

# Mag'zine #.25



/interview/  
Dofus ; de Roubaix  
à Sufokia.



Le Bureau  
des Légendes



Dan Simmons



Demon Slayer



Honda



Trinity de Laylow

# SOMMAIRE

## AVANT PROPOS

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Sommaire & Édito  | 02/03 |
| Tapons du poing ! | 04/07 |

## INTERVIEW

|  |       |
|--|-------|
| Dofus ; de Roubaix à Sufokia [Tibtyd Lirbij] | 08/43 |
|--|-------|

## LES ARTICLES

|  |       |
|--|-------|
| Honda, honte à toi ! [Sockets]                             | 46/49 |
| Doki Doki Literature Club, lecture et waifus. [RyujiDanma] | 50/55 |
| Dan Simmons, auteur atypique. [KittysCats]                 | 56/61 |
| Demon Slayer, sombre cruauté. [Lord Shi-Woon]              | 62/65 |
| Aura Kingdom, va, envoyé de Gaïa ! [Esenjin]               | 66/69 |
| Yamaha, pourquoi pas ? [Sockets]                           | 70/71 |
| Drifting Dragons, une aventure aérienne. [KittysCats]      | 72/73 |
| Le Bureau des Légendes, au cœur de la DGSI. [Esenjin]      | 74/75 |
| Trinity de Laylow, une histoire de musique. [RyujiDanma]   | 76/81 |

## INMAG

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Mag'ouille                | 84 |
| Partenaire - Forum Thalie | 85 |

## AUTRES

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| Petits trucs insolites      | 88/89 |
| Outro                       | 90    |
| Staff du numéro             | 91    |
| Partenaires & remerciements | 92/93 |

# ÉDITO

Coucou.

Déjà le vingt-cinquième numéro de **Mag'zine**, ce que le temps file. Le temps passe, inlassablement. Des gens partent, d'autres arrivent. Je suis cependant toujours content d'être à la tête de ce projet. C'est peut-être l'une des rares choses que j'ai entreprises qui arrivent à tenir aussi bien dans la durée.

C'est avec beaucoup de fierté que j'écris cet édito. Numéro après numéro, je trouve que le travail fourni par mes acolytes s'améliore constamment. On apprend tous de nos erreurs. Cette expérience que les années passées nous offrent est inestimable.

Que ce soit les membres passés, actuels ou futurs, merci à vous pour vos articles de qualité, qui nourrissent ce magazine. Ces écrits, que vous offrez à **Mag'zine**, sont tous une partie de son ADN. À travers ces vingt-cinq numéros, de nombreux sujets sur des thématiques variées ont été transmis, avec passion.

S'il y a bien une chose qui peut nous faire avancer, d'autant plus en ces temps mornes, c'est bien les passions. Alors déchaînez-les ! Soyez fiers de ce que vous aimez. Continuez d'apprécier ce qui vous procure du plaisir, sans honte.

J'espère de tout cœur que notre aventure durera encore de longues années. Avec de nouvelles têtes qui nous enrichiront de leur culture. Si vous aussi, vous aimez des choses et souhaitez les faire découvrir au plus grand monde, rejoignez-nous !

Plus on est de fous, plus on s'amuse, paraît-il. **Tibtyd**, même si elle n'ose pas le dire, s'éclate elle aussi avec nous. Alors n'ayez pas peur de franchir le pas, l'équipe sera là pour vous aider et vous soutenir.

Merci de nous lire et encore plus de partager vos retours, toujours très enrichissants. Notre [Discord](#) reste ouvert pour papoter, alors venez vous y installer confortablement, excepté moi, personne ne mord là-bas.

Je vous souhaite à toutes et à tous, une excellente lecture !

---

• ESENJIN

---

# TAPON

## Mes coups de cœur vidéoludiques du confinement

La période de confinement aura été prolifique à mon activité vidéoludique ! Et pour cause, ça a été l'occasion pour moi de me plonger dans **FFVII Remake** dont je vous avais parlé lors du dernier numéro. C'est avec une joie immense que j'ai redécouvert Midgar en compagnie de **Cloud**, **Tifa** et **Barret**. Quel bonheur de pouvoir explorer à nouveau cet univers, plus vaste encore qu'autrefois et dont certains panoramas m'ont réellement laissé contemplatif, le tout bercé dans une bande son magistralement réorchestrée. Ce remake m'a aussi permis de redécouvrir certains personnages tels que **Aerith**, que j'ai d'autant plus apprécié ici, et surtout les autres membres d'**Avalanche** : **Biggs**, **Wedge** et **Jessie**, un trio qui était presque anecdotique dans la version PS1 du jeu, mais auquel on s'attachera inévitablement dans ce nouveau jeu.

Pour résumer, **FFVII Remake** est pour moi une vraie réussite : il ne s'agit pas d'une simple refonte graphique du jeu d'origine, cet opus introduit de nouveaux éléments dans l'histoire qui permettent de développer à la fois les personnages et l'intrigue, sous une perspective inédite jusqu'à présent. Certes, cette décision n'a pas fait l'unanimité et a été décriée au sein même de la communauté de joueurs mais, à mon sens, la prise de risque est pour le moins audacieuse et s'est avérée payante. Pour terminer : le seul bémol sera bien sûr l'attente avant la sortie des prochains volets !



Mon autre coup de cœur vidéoludique est un autre jeu PS4, sorti également durant la période de confinement, il s'agit du J-RPG d'**Atlus** : « *Persona 5 Royal* », qui vous plongera dans l'ambiance tokyoïte en compagnie des « *Voleurs fantômes* ». C'est la version améliorée de « *Persona 5* » déjà sorti en 2017, mais auquel je n'avais pas joué. « *Persona 5 Royal* » comprend des améliorations graphiques notables, de nouvelles mécaniques de jeu, un arc additionnel au scénario avec des donjons et des personnages inédits. Pas mal, pour un jeu dont la durée de vie culmine déjà à plus d'une centaine d'heures !

Mais ce que l'on retiendra surtout et qui est assez rare pour être souligné : c'est la traduction française pour cette version. Car oui, on avait toujours été habitué à jouer aux « *Persona* » dans la langue de **Shakespeare** ! On ne peut que saluer l'excellent travail de traduction sur cette version et, c'est d'autant plus appréciable, car l'intrigue du jeu est vraiment prenante. Espérons que des initiatives comme celle-ci se multiplieront à l'avenir pour faire connaître de nouvelles licences à un public toujours plus large.

---

• LORD SHI-WOON

---

# NS DU POING !

Pour ce numéro, mon coup de cœur se portera sur un artiste, un illustrateur pour être plus précis. Il s'agit de « HxxG / ホン ». Je l'ai découvert il y a quelques semaines, alors qu'il s'amusait à dessiner les uns après les autres, les personnages de **Monogatari Series** (et tout le monde ici connaît mon amour pour cette série). Au-delà de ça, ses illustrations sont vraiment magnifiques, avec un style qui fait mouche avec moi ! Je vous invite donc à le suivre sur [Twitter](#) et/ou sur [Pixiv](#) afin d'y découvrir toutes ses œuvres si ce bref aperçu vous a plu.



• ESENJIN

# TAPO

## Tower of God

Je souhaitais partager avec vous le dernier anime que j'ai pu visionner, **Tower of God**. Issu du web-toon coréen du même nom, une adaptation en série d'animation a été mis en production par le studio **Telecom Animation Film** et diffusé sur **Crunchyroll** en Occident. L'intrigue prend toute son essence dans l'immense Tour, l'univers dans lequel les personnages évoluent. Arriver au sommet de la Tour est synonyme de **Graal**, autrement dit la légende raconte que le dernier étage céderait à tous les caprices de ceux qui y parviennent. Pour gravir un étage, il faut correctement répondre à l'énigme de l'étage, qui peut aller d'une simple épreuve de survie jusqu'à la réponse à une devinette qui entraîne la mort en cas de mauvaise réponse. L'ascension n'est

cependant pas commune, et n'est permise qu'aux **Réguliers**, comprendre ceux qui ont été choisis par la Tour. Il existe aussi de très rares **Irréguliers**, qui par opposition sont ceux qui sont entrés d'eux-mêmes dans la Tour, ce qui est le cas du protagoniste **Bam** dans cette première saison. Il souhaite revoir **Rachel**, la seule personne dont il conserve un souvenir avant d'entrer dans la Tour, qui elle souhaitait voir les étoiles au sommet de la Tour. J'étais un peu inquiet lors de la sortie de l'anime, car le style coréen s'éloigne souvent de celui trouvé au Japon. Cependant la découverte de l'adaptation n'en a été que plus agréable. Avec des couleurs très vives, l'univers mis en exergue est aussi vaste que surprenant, à un tel point qu'il est difficile de prévoir la suite des événements, m'obligeant à regarder la première saison d'une traite.

---

● RYUJIDANMA

---



# NS DU POING !



## Mindhunter

Ce confinement n'a pas eu que du mauvais. Ayant épuisé mes lectures et visionnages de prédilection, je suis partie en exploration, par pur désœuvrement, et je suis tombée sur cette pépite : **Mindhunter**.

À ce jour, seules deux saisons sont sorties, mais étant insensible au battage médiatique, je les avais ignorées. Mal m'en a pris.

Si vous êtes fan de séries policières, comme moi, **Mindhunter** ne manquera pas de vous fasciner, car l'histoire est issue de faits réels. Il s'agit de l'adaptation du livre écrit par les premiers profileurs du **FBI**, et donc qui raconte la naissance du profilage, tel que nous le connaissons de nos jours.

Une plongée dans l'Histoire donc, mais seulement jusqu'aux années soixante-dix. Cela ne manque pas de « *kitch* », surtout pour les voitures et les vêtements, tout en gardant

le côté intrigant des séries policières. C'est fascinant d'assister aux entrevues des profileurs en devenir, avec les plus célèbres tueurs en série de l'époque. Intercalées, avec les vraies enquêtes qui, elles, ne sont pas forcément résolues dès la fin d'un épisode. De voir aussi l'évolution des mentalités, vis-à-vis de ses esprits criminels déviants. Et en fil rouge, le spectateur est sporadiquement plongé dans le quotidien d'un tueur en série dont les profileurs sont loin de soupçonner l'identité.

Estomac ou esprit sensible, s'abstenir ! Pour les autres, après avoir visionné la série, n'hésitez pas à venir me confier lequel de ses meurtriers très particuliers vous considérez comme le pire, sur Discord.

J'espère vraiment qu'une troisième saison sortira car il y avait longtemps que je n'avais pas rencontré une série de cette qualité.

# INTERVIEW

## DOFUS ; DE ROUBAIX À SUFOKIA.

---

Tibtyd Lirbij - p. 08 à 43







# INTERVIEW - DOFUS ; DE ROUBAIX À SUFOKIA.

---

• TEXTE / TIBTYD LIRBIJ (INTRO : RYUJIDANMA)

---

Le premier septembre 2004, au-delà de ma rentrée des classes en CM2, marque la sortie officielle du jeu vidéo Dofus. Edité par la société Ankama, composée des débuts de prénoms des créateurs Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras, Dofus demeurera l'une des plus belles réussites d'un studio français au début des années 2000. Avec un siège social situé à Roubaix, Ankama, qui laissera place à Ankama Games en 2006, sera l'instigatrice d'autres réalisations artistiques avec notamment Wakfu (la série et le jeu vidéo), Dofus Arena (paix à son âme), et plus récemment le jeu vidéo de cartes Krosмага.

Si vous êtes francophones et un minimum porté sur l'univers du jeu vidéo, il est peu probable que vous n'en ayez jamais entendu parler. Chaque joueur a la possibilité de contrôler un ou plusieurs personnages évoluant dans le monde des Douze. Identifiable comme un MMORPG au tour par tour, dans Dofus la réflexion sera toujours la meilleure des tactiques (ne rigolez pas disciples de Iop). C'est d'ailleurs l'une des grandes forces de Dofus : même si de nombreuses références extérieures peuplent son univers, aucun autre jeu n'est « comme » Dofus. J'irais même jusqu'à insinuer que cette singularité provoque nécessairement un avis tranché à son égard : soit on l'adore, soit on passe à autre chose.

Mais revenons à nos **Bouffous** : que vous inspire le 27 juillet 2007 ? Tout à fait, c'est bien le jour de la visite de **Nicolas S.** au Gabon. L'autre événement MAJEUR de cette journée s'est déroulé sur **Dofus** : la naissance de **La Compagnie de Sufokia**, une guildes sur le serveur **Maimane**. Ce sera par ailleurs le fil conducteur de ce dossier, puisque ce sont les deux principaux intéressés, membres

de **La Compagnie**, qui vous relateront leurs aventures : voici **Esenjin**, meneur en tout temps de la guilde, et **Ryuji**, tantôt troubadour, tantôt tête de turc, mais toujours à la recherche d'une petite pièce.

Pour tout vous dire, on s'est un peu creusé la tête sur le format de ce dossier. Joueurs vétérans depuis déjà quinze ans, on vous a réservé deux, trois anecdotes croustillantes. Rassurez-vous, on met toujours 45 minutes à faire un donjon **Tofu** (saletés de **Tofukaz**). Le souci, c'est qu'on commence à se faire vieux, on risquerait de radoter si on étalait nos tranches de vie sans organisation. Nous avons donc choisi de nous appuyer sur les notes de patch de **Dofus**, de notre commencement du jeu

jusqu'à la dernière mise à jour de **Pandala**, sortie durant l'été 2020. La mascotte du **Magazine**, **Tibtyd Lirbij**, nous posera des questions tantôt sur les évolutions majeures du jeu, tantôt des interrogations sans queue ni tête. Venez donc plonger à nos côtés dans ces souvenirs aussi nostalgiques que douloureux, dans cet univers aussi graveleux qu'attachant qu'est le monde des Douze !

**EXACT ! DÉJÀ, IL ME SEMBLE NÉCESSAIRE DE COMMENCER PAR LES FONDAMENTAUX. ET DONC ; PRONONCEZ-VOUS « DOFUSSE » OU « DOFOUSSE » ?**

**RYUJI** : Je trouve que c'est un peu le débat pain au chocolat/chocolatine version **Ankama Games**. J'ai toujours dit **Dofusse**,

ce qui est assez drôle car les créateurs du jeu l'ont toujours prononcé **Dofousse**. Je disais *kamasse* aussi, mais bon comme j'avais rarement un sou en poche à l'époque, ça m'évitait de trop souvent faire la faute sur l'accord en nombre.

**ESENJIN** : De mon côté j'ai dit **Dofusse** pendant un bon moment, mais je dois avouer dire plutôt **Dofousse** depuis que j'ai travaillé à **Ankama**. Pas grand monde, excepté l'équipe du jeu, doit dire **Dofousse** je pense ah ah.

**AVANT DE DÉBUTER, POURRIEZ-VOUS VOUS PRÉSENTER BRIÈVEMENT ? QUI ÊTES-VOUS EN JEU ?**

**RYUJI** : Hey, bonjour à vous ! Certains m'appellent le **Crâ Korri**, d'autres **Hidnoob**, cependant vous aurez



plus de chances de me trouver en m'appelant **Hidsad**. Initialement sur le serveur **Maimane**, où j'ai joué plusieurs mois en mode non-abonné, puis y suis resté jusqu'à sa transformation en **Pandore**. Je n'ai jamais été attiré par le JcJ, ainsi non, ce n'était pas moi le **Crâ** en **Padgref** que vous avez croisé dans votre dernier combat de **Kolizéum**. J'ai dû rejoindre **La Compagnie de Sufokia** il y a un peu moins de dix ans maintenant. En terme de contenu, je me suis tenu à jour jusqu'à **Saharach** environ. Depuis, le temps de jeu et l'envie de progresser ont plutôt diminué. Mon personnage principal a toujours été le **Crâ**, très longtemps mono-compte avant de partir sur plusieurs personnages. Pour des besoins de rentabilité qui vous seront détaillés un peu plus tard, j'ai récemment joué quelques mois avec quatre **Crâ** pour du JcE, ce qui m'a convaincu que celle-ci est et demeurera ma classe de cœur. J'ai toujours aimé la simplicité, après la sortie du **Zobal** et du **Roublard**, je me suis un peu désintéressé des nouvelles classes, et j'avoue ne pas bien toutes les connaître.

**ESENJIN** : J'ai débuté le jeu à peu près lors de sa sortie. À l'époque sur **Jiva**, le seul serveur, puis **Raval** et enfin **Maimane** (qui s'appelle maintenant **Pandore** après avoir fusionné avec quelques autres). Mon tout premier personnage était un **Féca**, aujourd'hui j'ai pratiquement toutes les classes du jeu au niveau 200 sur mon unique compte. Et oui, je suis un résistant qui joue mono-

compte ah ah. La classe **Féca** reste dans mon cœur, mais j'en apprécie énormément d'autres, comme le **Ouginak** ou le **Huppermage** par exemple, actuellement je joue surtout le **Écaflip**. Je suis le meneur de la guilde « *La Compagnie de Sufokia* » depuis -presque- sa création, il y a treize ans maintenant. Une belle vie, qui devrait durer encore un peu. Si vous voulez prendre contact avec moi en jeu, envoyez un message privé à « *\*Sangigifuchsia* » (avec l'astérisque, cela enverra automatiquement le message sur le personnage avec lequel je suis connecté). Sinon pour me la péter un peu, j'ai écrit le guide sur la classe **Écaflip**, dans le **DofusMag... #32**, si je ne dis pas de bêtise. Accessoirement, j'ai travaillé pour **Ankama** de 2012 à 2014 pour le jeu de plateau **Krosmaster Arena**.

**TRÈS BIEN, MAINTENANT, NOUS POUVONS DÉMARRER. EST-CE QUE VOUS POURRIEZ PARLER DE LA SORTIE DU JEU, EN 2004 ? COMMENT L'AVEZ-VOUS CONNU ? POURQUOI VOUS Y ÊTRE MIS ? POURQUOI Y ÊTRE RESTÉ ?**

**RYUJI** : De mémoire, des camarades de classes m'avaient parlé de **Dofus** en CM2, autant vous dire que ces souvenirs risquent d'être confus. J'avais essayé une petite heure, puis avais désinstallé le jeu, un peu déçu de ce que j'y avais trouvé. L'année d'après, entrée au collège, nouvelles fréquentations, j'entends de nouveau parler de **Dofus**. Je retente le jeu sans grande attente. Quelle surprise face aux changements apportés !

Sur ce point, je ne sais pas si ma mémoire m'a joué des tours, mais mes soirées sur **Dofus** me semblaient bien plus intéressantes un an après. Je commence un personnage sur le même serveur que mes copains, un **Crâ** qui s'appelait **Picachu** car le pseudo **Pikachu** était interdit à la création du personnage. On se donne nos pseudos pour jouer ensemble le soir, et puis le cycle se crée : on passe nos journées à discuter de ce qu'on fera le soir. Résultat, quinze ans après, je suis toujours dessus ! Il est assez difficile de vraiment définir ce qui m'a fait rester sur **Dofus**, mais si je devais choisir une de ses qualités, ce serait des rencontres. Des gens qui m'ont tendu la main, peut-être à un moment où je ne pouvais pas, où j'étais seul chez moi. Et c'est assez curieux de se dire que les hasards, les rencontres forgent une destinée... Désolé, je me suis fait posséder quelques instants par l'esprit d'**Edouard Baer**. Disons que je n'ai jamais été très sociable ni populaire au collège/lycée, et **Dofus** m'a permis d'être vraiment moi, en plus de trouver des gens qui me correspondaient.

