.

Le contenu instancié de **FFXIV** manque d'innover et de proposer des choses différentes, on a l'impression de taper les mêmes choses dans des décors différents et ça commence à en lasser plus d'un.

## LE JOUEUR CONTRE JOUEUR

Avec les annonces, j'étais super content « simplification des actions, actions spéciales jcj, rendu plus dynamique des combats » il y avait de quoi être ravi. Sauf que dans la

réalité, les choses ne sont pas aussi belles. La simplification s'est transformée en assassinat. Les classes n'ont plus que 3~4 sorts à peu près utiles et, surtout perdre leur essence. Pas de cartes pour l'**Astro**, pas de fée pour l'**Érudite**, en bref, on perd ce qui fait la personnalité des classes. Les combats deviennent donc fades, sans saveurs, notre personnage sans âme.

Je ne saurais me prononcer, mais jouer soigneur dans le JcJ actuel c'est se vouloir du mal, tant le fun y a été intégralement supprimé. Les tanks sont à peine mieux lotis et seuls les dps corps à corps semblent rester quelque peu intéressants à jouer.

Cette simplification à l'outrance a détruit à mon sens l'aspect joueur contre joueur du jeu. Déjà qu'il était bien boudé avant par nombre de joueurs, je ne suis pas convaincu qu'ils aient attiré du monde avec cette nouvelle version, bien au contraire.

## LE MONDE, ASPECT VISUEL ET SONORE

Vous allez me dire que là, nous sommes enfin dans la partie où je vais dire tout plein de bien du jeu ? Et bien oui ... mais non également. Je m'explique. Le jeu est beau, c'est indéniable, la direction artistique sait nous faire de belles choses et la suppression du support de la PS3 a clairement été positif. Cependant, il manque quelque chose à un MMO tel que **Final Fantasy XIV**. Un monde vivant.

Pour détailler simplement, les cartes sont de plus en plus grandes, mais restent vides et ne servent à rien, à part parler à trois pnj afin de valider sa quête. Les cartes ont beau être jolies, leur inutilité n'attire pas les joueurs. On se ballade dans des zones vides de vie, où même les pnj sont rares et regroupés à quelques endroits. Le monde manque « d'animation », de gens, de villageois qui se baladent, de caravanes marchandes, comme je le disais, de « vie », tout simplement. On a la





mauvaise impression d'évoluer dans un monde statique où rien ne se passe, puisque l'action se déroule en instance.

En 2017, pour un jeu de l'ampleur de **FFXIV**, c'est bien triste.

Au niveau musical, c'est toujours aussi agréable d'écouter les musiques du jeu, rien à redire, même si j'ai été un peu plus charmé par celles de **Heavensward**. Quoiqu'il en soit, il reste l'un des rares (peut-être même le seul) MMO où je ne désactive pas en permanence ses sons. Là dessus pas de reproche, vraiment bien joué, il faut continuer comme ça !

## BILAN 4 ANS APRÈS LA RÉSURRECTION

Il est désormais temps de compiler brièvement cela. Dans l'ensemble, on ne peut pas dire que **FFXIV** soit un mauvais jeu, cependant, l'équipe en charge de ce projet semble bien trop se reposer sur ses acquis. Le titre manque d'originalité et **Square**

**Enix** devrait prendre bien plus de risque, afin de proposer du contenu qui sorte un peu de l'ordinaire, afin de casser avec ce sentiment de lassitude, se faisant de plus en plus pesant.

Je me rend compte que j'ai été assez négatif dans mes propos, j'ai pourtant bien aimé joué à ce jeu, y compris à **Stormblood**, mais j'avoue que mes grosses déceptions sur certains points comme les jobs et le joueur contre joueur m'ont un peu blasé. J'ai hâte que ce jeu me propose du neuf, d'autant plus qu'il en a très largement les moyens, àmha.

### Esenjin San[gigi]

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia.

Images : captures d'écran du jeu ©Square Enix



# LE MAÎTRE DES LIVRES ; AMOURS DE LECTURE

• TEXTE / KITTYSCATS

Cette fois-ci, chers lecteurs, je reviens pour vous présenter un petit bijou de Komikku Editions, qui positionne le manga comme un indéniable support littéraire et culturel : Le maître des livres d'Umiharu Shinohara.

Prépublié dans le *Shukan Manga Times*, et initialement publié en volumes reliés par Hōbunsha à partir d'août 2011, ce seinen, encore en cours au Japon (avec quinze tomes), est disponible en France depuis août 2014, composé actuellement de treize tomes (dont le tout dernier est sorti en septembre).

## LÀ OÙ TOUT COMMENCE...

L'histoire débute par une soirée hivernale avec un jeune homme passablement éméché. Celui-ci, peu pressé de retourner dans la solitude de son appartement, malgré son état et les frimas de la saison, erre dans la ville. Le hasard le conduit dans un parc qui jouxte une bibliothèque pour enfants. Étonné que l'établissement soit encore ouvert à une heure plutôt tardive, il y pénètre sans but précis. L'atmosphère chaleureuse, contrastant avec l'accueil plus que glacial du bibliothécaire, le dégrise partiellement. Après une explication houleuse avec le maître des lieux, **Mikoshiba**, et une remarque quelque peu désinvolte sur la nature même des ouvrages proposés, il se trouve enrôlé d'office pour aider celui-là.

Mais, loin de remplir la mission dévolue (ranger les ouvrages dans les rayonnages), le jeune homme est comme aspiré par l'un des livres qu'on lui a confié. L'histoire lui rappelant sa propre histoire, **Miyamoto** se trouve alors plongé dans de sombres réminiscences. Tout en nous faisant découvrir le conte de la « montre musicale », l'auteur nous entraîne dans le passé du jeune homme, qui cache en lui une

profonde blessure. Cette soirée changera à jamais **Miyamoto**, l'immergeant dans un monde qu'il soupçonnait à peine, lui ouvrant des perspectives nouvelles en lui offrant l'occasion de trouver enfin un sens à sa vie.

En effet, sans transition réelle, **Miyamoto** va abandonner son démon personnel des courses de chevaux pour devenir un habitué assidu de la bibliothèque de la **Rose Trémière**. Malgré le caractère revêché de **Mikoshiba**, il découvre peu à peu, en même temps que le lecteur, l'immense pouvoir de ce bibliothécaire sortant de l'ordinaire.

Une lente évolution pour toujours plus d'ouverture de l'esprit

L'auteur, **Umiharu Shinohara**, nous entraîne inexorablement dans le monde souvent méprisé de la littérature dite enfantine, tout en nous faisant découvrir les personnages évoluant autour de cette fameuse bibliothèque.

Mêlant inextricablement les fabuleuses histoires de la littérature mondiale, et japonaise, aux existences relativement ordinaires et, ô combien réalistes, de ses personnages, **Umiharu** nous fait découvrir peu à peu ces tranches de vie, à la fois hautes en couleur et si proche de nous, tout en ouvrant au lecteur des horizons culturels infinis.

Au fil des chapitres, nous en apprenons un peu plus sur le fameux **Mikoshiba**, sur son passé et sa philosophie de vie, qui en fait incontestablement le « maître des livres ». Ce personnage d'abord

revêches, n'en est pas moins le moteur charismatique de la bibliothèque. Non seulement lui, mais aussi ses deux assistantes, tout comme **Miyamoto**, parfois un peu naïf et au charme discret, toujours observateur calme et bienveillant. Les divers usagers de la bibliothèque de la **Rose Trémière** ne sont pas en reste, et le lecteur ne manquera pas de s'attacher à ses enfants ou adolescents, tout comme aux autres adultes qui gravitent autour de ce lieu chaleureux et culturel.

À travers chaque histoire, en passant de l'« Île au Trésor » jusqu'à **Dickens**, alternant les classiques japonais aux

“La magie opère aussi dans les dialogues souvent hilarants, parfois émouvants, des différents protagonistes.”

classiques occidentaux, l'auteur établit un parallèle avec le vécu de l'un des personnages de son manga. Il instille aussi subtilement une vision objective sur une certaine forme de littérature qui englobe des univers bien plus profonds et réfléchis que ne le laisse supposer le public prétendument visé.