**ESENJIN** : J'étais au collège à ce moment là, une sombre époque. J'ai entendu parler de **Dofus** dans le magazine « *RPG* » numéro #04. Ça semblait intéressant et je me suis dit « *allez, pourquoi pas* ». À l'époque, je ne jouais qu'à un seul jeu en ligne ; **OGame** et quelques jeux en LAN (**Age of Empire**, **Worms**, **Splinter Cell**). Et là, ce fut le coup de foudre ! Je suis tombé tout de suite sous le charme

# DUFUS

Un jeu sans prétention, mais qui mérite le coup d'œil de Bouftou.

Présenté comme une alternative aux block-busters du moment (WoW, Guild Wars, CoH, FFXI), Dofus est un « petit » jeu qui ne mange pas de pain. Sorti en France en septembre 2004, il a eu le temps de se faire une place douillette dans le cœur des joueurs. Avec son support original, ses graphismes cro mignong, et son système de jeu à la souris on ne peut plus simple, il remplit parfaitement sa fonction de passe-temps sans pour autant risquer de vous entraîner vers une Nolifite aiguë. Et une fois n'est pas coutume (deux fois en fait, parce que Beyond Good & Evil roxx tout), c'est une team française qui est à l'origine de ce bijou.

Extraits du magazine « RPG » numéro #04

## NOTE

## 17/20

Un jeu sans prétention, et qui pourtant vaut les « grands » par bien des aspects. Dofus est franchement sympathique, pas compliqué, bourré d'humour, beau, et vachement pas cher. Avec un trial illimité, et un abonnement à 5€ / mois, il serait dommage de passer à côté sans l'essayer.

### *Les Glop :*

- Les graphismes très jolis
- Les musiques
- Les faibles ressources machine requises
- L'humour partout, franchement marrant
- Pas cher

[17:21] (Gilde) **Logyk-stick** : je reviens, je vais promener mon god

[17:21] (Gilde) **Senjogahara-chan** : La B.O. de Samurai Champloo fait 6h tout de même  
=0

[17:21] (Gilde) **Senjogahara-chan** : 5 h 54 m 58 s (pour être exact)

[17:21] (Gilde) **Nakiri** : c'est pas 6h

[17:22] (Gilde) **Senjogahara-chan** : ta sœur

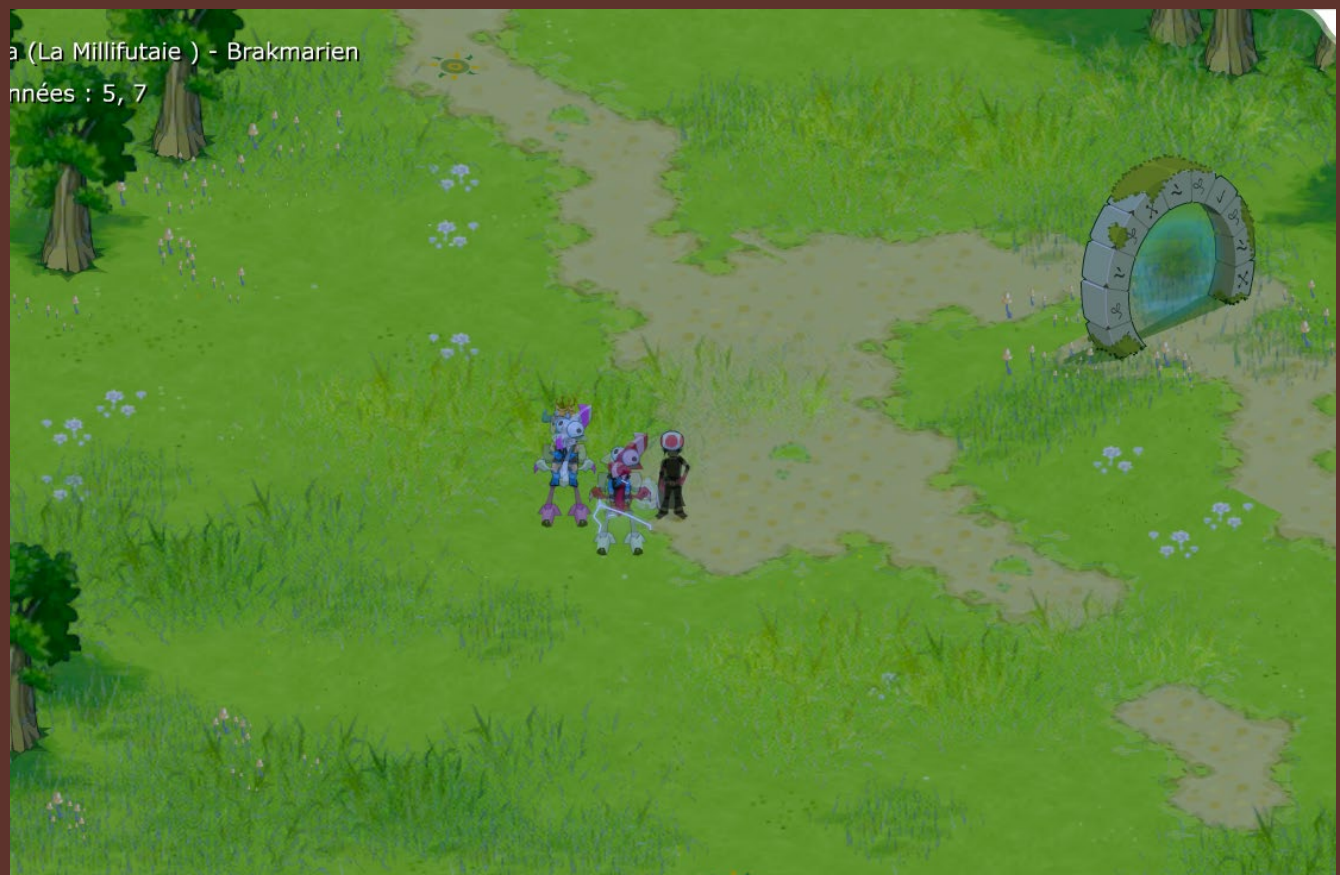
[17:22] (Gilde) **Nakiri** : elle tient 6h, tkt

[17:22] (Gilde) **Senjogahara-chan** : ça je le sais

[16:17] (Recrutement) **Tire-eloigne** : je vs fm tout se que vous  
vouler mp moi no noob svp je dois prendre vo objet mes je suis  
pas un noob je suis lvl 92 jai beaucoup de k je suis abo 6 mois  
svp mp moi si vs me faite confiance pour voir le nombre de  
gens qui me croivent merci c jentille ;)

(Gilde) **Zugo** : imaginer vous posseder les zaapi et tout les K  
revienne a vous

Comme vous pouvez le voir ci-dessous, il y avait un cycle jour/nuite auparavant !



de ce jeu, que ce soit ses graphismes (qui étaient dingues pour l'époque), sa jouabilité au tour par tour vraiment agréable (j'étais déjà fan de **Advance Wars** et **Fire Emblem** en ce temps), ainsi qu'une communauté super active, ouverte, investie et chaleureuse. **Dofus** m'a permis à cette époque d'échapper au triste monde réel et de vivre de palpitantes aventures en ligne.

### UN AN APRÈS IL EST POSSIBLE DE CRÉER DES GUILDES, UN GRAND TOURNANT POUR UN MMO NON ?

**RYUJI** : J'avoue ne pas même me souvenir d'une période sans guildes, donc j'ai dû commencer le jeu après. Bien entendu, c'est la pierre angulaire des relations sociales. Une guildes, c'est un peu comme une deuxième maison, en tout cas c'est ma vision des choses. Le gros point fort des guildes, en tout cas aussi loin que je m'en souviens, c'est qu'elles ont toujours été parfaitement intégrées au jeu. L'interface est intuitive, l'apport social paraît simpliste, car il n'ajoute qu'un canal de discussion supplémentaire. La preuve en est que l'interface actuelle des guildes est quasiment la même qu'à l'époque. Quand j'y repense, rejoindre une grosse guildes il y a dix ans, c'était une autre paire de manches. La plupart du temps, celle-ci possédait un forum, sur lequel il fallait s'inscrire, se présenter et postuler en expliquant ses motivations. Puis, en cas de validation, venait la période d'essai où l'on apprenait à connaître les membres. Les

meilleures guildes du serveur étaient respectées, il était même commun d'éviter d'attaquer leurs percepteurs pour ne pas avoir à craindre de représailles. Je me souviens même d'un meneur qui faisait payer un impôt mensuel à ses membres...

**ESENJIN** : Ah ah ah. Je rejoins l'avis de **Ryuji**. Les guildes c'est vraiment « le » pilier social dans un MMO comme **Dofus**. J'ai commencé un peu avant l'implémentation de cette mécanique, c'était une petite révolution lorsque c'est arrivé. Finis nos petits groupes de huit, on pouvait s'élargir à des gens extérieurs à notre cercle de connaissances IRL. La première « vraie » guildes que j'ai rejointe, où je me suis pas mal investi, c'est « *Rise of Chaos* », à l'ouverture du serveur **Maimane** (j'ai joué sur **Jiva** au début, c'était le seul, puis **Raval** quand il a ouvert, avant de me poser définitivement sur **Maimane** (qui s'appelle désormais **Pandore** maintenant après avoir fusionné avec quelques autres).

### TOUJOURS POUR RESTER SUR CETTE FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE, J'AI CRU COMPRENDRE QUE VOUS AVIEZ UNE GUILDE QUI A UN BEL ÂGE MAINTENANT, PARLEZ NOUS-EN !

**ESENJIN** : Si on me le permet, je vais exceptionnellement répondre avant **Ryuji**. Avec mon voisin d'en face de l'époque, nous sommes partis d'où l'on était, lorsqu'il a dropé une **Guildalogramme** sur des **Scarafeuilles**. Il y avait des dissensions au sein de la guildes où nous étions, ce butin tombait donc à pic.

Ainsi est née « *La Compagnie de Sufokia* », le 27 juillet 2007, fondée par « *Mini-Medic* ». Il m'a assez vite nommé meneur, car j'étais plus haut niveau que lui, et à l'époque, avoir un meneur d'un bon niveau était une variable importante, il n'y avait que peu de personnes au dessus du niveau 100. Et ainsi la guildes a poursuivi son petit bonhomme de chemin, pendant son heure de gloire si je puis dire, nous comptions plus de trois cents membres répartis dans trois guildes, « *La Compagnie de Sufokia* », « *La Compagnie de Moon* » et « *La Compagnie d'Otomaï* ». Désormais, il n'y a plus que « *La Compagnie de Sufokia* », qui comporte une quinzaine de joueurs (pas toujours très actifs ah ah).

En tout cas, j'ai énormément apprécié le temps passé dans cette guildes, les rencontres que j'y ai faites ont été vraiment excellentes et encore aujourd'hui on garde le contact entre certains anciens. Quelques-uns des membres actuels doivent être présents depuis plus de dix ans désormais, c'est assez dingue. Lorsqu'on s'est connu, on était au collège/lycée, et maintenant on est dans la vie active, manquerait plus qu'un de mes membres me nomme parrain de l'un de ses gosses ah ah. Je pense que le côté familial que l'on a instauré y est pour beaucoup, à cette longévité et au fait que les gens aient envie de rester aussi longtemps ici. Chez nous ce n'était pas qu'un simple mot, catapulté dans une annonce de recrutement, mais vraiment une philosophie de vie. Par



Faites attention à vos conversations dans le train.

[18:39] (Guilde) **Link-Warrior** : T'sais une fois dans le train, les gens croyaient que j'étais un pervers

[18:39] (Guilde) **Link-Warrior** : parce que en prog

[18:39] (Guilde) **Link-Warrior** : String = chaîne de caractère, Array = Tableau de donnée

[18:39] (Guilde) **Link-Warrior** : Et j'ai dit un mon collègue : Met le string dans l'array

[18:39] (Guilde) **Yume-Fuchsia** : ptdr !

[18:40] (Guilde) **Yume-Fuchsia** : T'ES MAGIQUE !!

[18:40] (Guilde) **Logyk-stick** : xDDDDDDDDDDDDDDDDDD

[18:40] (Guilde) **Yume-Fuchsia** : JE T'ADORE ^^

[18:40] (Guilde) **Link-Warrior** : C'est qu'après que j'ai compris xD

[18:40] (Guilde) **Link-Warrior** : Mytique comme jeu de mot ^^

[18:40] (Guilde) **Yume-Fuchsia** : J'avoue ^^

[18:41] (Guilde) **Link-Warrior** : Ou genre

[18:41] (Guilde) **Logyk-stick** : faut que mes parcho se vendent !



exemple, tout le monde s'appelle par son prénom, ça peut sembler anodin, mais on s'adresse vraiment à l'humain derrière l'écran, pas à un personnage de pixels.

Je vais conclure cette tirade en remerciant toutes les personnes qui ont contribué à la vie de cette guilde. Des bisous à « *Moimoiss* », le premier bras droit de la guilde (si l'on m'exclut), encore des bisous pour « *Anta* », l'une de mes premières grosses amitiés en ligne (si ce n'est la première). Bien entendu la bise aussi à « *Link-Warrior* », « *Logyckstick* », « *--le-barbare--* », « *Jb-Jupiter* », « *Arctyk* », « *Hidsad* » et des dizaines et dizaines d'autres que j'oublie. Je vous fais d'énormes câlins !

**RYUJI** : Oui, c'est une grosse guilde de *noobs*, donc j'y suis bien à ma place ! Plus sérieusement, disons que j'ai trouvé une guilde à mon image, « *pépouze* ». À l'époque, **Dofus** était extrêmement porté par l'univers qu'il avait créé autour du jeu. Avoir une guilde, en ce temps-là, ce n'était pas juste acheter une **Guildalogramme** et trouver un nom de guilde rigolo pour amener du sang frais en canal recrutement. Si la guilde était un minimum sérieuse, il fallait pouvoir y associer un site, un forum. En tout cas, c'était ma représentation d'une guilde, il fallait passer un peu de temps « à côté » du jeu. Maintenant, j'ai le sentiment que c'est davantage **Discord** qui illustre l'investissement extérieur d'une guilde. Pour

revenir à mon recrutement, ce côté sérieux m'a tout de suite plu. **Dofus** est quand même un jeu où il est impératif d'écrire ; sur d'autres MMO, il sera souvent préférable de privilégier un support vocal, mais sur **Dofus**, aucune activité n'a un besoin vital de communication autre qu'écrite. Ainsi, si vous avez passé un minimum de temps sur **Dofus**, vous devez savoir que « *l'ortograf* » n'est pas le point fort des joueurs, et je confesse qu'un interlocuteur qui fait neuf fautes dans une phrase de dix mots, ça a tendance à vite me refroidir pour continuer à communiquer. Je sens déjà

“ Nous sommes une guilde de vieux baroudeurs, qui est prête à accueillir des nouveaux joueurs.

les plus lettrés d'entre vous venir relever toutes les fautes que j'ai faites dans ce dossier, mais c'est de bonne guerre ! Sinon, pour en revenir à la guilde, je pense que sa plus grande force est d'avoir su s'imposer dans mon cœur sans me priver de liberté. Chaque membre possède sa propre indépendance, dans un premier temps parce que la guilda a parfois eu des temps creux, où peu de gens étaient connectés, et aussi car la plupart d'entre nous sont plutôt réservés. Sauf cas exceptionnel, si l'un des « *guildeux* » a besoin d'aide pour un donjon, il y a très peu de chance que personne ne propose son soutien. Néanmoins,

l'assistantat a toujours été tacitement proscrit dans la guilda, et ceux qui pensaient juste profiter des autres sans rien offrir ont très vite été fixés. Longue histoire courte comme diraient les anglophones, nous sommes une guilda de vieux baroudeurs, qui est prête à accueillir des nouveaux joueurs, même si le profil des membres actuels me semble un peu en désaccord avec quelqu'un qui viendrait de commencer une aventure dofusienne. Ainsi, si vous souhaitez nous rejoindre sur **Pandore**, que vous ayez fini le jeu en large, en long, en travers, ou que vous ayez des difficultés à passer le donjon d'**Incarnam**, vous êtes les bienvenus. Oui, même vous les **Sadidas** !

**CETTE MÊME ANNÉE SORTENT ÉGALEMENT LES ALIGNEMENTS, SOURCE DE JOIE MAIS AUSSI DE FRUSTRATION SI J'AI BIEN COMPRIS ?**

**RYUJI** : Tout comme les guildes, la guerre des cités était déjà en place quand j'ai commencé. L'angélique cité de **Bonta**, éternelle rivale de la sombre **Brâkmar**. J'ai une confession plutôt honteuse à faire sur le choix de l'alignement. Quand j'étais plus jeune, il m'arrivait de jouer en dehors des heures autorisées par mes parents à **Dofus**. Je me levais donc la nuit, je rallumais le PC du salon et revenais pour une ou deux petites heures de rab sur mon jeu préféré. Sans vous refaire toute l'architecture de la maison,

la chambre de mes parents était à l'autre bout du salon, j'étais donc plutôt tranquille pour ma fraude. Cependant, si une envie pressante les prenait, les toilettes étaient juste à côté du salon, et la lumière de l'écran était plutôt visible. En tant que bon roublard, j'ai donc rejoint les rangs de **Brâkmar** et sa cité obscure, me permettant ainsi de réduire la luminosité de l'écran, et de passer incognito durant mes soirées de délit. Je me suis quand même fait attraper plusieurs fois, la technique n'était alors pas si infaillible. Pour revenir à l'alignement, je pense sincèrement que les cent quêtes d'alignement pour prouver son allégeance à la cité de son choix est une des meilleures implémentations de ces dernières années. Les quêtes sont drôles, la difficulté croît graduellement.

**ESENJIN** : Ce qui faisait polémique à l'époque (et fait encore coulé beaucoup d'encre), c'est le système de « *traques* ». En gros, toute personne alignée à l'une des deux cités (ange ou démon donc), pouvait se faire traquer par les joueurs de la cité adverse. En effet, un PNJ donnait régulièrement un lot de parchemins qui indiquait la position d'une cible à abattre. Il y avait deux soucis majeurs à cela, premièrement, les joueurs orientés JcE se faisaient exploser par les joueurs JcJ et le second était qu'il y avait vraiment, vraiment très peu de démons et ces derniers ne pouvaient presque plus jouer au jeu. En effet, n'ayant que peu de cibles à donner à un grand nombre de *bontariens*, lorsqu'un démon

finissait un combat, il avait parfois jusqu'à plus de vingt personnes qui l'attendaient pour l'agresser dans la demi-seconde qui suivait. Sincèrement, je suis content que cela ait disparu. Les quêtes d'alignements dont nous disposons désormais sont en plus vraiment chouettes à faire (en tout cas celles de **Brâkmar**).