Car, malgré le mépris que peut afficher certains esprits bien pensants ou bien ignorants, les romans d'aventures, les contes de fées, les légendes ou même quelques grands classiques dévalorisés parce que popularisés par l'industrie du livre pour enfants ou autres médias visant un public souvent très jeune n'en sont pas moins de nobles supports véhiculant la culture de nos ancêtres mais aussi des temps modernes.

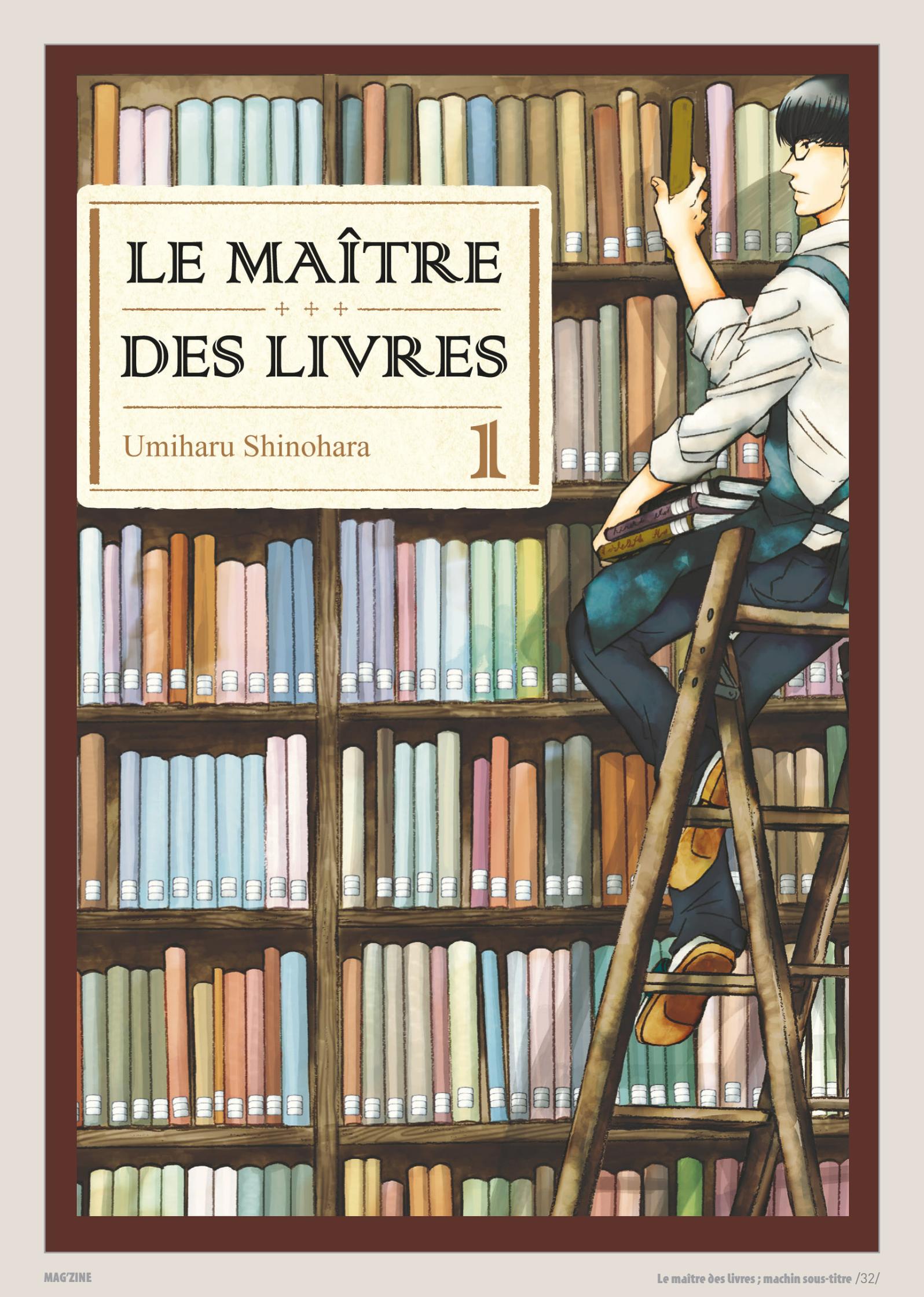
## UN SUPPORT SIMPLE MAIS DE QUALITÉ

Le dessin à la fois fin et précis laisse la part belle à l'histoire, mais aussi aux différents récits, que l'auteur tient à nous faire découvrir. Chaque personnage est bien tranché, bien identifié, et pourtant, peu à peu, gagne en profondeur grâce au scénario si particulier. Les expressions sont faciles à déchiffrer et de nombreux indices sont fournis au lecteur pour entrer dans la dimension de chaque personnage.

Mais la magie opère aussi dans les dialogues souvent hilarants, parfois émouvants, des différents protagonistes. Le caractère épique de **Mikoshiba** n'y est pas pour rien, surnommé « Champignon » par les enfants qui l'adorent, il s'avère être un véritable prestidigitateur de la littérature. Son savoir

et sa culture ne semble pas avoir d'égal, hormis avec la propriétaire inénarrable de la bibliothèque. Malgré son âge relativement jeune, son amour des livres lui sert de bouclier, sa finesse d'esprit lui sert de lance, transperçant les a priori et autres préjugés de tous ceux qui passent le seuil de la **Rose Trémière**.

Tout ne tourne pas autour de la littérature pour enfants, même si le scénario est un excellent prétexte à la découverte ou redécouverte des grands classiques mondiaux. Ceux-ci permettent aussi de voir la transformation ou l'évolution des personnages gravitant autour de la bibliothèque de la **Rose Trémière**. En passant par **Miyamoto**, qui le premier verra changer sa vie, l'auteur nous plonge dans les tribulations de jeunes enfants ou adolescents,

An illustration of a man with black hair and glasses, wearing a white shirt and a blue apron, sitting on a wooden ladder in a library. He is reaching for a book on a high shelf. The shelves are filled with books of various colors. A yellow sign with a brown border is overlaid on the left side of the image.

# LE MAÎTRE +++ DES LIVRES

Umiharu Shinohara

1

en quête de reconnaissance ou d'identité, aussi bien que d'adultes à peine formés ou plus matures.

De plus, chaque tome s'achève sur un petit lexique qui offre au lecteur curieux un bref aperçu des auteurs ou ouvrages évoqués dans le volume.

## UN VÉRITABLE VÉHICULE CULTUREL

S'il en restait encore pour dénier au manga son droit au titre de support littéraire, le **Maître des livres** est indubitablement la preuve qu'il est aussi un véritable véhicule pour la diffusion de la culture aux publics de tous âges.

Bien qu'initialement destiné à un public mature, les adolescents passionnés de lecture y trouveront leur compte. Ce manga pourrait bien être également le meilleur

lien pour aider chacun à se forger une opinion, mais aussi un goût sûr pour la littérature dans son ensemble.

### KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : scans de la version française du livre ©Komikku Éditions





# KAKEGURUI ; LORSQUE LE JEU PREND LE PAS SUR LA RAISON

• TEXTE / LORD SHI-WOON

## TITRE ORIGINAL

Kakegurui

## ANNÉE DE PRODUCTION

2017

## DURÉE

12 épisodes de 24 minutes

## STUDIO

MAPPA

## GENRES

/action/énigme & policier/ecchi/

## AUTEUR

Kawamoto Homura

« Kakegurui » (ou Gambling School) est un manga écrit par Homura Kawamoto et illustré par Tōru Naomura. La toute première prépublication a lieu en mars 2014 dans le Monthly Gangan Joker de Square Enix, qui sera suivie de plusieurs spin-off publiés au sein du même magazine mettant en scène différents protagonistes de l'intrigue principale.

Dans sa version française, le manga est licencié par Soleil Productions sous sa collection Soleil Manga, dont les deux premiers tomes sont parus le 28 juin 2017.

L'anime est quant à lui produit par le studio MAPPA, dont la diffusion débute au 1er juillet 2017 au Japon.

## L'HISTOIRE

L'académie privée de **Hyakkaou** est un établissement réputé pour ses traditions centenaires et son

prestige. Parmi ses étudiants, on retrouve les héritiers des plus influentes familles de ce monde, mais à ce stade, comment arriver à départager cette jeunesse dorée ? Ce ne seront ni leurs résultats scolaires, ni leurs prouesses athlétiques qui les hisseront au sommet mais bien l'argent et les sommes colossales, mises lors de jeux de hasard.

Gagnez et atteignez l'apogée, perdez et dites adieu à votre dignité. Les jeux d'argent sont une véritable institution et définissent la hiérarchie même au sein de l'établissement. Tandis que les plus talentueux s'imposent en vrais monarques, les plus malchanceux en sont littéralement réduits à l'état d'« animaux de compagnie ». La manipulation, la ruse mais aussi la triche seront des composantes incontournables de l'intrigue.

L'histoire débute avec **Ryota Suzui**, un étudiant plutôt timide, désormais réduit à l'état de « *Pochi* » suite à sa défaite au cours d'une partie de poker contre **Mary Saotome**. Endetté jusqu'au cou, il n'a d'autres choix que de devenir l'esclave personnel de la sadique étudiante, qui prend un malin plaisir à asservir et humilier ses camarades de classe.

Sa résignation est palpable mais c'est sans compter sur l'arrivée providentielle d'une certaine **Yumeko Jabami**, une mystérieuse étudiante fraîchement transférée qui devient le centre d'attention de la classe. **Mary** ne voit pas sa venue d'un bon œil et compte bien faire d'elle son nouveau jouet. Pour une raison inconnue, le conseil des étudiants semble se méfier de **Yumeko**, quel est donc son

secret ?

## L'ADAPTATION

Si au premier abord, *Kakegurui* laisse entrevoir un genre « *School Life* » des plus classique, l'anime prend un tout autre visage dès lors qu'on pénètre dans l'enfer (ou le paradis pour certains) des jeux de hasard.

Les personnages se laissent porter par la fièvre du jeu, qui tend irrémédiablement à faire basculer l'anime dans une atmosphère décadente et propice à l'expression de leurs plus primitifs instincts. Cela s'illustre par une irrépressible envie d'écraser l'autre et ce

“On sent le caractère incertain [des victoires] dès les premiers épisodes de l'anime.

n'est là qu'un des nombreux aspects de cette folie des jeux d'argent qui incite nos parieurs à miser toujours plus pour parvenir à leurs fins.

L'héroïne **Yumeko** est une fille charmante, intelligente, qui inspire la tranquillité et dégage une certaine candeur. Mais une fois prise au jeu... ses expressions vont aux antipodes de ce que laisserait suggérer son joli minois. Des sourires empreints de malice, en passant par le cynisme de ses propos, certaines de ses réactions font par moment froid dans le dos.

On pourrait s'attendre à ce que l'étudiante enchaîne les victoires, laissant supposer une intrigue prévisible et finalement peu intéressante. Mais il n'en est rien, on sent le caractère incertain de l'anime dès les premiers épisodes. Après tout,

l'excitation d'un pari ne réside-t-il pas dans le risque de tout perdre ?

## LES MUSIQUES

Les génériques de début et de fin sont plutôt représentatifs de l'atmosphère de l'anime. Tandis que celui d'ouverture nous fait découvrir les excentricité de l'univers des jeux de hasard, celui de clôture nous suggère la folie qui en découle.

OP : « *Deal with the devil* » interprété par **Tia**

ED : « *LAYon-theLINE* » interprété par **D-selections**

## QUE RETENIR AU FINAL ?

Une adaptation plutôt prometteuse qui nous immerge dans l'univers impitoyable de l'académie **Hyakkaou**, avec ses dérives et ses injustices, où la loi est

dictée par les plus forts. Dans un monde où l'argent est au centre de tout, la morale est assez simple en définitive : c'est manger ou être mangé. Cela est d'autant plus vrai à certains moments, où les mises engagées ne se limiteront pas qu'à l'argent, il se pourrait bien qu'il faille mettre sa vie en jeu.

### Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia, Animeka.

Image : capture d'écran de la série ©MAPPA



# BLACK DESERT ONLINE ; UN MONDE, UN UNIVERS

• TEXTE / ESENJIN SAN[GIGI]

Salut ! On se retrouve dans ce numéro pour un article jeu-vidéo, qui sera entièrement consacré au MMORPG Black Desert Online (abrégé BDO). Avant tout, mettons quelques trucs au clair pour les néophytes. Black Desert est un jeu de rôle massivement multijoueur, en gros, on y incarne un personnage et l'on joue sur une carte avec des centaines/milliers d'autres joueurs. La particularité de BDO est d'être un monde ouvert type « *bac à sable* » (sandbox). Il faut comprendre par là, qu'il n'y a qu'une unique et immense carte du monde, que l'on parcourt d'une région à l'autre en continu, sans aucun temps de chargement.

Le jeu est conçu par Pearl Abyss, une société Sud-Coréenne fondée en 2010 par Dae-Il Kim, qui souhaite créer un MMORPG ambitieux, en concevant son propre moteur de jeu capable de gérer des événements de grande envergure. Le pari est plutôt réussi et, Black Desert Online sort en Corée du Sud en 2015. L'année suivante, c'est Daum Game Europe qui localisera le jeu dans nos contrées.

Les présentations faites, entrons dans le vif du sujet !

## PLUS BEAU QUE LA RÉALITÉ

Ce qui frappe tout de suite avec **BDO**, c'est sa beauté visuelle. Rien que l'éditeur de personnages nous met déjà bien l'eau à la bouche. Bien que complexe à prendre en main, ce dernier permet de faire absolument tout et n'importe quoi. Certains fans ont même réussi à reproduire des visages de personnalités comme **Emma Watson** ou **Michael Jackson**. Si vous avez du temps à y consacrer, nul doute que vous arriverez à faire un avatar qui vous ressemblera trait pour trait.

Votre aventure débutera dans le paisible village d'Olvia. Vous serez dès le premier instant, subjugué

par la beauté des décors et les détails fourmillants de ces derniers. Ce constat ne s'arrêtera pas là, mais se poursuivra tout du long de votre aventure. De la mer aux montagnes, des plaines arides aux forêts denses, sans oublier le grand désert, jamais vous ne vous lasserez de parcourir ce monde qui, malgré toute cette richesse, sait rester cohérent.

L'immersion est totale, d'autant plus qu'il vous sera possible d'aller presque n'importe où, grâce aux capacités de saut et d'escalade de votre personnage.

Cet aspect est également renforcé par le fait qu'il n'existe pas de téléportation dans le jeu. Pour se rendre d'un point A à un point B, il vous faudra nécessairement y aller à pied ou, à dos de cheval. Ce point qui peut sembler contraignant sera vite oublié, tant les ambiances et les palettes de couleurs offertes vous en mettront plein les mirettes.

Mais il n'y a pas que les images qui sont jolies dans **Black Desert**,

sa bande son est également tout aussi soignée. Cette dernière est vraiment bien pensée et, sera un élément essentiel à votre immersion dans le monde. Le contrepoint de tout cela en revanche, est que le jeu est particulièrement gourmand en ressources, il vous faudra un PC ayant une configuration tournant dans les 1.000€ afin d'espérer le faire

« Vous serez dès le premier instant, subjugué par la beauté des décors et les détails fourmillants.

tourner correctement avec des qualités élevées.