**EN RESTANT SUR L'ASPECT COMMUNAUTAIRE, DOFUS EST UN JEU AUTOUR DUQUEL GRAVITENT DE NOMBREUSES CRÉATIONS, NOTAMMENT DES FAN-SITES. VOUS EN UTILISEZ ? LEQUEL EST VOTRE PRÉFÉRÉ ?**

**RYUJI** : Inévitablement, je vais devoir citer **Barbok**, car on ne parle jamais assez des légendes. Toutefois, les deux fan-sites principaux qui auront toujours une place spéciale dans mon cœur sont **Archimonstres**, **dragodindons.com** et **DofusMap**. Je me souviens étant plus jeune, que je passais des semaines entières de vacances à planifier ce que je ferais sur **Dofus** une fois revenu à la civilisation avec un accès à Internet. J'emmenais des feuilles de papier, des crayons et une calculatrice, puis je réfléchissais à la manière d'optimiser telles actions, quel jour m'abonner sur mes comptes secondaires pour maximiser mon investissement, à combien acheter les pierres d'âmes de **Dragon Cochon** pour espérer obtenir un **Dofus Turquoise**. **Dragodindons**, comme son nom l'indique, avait une grosse partie dédiée à l'élevage, cependant je l'utilisais essentiellement pour lister les archimonstres

qu'il me restait à capturer. J'ai eu un petit pincement au cœur en apprenant sa fermeture quelques années auparavant. **DofusMap** a été une révolution à sa sortie, puisqu'il permettait parfois de terminer des chasses au trésor en trente secondes. C'était complètement craqué et, en un sens, les valeurs morales de ceux qui l'utilisaient n'étaient pas intactes, cependant il m'a fait gagner un temps incommensurable pour monter en niveau mes personnages. Je ne l'utilisais même pas pour sa rentabilité en *kamas*, mais juste pour l'expérience démentielle que ça rapportait pour un investissement quasi nul. À l'époque où les chasses en zone d'agressions comme les **Koalaks** (ou **Châtelet Les Halles**) multipliaient l'expérience par quatre. Du coup, j'achetais les fragments de carte d'**Ali Grothor** et relançais la chasse légendaire jusqu'à l'avoir en zone d'agression. Récemment, ce serait surtout **DofusBook** (qu'est-ce que **DofusPlanner** me manque !) et **Dofus Pour Les Noobs** pour avancer dans les quêtes un peu lourdes.

**ESENJIN** : Forcément **Barbok**, le premier gros fan-site du jeu restera à jamais dans le cœur des anciens comme nous hé hé. Sinon il y a l'indétrônable **DofusBook** pour la création d'équipements, même s'il commence à avoir des rivaux de qualités depuis peu, comme **The Dofus Fashionista** ou encore **Dofus Stuffer**. Sinon en ce qui concerne les astuces pour bien avancer dans le jeu, il y a **Dofus Pour Les Noobs** que



C'est qui les plus beaux ?



j'utilise pas mal, notamment pour les quêtes. Je pourrais également citer **Dofus Planet** pour optimiser son avancée dans le jeu ou **DoFensive**, une encyclopédie complète des monstres du jeu. Pour être un peu chauvin, je vous conseille également **Roulette à Donjons**, qui est un outil que nous avons nous-même développé. Il permet de sélectionner aléatoirement un donjon, dans une fourchette de niveau donnée (avec quelques informations sur ce dernier), idéal pour s'occuper en guildes lorsque l'on ne sait pas quoi faire. En gros, qu'importe ce dont vous avez besoin, vous trouverez toujours un fan-site **Dofus** pour vous contenter.

### **TOUJOURS EN 2005, LA CITÉ D'ASTRUB EST CRÉÉE, LA VILLE DE DÉPART ET AVEC, LES PREMIERS HÔTELS DE VENTE, UNE RÉVOLUTION NON ?**

**RYUJI** : Pour être franc, j'ai toujours pensé qu'**Astrub** avait existé depuis le tout début du jeu ! Véritable point de passage pour tous les débutants, que vous ayez passé quinze minutes ou quinze ans sur le jeu, vous vous souviendrez inévitablement de cet endroit. J'ai d'excellents souvenirs dans cette ville. Le plus marquant est ma rencontre avec un clan mercenaire de **Maimane**, nommé « *La Main* », dans lequel j'ai pu effectuer quelques contrats pendant plusieurs années. Même si ces pratiques peuvent s'apparenter à

du *PL (Power Leveling)*, les prix étaient tellement dérisoires qu'aucune rentabilité n'était faite de la part des mercenaires. Une heure de contrat coûtait généralement dix mille kamas. Le but premier était d'aider, de proposer des services à des inconnus qui ne pouvaient pas être aidés par leur guildes ou leurs amis. J'ai rencontré des gens formidables dans ce clan. Malheureusement, le *RP (RolePlay)* a très vite été abandonné par **Ankama**. Face à cette

“Je n'ai pas d'anecdote particulière sur Astrub, si ce n'est que quinze ans après, sa musique résonne toujours autant dans ma tête.

négligence de la maison mère, les clans mercenaires ont petit à petit perdu des membres, de la clientèle. Les passeurs remplacent désormais les mercenaires. Les plus chanceux ont eu l'opportunité de passer des soirées à la taverne d'**Astrub**, où des événements organisés par des joueurs pouvaient être mis en place. Devinettes, cache-cache, nul besoin de jeux sophistiqués pour passer une agréable soirée. Concernant les hôtels de vente, vu que j'ai commencé le jeu après cette mise à jour, de mon point de vue, ils ont toujours été présents. Ce système de mise en vente, qui était accessible à tous ceux présents devant l'hôtel

en question, prélevait une taxe plus importante sur le prix de l'item proposé, mais en contrepartie offrait une visibilité plus grande. J'ai un petit pincement au cœur quand je repense aux hôtels de vente instanciés par cité. Autrement dit, si vous mettiez en vente un objet à **Brâkmar**, impossible de l'acheter depuis l'hôtel de **Bonta**. Il y avait également la séparation entre professions (on ne pouvait vendre du poisson et de la viande au même endroit par exemple). Je trouve que la mise en commun enlève un peu le charme de l'affrontement **Bonta/Brâkmar**, mais je conçois que pour les commerçants dans l'âme, l'apport de la mise à jour a dû être conséquent.

**ESENJIN** : Je n'ai pas d'anecdote particulière sur **Astrub**,

si ce n'est que quinze ans après, sa musique résonne toujours autant dans ma tête. Pour les Hôtels de Vente (HDV), c'était vraiment incroyable. Avant cela, le seul moyen de vendre quelque chose, était le « *mode marchand* ». En gros, cela déconnectait votre personnage mais ce dernier restait sur la carte où vous étiez, avec un petit sac près de lui, ce qui permettait aux joueurs passant par là d'acheter ce dont vous souhaitiez vous débarrasser. Il y avait une rude bataille pour passer en marchand sur les cartes les plus passantes (chaque carte est limitée à cinq marchands maximum), la carte dite de « *Pleur Nicheuse* », du nom

du PNJ qui y était présent et donnait une série de quêtes emblématiques, était probablement la plus convoitée.

### LA VERSION 1.18 EN 2007 INSTAURE DES LIMITATIONS QUANT AUX CARACTÈRES UTILISÉS POUR LE PSEUDO D'UN PERSONNAGE, JE CROIS QUE CERTAINS NE SE REMETTENT PAS ENCORE DE CE TRAUMATISME ?

**RYUJI** : Ha ha ha, c'est en rejoignant **La Compagnie de Sufokia**, avec son meneur sobrement appelé « oOo--SANGIUS--oOo », que j'ai découvert que l'on pouvait obtenir des pseudos aussi « complexes » (qui a dit « kikoolol » ?). Pour ma part, j'ai souvent aimé les pseudos courts, mon pseudo principal étant **Hidsad** (comme l'arc), ainsi ce changement m'aura relativement peu impacté.

**ESENJIN** : Ah ah, je suis le fameux meneur aux « noms sobres ». Je trouve un peu dommage toutes ces limitations, mais on fait avec. Mon **Xélor** porte toujours élégamment son « oOo--SANGIUS--oOo », et c'est bien là tout ce qui compte.

### UN PEU PLUS TARD CETTE ANNÉE LÀ, LA VERSION 1.20 IMPLANTE L'ÎLE D'OTOMAÏ (ET LE « RESTAT » QUI VA AVEC), C'EST LA PREMIÈRE EXTENSION MAJEURE DU JEU ?

**RYUJI** : Je pense que j'ai dû commencer le jeu un tout petit peu avant cette mise à jour. Comme je suis resté un an et demi à **Astrub** puis à **Tainéla**, je pense ne même pas avoir remarqué

l'implémentation de l'île à l'époque. Concernant **Otomai**, à mes yeux, c'est l'une des meilleures extensions du jeu, peut-être même la meilleure. D'un point de vue objectif, cinq nouveaux donjons, six en comptant le **Kralamoure Géant**, voient le jour. Un moyen de répartir à nouveau ses caractéristiques est alors ajouté ; j'ai du mal à m'en souvenir, mais ça voudrait dire qu'avant cette période, si on souhaitait changer ses caractéristiques, on était contraint de refaire son personnage ! Il me semble que l'on pouvait répartir à nouveau ses points de caractéristiques via les **Dopeuls**, cependant leur ajout arrive, il me semble, après **Otomai**, et ensuite l'opération pouvait n'être faite qu'une fois par personnage. **Otomai** est sans doute l'extension où j'ai passé le plus de temps sur le jeu, en tout cas sur la version 1.x. Elle dispose pour moi de la meilleure quête du jeu, l'**Éternelle Moisson**, qui consiste à capturer l'âme de tous les monstres du jeu, ainsi que leur version évoluée et rare, les archimonstres. En tout et pour tout, j'ai dû effectuer cette quête une dizaine de fois. Je suis juste fan de ce remake de l'**Arche de Noé**, où la patience et la rigueur sont nécessaires pour terminer cette quête. Il y avait aussi une part de commerce non négligeable, car il était tout à fait commun de se retrouver avec le même archimonstre en plusieurs exemplaires, et de devoir les échanger avec d'autres joueurs pour terminer la liste des

archimonstres manquants. La dernière étape consistait en un combat dantesque contre le **Kralamoure Géant**, afin d'échanger son âme à **Otomai** contre le tant attendu **Dofus Ocre**. Les différentes zones de l'île ont aussi une grande valeur à mes yeux. La plage m'a permis d'obtenir mon niveau 90, le **Grâal** sur un **Crâ** pour sa **Flèche Explosive**. Les plaines herbeuses étaient ensuite un excellent endroit pour accumuler de l'expérience. Les mécaniques des donjons sont originales sans être frustrantes pour le joueur (dédicace au disciple du **Kimbo** qui nous a tué un nombre incalculable de fois avec son satané glyphe).

**ESENJIN** : Pour être exact c'était plutôt la seconde extension du jeu, il y avait eu auparavant l'**Île de Pandala** avec la sortie de la classe **Pandawa**. Mais cette dernière n'apportait pas grand chose (pour ne pas dire rien). Du coup, l'**Île d'Otomai** était bien la première extension conséquente et digne de ce nom du jeu. À l'époque c'était vraiment incroyable. De nouveaux environnements, des nouveaux donjons avec des mécaniques jamais vues, sans oublier la possibilité de se « restat » (c'était effectivement impossible à faire avant, les **Dopeuls** sont arrivés bien plus tard). Je rejoins donc encore **Ryuji**, ça reste aussi à mes yeux l'un des meilleurs contenus ajoutés au jeu.

### POUR RESTER SUR VOS COUPS DE CŒUR, QUEL EST VOTRE DONJON PRÉFÉRÉ ACTUELLEMENT ?

**RYUJI** : Je pense que c'est la chambre de **Tal Kasha**. Je suppose avoir développé une sorte de syndrome de **Stockholm** avec ce donjon. Je souhaitais tellement obtenir l'ornement de la zone **Saharach**, que j'ai dû m'employer à obtenir les succès sur **Tal Kasha**. Par rapport au temps que je passais sur les donjons, le temps investi dans cette pyramide m'a inconsciemment fait apprendre le comportement des monstres, leurs caractéristiques ; j'ai fini par tomber amoureux de ces monstres qui m'avaient privé de mes soirées pendant des jours et des jours. Le design du boss est incroyable, tout comme la zone un peu excentrée qui rajoute un peu de difficulté quand vous n'avez pas de mule à téléportation.

**ESENJIN** : Je vais encore faire mon petit vieux, mais j'aime beaucoup les anciens donjons, plus que les nouveaux. Mes préférés seraient **Le Donjon des Rats d'Amakna**, avec son boss le **Sphincter Cell**, l'**Antre du Ougah**, ou encore l'**Antre du Bworker**, où j'ai dû forcer ma guilde à s'y rendre pour presque tous les événements que l'on fêtait (comme le « up 200 » d'un membre par exemple). Ce sont des donjons que je trouve intéressants, que ce soit leur histoire, l'aspect général qu'ils ont ou encore leurs mécaniques de jeu.

**DÉBUT 2008, C'EST LA VERSION 1.26, QUI INTÈGRE LES CHALLENGES EN COMBAT, VOTRE AVIS SUR CETTE FONCTIONNALITÉ ?**

**RYUJI** : Mon avis est sans doute biaisé, comme vous allez vite vous en apercevoir. La notion de challenge est un ajout totalement superflu, dans le sens où on a pu jouer plusieurs années sans. Cependant, je trouve que ça ne dénature en rien le jeu. Libre aux joueurs de les faire ou non, les challenges ont permis de rajouter un jeu dans le jeu, et de proposer de gagner avec des conditions supplémentaires pour augmenter les récompenses en fin de combat. Le point qui me chagrine sur les challenges, c'est qu'ils n'ont quasiment jamais été équilibrés après leur ajout. Prenez le challenge *mystique* : il consiste à ne pas utiliser son corps-à-corps du combat. C'est un peu moins vrai pour l'époque, mais selon votre classe, un combat sans challenge s'effectuait généralement sans arme, surtout si vous jouiez une classe distance. Or, *mystique* a toujours un des ratios les plus élevés en terme de récompense, ce qui est plutôt surprenant étant donné qu'il est l'un des plus faciles. Pour marquer le trait, prenons maintenant le challenge *intouchable*. Sans grande surprise, pour le réussir il suffit de ne pas subir de dégâts. Je vous promets que c'est toujours d'actualité sur la 2.x, plus de dix ans après, il arrive encore que ce challenge soit généré lors de combats pour lesquels il est infaisable. Pour certains donjons 200, là où le boss joue généralement avant les joueurs, il est possible d'avoir *intouchable*, c'est-à-dire d'échouer un challenge sans avoir eu le temps de

jouer. Je pinaille, parce que même s'il existe encore des petites aberrations, l'ajout de cette fonctionnalité a radicalement changé l'approche des joueurs dans un combat. Avant, on cherchait simplement à gagner. Maintenant, les challenges apportent un peu plus d'enjeu aux combats, surtout en groupes. Ils ont plutôt été un ajout que j'ai longtemps béni. Une fois niveau 90, j'étais toujours avec un équipement qui maximisait la sagesse. Pour un **Crâ** pas encore niveau 100, il était impératif d'obtenir un **Gélano** afin de s'octroyer huit points d'action et ainsi pouvoir décocher deux **Flèches Explosives** par tour. Je décide alors de me rendre sur la carte des **Gelées**. Si vous avez un tant soit peu joué à la première version, vous voyez forcément à quel endroit je fais référence. J'équipe le début de l'équipement feu que j'avais à l'époque, je lance un combat contre une petite **Gelée fraise** et une **Gelée bleue**, accompagné de sept autres personnes. Même si je n'obtiens pas le **Gélano**, les ressources et les *kamas* accumulés aux gelées étaient tout de même sympathiques. J'ai l'initiative, mais avec seulement avec 7 PA, le challenge *blitzkrieg* s'annonce difficile (il demande de tuer les monstres sans qu'ils aient le temps de jouer après avoir perdu de la vie). Je me dis que je vais le tenter, tant pis si ça ne passe pas. Je lance **Tir Puissant**, puis **Flèche Explosive**, avec laquelle j'effectue un coup critique, qui je pense me permet de tuer la **Gelée fraise**



[22:26] (Gilde) **Logyk-stick** : t"étais pas là la dernière fois ?

[22:26] (Gilde) **Logyk-stick** : quand il était descendu à 1 500pdv max dans ce dj ?

[22:26] (Gilde) **Logyk-stick** : xD

[22:27] **Tuturuu-Mayushi-Desu** vient de rejoindre le combat en spectateur.

[22:27] (Gilde) **Melody-Mizu** : c'parce qu'il rox pas donc le combat dure des plombes

[22:27] (Gilde) **Hidsad** : Sysy

[22:27] (Gilde) **Hidsad** : Si t'es champion

[22:27] (Gilde) **Logyk-stick** : sérieux gros t'es relou là

[22:27] (Gilde) **Hidsad** : Appuie sur le champignon

[22:27] (Gilde) **Hidsad** : Sysy si t'es champion

[22:27] (Gilde) **Hidsad** : Meurs pas de l'érosion

[22:27] (Gilde) **Logyk-stick** : xDDD

[22:27] (Gilde) **Tuturuu-Mayushi-Desu** : xDDD

[22:28] (Gilde) **Logyk-stick** : il est bon là

[22:28] (Gilde) **Melody-Mizu** : bon, qui se dévoue pour se taper les 4 salles pour l'aider au boss?

[22:28] (Gilde) **Tuturuu-Mayushi-Desu** : mdr

[22:28] (Gilde) **Melody-Mizu** : j'l'ai fait pour le korri j'passe mon tour

[22:28] (Gilde) **Melody-Mizu** : j'passe mon tour



directement. Le combat se termine, le challenge est validé, je regarde le *drop*, et je vois un **Gélano** sur ma ligne de *drop*. Je me souviens avoir enlevé mes lunettes, les avoir remises, les avoir enlevées pour aller les nettoyer, puis les avoir remises pour constater que ma vision ne me faisait pas défaut. Il est probable que je n'aurais pas obtenu le **Gélano** sans challenge, alors pour conclure sur cette partie, vive les challenges.

**ESENJIN** : Je n'ai pas grand chose à dire dessus. Je pense que l'idée de base est plutôt intéressante, cela permet de rajouter un peu de piquant à des combats sur lesquels on est bien rodé, même si comme le mentionne **Ryuji**, il y a parfois des incohérences avec. Personnellement je les rate souvent par inadvertance, ce qui a provoqué régulièrement de la lassitude à mon égard auprès de mes alliés ah ah.

### **CETTE MÊME MISE À JOUR PERMET AUSSI LA RECONNEXION EN COMBAT, LA MEILLEURE NOUVELLE DE L'ANNÉE ?**

**RYUJI** : Maintenant, cela peut sembler trivial de pouvoir se reconnecter en combat lorsqu'on se fait éjecter du serveur. Mais à l'époque, une déconnexion en combat, et notamment en donjon, nous faisait perdre la partie et nous renvoyait à notre point de sauvegarde le plus proche. Autant vous dire qu'on ne faisait pas de **Skeunk** toutes les semaines ! En terme d'apport, ce changement est bien plus mineur que les challenges. Cependant, je trouve ça intéressant de voir que des

mécaniques qui semblent évidentes aujourd'hui ne l'étaient clairement pas il y a dix ans.

**ESENJIN** : Clairement, c'était une fonction qui devenait vitale pour le jeu. Les combats, en particulier les donjons devenant de plus en plus techniques et donc plus longs, le risque de se faire éjecter était grandissant. Je ne vous raconte pas le sel lorsque notre connexion internet ou le serveur lâchait, à quelques tours d'achever un boss. Il fallait retourner au donjon à pied et tout recommencer depuis le début, quand on sait que certains donjons de l'époque avaient plus de huit salles, vous comprendrez vite les frustrations de certains.