## HISTOIRE D'ALLER PLUS LOIN

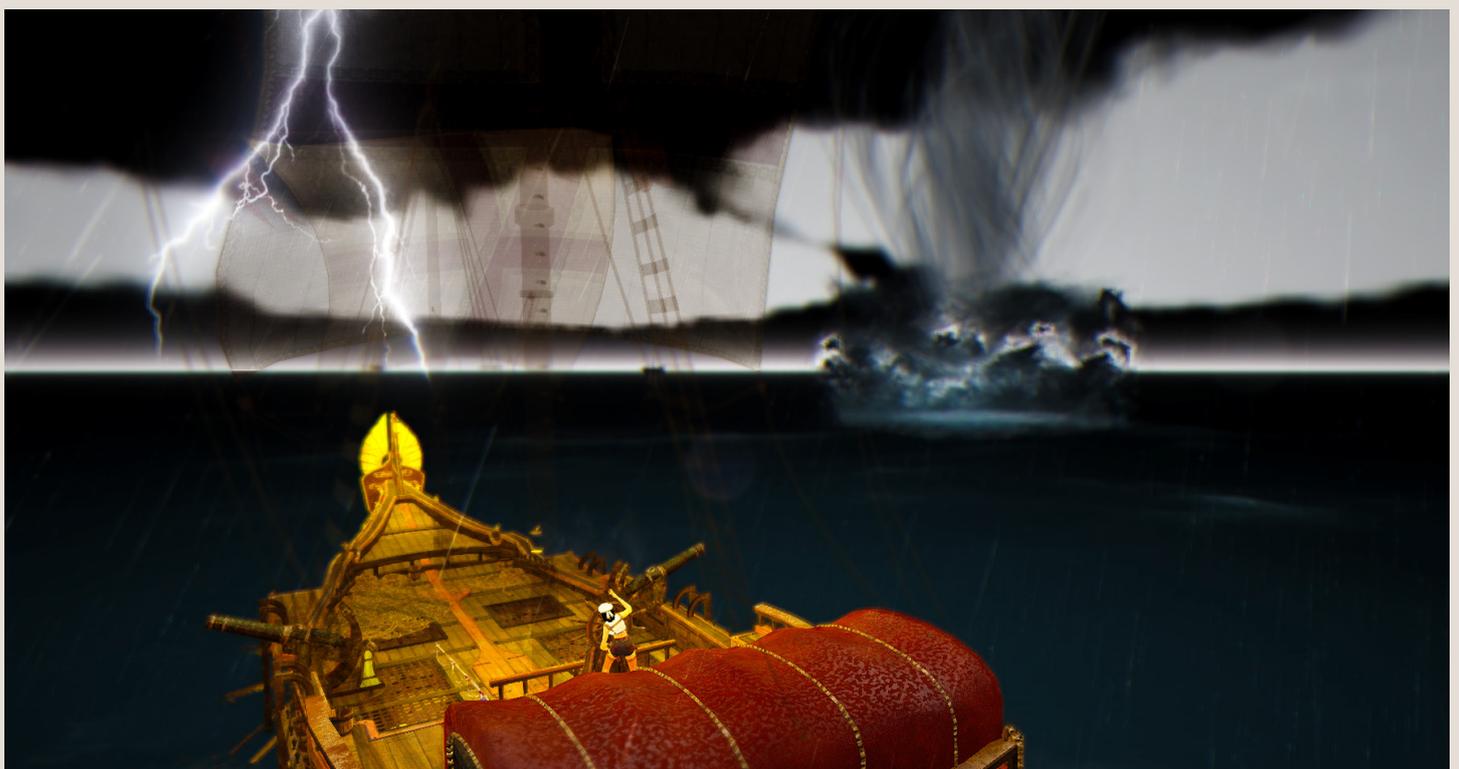
Le scénario ou plutôt, les scénarios de **Black Desert** peuvent sembler simples au début, mais se complexifieront rapidement. Vous avez en jeu différents types de quêtes. Celles de l'**Esprit Occulte** (une mascotte mystérieuse qui vous suit), qui font la grande

ligne rouge du jeu, sur laquelle vont venir se coller des quêtes scénarisées (reconnaissables au petit parchemin jaune). Cela forme le noyau dur des récits de l'univers. Il y a bien entendu des quêtes annexes, très nombreuses d'ailleurs, indépendantes de la trame, qui apporteront des récompenses diverses et variées.

Le point fort des quêtes est de réussir à bien exploiter les nombreuses facettes du jeu. Certaines vous demanderont d'aller pêcher un poisson particulier, avant d'aller taper des montres, puis aller fabriquer des

potions, afin de pouvoir partir explorer une cité sous-marine. La multitude d'activités possibles étant repris pour les quêtes, ces dernières lassent un peu moins, bien qu'en majorité, on vous demandera de « génocider » les montres de la région où vous vous trouverez.

L'histoire n'était au début pas une priorité pour le jeu, mais, au vu du succès du titre, le scénario s'est très vite étoffé.



On le ressent notamment sur les quêtes post niveau 50, bien plus riches que les précédentes. Vous en apprendrez plus sur la géopolitique du monde, ainsi que sur l'**Esprit Occulte** qui vous suit, ainsi que vous-même (vous commencez le jeu amnésique).

On notera, qu'au-delà des quêtes, chaque monstre, chaque lieu, chaque PNJ (personnage non joueur), dispose d'une description qu'il est possible de retrouver via une encyclopédie en jeu. Il vous faudra cependant parler aux PNJ en question, visiter les zones en question ainsi que taper les monstres correspondant, afin d'y avoir accès. Encore un bon prétexte pour explorer les vastes étendues se présentant à vous !

## LE BON, LA BRUTE ET LE TRUAND

Dans **BDO**, ce ne sont pas moins de 13 classes que vous aurez à votre disposition. Attention toutefois, pas de trinité (soigneur/tank/dps) présente ici. Toutes les classes sont donc des DPS, à une exception ou deux près. Cela aura le défaut de ne pas permettre de contenu JCE (joueur contre environnement) de haut niveau complexe, mais aura l'avantage à tout un chacun de pouvoir être totalement indépendant.

Même si toutes remplissent le même « rôle », elles restent néanmoins variées avec des différences très notables dans leur façon d'être jouées. La **Valkyrie** va plutôt encaisser les dégâts pour contrer au bon moment, le **Musa** va esquiver jusqu'à trouver la faille chez son adversaire, tandis que la **Magicienne** va incanter de gros sorts de zone. Vous ne devriez pas avoir

de mal à trouver une classe qui convienne à votre façon de jouer, que vous préférerez le corps-à-corps avec un **Berserker** ou jouer à distance avec la **Rôdeuse**.

Gardez cependant à l'esprit, qu'arrivé au niveau 56, votre classe « s'éveillera » et bénéficiera d'une seconde arme équipée, qui lui permettra de bénéficier d'un deuxième arbre de compétences, ce qui renouvellera totalement sa palette de sorts et aura donc une incidence directe sur l'approche que vous devez avoir de votre personnage.

Le gameplay pur du jeu quant à lui, est très dynamique et proche d'un *hack'n'slash*. Les compétences sont principalement basées sur des enchaînements qu'il faut apprendre à bien maîtriser. Les combinaisons restent malgré tout très intuitives, à base de clic gauche/droit, des touches de mouvement ZQSD, ainsi que des touches Shift, A, E, F et Espace. S + F pour lancer un éclair, Shift + clic gauche pour faire trembler la terre, les combinaisons sont nombreuses.

Le JCE est assez pauvre dû à l'absence de trinité, ne vous attendez pas à des combats particulièrement épiques, il suffit généralement de foncer dans le tas pour tout tabasser, à quelques exceptions près, comme les « boss de monde », ou esquiver sera une nécessité. Par ailleurs, sachez que si les 50~56 premiers niveaux vous paraissent simples et rapides à faire, il en sera tout autre une fois ce cap franchi. En effet, le jeu ne possède pas de niveau maximum. La courbe d'expérience est donc exponentielle et part dans des délires assez énormes, surtout post-60 où des dizaines d'heures à fracasser des monstres seront nécessaires

pour gagner un ridicule 0,1% de votre niveau.

Si vous voulez du défi, il faudra plutôt vous tourner vers le JJJ (joueur contre joueur). Mais soyez prévenu, post-56, un seul niveau d'écart aura un impact considérable sur la puissance d'un personnage. La différence d'équipement sera également un facteur essentiel, qui saura à peine gommer la maîtrise d'un personnage par un joueur. **Black Desert** demande un investissement de temps particulièrement conséquent si vous souhaitez être compétitif, que ce soit en un contre un (en arène ou PK (agression sauvage d'un autre joueur) ou en guerre de guildes.

Les guildes justement, parlons-en, ainsi que de l'aspect social du jeu. Bien qu'étant un MMORPG, **Black Desert Online** peut être intégralement joué en solitaire, à une ou deux exceptions près. Ajouté à cela le fait qu'aucun échange n'est possible avec les autres joueurs, vous obtenez un truc plutôt hermétique, qui ne favorise pas de jouer en communauté, à part pour les guerres de guildes. Cela est même plus vicieux, puisqu'il en devient carrément handicapant de jouer avec d'autres joueurs dans certains cas. Vous voulez aider votre ami à obtenir son collier en tapant ces montres ? Pas de chance c'est vous qui l'avez obtenu ? Bah votre ami l'a dans l'os, impossible de le lui donner, vous n'avez plus qu'à continuer votre farm, en espérant que la prochaine fois, ce beau collier tombe bien dans les mains de votre camarade. C'est à mon avis, l'un des plus gros points noirs du jeu.

Mais les activités en jeu ne manquent pas ! Si la baston n'est pas votre truc, **Pearl Abyss** a pensé à vous. Les métiers



“Le gameplay pur du jeu quant à lui, est très dynamique et proche d'un hack'n'slash.





“Vous pouvez laisser votre personnage pêcher automatiquement, ou encore confectionner divers mets, sans que vous ne soyez présent.



sont nombreux, allant de la récolte, comme couper des arbres, à la pêche, en passant par l'alchimie ou la cuisine, sans oublier le commerce de ressources auprès de divers PNJ. Et ces derniers également ne bénéficient pas de niveau maximum ! Au passage, une partie de ces activités peuvent s'effectuer en étant AFK (pour « away from keyboard », comprenez par là sans être présent devant son écran). Vous pouvez en effet laisser votre personnage pêcher automatiquement, ou encore confectionner divers mets, sans que vous ne soyez présent.

Et ce n'est pas tout, grâce à un système de point de contribution (que je ne détaillerais pas là, méritant un chapitre rien que pour lui), vous aurez la possibilité d'engager des ouvriers, qui pourront aller récolter des ressources particulières à des endroits précis du monde, si vous les avez bien entendu déjà découvert. Et là, **BDO** se transforme en mini-jeu de gestion, où il vous faudra faire attention à vos ouvriers, vérifier qu'ils vont au bon endroit faire ce dont vous les avez affecter, ainsi que veiller à ce qu'il ne manque pas d'énergie et donc, les nourrir régulièrement (... avec des bières).

## MODÈLE ÉCONOMIQUE

Aaaah. Parlons des choses qui fâchent. Bon, en soit le jeu n'est pas cher. Il coûte désormais 10€ à l'achat, sans abonnement obligatoire par la suite. En effet, acheter le jeu à 10 balles vous permettra de profiter de l'intégralité du contenu par la suite. Il y a cependant un abonnement premium, qui offre des avantages non

négligeables, comme 10% d'xp supplémentaire, ou encore les taxes de l'hôtel des ventes réduites de 35 à 15%.

**Daum** se fait son blé principalement via l'achat de cosmétique en boutique ou d'objets utilitaires. Mais ces derniers ne sont pas donnés. Il vous faudra déboursier entre 22 à 34€ pour un costume d'ensemble (qui offre une fois complet 10% d'xp en plus), 9 à 11€ pour un familier (qui ramasse le butin à votre place), 25€ pour un set de meubles à mettre dans votre maison, ou encore quelques dizaines d'euros pour agrandir votre inventaire et rehausser la limite de poids maximale de votre personnage.

Des choses qui, effectivement ne sont pas obligatoires, mais offre un confort de jeu très

« Grâce à un système de point de contribution [...] **BDO** se transforme en mini-jeu de gestion.

conséquent. Après, craquer pour un costume ou deux, ainsi qu'un familier, dans l'année, ne vous reviendra pas plus cher que votre abonnement à **FFXIV** par exemple. Tout est question de choix et de savoir ce que vous souhaitez.

## FAISONS LE POINT

Je me suis un peu trop éternisé pour un simple article, il est donc grand temps que je résume l'ensemble de ma pensée. À mes yeux, **Black Desert Online** est vraiment un bon jeu, non dénué de points noirs, certes, mais qui reste malgré tout selon moi, l'un des MMO les plus complets et riches du moment.

## LES POINTS NÉGATIFS :

- localisation bancale ; en effet, la traduction est souvent approximative, voire même très régulièrement absente.

- ne prend pas le joueur par la main ; le jeu permet de faire mille-et-une choses, mais ne sera jamais derrière vous à vous aider, il est donc vivement conseillé d'y aller avec des amis qui connaissent déjà bien le jeu, afin de vous épauler au début et ne pas être noyé dans la masse d'informations et de possibilités offertes.

- peu intuitif ; menu pas toujours bien traduit et peu ergonomique.

## LES POINTS POSITIFS :

- très beau ; le jeu est absolument splendide, que ce soit au niveau visuel et sonore, je doute que vous arriviez à trouver mieux.

- complet, riche et bien pensé ; **BDO** permet de faire vraiment tout ce que l'on veut, de l'exploration, aux divers métiers.

- gameplay nerveux ; bien pensé et aisé à prendre en main, vous devriez vite trouver plaisir à jouer l'une des classes disponibles.

## Esenjin San[qigij]

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : captures d'écran du jeu ©Pearl Abyss



# DENKI-GAI NO HONYA-SAN ; AMOURS D'OTAKS

• TEXTE / GAEKO

Si je vous dis *otaku*, quelle image vous vient à l'esprit ? Si le terme a été largement déformé avec les années et son utilisation en France pour désigner les fans de manga et d'animation, l'image globale qui persiste est celle de personnes passant la plupart de leur temps chez elles, à se goinfrer de cette passion. Au Japon, ils sont souvent perçus comme des mauvais éléments de la société (chômeurs ou obsédés sexuels). Autant dire que niveau relations sociales, ce n'est pas au mieux et que cette passion est souvent cachée aux yeux de tous.

Mais ça, c'est ce que l'on peut voir dans la plupart des animes et mangas (Oreimo et Watamote par exemple). La réalité est quant à elle bien plus nuancée, il suffit de voir le comiket qui a accueilli 550.000 visiteurs à son édition d'hiver 2016. Cette image de l'*otaku* reclus est davantage un stéréotype usé qu'une vérité avérée, mais trop de séries semblent encore s'en servir. Certaines, mais pas toutes, à l'image de Genshiken ou encore de Denki-gai no Honya-san, dont il est justement question aujourd'hui !

## UNE SÉRIE POUR OTAKU SUR LES OTAKUS

Adapté du manga du même nom, **Denki-gai no Honya-san** est un anime de 12 épisodes de 23 minutes et fut diffusé du 2 octobre 2014 au 18 décembre de la même année. Il est produit par le studio **Shin-Ei Animation**, à qui l'on doit notamment l'excellente comédie **Tonari no Seki-kun**. En dehors de ces deux animes, le studio produit essentiellement des séries familiales avec du **Crayon Shin-chan** ou du **Doraemon**. Autant dire que réaliser une série comme **Denki-gai no Honya-san** est une expérience relativement inhabituelle pour le studio. C'est **Masafumi Sato** qui réalise la série, un animateur qui fut à de nombreuses reprises épisode ou assistant directeur. À noter également qu'il a réalisé le *storyboard* du premier et dernier épisode, mais surtout des génériques, ce qui est assez peu commun pour être

souligné. Autre point à relever dans le staff avec la présence de **Yurie Kuniyuki** au character design et la direction de l'animation, poste qu'il occupa également sur le format court **Komori-san Can't Decline**. Au niveau des seiyuu, on retiendra surtout la présence de **Yoshitsugu Matsuoka** (Bell dans **Danmachi**, **Souma Yukihira** dans **Food Wars**) et de **Satomi Sato** (**Chiya Ujimatsu** dans **Gochiusa**, **Wendy Marvell** dans **Fairy Tail**). Enfin, la série est disponible chez nous sur la plateforme de streaming **Crunchyroll**.

L'œuvre originale est donc un manga écrit et dessiné par **Asato Mizu**, qui a déjà à son actif bon nombre de séries, souvent courtes (un seul volume). Il a également dessiné bon nombre de *doujinshi*, ces mangas amateurs, avec son cercle **Milmake Orange**. Il a également participé à l'anthologie du manga **K-on!**. Actuellement, il travaille sur le manga **Aharen-san wa Hakarenai** qu'il a débuté en

début d'année, mais il termine également **Denki-gai no Honya-san** dont le chapitre final devrait être publié en novembre prochain. Le manga devrait donc compter 15 volumes au total.