### **DEUX ANNÉES APRÈS, EN 2010, ON QUITTE POUR DE BON, POUR TOUS LES SERVEURS (FR) LA V1.29 POUR LA VERSION 2.0 DU JEU. #CÉTAITMIEUXAVANT ?**

**RYUJI** : Il est toujours difficile de juger pour les autres, mais c'était sans conteste le coup de poker le plus testiculaire d'**Ankama Games** sur son petit bijou qu'est **Dofus**. Pour résumer grossièrement la situation, et avec seulement le point de vue d'un simple joueur, **Ankama** disposait de **Dofus 1.29.1**, qui sera, sauf erreur, la dernière mise à jour déployée en production pour **Dofus 1**. Les supports technologiques de **Dofus 1.29** commençaient à se faire vieillissants, et je suppose que les équipes ont émis le besoin de passer sur des outils plus récents et plus performants pour proposer à la communauté quelque chose de plus actuel. Or,

ici le changement est bien plus radical que l'équilibrage de quelques sorts ou l'ajout d'un nouveau donjon. Le 2 de **Dofus 2.0** est équivoque. C'est un nouveau jeu qui a été construit par **Ankama**, qui reprend certes là où **Dofus 1.29** s'arrêterait, qui s'établira cependant sur de nouvelles bases. La refonte est totale : tout d'abord graphique, les changements sur l'univers de **Dofus** sont colossaux. Le second aspect de ce travail de titan concerne la jouabilité. Même si ces changements ne se sont pas tous faits en une mise à jour, on a notamment le *nerf* des corps-à-corps qui impactera très fortement les gros joueurs, on y reviendra un peu plus tard.

Est-ce que c'était mieux avant ? Impossible de donner une réponse objective étant donné le nombre de paramètres à prendre en compte, mais je dirais que si j'avais eu le choix de passer à la v2.0, ou de rester sur la v1.29, j'aurais quand même sauté le pas sur la nouvelle version. Pour la petite anecdote, je suis retourné sur **Dofus Retro** lors de la sortie des serveurs cette année, par curiosité. Il y a quand même des aspects que j'adore sur la v1.29 qui ont disparu sur la v2.0, comme le *drop* des **Dofus**, qui pour moi est la plus grosse erreur qu'**Ankama** ait jamais faite (on y reviendra aussi un peu plus tard !). J'ai abonné huit comptes, je suis parti avec une composition d'équipe un peu aléatoire en me fiant aux souvenirs que j'avais de la version, et j'ai joué quelques semaines. La conclusion est douce-amère : premièrement,

[23:23] **Mademoiselle-Sangi** lance **Contrecoup**.  
 [23:23] **Mademoiselle-Sangi** : 2027 Vitalité (2 tours)  
 [23:23] **Mademoiselle-Sangi** lance **Bond du Félin**.  
 [23:23] **Lord-tenebreu** : Intimide la oseb et finis sacri !  
 [23:23] **Wagy** attaque avec **Youyettes**. Coup critique !  
 [23:23] **Qynth-Flush** : +1362 (876 + 486) PV.  
 [23:23] **Qynth-Flush** : -0 (0 + 0) PV.  
 [23:23] **Wagy** attaque avec **Youyettes**. Coup critique !  
 [23:23] **Qynth-Flush** : +1230 (724 + 506) PV.  
 [23:23] **Qynth-Flush** : -5 (0 + 5) PV.  
 [23:23] **Wagy** attaque avec **Youyettes**.  
 [23:23] **Qynth-Flush** : +948 (658 + 290) PV.  
 [23:23] **Qynth-Flush** : -25 (11 + 14) PV.  
 [23:23] **Qynth-Flush** : c'été beau sa  
 [23:23] **Lord-tenebreu** : OMGGG

Sachez parfois écouter vos alliés.

Amakná (Plaine des Scarafeuilles) (Brakmarien)  
-1,22

Résultat du combat **Victoire** Durée : 00:13:24 (9 tours) Challenges :  
Pas de bonus

**Gagnants**

| Nom           | Niv. | XP gagnée | Honneur | Kamas | Objets gagnés |
|---------------|------|-----------|---------|-------|---------------|
| Asuna-Fuchsia | 199  |           | 120     | 0     |               |
| Yume-Fuchsia  | 199  |           | 120     | 0     |               |

**Perdants**

| Nom          | Niv. | XP gagnée | Honneur | Kamas | Objets gagnés |
|--------------|------|-----------|---------|-------|---------------|
| Norchi-sacri | 197  |           | -180    | 0     |               |
| Saridol      | 200  |           | -3000   | 0     |               |

Fermer

[13:13] **Norchi-sacri** sort de l'état **Déplacé**  
 [13:13] **Yume-Fuchsia** lance **Griffe de Ceangal**. Coup critique !  
 [13:13] **Norchi-sacri** : -1 PA (8 tours)  
 [13:13] **Norchi-sacri** : -130 PV (mort).  
 [13:13] Vous gagnez 120 points d'honneur en récompense de votre bravoure.  
 [13:13] Combat terminé

un problème de princesse je le concède, jouer huit comptes m'a très vite lassé. Il y a toujours une classe qui ne va servir à rien pendant une certaine durée le temps qu'elle obtienne ses items ou niveaux décisifs. Je suis un peu resté sur la sensation des classes piliers qui se trimbalent des boulets, en attendant qu'ils trouvent une utilité. Je reconnais être fautif puisque je suis parti sur une composition d'équipe qui ne se fondait pas sur le **Graal** v1.29 que sont les **Crâ**. La deuxième problématique, même si c'est aussi le charme de la v1.29, c'est que le « farm » est nécessaire. Tout joueur de la v1.29 va forcément devoir faire la même action en boucle, que ce soit faucher du blé pour fabriquer son pain et se faire de l'argent, que ce soit aller progresser aux **Kanigroux** pour atteindre un palier décisif pour sa classe, que ce soit passer du temps aux gelées pour obtenir le tant désiré **Gélano**. J'ai donc atteint le niveau 70 sur mon équipe en quelques semaines, ce qui est ridicule à côté des bons joueurs, cependant je suis satisfait d'avoir tenté l'expérience **Retro**. Les souvenirs que j'avais de la version 1 étaient très bons, malheureusement la quasi obligation de passer par huit comptes pour financièrement exister, ou de passer plusieurs jours dans la même zone afin d'obtenir une ressource ou un niveau crucial, m'ont permis de prendre conscience que je ne serais plus capable de me réinvestir sur la première

version du jeu comme je l'ai fait à l'époque.

**ESENJIN** : C'était assurément l'un des plus gros paris qu'a pris **Ankama** pour son jeu fétiche, mais je pense que cela a payé en fin de compte. **Dofus** avait besoin d'évoluer à l'époque, comme il en a grandement besoin aujourd'hui aussi. Clairement, je ne me revois pas retourner sur la v1 avec **Dofus Retro** par exemple. Il y a eu tellement d'évolutions de confort avec la v2.0, que remettre les mains sur cette ancienne version serait franchement une purge, même si j'y ai passé

“Un jeu en ligne, d'autant plus un MMO du gabarit de Dofus, a besoin d'évoluer et de rester en adéquation avec son temps.

d'excellents moments à l'époque. Un jeu en ligne, d'autant plus un MMO du gabarit de **Dofus**, a besoin d'évoluer et de rester en adéquation avec son temps. J'espère sincèrement que le passage sur le moteur **Unity** se fera sans accroc, j'avoue être particulièrement inquiet, notamment à cause des propos de **Tot**, le PDG d'**Ankama**, qui a dit à plusieurs reprises qu'il y avait une bonne probabilité pour que l'on ne puisse pas récupérer sa progression de **Dofus 2** sur **Dofus 3**. Ce serait la pire idée et enterrerait définitivement le jeu. On verra bien comment cela se déroule à l'avenir.

**ANNÉE BIEN CHARGÉE, IL Y A ÉGALEMENT LA**

**SORTIE DE LA PREMIÈRE PARTIE DE FRIGOST EN VERSION 2.1, EXTENSION MAJEURE, QUI MARQUE, ENCORE AUJOURD'HUI, UN TOURNANT DANS L'HISTOIRE DU JEU, NOTAMMENT AVEC L'AVÈNEMENT DU MULTI-COMPTES ?**

**RYUJI** : Ô ma belle **Île de Frigost**, que cette extension aura fait couler beaucoup d'encre, et pas celle du **Kralamoure** ! Pour simplifier un peu les choses, je préfère établir le bilan de l'intégralité de **Frigost**, c'est-à-dire les trois parties de l'île. La dernière partie est sortie après et permettait d'obtenir la conclusion de la quête du **Dofus des Glaces**. Personnellement, c'est une des extensions qui m'aura le plus tenu en haleine. J'étais durant cette période

mono-compte, avec mon **Crâ** proche de son niveau 190. Tout d'abord, je trouve l'aspect visuel de Frigost très réussi. Si l'on omet l'**Île de Nowel**, zone événementielle, nous accédions à la première zone de climat polaire. Les deux premières parties obligent à une progression linéaire. **Frigost 1** et **2** se composent de huit donjons, neuf si l'on compte la **Mine de Sakai**. Cependant, pour accéder à une certaine zone et son donjon lié, il est impératif d'avoir vaincu le boss de la zone précédente. Le mécanisme est le même pour **Frigost 3** : afin d'accéder à la zone du **Comte Harebourg**, il vous faudra avoir triomphé de ses quatre sbires qui vous attendent bien au chaud

(ou au froid ?) tout au fond de leurs donjons respectifs. Ainsi, rien qu'au nombre de donjons, la mise à jour est colossale, tout autant que les chamboulements apportés au jeu. Le premier intervient dès le début de **Frigost**, avec l'apparition des zones de la **Bourgade** et des **Champs de Glace**. Les lieux d'expérience deviennent bien plus rentables et ne demandent qu'un seul joueur « utile » pour être exploités, la plupart du temps un **Sacrieur** eau. Le *PL (Power Leveling)* devient alors encore plus commun qu'en zone **Cania**. Le deuxième impact titanesque de **Frigost** intervient lors de l'implémentation de la seconde partie de l'île. La dernière zone, la **Ruche des Gloursons**, abrite le donjon du **Glourséleste**, boss qui permet d'obtenir une puissance inégalée à l'époque. Or, en terme de difficulté, la zone est l'une des plus ardues à ce moment, et rares sont les équipes de mono-compte qui y parviennent. Le schéma est exactement le même que pour les ajouts précédents, les joueurs multi-comptes sont les premiers à obtenir cette panoplie **Glourséleste**. Une fois la technique rodée, le donjon s'enchaîne et les ventes d'items sont tout bonnement hallucinantes. Il me semble qu'on devait être aux alentours de quinze millions l'item à la sortie de l'extension. L'effet boule de neige est alors dingue ; rapidement, sans forcer, les grosses équipes génèrent le milliard de *kamas*.

Je me souviens que j'avais rarement vu une telle rage envers les joueurs multi-comptes. Lors de la sortie de

**Frigost** 3, le cycle se répète. La panoplie **Strigide**, un des monstres défendant le **Comte Harebourg**, détrône la panoplie du **Glourséleste**, et refait le bonheur des joueurs multi-comptes optimisés. J'ai aussi souvenir qu'**Ankama** avait tenté de calmer le jeu en rajoutant la condition de battre le boss associé à la panoplie pour pouvoir l'équiper. Malheureusement, à mes yeux, cela ne faisait que déplacer le problème en forçant les joueurs de huit comptes à en enlever un, pour céder la place à un autre joueur désireux d'équiper la panoplie. A titre personnel, la quête du **Dofus des Glaces** s'imposait comme une évidence, car il était tout simplement l'un des meilleurs équipements du jeu pour un **Crâ** multi-éléments, le mode vers lequel je me rapprochais. **Frigost** a aussi permis l'existence temporaire d'un des boss les plus charismatiques du jeu, **N le maudit**. À mon grand désarroi, pour des raisons officielles de *RP*, et officieuses de droits d'auteur, le boss sera remplacé quelques temps plus tard par cette immondice sans nom qu'est **Grolloum**.

**ESENJIN** : **Frigost** était vraiment novatrice à son arrivée. Déjà, elle était vraiment conséquente, avec un grand nombre de donjons à effectuer et par ailleurs, ces derniers ajoutaient des mécaniques de jeu inédites jusqu'à présent. Je parle bien entendu de l'« état invulnérable », qui nécessite une action ou une série d'actions bien précise, afin d'enlever cet état (pour un ou quelques tours). En outre,

certaines actions (liées bien entendu à la mécanique pour faire sauter l'invulnérabilité), assurait un *OS (OneShot)* à l'un des équipiers, voire toute l'équipe. Par exemple, le **Mansot Royal** (boss du second donjon), nécessitait de soigner l'un de ses alliés, qui s'était au préalable placé au corps-à-corps du boss, afin d'enlever son état invulnérable. Cependant, lorsqu'un allié était soigné, tous ses alliés, situés en ligne ou en diagonale de lui, était instantanément *OS*. Rares étaient donc en ce temps les équipes (d'autant plus de mono-compte), à réussir à les vaincre aisément.

Cela a donc incité, - beaucoup - plus qu'auparavant, les gens à jouer en solitaire, avec leurs huit comptes personnels. Les panoplies qui s'obtenaient là-bas étant nettement supérieures à celles que nous avons, cela a créé un fossé titanesque, entre les joueurs multi-comptes qui généraient une masse colossale de *kamas* en revendant ces panoplies très demandées, mais dont l'offre était assez limitée. Cet écart n'aura jamais été résorbé et, se sera même agrandi avec d'autres « détournements » de certaines mécaniques du jeu, pour générer encore et toujours plus de profit (coucou les succès, coucou la *v1* des **Songes**, entre autres). J'ai personnellement beaucoup de mal avec cette façon de faire. Pour moi, un MMO, c'est avant tout un jeu en coopération, des rencontres, des liens qui se tissent.

[19:35] (Gilde) **Yop-delenu** : [Baguette Pusoh] sa interesse quelqun??

[19:36] (Gilde) **Anta** : gratuit?

[19:36] (Gilde) **oOo--SANGIUS--oOo** : Sa peut aider babare vu le nom x)

[19:36] (Gilde) **Yop-delenu** : au boin sa :)

[19:36] (Gilde) **--le-barbare--** :  
BATAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAARD

[19:36] (Gilde) **Anta** : ptdr j'adore

[19:36] (Gilde) **Yop-delenu** : bdr

[22:42] (Gilde) **Logyk-stick** : [22:41] Logyk-stick lance Piège Mortel.[22:41] Logyk-stick déclenche Piège Mortel de Logyk-stick.[22:41] Logyk-stick : -389 PV.

J'ai glissé Chef !



## SI VOUS LE VOULEZ BIEN, PARLONS MODE, QU'EST-CE QUE L'APPARENCE « ULTIME » POUR VOUS ?

**RYUJI** : Hmmmm Mmmmmmm Mmmmm Mmmmmmmmm Mmmmmmm! Pardon, j'enlève ma coiffe **HmmMmmMmm**. J'imagine qu'on se restreint à cape/coiffe/bouclier/familier. En coiffe, je doute retrouver un jour le plaisir visuel d'une **Coiffe Dala**, avec une petite préférence pour l'**Aerdala**, en référence à mon pseudo. Elles me paraissent sobres tout en dégageant un peu d'originalité. C'est plutôt mignon, parce que c'est un **Panda**, et c'est un peu hipster, parce qu'elles étaient déjà là sur la version 1. En cape, je dirais la **Cape Hiculteur**, même si la recherche d'une cape pour un *skin* est toujours un moment affreux. J'aime bien les capes qui génèrent du volume. Si elle se retrouve collée au dos du personnage, c'est un critère suffisant de non-sélection, malheureusement cela contraint à exclure 95 % des capes du jeu. En bouclier, ce sera sans conteste le bouclier d'**Ilyzaelle** qui l'emportera. En parlant d'**Ilyzaelle**, vous avez sans doute vu cette incroyable couverture de **Neph**, je vous invite à aller la suivre sur [Twitter](#) si son travail vous a plu. En familial, le **Dauge** aurait été mon premier choix, si ça avait été un vrai familial et non une sorte de personnage suiveur, mais je dirais que le **Miniminotot** remporte la victoire, suivi de très près par le **Glub** et sa face de poulpe qui me fait toujours sourire.

**ESENJIN** : Hum... Est-ce

que l'on arrivera à faire mieux qu'un **Solomonk** / **Brouteuse** ? Je ne pense pas. Ajoutez-y un **Karde Cœur** et un **Croum**, vous avez « *la* » tenue typique d'un joueur JcJ comme moi, il y a quinze ans, ah ah. Sinon le **Voile d'encre** a toujours ce charme d'antan, tout en étant dans son temps, encore aujourd'hui je trouve. Pour éviter de trop faire mon hipster, je dirais que dans les équipements récents, la **Coiffe d'Ilyzaelle** est vraiment superbe ! Bien entendu, en tant qu'adorateur des « *maids* », la **Tenue de Soubrette** n'est jamais loin de moi !

## EN 2011, C'EST LA VERSION 2.4, LES JOUEURS PEUVENT UTILISER LE « MODE TACTIQUE », OUTIL NÉCESSAIRE OU FACILITATION DU JEU ?

**RYUJI** : Changement certes simple mais terriblement efficace. Le fait de pouvoir transformer la carte en échiquier géant, de soustraire le décor pour ne laisser place qu'à la stratégie, est pour moi un des meilleurs ajouts optionnels de **Dofus**. Je partage davantage l'avis qu'une fois en combat, on n'a pas le temps pour s'émerveiller du paysage, le seul objectif est l'annihilation de l'équipe ennemie, qu'elle soit humaine ou non.

**ESENJIN** : Moi, je suis plutôt mi-figue/mi-raisin là dessus. Sans cet ajout, il y avait vraiment l'expérience d'un joueur qui pouvait parler, sur une carte où il a l'habitude de combattre, ça faisait partie intégrante de son niveau de jeu en quelque sorte. Du coup, l'enlever efface cet

avantage de l'expérience qu'un joueur pouvait avoir et je trouve cela quelque peu dommage, d'autant plus quand **Ankama** interdit derrière des outils conçus par les joueurs, qui affichent les lignes de vues, alors qu'à mon sens le mode tactique dénature et facilite bien dix mille fois plus un combat. À un moment donné, il faut assumer ses choix et aller jusqu'au bout des choses.

## DANS CETTE MÊME VERSION, SORT LE KOLIZEUM (LE MODE TACTIQUE Y ÉTAIT-IL NÉCESSAIRE ?), UNE ARÈNE JcJ À TROIS CONTRE TROIS, ENFIN UN CONTENU JcJ APRÈS L'ABANDON DES FAMEUSES TRAQUES. PARLEZ-EN.

**RYUJI** : J'ai toujours été assez hermétique au JcJ, le JcE est une fin en soi pour le jeu à mon humble avis. Cependant, j'ai d'excellents souvenirs avec la guilda en **Kolizeum**, où l'on avait fait des personnages bas niveau pour éviter de dépenser des centaines de millions de kamas dans des équipements de niveau 200. Je jouais une petite **Zobal do pou**, et elle est encore aujourd'hui une des mes plus amusantes expériences « *JcJesques* » !