## IL ÉTAIT UNE FOIS UNE BOUTIQUE MANGA...

Et au niveau de l'histoire, qu'est-ce que cela raconte

« Leur quotidien se concentrera évidemment sur la gestion du magasin et des évènements spéciaux.

donc ? Et bien on nous fait suivre le quotidien d'une boutique manga, le « *Umanohone* » (littéralement **The horse's bone**, ou **L'os du cheval**), qui compte sept employés, tous plutôt...unique en leur genre. Il y a ainsi **Umio** (chaque employé s'appelle par un surnom), le nouvel employé qui est un fan absolu de la série de jeux « *Die Heart* » et de l'auteur de light novel

**Tsumorin** ; **Hiotan**, ce surnom étant un jeu de mot voulant dire « *pas une otaku* », même si elle semble avoir une forte aspiration pour le *yaoi* ; **Sensei**, jeune employée qui aspire à devenir mangaka ; **Kantoku**, qui s'amuse à filmer les autres employés (et à les taquiner) ; **Fu Girl**, une employée de 16 ans à l'apparence d'une enfant et qui a un énorme attrait pour les zombies ; **Sommelier**, enfin, un grand gaillard qui ne parle quasiment pas et est extrêmement bon conseiller en manga. Tout ce beau monde forme ainsi une équipe bien atypique, à laquelle on peut ajouter quelques personnages supplémentaires comme l'auteur **Tsumorin** ou **Erohon G-Mon**, une « *contrôleuse qualité* ».

Leur quotidien se concentrera évidemment sur la gestion du magasin, avec des évènements spéciaux ou la création de stand de recommandations pour chaque vendeur. Le tout étant ponctué par des passages divers sur leurs vies, comme





“Alors qu’être otaku n’est pas particulièrement bien vu au Japon, Denki-gai no Honya-san nous offre là une bien belle image.



**Sensei** qui travaille sur des doujinshis. À cela s'ajoute bien sûr une bonne dose d'humour décalée et souvent très référencée, que ce soit à des mangas/animes ou à la culture otaku en général. Tous les gags ne seront d'ailleurs pas forcément évidents pour quiconque est étranger à cet univers.

## AMOURETTES D'OTAKUS

Un peu plus étonnant, ce sont les romances qui termineront d'occuper les différents épisodes. Si c'est surprenant, c'est parce que les *otaku* (auxquels se rattachent aisément six des sept employés de la série) sont souvent rattachés à des stéréotypes de personnes isolées et peu enclin aux relations sociales. Et même si dans la série cela est bien le cas du personnage de **Sensei**, ça s'arrête là. Et alors qu'être *otaku* n'est pas particulièrement bien vu au Japon, **Denki-gai no Honya-san** nous offre là une bien belle image. On est bien loin d'un stéréotype unique et figé, les différents personnages offrant au contraire une variété de profils admirables. Et ce même à plusieurs niveaux, puisque **Hiotan** n'est pas une *otaku* en soi mais affectionne tout de même les mangas BL (*boy's love*). Peut-être une façon de montrer que l'on est un peu tous *otaku*, simplement à notre manière. Une passion commune qui relie les divers personnages tout le long de la série. Une belle représentation qui semble surtout témoigner l'amour qu'a l'auteur du manga original pour cette culture à laquelle il semble être très familier, vu les nombreux doujinshis qu'il a pu réaliser.

Pour revenir sur les romances, outre le fait qu'elles concernent des personnages *otakus*,

elles sont particulièrement intéressantes pour leur traitement. Les différents couples se construisent peu à peu, avec douceur et sans précipitation. « *Laissons le temps faire son office!* » décrirait assez bien la philosophie de l'anime. Les multiples amourettes ne font néanmoins pas oublier l'humour de la série, au contraire même puisqu'elles sont sujets à de nombreux gags. Et quand cela est nécessaire, le ton se fait plus sérieux pour permettre à chaque amour d'avancer, ou non. Tout n'est pas rose ni facile pour ce qui est des relations amoureuses dans **Denkigai**, et c'est ce qui rend si salutaire cet aspect romance. Faire une comédie romantique est une chose, mais la faire avec des romances dignes de ce nom en est une autre.

## POUR CONCLURE

Comédie atypique, **Denki-gai no Honya-san** parvient à y mêler des romances sérieuses avec énormément de tendresse. C'est ce qui rend la série aussi sympathique, on ressent un réel amour de

l'auteur pour ses personnages. Avec beaucoup de bonne humeur, une dose de rêve et une avalanche de passion décomplexée, l'anime devient terriblement attachant et c'est avec douleur que l'on laisse les employés de la boutique de « *L'os du cheval* ». Ils aiment les mangas et vous les feront aimer. Ils s'aiment entre eux et vous les aimerez !

### Gaeko

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia, MyAnimeList, Crunchyroll.

Images : captures d'écran de la série ©Shin-Ei Animation (1 à 5), illustration de l'auteur ©Asato Mizu (6)





# WAKFU ; NOUVEL AIR POUR L'ANIMATION FRANÇAISE

• TEXTE / ESENJIN SAN[GIGI]

## TITRE ORIGINAL

Wakfu

## ANNÉES DE DIFFUSION

2008 (S1), 2011 (S2), 2017 (S3)

## DURÉE

26x24 min (S1), 26x24 min (S2), 13x24 min (S3)

## STUDIO

Ankama Animation

## GENRES

/action/drame/humour/

## SCÉNARISTE / RÉALISATEUR

Tot & Olivier Thulliez (S1 & 2), Tot / Fabrice Nzinzi (S3)

## RÉCAPITULATIF

**Wakfu** la série s'inscrit dans l'univers du **Krosmoz**, l'univers des produits d'**Ankama**. La série se déroule environ 200 ans après la fin de « l'ère des Dofus ». À cette époque, le monde est entièrement ravagé suite au « Chaos d'Ogrest », un ogre aux pouvoirs surpassant les Dieux eux-mêmes, a englouti le monde de ses larmes, après s'être pris un râteau.

C'est donc dans un monde en pleine reconstruction, que nous allons évoluer, en suivant les pérégrinations de notre héros **Yugo**, ainsi que de ses amis **Ruel**, **Amalia**, **Evangelyste** et **Tristepin**.

## HISTOIRE ET PERSONNAGES

L'intrigue se centre donc sur **Yugo**, un jeune éliatrope confié à **Alibert** (un aubergiste) par un dragon. L'histoire débute 12 ans après qu'**Alibert** s'est vu confié le bébé. **Yugo** est désormais un enfant plein

d'énergie, aidant son père adoptif à la taverne. Après un incident, **Yugo** découvre qu'il a des pouvoirs et qu'il est en réalité un éliatrope, un peuple aujourd'hui disparu, dont il est un survivant. Il a le pouvoir de créer des portails dimensionnels et, ce qui rentre par l'un, ressort par l'autre.

Décidé à en découvrir plus sur ses origines, il part à l'aventure avec **Ruel**, un vieil énutrof avare, mais également excellent ami de son père adoptif **Alibert**. Il est suivi par **Tristepin**, un iop un peu débile, mais un compagnon sur qui l'on peut compter, surtout en cas de baston. N'oublions pas **Amalia**, la princesse du Royaume Sadida, ainsi qu'**Evangelyste**, sa garde du corps et archère hors-pair.

Sur leur route, il rencontreront un adversaire du nom de **Nox** (*ndlr: notre nouveau rédacteur nie toute implication*), un xélor au passé visiblement sombre, qui cherche à accumuler une quantité titanesque de **Wakfu**, l'énergie qui fait vivre le monde et les êtres vivants, afin d'essayer de remonter dans le temps.

Entre-temps, ils feront la rencontre du frère dragon de **Yugo**, **Adamai**, ainsi que du vieux dragon **Grougaloragran** qui l'a élevé (et qui a accessoirement confié **Yugo** à **Alibert**).

Cela était pour la première saison, dans la deuxième, notre groupe d'amis va chercher le **Dofus** de **Grougaloragran**, dans lequel son **Wakfu** est retourné. Un **Dofus** n'étant qu'un œuf de dragon, dans lequel se réincarne ce dernier lors de sa mort, avant de renaître tel un phénix, un dragon ne meurt donc pas, puisque son énergie vitale, son **Wakfu**, retourne dans son œuf avant d'éclore à nouveau.

Ils devront également affronter **Rushu**, un démon extrêmement puissant, qui essaie de sortir de sa dimension (la Shukrute), afin d'envahir le Monde des Douze (là où vivent nos héros). Et oui, la vie ne va pas faire de cadeau à nos aventuriers en herbe ! Toutefois, **Yugo** réussira à en apprendre plus sur son peuple, mais je ne vous en dit pas plus.