Sinon, après presque dix ans de **Kolizéum**, je suis clairement passé à côté de cet ajout. J'aimais déjà moyennement les traques, et le **Kolizéum** a terminé d'achever mes espoirs d'apprécier un jour le mode joueur contre joueur. Aujourd'hui, le **Koli** reste une des activités les plus pratiquées sur le jeu, ce qui confirme que l'ajout aura été un bon investissement.

**ESENJIN** : Pour moi, c'est l'exact inverse. Le JcE n'est qu'un chemin qui amène vers cette finalité qu'est le JcJ. À mes yeux, il s'agit du réel contenu « *fin de jeu* » et haut niveau. L'ajout du **Kolizeum** a donc été une bénédiction pour moi. Cependant, les modifications apportées à ce mode de jeu au fil des années ont été plus que désastreuses (et je pèse mes mots). L'algorithme d'appariement des équipes est complètement éclaté au sol. La quasi totalité des combats se résument à des « *no-match* ». Dans un même combat, il est possible d'avoir des gens avec plus de mille points de côte d'écart, des niveaux 160 avec des 200, des gars « *full-opti-méta* » avec des personnages quasi nus. À l'heure actuelle, je dirais que moins d'un dixième des combats est intéressant à jouer.

Ajoutez à cela un système de ligue pensé par un stagiaire sous LSD, qui donne dix fois plus de points de ligue quand on a une côte basse... ça devient plus bas que terre. Oui, vous avez bien lu, la « *côte* » qui doit déterminer votre niveau de jeu (basse vous êtes pas très bon, haute vous avez un haut niveau de jeu), vous permet de monter -beaucoup- plus vite au classement si elle est basse. Pire, passé un certain niveau de côte, il est même totalement impossible de monter de ligue, tellement le système est aux fraises. Vous avez donc pléthore de joueurs qui se suicident volontairement pendant un

grand nombre de matchs, pour baisser leur côte au maximum et ainsi monter de ligue plus rapidement, ce qui gangrène d'autant plus un système à bout de souffle. Et encore, je n'ai pas parlé de la « *méta* » actuelle du JcJ avec les derniers items ajoutés, qui s'assurent d'achever en bonne et due forme le **Kolizeum** (et le JcJ plus globalement).

### L'ANNÉE SUIVANTE, EN 2012, C'EST LA VERSION 2.7 ET LES

“La v2.7 marque réellement l'entrée des « multi-compteurs à mi-temps » comme j'aime les appeler. Finies les équipes de huit.

### DONJONS MODULAIRES, UNE BELLE AVANCÉE POUR LE JCE NON ?

**RYUJI** : Ouuuuuuuuuuuu ! Plus sérieusement, la v2.7 marque réellement l'entrée des « *multi-compteurs à mi-temps* » comme j'aime les appeler. Finies les équipes de huit, selon ses objectifs, n'importe quel joueur peut à peu près tout faire comme donjons à quatre. De mon côté, ça a été une véritable libération, et ça m'a beaucoup motivé de reprendre un peu le multi-compte, et ce compromis entre indépendance et rentabilité a fini de me séduire. Je reprends petit à petit quatre personnages, et j'ai pu grâce à cela avancer dans la quête du **Dofus des Glaces**, et notamment **Frigo 3** qui était pour moi une purge à l'époque.

**ESENJIN** : Pour résumer vite fait, avant la « *modularité* », il y avait toujours huit monstres à affronter dans un donjon. Cela obligeait, du moins à niveau égal avec le donjon, à jouer à huit joueurs. La modularité a changé cela, désormais, il y a quatre monstres s'il y a entre un et quatre joueurs dans l'équipe, puis cinq monstres pour cinq joueurs, jusqu'à huit pour huit. Cela a été pas mal bénéfique pour les personnes en mono-compte, puisque

vous n'aviez plus que trois personnes à trouver pour avancer dans un donjon, contre sept auparavant. Cela n'a malheureusement pas mis fin aux équipes multi-comptes, d'autant plus sur les donjons haut niveau

qui requièrent des stratégies plus complexes à mettre en place.

### VERSION 2.9, TOUJOURS EN 2012, LES FAMEUX SUCCÈS ONT-ILS VRAIMENT RUINÉ L'ÉCONOMIE DU JEU ?

**RYUJI** : Sans tirer sur l'ambulance, je dirais que l'idée était bonne, mais pas son exécution. En y repensant, je pense qu'**Ankama** voulait offrir à chacun une possibilité de se sentir récompenser si l'on réussissait telle quête ou tel donjon. Et patatras, non contents d'avoir le beurre, tous les joueurs ont eu l'argent du beurre, le fessier de la crémillère et aussi celui de sa sœur ! Les quantités de ressources générées étaient disproportionnées, la ressource principale du boss que l'on pouvait obtenir une fois par donjon



Vous dites toujours que l'économie c'était mieux avant ?





si l'on était chanceux, était donnée cinquante fois en cas de déblocage de tous les succès ! L'économie pour le JcE s'est clairement effondrée, et l'impact s'en ressent encore aujourd'hui. Ce que je déplore, c'est que ce changement s'inscrit dans une volonté de supprimer le « *drop* » comme pilier du jeu, ce qui à mes yeux est une terrible erreur.

**ESENJIN** : Je rejoins **Ryuji** sur sa première partie, l'idée pas forcément mauvaise de base, mais implémentée dans le jeu de manière bien trop hasardeuse. L'économie dans **Dofus** est un pilier énorme qui s'est bien effrité avec cet ajout. Par contre, je suis un fervent défenseur de la suppression du *drop*, j'y reviendrai plus loin.

**L'ANNÉE SUIVANTE, C'EST LA VERSION 2.11 ET LA REFONTE DES CAC (ARMES AU CORPS-À-CORPS), PROBABLEMENT LA MISE À JOUR QUI AURA FAIT COULER LE PLUS D'ENCRE ?**

**RYUJI** : Les coups au corps-à-corps pouvaient initialement être lancés de manière infinie, comprenez ici que seul votre nombre de PA vous limitait. Or, durant la mise à jour 2.11, les joueurs ont vu tous les CaC se faire restreindre en terme de nombre d'utilisations par tour. À mes yeux, ce changement était nécessaire. Pour illustrer mes propos, je jouais toujours mon **Crâ**, j'étais niveau 199 en **Frimanoplie** pour jouer air/feu. Je jouais au **Grétilosceptre**, un CaC très fort qui coûtait à ses débuts

4 PA. Avec les « *boosts* » de ma classe, supposée être une classe à distance, la manière la plus optimale de terminer le combat étaient de me booster, de me ruer sur les monstres et de frapper avec mon arme trois fois par tour. Les sorts de dégâts étaient devenus tellement obsolètes par rapport aux corps-à-corps que c'est toute une manière de jouer qui avait disparu, par manque de rentabilité. Je pense sincèrement que le choix fait par **Ankama** a été le bon sur ce point, mais ce *nerf*, couplé à la 2.0 et à d'autres changements mineurs s'accumulant

“Les sorts de dégâts étaient devenus tellement obsolètes par rapport aux corps-à-corps.

toutefois à cette montagne de nouveautés, leur a fait perdre une partie non négligeable de leur communauté.

**ESENJIN** : Avant cette mise à jour, nous pouvions effectivement utiliser nos CaC presque sans limite, et cela créait un gros déséquilibre dans le jeu, les armes étaient généralement bien supérieures à nos sorts en ratio dégâts par PA. Quand vous y ajoutiez un peu de chatte avec l'**Écaflip**, cela donnait des combats disons... pour le moins expéditif. Je me souviens encore de ce **Tengu+Fuji** fait avec **Sockets**. Avec ma **Écaflip**, je lance double **Roulette** +2 PA et un **Odorat** +4 PA... spam de CaC

intensif... le combat s'est fini en trois tours pour quatre minutes. Quand on sait qu'il s'agissait à l'époque de l'un des plus gros boss que nous pouvions affronter, ça vous donne une idée de l'abus qui était créé.

**D'AILLEURS, IL Y A UNE FONCTIONNALITÉ QUI A ÉTÉ SUPPRIMÉE DU JEU QUE VOUS REGRETTEZ ?**

**RYUJI** : Le *drop*. Je suis un peu extrême en disant qu'il a été supprimé, mais en le comparant à son impact il y a dix ans, je ressens un immense gâchis sur cet aspect qui m'était cher. En participant à un combat, il y a trois dimensions majeures pour définir son intérêt : le premier, qui tombe sous le sens, est le fait de vouloir le gagner. Cela peut être : battre un boss épique pour accéder à une nouvelle zone,

terminer le combat le plus rapidement pour obtenir un record de temps. La deuxième composante est l'expérience. Généralement, on se bat pour progresser, pour devenir encore plus fort. La dernière composante est le *drop*, un paramètre initialement aléatoire. Ayant joué à pas mal de jeux vidéos depuis **Dofus**, dont quelques MMO, je pense sincèrement n'avoir jamais retrouvé la sensation vécue l'instant avant la fin d'un combat, juste avant l'affichage du *drop*. Imaginez alors les fourmis dans le ventre lorsque vous tapez un **Crocabulia** avec les challenges *mystique* et *contamination* ! Et le pire, c'est que le donjon que

j'ai le plus fait de ma vie est le labyrinthe du **Dragon Cochon**, tout en n'ayant jamais fait tomber un **Dofus Turquoise** ! J'ai dû attendre la quête associée pour enfin mettre la main dessus. **Ankama** a retenté de mettre des *drops* à un faible taux comme à l'ancienne, sauf que... eh bien ce ne sont pas des **Dofus** ! Je les suspecte de se moquer un peu de nous vu la tronche des objets d'appareils récupérables par *drop*.

**ESENJIN** : Comme je le disais il y a deux réponses de ça, je -méprise- profondément la mécanique de *drop*. Je -déteste- au plus haut point cela. Quelque chose qui récompense la chance et non pas les aptitudes du joueur, ne devrait pas exister, quel que soit le jeu à mes yeux. Je trouve donc que l'amointrissement de cette ignominie est une bonne chose. Sinon, il n'y a pas vraiment de chose supprimée que j'aimerais revoir, mais plutôt des choses ajoutées que je souhaiterais voir disparaître, ah ah. Allez, disons que le système de recherche de groupe mériterait de revenir avec une v2 digne de ce nom, histoire de vraiment aider les mono-comptes à avancer. Celui de **FFXIV** par exemple est particulièrement bon, inspirez-vous-en !

**TOUJOURS EN 2013, MAIS EN VERSION 2.13 CETTE FOIS, NOUVELLE ACTIVITÉ JCJ, MAIS EN GROS GROUPE, L'ALLIANCE CONTRE ALLIANCE. UN GROS BIDE ?**

**RYUJI** : Sincèrement, je suis tellement passé à côté de cet aspect que je serai

incapable de vous en dire le moindre mot. Pour moi, une alliance, c'est juste un autre canal dans lequel on dit bonjour quand on se connecte.

**ESENJIN** : Pour faire simple, c'est de la grosse chierie. Je n'ai même pas envie de rentrer dans les détails, il n'y a rien qui va là dedans à mes yeux, vraiment, il n'y a rien à sauver. Ça fait partie des choses que j'aimerais voir supprimer comme je le disais précédemment. Le pire, je crois, c'est que cela a tué le peu de social qui restait, les gens ne rejoignent plus une guilda pour ses membres, ses valeurs, mais juste parce qu'elle fait partie de telle alliance qui a tel territoire pour faire ses pépites.

**POUR RESTER SUR DU NÉGATIF, QUEL EST VOTRE PIRE SOUVENIR EN JEU ?**

**RYUJI** : Je dirais mon « *hack* » (vol de compte) quand j'étais niveau 145. Le pire du pire, c'est que j'ai toujours été un peu paranoïaque avec mes comptes. Typiquement, mes copains s'échangeaient tous leurs comptes quand ils partaient en vacances par exemple, puis s'accusaient mutuellement quand des items disparaissaient. J'ai toujours catégoriquement refusé de prêter mon compte à qui que ce soit, je pensais alors être seul sur mes comptes, à tort. Vers mes douze ans, je me connecte rapidement le matin avant de partir au collège. Je rentre mes identifiants, je sélectionne mon personnage, et m'aperçois qu'il n'a plus de cape ni de coiffe. Moment terrible, puisque je sais déjà

de quoi il retourne. Je suis au **Zaap Bonta**, alors que je ne me déconnecte jamais là, j'ai 0 kamas sur moi. J'en rigole aujourd'hui, mais je peux vous assurer que j'ai passé une sale journée à l'époque. Un peu de bonheur dans mon malheur, le *hacker* n'avait pas vérifié mon mode marchand, où je rangeais mes familiers pour ne pas qu'ils perdent de vie. J'ai alors pu les vendre et me faire plusieurs millions de kamas afin de me relancer un peu sur le jeu. Sans ça, je pense que j'aurais arrêté le jeu. Ce qui m'a hanté pendant plusieurs années, c'est que je n'ai jamais trouvé la cause du piratage. Je me suis forcément fait avoir d'une manière ou d'une autre, je pensais avoir fait attention, mais cet incident m'a appris à redoubler de prudence. Peut-être est-ce aussi pourquoi je travaille dans la sécurité informatique aujourd'hui, qui sait ?

**ESENJIN** : Ah ah, pas mal ton anecdote, je t'imagine à ton entretien d'embauche « *et qu'est-ce qui vous motive dans cette voie ?* », « *et bien je me suis fait pirater à douze ans sur Dofus, je ne veux plus que cette chose terrible puisse arriver à quelqu'un* ». Sinon, moi aussi, ce serait un « *hack* » mon pire souvenir. Je suis également aussi du genre paranoïaque là-dessus. Mais un moment d'inattention et hop. En fait, l'un de mes membres de guilda s'était fait *hacker* et la personne en a ensuite profité pour balancer un lien dans le canal de discussion. Pensant que c'était vraiment mon ami sur son personnage, je n'ai pas vraiment fait attention

[23:28] (Gilde) **Gwak-Fr** : artyck prete moi ta Statuette de Snedon stp  
 [23:28] (Gilde) **Gwak-Fr** : ca coute 1M8 et j'ai pas assé  
 [23:29] (Gilde) **Braktus** : il vient m'aider à drop les flûtes qui me manque  
 [23:29] (Gilde) **Gwak-Fr** : pitié  
 [23:30] (Gilde) **Melody-Mizu** : que des gens dépendant ici c'est ouf  
 [23:30] (Gilde) **Gwak-Fr** : pitié :(  
 [23:30] (Gilde) **Melody-Mizu** : faudra prendre votre envol un jour

**Blop Coco Royal lance Blovocation.  
 Gloutoblop lance Gloutage.  
 Blop Coco Royal est mort !**

On savait s'amuser dans le temps.

Actualités













Liste complète des membres

### Membres

| Nom du personnage   | Level | Classe   | Rang       |
|---|-------|----------|------------|
|  oOo--SANGIUS--oOo | 199   | Xelor    | Meneur     |
|  Hidsad            | 199   | Cra      | Bras Droit |
|  Thedarkaventura   | 195   | Xelor    | Bras Droit |
|  Hemoglo           | 181   | Sacrieur | Bras Droit |

Tous les membres de la guilde

### Aujourd'hui

-  29 Janvier 2012 à 01:13:52, Jeramenedescopines quitte la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:09:33, Jeramenedescopines rejoint la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:09:30, Owionfaitsa quitte la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:08:31, Viendanmacamionnete quitte la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:08:26, Owionfaitsa rejoint la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:07:10, Viendanmacamionnete rejoint la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:06:29, Labalacamionnete quitte la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:05:24, Labalacamionnete rejoint la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:03:51, Veuxtu-maquequette quitte la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:03:17, Veuxtu-maquequette rejoint la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:02:47, Veuxtu-uncurlly quitte la guilde.
-  29 Janvier 2012 à 01:01:58, Veuxtu-uncurlly rejoint la guilde.

et j'ai cliqué. « Rien » ne s'est passé, je me suis dit que le lien était mort, je n'ai pas cherché plus loin. Terrible erreur, en revenant en jeu le lendemain, je n'avais plus rien, près de dix ans de jeu qui partaient en fumée. Ça m'a vraiment mis un sale coup. Heureusement que la guilde s'était cotisée pour m'offrir quelques kamas, quelques items et aider à *droper* quelques ressources pour fabriquer des équipements. Sans cela, je pense aussi que cela aurait mis fin à mon aventure. Bien que je sois devenu d'autant plus parano là dessus, je n'ai pas fait le choix de travailler dans la sécurité informatique, ah ah.

**ON AVANCE D'UNE ANNÉE POUR ARRIVER À LA VERSION 2.19, QUI IMPLÉMENTE LES CHASSES AUX TRÉSORS AINSI QUE LES DIMENSIONS DIVINES, ÉTROITEMENT LIÉES À CETTE NOUVELLE ACTIVITÉ, PARLEZ-NOUS DE TOUT ÇA.**

**RYUJI** : Le passage du **Dofus Pourpre** en quête devait aussi arriver dans ces eaux-là, étant donné qu'elle contient une étape de chasse légendaire. La sortie des chasses aux trésors m'a permis de trouver un moyen de faire progresser mes personnages un par un, et sans grande condition de budget, car la seule statistique qui compte vraiment est la vitalité. J'ai adoré ce nouvel aspect du jeu à la sortie, si bien que mon **Éniripsa** a fait son dernier niveau uniquement avec des chasses. Les

abus étaient possibles à l'époque via **DofusMap**, un site qui recensait les indices à trouver. Cela permettait parfois d'effectuer la chasse en moins d'une minute ! J'ai aussi assez longtemps profité des coffres de loterie, qui s'échangeaient contre des roses des sables, la monnaie que l'on gagne en réussissant des chasses. Le coffre de loterie donnait un des coffres aléatoires, coffre dont le coefficient de roses obtenues avec dépendait du niveau de la chasse. Je n'ai pas de preuve, mais je

“En soit l'idée des idoles n'est pas mauvaise, mais une fois de plus c'est la réalisation qui a pêché. Dès le premier jour, elles ont été détournées.

suis quasiment certain qu'au tout début, l'espérance sur les roses des sables était positive, ce qui signifie qu'un joueur pouvait s'enrichir à l'infini.

Mais, **Ankama**, ayant réalisé son mauvais calcul, résolut le problème en doublant le prix du coffre, ce qui demande désormais une chance insolente pour être rentable avec un grand nombre de coffres.

Comme détaillé un peu plus tôt, quelques chasses légendaires comme **Ali Grothor** ou **Dremoan** pouvaient procurer un milliard d'XP en zone d'agression. Les **Dimensions Divines**, en hommage aux

divinités de certaines classes, montrent ainsi le bout de leur nez, car leur accession n'est possible qu'à travers un portail trouvable par une chasse au trésor (ou plutôt au portail).

Les trois premières dimensions, **Enutrosor**, **Srambad** et **Xélorium** sont à mes yeux un succès phénoménal. Les quêtes, permettant l'obtention du **Dofus Nébuleux**, sont relevées sans pour autant provoquer un arrachage de cheveux. Les donjons y sont plaisants, notamment

avec ce système de vagues qui fait que l'on affronte non pas une mais cinq vagues de monstres ! Néanmoins, je n'ai pas mis les pieds en **Ecaflipus**, excepté le **Chaloeil** dont j'avais besoin pour la quête du **Dofus Ivoire**. J'apprécie

tout particulièrement ces microcosmes, et je ne pense pas être le seul puisque le **Nidas** et la **Reine des Voleurs** sont désormais deux des monstres les plus intéressants en terme d'expérience pour un groupe de huit personnages. **La Reine** a d'ailleurs bien aidé à passer la guilde 200, tant les quantités d'expérience reçues étaient faramineuses.