Quant à la saison trois, elle est actuellement diffusée (au moment où j'écris) et semble s'orienter vers un voyage initiatique, où nos protagonistes devront réfléchir sur eux-même et leurs actions. Je n'en dirais plus car, je n'ai tout simplement pas vu les épisodes au-delà du cinq pour le moment. Mais nul doute que cette saison sera d'un niveau au moins égal aux précédentes.

## LE STYLE ANKAMA

Outre le visuel très singulier, aussi bien par la technique d'animation utilisée (avec Flash), que pour la palette des couleurs, le « style Ankama » se démarque aussi par l'humour et les divers clins d'œil à la pop-culture, disséminés dans ses œuvres. La série **Wakfu** n'y fait pas exception et tire de là sa force.

Ce dessin-animé se destine donc aussi bien à de jeunes enfants, qu'à des adultes, car le récit est fait de telle sorte que, suivant votre âge, vous en comprendrez des strates différentes.

Mais revenons quelques minutes sur l'aspect visuel, car c'est là un point clef de cette série d'animation. C'est d'ailleurs l'identité visuelle générale d'**Ankama**, des images vectorielles sous Flash, très lisses et rondes, qui donnent un charme certain aux créations de cette

entreprise.

Cela permet en fin de compte de ne pas être dépaycé en passant d'une œuvre à l'autre, car n'oublions pas que le fer de lance d'**Ankama** est le trans-média, soit le fait de retrouver le même univers, mais via des époques et des personnages différents, aux travers de médias divers et variés, allant du jeu-vidéo à l'animation, en passant par le livre.

## ACCUEIL DU PUBLIC

Un pari réussi, puisque la série connaît un succès immense, aussi bien dans l'Hexagone, que dans le reste du monde, notamment aux Etats-Unis ainsi qu'au Japon. La série fonctionne grâce à des points forts, dont notamment son animation, qui apporte un nouveau souffle, des personnages hauts en couleurs et profonds, notamment pour ses méchants, qui ne le sont au final pas tant que cela, ainsi que son histoire qui possède différents niveaux de réflexion, qui vous permettent de l'apprécier, que vous ayez 7 ou 77 ans !

### [Esenjin San\[gigij\]](#)

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia.

Image : capture d'écran de la série ©Ankama Animation

**MAG'OUILLE** ..... Tibtyd Lirbij / p 50

**PARTENAIRE - VAIKARONA**..... - / p 51

**IN MAG'**

# MAG'OUILLE

Bonjour tout le monde !

Aujourd'hui, j'en ai gros. Il faut dire que dans cette équipe, il n'y en a pas un pour rattraper l'autre. Je dirais bien que je ne suis pas venue ici pour souffrir, mais techniquement, je ne suis pas vraiment « venue » ici, puisque c'est l'autre **\*\*brosse à dents\*\*** d'Esenjin qui m'a « appelée ». Ah, vous vous demandez qui est **Esenjin** ? C'est **Sangigi** voyons ! Et oui, il semblerait que ce vampire soit atteint de dédoublement de la personnalité. Et autant vous dire qu'au sein même de ses diverses personnalités, il n'y en a pas une pour faire remonter ce **\*\*chameau baveux\*\*** dans mon estime. Toutes aussi malsaines, perfides et narquoises, le Malin incarné.

Mais malheureusement, ceci ne s'arrête pas là, je vous ai parlé de **Kittys** au précédent numéro, mais les autres ne sont pas en reste, même la nouvelle recrue, **Nox**, semble prendre plaisir à cette dépravation constante. Le retard de ce numéro, la vraie raison, c'est qu'ils se sont tous bourrés au pot de bienvenue de ce nouveau tas de chair fraîche. Et le résultat est là, **Esenjin** a fait planter le forum en pensant qu'il pouvait s'amuser à bidouiller la base de données avec 18g d'alcool, **Kittys** a disparu, elle doit encore être en train de vomir je ne sais où. **Nox**



qui visiblement apprécie l'ambiance de sa nouvelle équipe continue encore de boire et n'a finalement fait qu'un seul article.

**Gaeko** pour sauver les apparences et continuer à garder cet air supérieur de, je cite, « *blogueur influent* » a réussi par pur miracle à boucler son dossier et se paie même le luxe d'un autre article à côté. Je le soupçonne d'engager de la main d'œuvre bon marché. Après tout, **Esenjin** me séquestre bien pour j'écrive certaines choses à sa place.

Le seul qui a mon respect dans ce lot d'abrutis finis, c'est **Lord Shi-Woon**. Calme et mesuré,

espérons que cette face n'en cache pas une plus sombre ! Sur ce, je vous dit au prochain numéro, avec de nouvelles révélations chocs !

## Tibtyd Lirbij

La rédactrice assure avoir été séquestrée après l'écriture de cet article.

# PARTENAIRE

ASSOCIATION VAIKARONA



*Vaikarona fait sa rentrée*

OBJECTIF : UN RECUEIL  
D'HISTOIRES  
+ TOUJOURS PLUS D'ARTICLES  
ET DE CONTENU

RETROUVEZ LE DETAIL DE TOUTES LES NOUVEAUTES  
SUR LE SITE A PARTIR DU 29/09

[WWW.VAIKARONA.COM](http://WWW.VAIKARONA.COM)



# AUTRES

## PETITS TRUCS INSOLITES

KittysCats & Nox - p. 54 & 55

## OUTRO

Nox - p. 56

## STAFF

L'équipe - p. 57

## REMERCIEMENTS

L'équipe - p. 58 & 59

# PETITS TRUCS

Notre **Terre** est vivante !

Une évidence pour beaucoup, une absurdité pour d'autres. Et pourtant, ce n'est que pure vérité ! Certains législateurs ont décidé de mettre d'accord tout le monde en accordant des droits « humains » à des fleuves, et autres entités de notre Terre mère. Ceci n'est pas une plaisanterie, je vous l'assure !

En Nouvelle-Zélande, en mars de cette année, le parlement a statué pour reconnaître une personnalité juridique au troisième plus grand fleuve du pays, le **Whanganui (Te Awa Tupua)**, sacré pour

les **Maori**. Dans le même temps, en Inde, la Cour Suprême de l'état de l'Uttarakhand instituait des droits civils aux fleuves **Gange** et **Yumana**, afin de les protéger contre la pollution. La même Cour élargit ces droits, début avril, aux glaciers **Gangotri** et **Yamunotri**, ainsi qu'à des lacs et forêts himalayens.

Dès la préhistoire, l'Homme a considéré la Terre comme une entité vivante, la craignant et la respectant aussi. Les mythologies antiques la déifiaient. Certaines croyances anciennes perdurent encore de nos jours dans de nombreuses

cultures, accordant de plein droit à notre belle planète, son statut « *vivant* ».