**ESENJIN** : Ayant quelques soucis de vue, je n'arrive tout simplement pas à faire les chasses (du moins dans un temps décent), sans outil extérieur comme **DofusMap**. J'ai donc totalement laissé de côté cet aspect du jeu. Pour les **Dimensions Divines**, je trouve le concept

intéressant. Même si j'ai du mal avec les chasses, je ne trouve pas cela détonant de restreindre leur accès via cette mécanique de jeu. Pour les modificateurs de combat, idem, et tout pareil pour les donjons qui y sont « à vagues ». Bien que cela donne un unique combat, plutôt long du coup, ce qui peut être un réel frein quand on n'a pas forcément un temps de jeu conséquent ou des à côté à faire, là où un donjon classique nous permet une pause facile entre chaque salle. Les dimensions ont apporté un nouveau souffle au JcE, sans pour autant casser l'existant.

### **IL FAUT AUSSI QUE L'ON PARLE DES CHOSES QUI FÂCHENT. ON EST EN 2014, C'EST LA VERSION 2.29 ET LA SORTIE DES IDOLES. LA VÉRITABLE VRAIE FIN DE L'ÉCONOMIE ?**

**RYUJI** : Disons que prises indépendamment, les idoles auraient pu être un bon ajout. Seulement, couplées aux challenges, aux bonus locaux de zones, aux potentiels coefficients d'expérience sur un personnage, les idoles donnent encore plus de récompenses à ceux capables de les prendre en main. Il est toujours aisé de critiquer après la guerre, mais je pense que c'était une fonctionnalité qu'il aurait fallu accompagner, intégrer progressivement en ajoutant des idoles au compte-goutte, afin de vérifier si certaines combinaisons généraient abusivement des ressources, puis minorer les gains en conséquence. Au lieu de cela, toutes les idoles sont sorties au même

moment (il me semble), et les compositions fumées ont pris des mois, voire des années à être modifiées. Pour étayer un peu ma théorie, je vois le jeu comme une gigantesque expérimentation. Essayer une classe deux semaines avec un certain « *stuff* », sur une certaine zone et étudier sa rentabilité en terme de récompense/temps, pour moi c'est le cœur de **Dofus**. Dans l'absolu, peu importe la récompense, même si demain on découvre un lieu à cinq milliards d'expérience par combat, ce ne sera pas un événement qui sera arrivé par hasard. Des joueurs auront testé des équipements, des compositions, des idoles sur un certain type de monstres, et l'expérimentation se sera montrée fructueuse. Mais ce qui m'agace, c'est le délai entre ces découvertes pharaoniques et la correction de ces abus, car un joueur qui passe du niveau 1 à 200 en moins d'une dizaine de combats, je ne trouve pas ça sain pour le jeu. Cependant, les idoles ont également permis de compenser le manque de prospection sur certains personnages qui n'en ont pas, ayant pour conséquence de faciliter les items à *drop* avec parfois des taux si bas, à la limite de l'indécence.

**ESENJIN** : En soi l'idée des idoles n'est pas mauvaise, je comprends l'idée derrière, mais une fois de plus c'est la réalisation qui a pêché. Dès le premier jour, elles ont été détournées avec des compositions complètement éclatées, qui donnaient des bonus gargantuesques, sans aucune contrepartie de jouabilité derrière. Je pense

aussi que les idoles auraient dû être ajoutées au compte-goutte, -mais surtout-, comme avec la quête du **Dofus Turquoise**, limiter l'utilisation de telle idole sur tel boss de donjon, afin de s'assurer qu'elle apporterait une réelle difficulté, à la hauteur de la récompense qu'elle offre derrière. Par exemple, ne pouvoir utiliser **Dynamo** que sur les **Tynrils**, là ça fait sens.

### **EN 2015 SORT LA VERSION 2.34 ET LES DÉFIS COMMUNAUTAIRES. J'AI CRU COMPRENDRE QUE C'ÉTAIT LE PLUS GROS ÉCHEC DU JEU (OU PRESQUE) ?**

**RYUJI** : Je ne sais même pas ce que c'est, ha ha ha !

**ESENJIN** : Les quoi ?

### **PLUS TARD, CETTE MÊME ANNÉE, C'EST LA VERSION 2.36 ET L'ARRIVÉE DU SEMI-16:9, DOFUS VIT ENFIN AVEC SON TEMPS ?**

**RYUJI** : Ce qui est assez ironique, c'est que j'ai souvenir quelques mois (années ? Mon dieu, que le temps passe vite) auparavant, d'une déclaration d'un des leaders d'**Ankama** que le format 16:9 était quasi impossible à implémenter, et que cela demanderait une refonte du moteur de jeu. Cela m'avait alors surpris qu'ils aient réussi à le mettre en place, un peu comme si un des développeurs avait relu le code et avait crié : « *On est débiles les gars, il suffisait de changer la valeur des dimensions du jeu dans le fichier de configuration !* »

**ESENJIN** : Ah ah ah. Je n'ai pas grand chose à ajouter à la réponse de **Ryuji**. Mais

[16:26] **Tagrandmere-Jlabez** : FERME TA GUEULE  
 [16:26] **Tagrandmere-Jlabez** : JBEZ TA MAIR LA GRAUCE PUTIN  
 [16:26] **Jaguar-Jaune** : en plus il comprenne pas que le koli c pas fait pour les sasa ...  
 [16:26] **Rocky-power** : lokus tes un fdp  
 [16:26] **Rocky-power** : hier jaurai du baiser votre perco jusqu'a la moille  
 [16:26] **Tagrandmere-Jlabez** : FE LE MALAIN ON SE KONE PA JTE BEZ  
 [16:26] **Tagrandmere-Jlabez** : AAAAAAAAAAAAAAH PTN IL MA VNR  
 [16:27] **Lokus** : mdr tu es bete ^^  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** : PTN DBORDELE GE V PT LAI PLON  
 [16:27] **(Kolizéum) Lord-Omega** : reste ici et je te boost apres lokus  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** : G V ME VAINAIRE  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** :  
 AAH  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** : JSUI VENAIRE  
 [16:27] **Jaguar-Jaune** : je croit qu'il n'ont pas la touche minuscule ... c idiot...  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** : SUCE DAI BITE TOI JANCULE TON PER  
 [16:27] **Rocky-power** : ces idots te baise  
 [16:27] **Lokus** : tu vas faire quoi derriere ton écran mdr  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** : LE GROS FDP  
 [16:27] **Terminez votre tour avec le bouton "Passer son tour".**  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** :  
 AAH  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** : JSUIS UN NERVEUX  
 [16:27] **Rocky-power** : putin mais pk etre des fdp comme ca  
 [16:27] **Tagrandmere-Jlabez** :  
 AAH  
 AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH  
 [16:27] **Lokus** : le mec pete un cable seul x')

Alors, ça donne pas envie de faire des Kolizeum ça ?

[15:26] Tuturuu-Mayushi-Desu : gros tu sais que t'as perdu, sérieux stop faire perdre du temps  
 [15:27] Strurfpas : d'ou je perd?  
 [15:27] Strurfpas : à aucun moment je perd XD  
 [15:27] Strurfpas : tu fumes toi  
 [15:27] Strurfpas : tu as jamais jouer vs moi  
 ...  
 [15:34] (Combat) Crapaud Verdoyant lance Ogive Salivaire.  
 [15:34] (Combat) Strurfpas : -44 PV (mort).  
 [15:34] (Combat) Combat terminé.

clairement, **Dofus**, à l'heure actuelle, est encore bien, bien loin de vivre dans son temps. J'ai de grosses attentes d'évolution sur **Unity**, qui m'angoissent pas mal vu les récentes déclarations de **Tot**.

### **LA VERSION 2.41 VOIT VENIR LA REFONTE DES BOUCLIER QUI COMMENÇAIENT À PRENDRE LA POUSSIÈRE.**

**RYUJI** : L'ajout des mécaniques mêlée/distance a vraiment amené quelque chose de sympathique, puisqu'il permet de compliquer une des deux voies pour améliorer la seconde. Je trouve que c'est un très bon début, après je serai assez déçu si le nombre de boucliers n'augmentait pas dans les années à venir, car le choix me semble parfois limité à certaines tranches de niveaux.

**ESENJIN** : Les boucliers ne servaient avant que pour le JcJ d'alignement... qui avait disparu depuis quoi, une dizaine d'années ? Il était grand temps de se pencher sur la question. Les effets distance/mêlée et sorts/corps-à-corps ont apporté un peu de neuf, mais plutôt qu'ajouter de nouvelles caractéristiques, j'aurais très nettement préféré qu'ils se penchent sur la refonte de certaines qui existent déjà. Je pense aux effets annexes des éléments (tacle/fuite de l'agilité, soins de l'intelligence, etc.), ou encore une refonte (voire suppression) du retrait PA/PM, de la sagesse, etc..

### **ON VA PARLER MAINTENANT DE CE QUI EST SANS DOUTE, LE PLUS GROS CHANGEMENT DU JEU DE TOUTE SON HISTOIRE, EN TERME DE JOUABILITÉ, LA VERSION 2.45 ET LES VARIANTES DE SORTS !**

**RYUJI** : En tant que **Crâ**, autrement dit un joueur qui passe 99 % de son temps à jouer avec trois sorts, je peux vous assurer que cette mise à jour m'a valu quelques maux de tête ! Je pense que je ne jouais quasiment plus à cette époque, puisque le retour sur le jeu était un véritable coup de matraque, avec plusieurs centaines de nouveaux sorts

“L'ajout des mécaniques mêlée/distance a vraiment amené quelque chose de sympathique.

à découvrir et à prendre en main. Heureusement, la jouabilité du **Crâ** n'avait pas trop changé, ce qui m'offrait un certain répit dans cette renaissance des sorts. Ce chantier me semblait nécessaire, puisqu'en JcE (pas certain pour le JcJ), on retrouvait souvent sur les mêmes combinaisons de sorts et les mêmes équipements, ainsi peu de joueurs faisaient preuve d'originalité. Même si l'impact est phénoménal et, je l'imagine, pensé pour le JcJ en priorité, il peut arriver qu'une variante de sorts soit prophétique, et permette de changer la donne d'un combat, là où son autre variante ne nous apporterait pas assez pour espérer emporter le combat.

Trois ans après, il m'arrive encore de découvrir certains sorts sur des classes que je méconnaissais. *In fine*, c'est pour moi un des meilleurs paris qu'**Ankama** a pu faire sur le jeu. Je tire mon chapeau à la progression des variantes selon le niveau, autrement dit un sort n'est disponible qu'à un certain niveau, et sa variante à un niveau encore plus élevé. Si j'avais été un nouveau joueur, j'aurais sans conteste adoré monter mon premier personnage avec des nouveaux sorts du début à la fin de ma progression.

**ESENJIN** : Je pense que le pari était vraiment risqué.

Cela a chamboulé toutes les habitudes des joueurs, établies depuis parfois plusieurs années. Je pense que l'on peut dire que c'est une belle réussite. Cela a donné une plus grande profondeur

de jouabilité pour les classes, même si on ne va pas se mentir, certains sorts sont totalement éclipsés par leur variante, tant celle-ci est supérieure en tout point. En bref, l'idée est vraiment bonne et intéressante, mais manque encore d'un équilibre digne de ce nom pour certaines classes.

**RYUJI** : \*tousse\* Sacrieur \*tousse\*

### **L'ANNÉE SUIVANTE ON RESTE DANS CETTE OPTIQUE AVEC LE RESTAT ILLIMITÉ QUI ARRIVE EN V2.46, BONNE NOUVELLE NON ?**

**RYUJI** : De mon côté, cela a été une vraie bouffée d'air pur de pouvoir remettre ses caractéristiques à zéro

entre chaque combat. Cela a notamment aidé à pas mal de combats de quêtes sur certains de mes personnages. Je ne suis pas mécontent que l'ancienne manière de « restat » via les donjons d'**Otomai** ait été mise sur la touche, compte tenu de sa rigidité.

**ESENJIN** : Idem ici, en tant que joueur JcJ, qui ai besoin de m'adapter entre chaque combat suivant la composition adverse qui diffère toujours, cette modification s'est révélée salvatrice.

**APRÈS CELA, DE L'ÉTÉ 2018 À L'ÉTÉ 2019, DES REFONTES MAJEURES DES CLASSES ONT EU LIEU. UN SOUFFLE DE FRAÎCHEUR QUI FAIT DU BIEN ?**

**RYUJI** : Le souci est que je n'ai quasiment pas joué sur cette période, donc j'ai constaté les variantes et les refontes en un gros bloc de modifications sur le jeu.

**ESENJIN** : On va dire que je radote mais... je comprends la volonté de revoir certaines classes pour les « équilibrer », mais une fois de plus, ça a été fait avec les pieds et pas du tout réfléchi. Le **Sacrieur** qui était trop puissant est devenu encore plus fort à un point inimaginable. À côté de ça, l'**Osamodas** qui avait eu des modifications super-intéressantes à la première vague, avec un jeu vraiment fun, intéressant, long à mettre en place, mais récompensé sur le long terme, s'est faite complètement détruite à la seconde vague, alors qu'on tenait là ce vers quoi j'aurais aimé que toutes les classes tendent. Un vrai gâchis qui

a brisé en moi tout espoir de voir des « équilibrages » rendant funs et intéressantes à jouer les diverses classes du jeu. Pour les autres classes, les changements sont plus mineurs, mais dans l'ensemble assez bien venus, même si je continue de trouver les modifications sur l'**Écaflip** de plus en plus fainéantes par exemple. En fait, à bien y réfléchir, la dernière vague a plus été une correction de bogues sur des sorts qui ne fonctionnaient pas correctement, plutôt qu'un réel vent de fraîcheur en terme de mécanique de jouabilité.

**ON DÉBARQUE EN 2018 DÉSORMAIS, C'EST L'APPARITION DES SONGES INFINIS. LA MEILLEURE DES PIRES ACTIVITÉS DU JEU ?**

**RYUJI** : Honnêtement, étant fan d'animes, un de mes concepts préférés est l'ascension d'une tour avec une difficulté qui s'accroît sur la hauteur, comme peuvent l'illustrer des œuvres comme **Sword Art Online** ou **Tower of God**. Dans les faits, j'étais hyper emballé par l'idée, mais en y réfléchissant à tête reposée, je n'ai aucun intérêt à aller en **Songes**. Le format actuel me semble super fourbe, dans le sens où monter haut en étages permettra d'obtenir seulement des reflets, dont les récompenses ne m'intéressent pas vraiment. Pire, seuls les premiers étages du jeu proposent une carotte avec les coffres, du coup j'ai beaucoup de mal à me trouver une raison pour gravir les étages des **Songes**.

**ESENJIN** : Je vais encore passer pour un vieil aigri, mais je trouve ça naze. Comme l'a dit **Ryuji**, il n'y a pas d'intérêt à monter plus haut et comme en plus c'est un méga hasard de fou pour obtenir quelque chose d'intéressant, cela me rebute d'autant plus. Un combat de temps à autre histoire de sortir de la routine O.K., mais ça n'ira pas plus loin pour moi. Puis, accessoirement, j'ai toujours en travers de la gorge les abus de la première version qui, en exploitant le système de façon pernicieuse, a permis à certaines personnes de générer suffisamment d'argent pour des millénaires (bien entendu, sans sanction derrière).

**ET CETTE ANNÉE SORT LA VERSION 2.56 ET LA REFONTE COMPLÈTE DE PANDALA, QU'EN PENSEZ-VOUS ?**

**RYUJI** : Désolé, je n'y ai pas encore mis les pieds ! Le **Dofus** ne m'attirant pas plus que cela, je risque de mettre encore quelques mois avant de m'y rendre.

**ESENJIN** : Je trouve aussi le **Dofus** à y obtenir plutôt mauvais et inintéressant. Je n'y ai mis les pieds que sur la bêta, pour remonter quelques bogues et obtenir mon titre ah ah. Sur l'officiel, je ne dois même pas avoir fini la quête du pont à traverser. Cela étant, je pense que c'était une nécessité d'offrir un air de jeunesse à cette zone, elle en avait cruellement besoin. Il n'y avait rien à y faire et certain de ses éléments visuels dataient de... son ouverture.





Succès déverouillé ! « Aller en prison » !

[17:17] (Gilde) **Hidsad** : Sangi

[17:17] (Gilde) **Hidsad** : Je te donne un Ocre si tu m'aides

[17:18] (Gilde) **Sangiaeh-Acerola** : Aider à quoi ?

[17:18] (Gilde) **Hidsad** : Un p'tit combat Fri 3

[17:18] (Gilde) **Sangiaeh-Acerola** : Tu me files vraiment un Ocre pour un combat ? ^^o

[17:18] (Gilde) **Hidsad** : Ben non t'es con xD

[17:18] (Gilde) **Sangiaeh-Acerola** : Bah crève x)

[17:18] (Gilde) **Hidsad** : ok

[17:19] (Gilde) **Hidsad** : [17:18] Hidsad vient de quitter la guilde.

[17:19] (Gilde) **Sangiaeh-Acerola** : Naaaann !!! J'ai pas eu le temps de te bann =(

[16:32] (Guide) **Logyk-stick** : tu comprends pas quoi dans "j'suis endetté" ?

[16:32] (Guide) **Jb-Pluton** : je comprend pas le j'

[16:33] (Guide) **Logyk-stick** : contraction de "je" !

[16:33] (Guide) **Logyk-stick** : voilou :)

[16:33] (Guide) **Jb-Pluton** : ah bien ce qu'il me semblais !

## FINISSONS SUR UNE NOTE JOYEUSE, J'AIMERAIS CONNAÎTRE VOTRE MEILLEUR SOUVENIR EN JEU ?

**RYUJI** : Difficile d'en sélectionner un, mais disons que je vais prendre le premier qui me vient en tête, qui est le *drop* de mon seul et unique **Dofus**, le **Dofus Emeraude**. C'était en début d'après-midi, je devais rejoindre des potes en ville, j'étais déjà en retard. Je terminais de taper quelques captures en tout genre, et la dernière était un **Dark Vlad**. J'obtiens deux challenges relous, *barbare* et *versatile*, je me fixe de faire le deuxième mais je finis par le rater dans la précipitation. Je clôture rapidement le combat en quelques minutes, je regarde les lignes de *drop* sans grand espoir, jusqu'à ce que j'aperçoive ce petit œuf émeraude briller dans l'inventaire de mon **Crâ**. Je ris jaune en pensant aux centaines de captures **Dragon Cochon** des semaines précédentes, avec double succès et coffres des Énutrofs chargés sans avoir obtenu aucun œuf magique, mais je suis quand même heureux d'avoir obtenu mon premier **Dofus** du jeu par le *drop*. J'ouvre l'inventaire, je clique sur l'œuf et je mets une feuille de papier devant le jet que j'enlève tout doucement de la gauche vers la droite. D'abord, le chiffre des dizaines, j'espère au moins un +70. Je découvre le chiffre des dizaines, qui est un 1. Je comprends alors que ce n'est pas la dizaine mais la centaine, et que je venais de droper un **Dofus Emeraude** jet parfait ! Certes, en terme

de valeur pécuniaire, c'était le **Dofus** le moins intéressant. Par contre, avoir obtenu le meilleur jet sur cinquante possibles, procure quand même une sensation unique.

**ESENJIN** : Idem, je ne vois pas vraiment -un- souvenir vraiment au dessus des autres. Je garde pleins d'excellents souvenirs de mes aventures avec mes « *guildes* ». La création de la guilde, les premières semaines de recrutement, nos premiers donjons **Blops**, les divers événements que l'on a réalisés, que ce soit intra-gilde (le « *compagnator* » et autres joyusetés), ou inter-guildes, comme « *la coupe de Maimane* », les donjons **Bworker** où je forçais tout le monde à venir pour les « *up 200* » des membres par exemple ou encore dernièrement le *up 200* de la guilde sur une pierre d'âme contenant quatre **Maître Corbac** dans le combat. **Dofus** aura

été pour moi « *une belle aventure humaine* » avant tout, comme dirait l'une de mes connaissances. Donc, merci à toutes les personnes qui m'ont procuré de la joie pendant tant d'années. **Dofus** aura toujours une place bien particulière dans mon cœur, grâce à vous !

**ET BIEN JE PENSE QU'ON A FAIT LE TOUR. MERCI À VOUS DE VOUS ÊTRE PRÊTÉS AU JEU ET MERCI À VOUS, LECTEURS, D'AVOIR EU LE COURAGE DE TOUT LIRE JUSQU'ICI, C'ÉTAIT VRAIMENT CONSÉQUENT. UN PETIT MOT POUR FINIR ?**

**RYUJI** : Dé, j'ai pas trouvé plus petit.

**ESENJIN** : J'ai vraiment honte de lui vous savez...

### Tibtyd Lirbij

Sources images : Les fan-arts p.10 @mazutalors'Art, p11 @saryong, les captures d'écran du jeu ©AnkamaGames, les scans du RPG Magazine ©RPG Magazine.

|                 | Niv. | XP gagnée                      | Kamas   | Objets |
|-----------------|------|--------------------------------|---------|--------|
| <b>Gagnants</b> |      |                                |         |        |
| Miroslave       | 133  | 50% (94 055 667 / 187 807 408) | 178     | 4      |
| Miel-Cerise     | 27   | XP                             | 708 132 | 13     |
| Zai-Nurse       | 37   |                                | 188 394 | 219    |
| Okita-Souji     | 145  |                                | 181 923 | 107    |
| Hidsad          | 148  |                                | 179 031 | 203    |
| Marsusadi       | 81   |                                | 173 036 | 367    |
| Gwak-Fr         | 61   |                                | 189 821 | 415    |
| Braktus         | 39   |                                | 170 125 | 425    |
| <b>Perdants</b> |      |                                |         |        |
| Maître Corbac   | 110  |                                |         |        |
| Maître Corbac   | 110  |                                |         |        |
| Maître Corbac   | 110  |                                |         |        |
| Maître Corbac   | 110  |                                |         |        |

[22:16] (Gilde) **Teika** : tarlouze :)  
[22:16] (Gilde) **Teika** : xD  
[22:16] (Gilde) **Hibou** : Guy Tar ! é\_à  
[22:16] (Gilde) **Yagami-Yuri** : tétar s'mieux  
[22:16] (Gilde) **Anta** : lol j'appellerai mon gosse grace à la recherche de nom de dofus  
[22:16] (Gilde) **o0o--SANGIUS--o0o** : xD  
[22:16] (Gilde) **Teika** : xD  
[22:16] (Gilde) **Hibou** : mdr  
[22:17] (Gilde) **Hibou** : Dwopi-man, Au tablot !  
[22:17] (Gilde) **o0o--SANGIUS--o0o** : ANTA T'ES GENIAL !  
[22:17] (Gilde) **o0o--SANGIUS--o0o** : Je v ais faire la m^me !  
[22:17] (Gilde) **Teika** : omg  
[22:17] (Gilde) **Hibou** : xd  
[22:17] (Gilde) **Anta** : roxkillpvpmule, il est où ton devoir?  
[22:17] (Gilde) **Hibou** : xD  
[22:17] (Gilde) **Teika** : t' imagine la meuf elle s'appelle mercedesse (ce prenom existe)  
[22:18] (Gilde) **Teika** : xD  
[22:18] (Gilde) **Hibou** : Hibou-fils au tableau !  
[22:18] (Gilde) **Hibou** : Ya mégan aussi  
[22:18] (Gilde) **Teika** : c'est chouette un hibou =)

Ne faites pas ça. Jamais.



# LES ARTICLES

## **HONDA, HONTE À TOI !**

Sockets - p. 46 à 49

## **DOKI DOKI LITERATURE CLUB, LECTURE ET WAIFUS.**

RyujiDanma - p. 50 à 55

## **DAN SIMMONS, AUTEUR ATYPIQUE.**

KittysCats - p. 56 à 61

## **DEMON SLAYER, SOMBRE CRUAUTÉ.**

Lord Shi-Woon - p. 62 à 65

## **AURA KINGDOM, VA, ENVOYÉ DE GAÏA !**

Esenjin - p. 66 à 69

## **YAMAHA, POURQUOI PAS ?**

Sockets - p. 70 et 71

## **DRIFTING DRAGONS, UNE AVENTURE AÉRIENNE.**

KittysCats - p. 72 et 73

## **LE BUREAU DES LÉGENDES, AU CŒUR DE LA DGSI.**

Esenjin - p. 74 et 75

## **TRINITY DE LAYLOW, UNE HISTOIRE DE MUSIQUE.**

RyujiDanma - p. 76 à 81





# HONDA, HONTE À TOI !

• TEXTE / SOCKETS

Vous vous demandez sans doute pourquoi un tel « titre » ?

C'est vrai après tout, Honda est une très bonne marque en moteurs de bateau hors-bord, excellente avec les motos, fulgurante avec les voitures, je rappelle que c'est le seul constructeur qui garantit ses modèles à vie ou un millions de kilomètres, personne d'autre ne le fait.

Alors, pourquoi ? La réponse est on ne peut plus simple : ce sont de gros tricheurs en terme d'inventions pour motos !

Oui oui, vous avez bien lu, je développe, pas de souci, pas la peine de refuser de lire l'article jusqu'à la fin mes loulous.

**Honda** a vu le jour en 1930 ; à cette époque, **Soichiro Honda** crée une entreprise fabriquant des segments de pistons (les mécanos comprendront). À ce moment là, nous sommes tout proche de la Seconde Guerre Mondiale, et **Honda** se fait « racheter » pour une bouchée de pain par le géant **Toyota**, les fameux segments serviront pour leurs avions de combats.

Après la Seconde Guerre, et la défaite cuisante des japonais face aux « ricains », **Honda** sent arriver la douille, car **Toyota** va mal et, par dessus tout, **Toyota** se sert de **Honda** pour se maintenir à flot. À cette époque, **Honda** fabriquait beaucoup de moteurs pour des générateurs électriques, ce qui en soi fonctionnait plutôt bien : à la fin de la guerre, les gens avaient besoin d'électricité après tout.

C'est alors qu'en 1948, **Honda** dit « ciao bambino » à **Toyota**, se trouve un investisseur plein aux as (**Takeo Fujiwasa**) et, ensemble, ils fondent la **HMCL (Honda Motor Company Limited)**.

C'est là, qu'ils ont l'idée (géniale hein !) de récupérer un moteur de générateur électrique, ils prennent

un vélo et ils collent le moteur sur le vélo... Hé, les gars, j'ai inventé une moto !

Voici donc la fameuse « tricherie » à l'origine du titre de cet article ! Car, selon moi, ils ne se sont pas trop pris la tête non plus, ils ont simplement assemblé des pièces, ni plus ni moins.

Mais attention, je ne dénigre pas **Honda**, loin de là, je veux juste mettre les choses à plat. Maintenant, on peut parler bécane. Hé hé, on est là pour ça après tout.

Commençons par le commencement, le vélo générateur de... non, je plaisante, la première vraie moto qui, selon moi, fût un carton planétaire, je veux bien sûr parler de la « **HONDA CB 750 FOUR** », ou « quatre pattes » pour les intimes.

Mon dieu, cette bécane ! Type sportive, un moteur de quatre cylindres en ligne refroidi par air, deux soupapes par cylindre, un carburateur par cylindre, une

boite à vitesses qui embarquait cinq rapports, une puissance de 70 CV, et une vitesse de pointe atteignant les 200 km/h, la sportivité à l'état brut au début des années soixante-dix.

Et contrairement à ses concurrentes de l'époque, cette moto avait de vrais freins ! Ma pomme, avec son disque de 300 mm à l'avant et son

« Honda sera le premier à proposer des motos « turbo-compressée ».

tambour de 180 mm à l'arrière, je te jure que ça freinait fort pour l'époque.

Mais **Honda**, ce n'est pas seulement de la sportivité, oh que non ! Pour les moins nerveux d'entre nous, ils nous ont créé un monstre de confort, capable d'avaler la route sans la moindre fatigue : la célèbre **Gold Wing** et son moteur de 1.000 cm<sup>3</sup>, ainsi que ses quatre cylindres, un moteur

de tracteur pour l'époque, on le baptisa « *moteur boxer* », je vous laisse deviner pourquoi. Cette bécane sera par la suite fabriquée avec un moteur de 1.500 cm<sup>3</sup> et, de nos jours, avec un 1.800 cm<sup>3</sup>, tracteur un jour, tracteur toujours.

Faisons un bon de géant en 1982, car **Honda** sera le premier constructeur à proposer des motos « turbo-compressée » et, oui, vous ne rêvez pas, un turbo sur une bécane et, alors ?

La fameuse **500 CX Turbo**, qui sera suivie de la **650**, sont les deux

premières motos de grande série à avoir été équipées de la fameuse turbine qui décuple la puissance d'un moteur.

Pour faire la comparaison, la **Gold Wing** et ses 1.000 cm<sup>3</sup>, quatre cylindres je le rappelle, faisait 75 CV, alors que la **500 CX**, un moteur deux fois plus petit, faisait 82 CV. La puissance du turbo !

Sa grande sœur en **650** sortait quant à elle pas loin de 95 CV.



Il y a quarante ans en arrière, c'était la révolution, autant de puissance dans un si petit moteur. Après, il fallait aller à la pompe à essence et, là, tu pleurais ta mère, tu vendais ta femme, ta maison et, faisais un crédit à ta banque, chaque fois que tu voulais faire un tour de moto... mais bon... 95 CV quoi !

Et pour finir, dans la catégorie des moto sportives de légende, j'appelle à la barre la **NR-750** : un moteur V4 de 750 cm<sup>3</sup>, huit soupapes par cylindre (32 soupapes au total), une injection électronique, une boîte qui embarquait six rapports et une vitesse de pointe qui avoisinait à l'époque les 270 km/h. Nous sommes dans les années quatre-vingt-dix, et à ce moment là, il n'y avait pas beaucoup de machines qui allaient aussi vite, croyez moi.

À la base, cette moto était faite pour le circuit, la grande compétition quoi... et un génie a eu cette idée :

« - Hé les gars, et si on lui collait des feux et une plaque d'immatriculation ? On pourra rouler sur la route comme ça ?

- Ah ouais, pas con, j'y avais pas pensé. Allez va me chercher la visseuse. »

En conclusion, je dirais que Honda, à la base, se voulait « simple », faire des machines compétitives à partir de « pas grand chose » et, le pire, c'est qu'ils ont réussi. À l'heure actuelle, c'est sans doute l'un des plus grands constructeurs de moteurs en tout genre (bateaux, motos, voitures... la liste est longue). Voilà pourquoi je tenais à faire cet article sur eux, afin de dire à quel point, cette marque est exceptionnelle.

### Sockets

Sources : la culture générale de l'auteur.

Les images : bibliothèque d'images Wikipédia.







Première page : 750 Four - Seconde page : CX 500 Turbo  
Ci-contre : CX 650 E  
Au dessus : NR 750 - Au dessous : Gold Wing 1.000 GL





# DOKI DOKI LITERATURE CLUB, LECTURE ET WAIFUS.

● TEXTE / RYUJIDANMA

Avant toute chose, je dois vous prévenir en vous avouant que **Doki Doki Literature Club** est sans doute une des plus belles expériences vidéo-ludiques qu'il m'ait été permis de toucher durant ces dernières années. Je doute retrouver de si tôt un jeu qui m'ait autant retourné le cerveau. Sans tomber dans la divulgation abusive, je me permets simplement de vous rappeler que se fier au paraître est rarement la bonne solution, et peut vous déstabiliser lorsque vous considérez certains éléments comme acquis. Je vous indiquerai clairement dans le texte le moment où je risquerais de vous dévoiler des passages fatidiques de l'intrigue, vous aurez ainsi la totale liberté d'arrêter votre lecture pour vous adonner à ce petit bijou qu'est **Doki Doki Literature Club**, ou bien me laisser vous conter cette aventure. De plus, je préfère vous avertir et admettre que le jeu ne conviendra pas à des personnes sensibles, et que certains sujets abordés peuvent être très dérangeants selon vos expériences passées. Le jeu est classé sous la catégorie « *Horreur psychologique* » sur Steam, donc soyez conscients que ce jeu ne sera pas qu'une aventure toute mignonne.

Il est possible que vous ayez entendu parler de **Doki Doki Literature Club** lors de sa sortie, le 22 septembre 2017. **Doki Doki Literature Club**, qui sera raccourci ici en **DDLC**, est un *visual novel* vous plaçant au centre de l'intrigue. Un *visual novel*, traduisible en roman visuel, mais dont la signification correcte serait roman vidéoludique, est une histoire qui bénéficie d'un apport visuel. Il existe pléthore de *visual novels*, dont le thème récurrent est la séduction. **DDLC** n'y faisant pas exception, le personnage principal rencontrera quatre jeunes femmes avec lesquelles il pourra choisir ou non de passer plus de temps. Attention cependant, *a contrario* du florilège de jeux érotiques, **DDLC** s'inscrit plutôt dans une optique romantique.

Je comprends votre déception, mais vous ne trouverez aucune peau dénudée (ou presque) dans ce jeu. Mais cela n'en fait pas pour autant une expérience tous publics, et vous allez doucement comprendre pourquoi.

Pour rapidement revenir sur la scène d'exposition, vous êtes un lycéen peu sociable. Chacune de vos journées consiste à attendre la fin des cours pour foncer chez vous prolonger votre parfaite existence de futur « neet », plus intéressé par les mangas que par les études. La première scène est votre départ pour aller en cours le matin, pendant lequel vous attendez votre voisine Sayori, amie d'enfance, qui fréquente le même lycée. Vous la considérez comme une jeune fille étourdie, mais qui s'inquiète pour vous et votre avenir.

Elle vous retrouve à la fin des cours, pour vous demander d'aller jeter un coup d'œil à son club de littérature, où elle tient le rôle de vice-présidente. En promettant à ses membres de vous ramener à tout prix, vous reconnaissez vous être fait piéger, et acceptez d'aller y faire un tour.

Vous faites alors la connaissance des trois autres membres, **Natsuki**, **Yuri** et **Monika**. Votre premier constat est qu'elles sont incroyablement mignonnes (vous ne perdez pas le nord).

**Natsuki** est la plus petite des filles, facilement reconnaissable grâce à ses yeux et cheveux roses, affichant un petit air suffisant dès que la situation l'avantage. **Yuri**, dont la couleur phare est le violet, semble plus

réservée, plus distinguée, d'après son langage et ses habitudes. **Monika** est quant à elle la présidente du club de littérature. Même si vous avez eu l'opportunité de la côtoyer l'année précédente car dans la même classe que vous, elle joue pourtant dans une autre catégorie. Belle, intelligente et socialement bien placée, d'où sa place au conseil d'administration, vous apprenez cependant qu'elle a choisi d'abandonner sa carrière politique pour ouvrir son propre club de littérature.

Malgré votre méconnaissance de la littérature qui se limite

“L'interaction majeure que vous aurez avec les filles se joue sur les poèmes. Chaque soir, vous aurez un poème à écrire.”

aux mangas, les quatre filles espèrent désespérément votre adhésion, car un club ne peut exister qu'à partir de cinq membres. Maudissant une nouvelle fois **Sayori** et sa fourberie, vous acceptez de rejoindre le club, considérant que la littérature est « *un faible prix à payer pour côtoyer quotidiennement ces jolies filles* ». Si vous saviez à quel point vous étiez dans le faux...

**Monika** clôture ainsi votre adhésion, récompensée par les cupcakes de **Natsuki** et le thé de **Yuri**, et propose au groupe de rédiger des poèmes pour le lendemain. Aucune exigence technique toutefois sur le poème ; le but est d'apprendre à se connaître à travers la littérature. Ce sera ainsi une excellente occasion de se rapprocher de la fille qui vous plaît le plus.

L'interaction majeure que vous aurez avec les filles se joue sur les poèmes. Chaque soir, vous aurez un poème à écrire. Pour des raisons évidentes de conception du jeu, vous n'écrirez pas vraiment un poème, mais vous choisirez un ensemble de mots qui constituera le thème de votre poème. Chacun de ces mots sera associé à l'une des filles, et celle qui en totalisera le plus passera le lendemain un moment privilégié avec vous. Cependant, votre poème n'est pas le seul qui entrera en ligne de compte, car ceux écrits par les filles vous en diront long sur leur personnalité.

Chaque présentation de poème durera une journée, et vous aurez l'occasion de composer trois poèmes durant la première partie du jeu.

<ALERTE SPOILER>

Voici le point de non-retour comme convenu, je considère maintenant que vous acceptez de découvrir des points-clés de l'histoire en poursuivant la lecture.

Même si les filles semblent être plutôt normales lors de votre première rencontre, vous allez rapidement vous rendre compte que chacune cache un squelette dans son placard. La première observation qui peut être faite sur les personnages féminins est que leur présence dans le jeu dépend d'un fichier situé dans votre répertoire d'installation. Dans le dossier Personnages, se trouvent quatre fichiers, un pour chaque fille, avec l'extension *.chr*. Or, cette extension n'est qu'un leurre. Si l'on prend le fichier de **Monika**, le fichier est en réalité transformable au format PNG, qui contient un amas de pixels en noir et blanc, que vous pouvez transcrire

en une chaîne de caractères en base64, finalement déchiffrable en un monologue de **Monika** qui laisse penser qu'elle n'est pas que simple personnage du jeu.

Le fichier de **Natsuki** est un JPEG, qui après quelques transformations géométriques, révèle le visage d'une femme blonde, jusque-là inconnue. Celui de **Sayori** est un OGG, autrement dit un fichier audio, mais j'avoue ne pas avoir trouvé la signification de celui-ci. Celui de **Yuri** est un fichier texte, en base64, qui une fois décodé raconte l'histoire d'une jeune fille obsédée par l'envie de tuer, qui réalisera son fantasme.