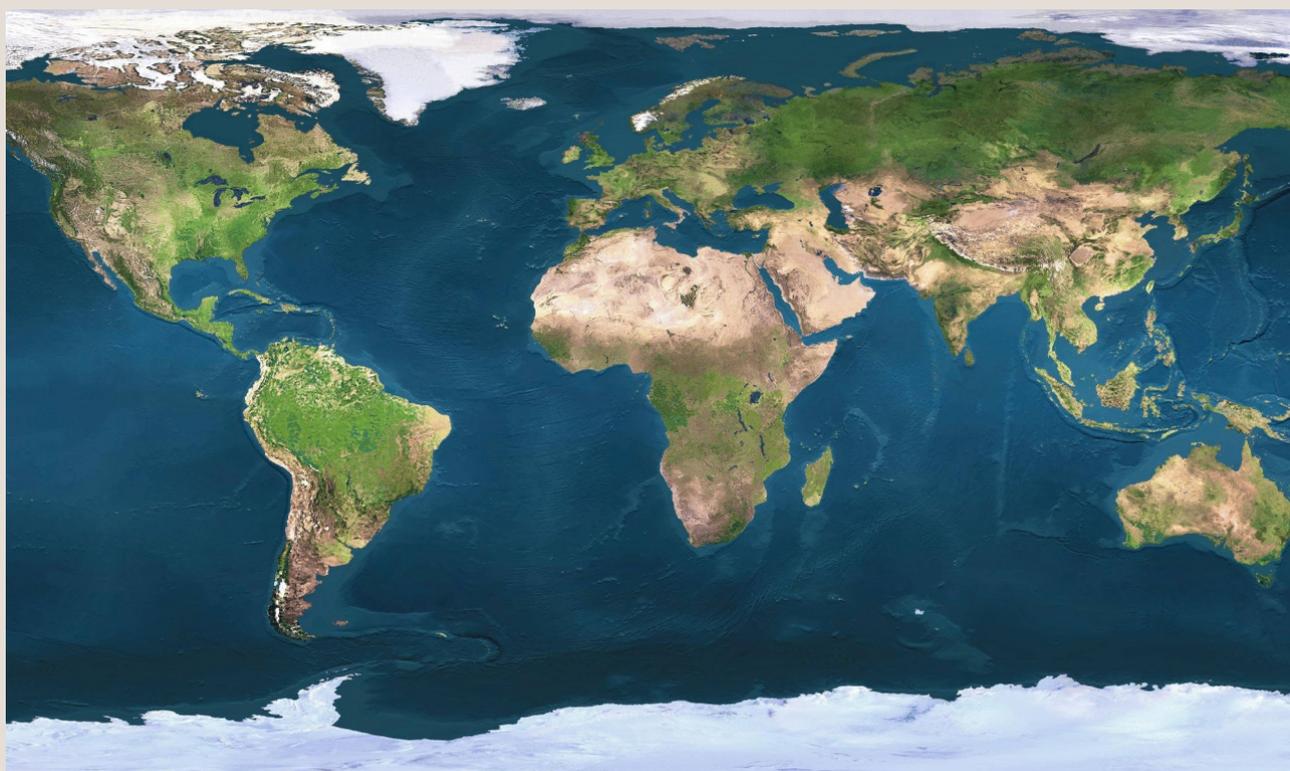
Les fleuves sont la Vie même car sans eau point de vie. J'applaudis à deux mains à ce genre d'initiative, qui va bien plus loin que les quelques mesures dites écologiques qui tendent souvent à ménager la chèvre et le chou, sans tenir compte de cette vérité : notre Terre est vivante ! Elle a maintenant, légalement, le droit de s'exprimer contre ses tortionnaires. C'est encore peu, mais c'est un début réjouissant !

Merci **Charlie** d'avoir porté à mon attention cette merveilleuse nouvelle.

---

● KITTYSCATS

---



# UCS INSOLITES



Le saviez-vous ? Mon pseudo ne VIENT PAS DE **WAKFU**. Hum hum, en effet, bien que j'affectionne tout particulièrement ce personnage qui va dans sa caractérisation, totalement à l'encontre du schéma manichéen de base, il n'en demeure pas moins hors sujet.

Vous l'aurez compris en regardant l'image ci-jointe, mon pseudo est né en 2009, à la suite d'un de mes nombreux re-visionnages d'**Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban**.

« Nox » est en outre, le

sortilège qui permet d'annuler le sort de lumière « *Lumos* ». C'est à cette période que j'ai commencé à devenir insomniaque. Ainsi, je vivais - comme aujourd'hui - pour ainsi dire, la nuit.

Donc, petite information de culture générale, « *nox* » veut dire « *nuit* » en latin. Mais ce n'est pas tout mon petit lou' ! Dans la mythologie romaine, **Nox** est la déesse de la nuit, épouse d'**Orcus**. Son équivalent grec est **Nyx**. Par ailleurs, la formule chimique « *NOx* » représente les oxydes

d'azote (ce gaz est l'un des principal responsable de l'acidification). Ah, et, c'est aussi un groupe de pop hongroise.

# OUTRO

Bien le bonsoir (ou le bonsoir, suivant l'heure) compagnons lecteurs et lectrices,

Vous l'attendiez depuis pas mal de temps et il est enfin là !

Célébrons comme il se doit l'arrivée du Mag'zine n°19 !

Il a été assez compliqué à finaliser celui-là, je vous le dis. Normal, j'en suis un peu (beaucoup) pour quelque chose. Vous savez ce que c'est ! Métro, boulot, PAS dodo...

Mais c'était sans compter sur notre leader supr... rédacteur en chef ! J'ai nommé **Sangigi** ! Il a su tenir le coup face à nos rendus d'articles plus que tardifs.

Et par ailleurs, nous avons pu nous reposer sur **Lord Shi-Woon**. Son calme et sa tempérance étaient plus que bienvenue et nous l'en remercions vivement.

Ainsi mes amis, j'espère que vous saurez apprécier notre dur labeur à sa juste valeur.

Savourez votre lecture ! Vagabondez en terre inconnue avec des thèmes et des œuvres qui nous sont chers. Laissez vous aller au gré de vos envies, tout en laissant un peu de liberté à votre curiosité.

Nous vous remercions pour votre fidélité et nous vous souhaitons une excellente lecture.

À très bientôt pour un nouveau numéro !

---

● NOX

---

# STAFF



## GAEKO

28 ans avec barbe, 12 sans

**RACE** : Bobo Gauchiste

**PARTICULARITÉ** : Sait faire sauter une crêpe.

**AIME** : Cowboy Bebop, Karen Kujou et le chocolat chaud.

**DÉTESTE** : Sakura Trick, les bobos gauchistes et les mages méca sur Hearthstone.



## NOX

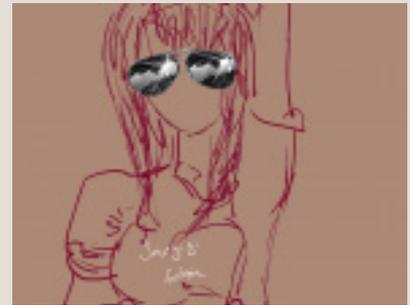
20 ans et toutes ses dents

**RACE** : Aryenne

**PARTICULARITÉ** : Un homme de goût.

**AIME** : FMA, Shinsekai Yori et les gros robots.

**DÉTESTE** : SAO, les mauvais scénarios, donc SAO.



## ESENJIN SAN[GIGI]

~ 1300 ans

**RACE** : Vampire

**PARTICULARITÉ** : Il dirige le mag comme un führer.

**AIME** : Ses waifus, le savoir & la connaissance.

**DÉTESTE** : Les faibles, SnK, KIK, l'humanité et les humains faibles qui apprécient SnK & KIK.



## KITTYSCATS

Âge indéterminé

**RACE** : Féline

**PARTICULARITÉ** : Toquée des félins.

**AIME** : Lire, les chats, donner des coups de fouet, les animes et les dramas.

**DÉTESTE** : Les hypocrites et les épinards.



## LORD SHI-WOON

26 ans

**RACE** : Murim

**PARTICULARITÉ** : Cache bien son jeu.

**AIME** : Les nuits de pleine lune, le café et Square Enix.

**DÉTESTE** : L'ennui et l'humidité.



## TIBTYD LIRBIJ

+ 2.000 ans

**RACE** : Démone ancienne

**PARTICULARITÉ** : Très fière d'elle même.

**AIME** : La mode, ce qui est coloré, mettre mon grain de sel, emmerder Sangigi.

**DÉTESTE** : L'ignorance, les gens se complaisant dans un rôle de victime.

NUMÉRO RÉALISÉ GRÂCE AU SOUTIEN DE NOTRE ASSOCIATION « CAMÉLIA STUDIO »



ILS NOUS SOUTIENNENT ...

... AU JOUR LE JOUR :

[nanami.fr](http://nanami.fr)  
[vaikarona.com](http://vaikarona.com)

... POUR CE NUMÉRO :

/

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE OFFERTE PAR :



**C一叔叔**

ID Pixiv de l'artiste : [3441462](https://www.pixiv.net/users/3441462)  
ID Pixiv de l'illustration : [64306185](https://www.pixiv.net/artworks/64306185)

Devenir partenaire de **Mag'zine** ?

Envoie nous ta demande à l'adresse suivante : [magzine@camelia-studio.org](mailto:magzine@camelia-studio.org)

**MERCI  
DE NOUS  
AVOIR LU !**

**LE NUMÉRO #.20  
SORTIRA EN :**

**JANVIER 2018.**

**SOYEZ PRÉSENTS !**