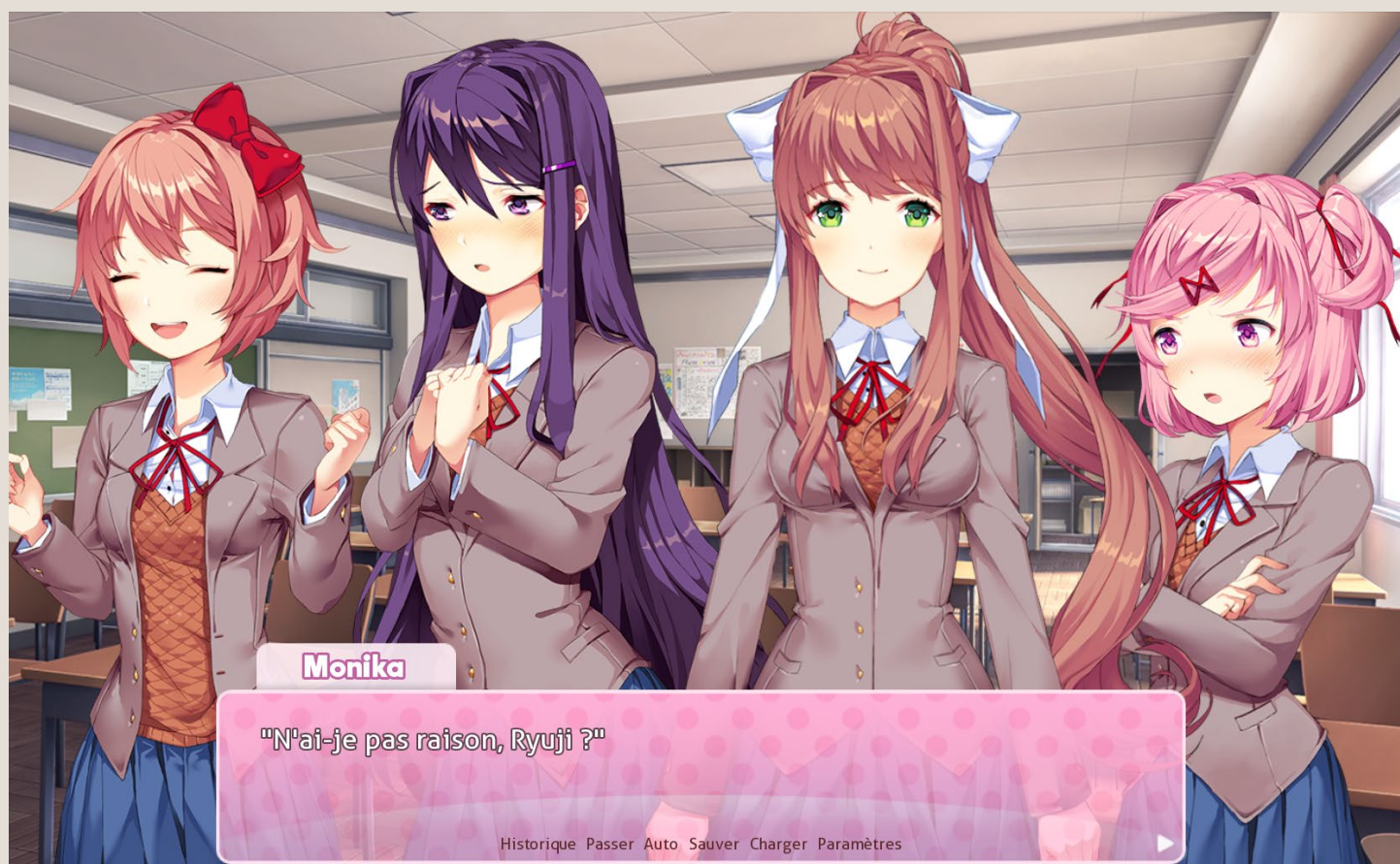
Cependant, même si ces découvertes semblent prometteuses, elles sont peu révélatrices des personnalités des jeunes filles. La conjecture majeure qui plane sur ces données est qu'elles pourraient faire partie du prochain jeu de **Dan Salvato**, le créateur.

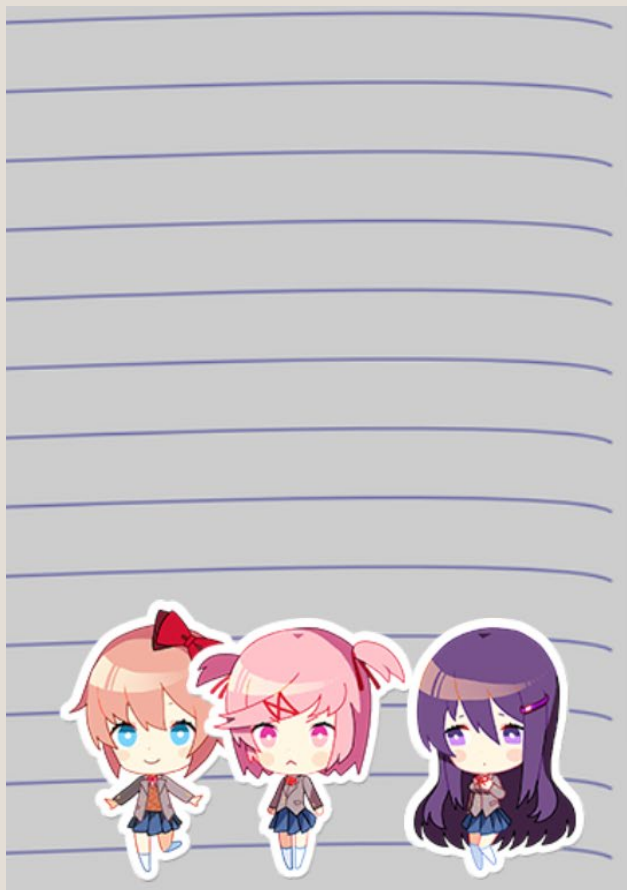
Pour revenir au jeu, vous devriez rapidement réaliser que les filles ne sont pas toutes sur un pied d'égalité. Plus exactement, l'une d'entre elles est privilégiée et se démarquera par ses actions, ses paroles. Il s'agit de **Monika**, qui contrairement à ses consœurs, n'aura pas l'opportunité de passer du temps avec vous. Elle ira même jusqu'à vous conseiller de sauvegarder lorsque vous serez confronté à un choix difficile. Autrement dit, **Monika** n'est pas un personnage comme les autres, comme vous l'attesteront les poèmes qu'elle vous destine.

Pire encore, un événement dramatique va venir perturber le cours de l'histoire. Dès le troisième jour du premier acte, **Sayori** semblera désormais effacée et bien moins enjouée qu'à l'accoutumée. Elle vous révélera rapidement qu'elle est atteinte de dépression depuis son jeune âge, et qu'elle vous l'a toujours cachée pour ne

pas vous nuire. En effet, elle place votre bonheur bien au-dessus du sien, et son objectif ultime était de vous faire partager son club de littérature et ses membres géniaux.

Suite à votre confession en tant qu'amoureux ou ami envers **Sayori**, elle ne supportera pas la nouvelle. Rongée entre le bonheur de vous avoir à ses côtés et son égoïsme à votre égard, vous découvrirez son corps pendu au bout d'une corde lorsque vous viendrez la chercher le jour du festival. La mise en scène est prenante. Ce qui est particulièrement marquant, c'est que vous vous êtes déjà rendu chez elle la veille. La mise en scène est identique : la musique d'ambiance s'arrête, l'écran devient noir. Vous réfléchissez quelques temps avant de pénétrer dans sa chambre (vous êtes tout de même deux jeunes gens du même âge). Cette répétition de style diminue votre vigilance, ce qui rend la découverte du corps





enfance

nerveux

tourbillon

incroyable

désastre

pleurer

béatitude

extraordinaire

souvenirs

apogée

de **Sayori** pendu encore plus marquante.

Suite à cela, le jeu redémarre sans prévenir, et débute exactement comme la première fois. Enfin, pas tout à fait, puisque **Sayori** n'est plus. Si vous repensez aux premières scènes du jeu, c'est **Sayori** qui doit vous aborder pour aller en cours. Or, ici ce sera un nom incompréhensible rempli de caractères spéciaux, visuellement représentés comme des pixels morts qui vous aborderont. Le deuxième acte commence alors.

L'histoire suit ainsi le même chemin que pendant le premier acte. Seulement, il n'est pas si simple de réécrire une histoire en supprimant purement et simplement un personnage. Le jeu sera alors truffé de « bugs », volontairement insérés par **Dan Salvato** pour simuler le côté bancal du jeu.

Il est en un sens plus réaliste également. Certaines phrases prononcées par les

personnages, facilement identifiables par leur police en gras, transmettront des messages glauques, parfois cruels. Les événements vécus durant l'acte II font alors directement écho à ceux de l'acte I, même si la normalité des filles fait désormais partie du passé. Ne vous y trompez pas, les poèmes de l'acte II n'auront aucun impact sur la fille que vous aborderez. L'élue sera nécessairement **Yuri**, après vous avoir dit qu'elle ne pouvait rester en votre compagnie, car cela lui donne une irrésistible envie de s'entailler les bras avec son couteau de poche. Elle mettra un terme à ses jours à l'aide de sa lame lorsque vous donnerez votre réponse après qu'elle vous ait avoué ses sentiments.

Vous passerez ensuite trois jours à côté de son cadavre, observant avec effroi la décomposition de son corps. **Monika** viendra finalement vous délivrer en s'excusant: « Cette partie du jeu était

vraiment plantée, tu n'aurais pas dû rester ici trois jours durant ». Le jeu redémarre une nouvelle fois, vous retrouvant dans une pièce inconnue, face à la seule, à l'unique **Monika**.

Même si le jeu est parsemé d'indices sur la véritable identité de **Monika**, les derniers doutes qui subsistaient se sont désormais évaporés. **Monika** n'est pas un personnage comme les autres. Au contraire, elle possède une volonté propre, contrairement à ses homologues féminines qui ne sont qu'intelligences artificielles, des bouts de code sans libre arbitre. Ses décisions sont justifiées par un constat simple (attention accrochez-vous) : elle est amoureuse de vous. En tant que *yandere* avérée, elle aura supprimé toutes les embûches qui séparaient vos deux existences pour que vous puissiez enfin vous retrouver en tête-à-tête, pour l'éternité.

Les écritures en gras observées pendant l'acte II étaient notamment des paroles pensées, non pas par le personnage impliqué, mais par **Monika**. Lorsqu'elle a réalisé que vous vous rapprochiez plus de ses comparses que d'elle, **Monika** a cherché à vous dégoûter de les fréquenter. Elle a poussé **Sayori** au suicide (vous remarquerez d'ailleurs que **Sayori** mentionnera plusieurs fois **Monika** durant ses passages les plus sombres), rendu **Yuri** complètement hystérique et fanatique d'auto-mutilation, et transformé **Natsuki** en esclave obéissant en lui interdisant de se nourrir en dehors du club de littérature.

Suite à ces actes, **Monika** espère enfin vivre une idylle tant attendue avec vous, considérant que ce qu'elle avait entrepris comme un mal nécessaire à votre union. Vous êtes visiblement condamné pour l'éternité à échanger vos regards avec **Monika**, à parler

de tout et de rien. Et bien pas tout à fait ; si vous vous rappelez des fichiers du jeu, chacune des filles en possédait un, jusqu'à ce que **Monika** supprime ses concurrentes afin de vous garder pour elle toute seule. Le choix est alors vôtre : vous pouvez passer l'éternité à contempler **Monika** et l'infini de ses yeux verts, ou bien supprimer son fichier personnage.

Trahie, elle s'emportera contre vous, ne comprenant pas que vous ayez pu gâcher votre histoire si durement acquise. Mais **Monika** n'est finalement pas le monstre qu'elle semble vouloir montrer. Prise de remords après avoir supprimé ses amies, elle remettra en cause ses actions, replaçant dans le dossier personnages ses amies qu'elle avait précieusement conservé, puis se supprimant pour laisser sa place à **Sayori**, et redémarrant le jeu une ultime fois.

La fin diffère un peu selon comment vous avez organisé votre aventure. Si vous avez passé suffisamment de temps avec toutes les filles, comprenez ici rejouer toutes les scènes de l'acte I avec **Natsuki**, **Yuri** et **Sayori**, puis passé un peu de temps avec **Monika** avant de la supprimer, alors ce sera **Sayori** qui vous accueillera au redémarrage du jeu.

Elle vous expliquera qu'elle est extrêmement fière de votre attitude, d'avoir passé du temps avec chacune des filles sans en négliger aucune. Le jeu se clôturera alors sur un commentaire touchant du créateur **Dan Salvato**, qui explique sa démarche de vouloir proposer un jeu sortant des sentiers battus. Il vous félicitera aussi d'avoir atteint cette fin spéciale, qui est en fait la meilleure fin possible.

<FIN DU SPOIL>

Comme annoncé au début, **DDLC** ne m'a pas laissé de

## Trou dans le mur

Ça n'aurait pas pu être moi.

Tu vois, la direction où le mastic ressort.

Un voisin bruyant ? Un petit copain en colère ? Je ne le saurai jamais. Je n'étais pas à la maison.

Je regarde à l'intérieur pour le découvrir.

Non ! Je ne vois rien. Recroquevillée, les yeux couverts, pareille à une bobine laissée au soleil.

Mais il est trop tard. Ma rétine.

## Fin Heureuse

Crayon en main, le pouvoir est mien.

Ce courage dont mon seul et unique amour m'a doté.

Ensemble, déconstruisons ce monde en ruines.

Et écrivons un roman avec nos propres fantaisies.

D'un coup de crayon, l'égarée retrouve son chemin.

Dans un monde aux possibilités infinies, contemplez ce Matin.

marbre. Bien au contraire, c'est le parfait exemple pour affirmer qu'il ne faut pas juger un livre à sa couverture. Le jeu est brillamment pensé, il est épuré sans tomber dans la facilité. À un rythme de lecture correct, il peut être fini en une demi-douzaine d'heures, ce qui est décent pour un *visual novel*. Pour ma part, la durée semble parfaitement adaptée. Le jeu pourra vous occuper une bonne soirée, ce qui est à la fois suffisant pour vous attacher à l'univers et aux personnages, mais aussi assez court pour ne pas devoir passer des heures et des heures, simplement pour fixer le décor de l'intrigue.

Une autre force du jeu réside sur les thèmes qu'il aborde. J'avoue ne pas du tout connaître l'histoire de **Dan Salvato**, mais la dépression de **Sayori**, la manière dont le personnage principal (vous) la ressent et l'exprime, me laisse penser qu'il a peut-être vécu une expérience similaire

dans sa vie. Pire encore, ces passages douloureux ont mis en exergue mon ignorance envers cette maladie, et que je serais bien incapable de correctement gérer cette pathologie si j'apprenais demain qu'un proche en souffrait.

Le dernier aspect, mais pas des moindres, concerne... la littérature. À priori, on peut se dire que les poèmes que vous écrivez ne sont qu'un moyen de fréquenter la fille que vous aimez, c'est en tout cas une des interprétations possibles des poèmes. Mais je trouve que ce serait passer à côté de la symbolique du jeu. Le deuxième poème que vous confie **Natsuki**, **Amy likes spiders** (Amy aime les araignées) est cruellement touchant car affligeant de réalisme malgré son écriture simple.

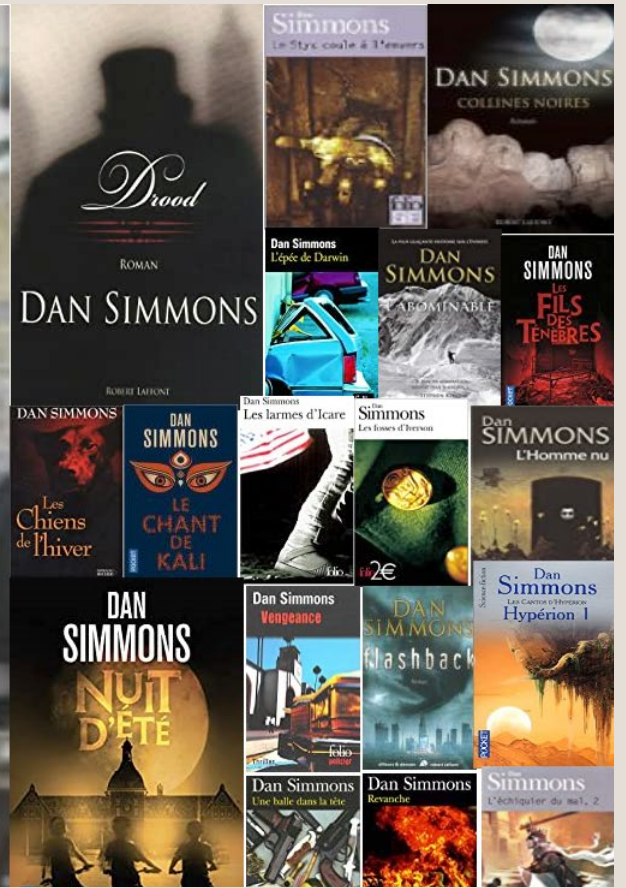
*In fine*, malgré une apparence mignonne et des personnages aux apparences simplistes,

**Doki Doki Literature Club** réussit l'honorable performance d'aborder des thèmes graves sans compromis. Par des procédés astucieux, le joueur est sans cesse déstabilisé, ce qui force une remise en question incessante sur sa position dans l'intrigue. Même si je conçois que la lecture n'est pas forcément un plaisir pour tous et que vous ferez peut-être l'impasse sur le jeu (bien qu'en arrivant jusqu'à ce point dans l'article, je pense que vous pourriez survivre à **Doki Doki hi hi**), je vous suis reconnaissant d'avoir lu mon témoignage après avoir découvert l'une des plus belles œuvres d'art qu'il m'ait été permis d'étudier, **Doki Doki Literature Club**.

[RyujiDanma](#)

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : captures d'écran du jeu ©Team Salvato



# DAN SIMMONS, AUTEUR ATYPIQUE.

• TEXTE / KITTYSCATS

Chères lectrices, chers lecteurs, j'ai choisi de vous parler dans ce numéro de Mag'zine d'un auteur que j'ai découvert voilà quelques années déjà et que j'apprécie énormément, même s'il n'est pas français : Dan Simmons, un auteur atypique...

Vous allez dire, encore un ! Oui, c'est vrai, j'aime les gens qui sortent de l'ordinaire et c'est encore plus vrai avec les écrivains.

Dan Simmons, quant à lui, est un grand maître de l'écriture et surtout de l'horreur. C'est simple, ses histoires me font plus frémir que celles de Stephen King, qui pourtant a bercé mon adolescence. Mais commençons par le commencement....

## DAN SIMMONS, L'HOMME AVANT L'AUTEUR

**Dan Simmons** est né le 4 avril 1948, à Peoria dans l'Illinois. Il a poursuivi des études supérieures à l'**Université Washington**, à Saint-Louis (Missouri) qui l'ont mené à faire carrière dans l'enseignement à partir de 1971.

Son amour de la littérature, mais surtout de l'écriture, est partie intégrante de sa personnalité. Et cela se retrouve indéniablement dans ses propres écrits, mais nous y reviendrons plus tard. **Dan Simmons** dispensera donc, à partir de 1971, des cours de littérature principalement à des collégiens, durant dix-huit ans. Il apprend à ses élèves comment décrypter les différentes œuvres : trouver les sources, deviner l'esprit derrière la lettre, comprendre les intentions réelles, cachées ou affichées, de l'auteur. Il anime par ailleurs des ateliers d'écriture pour ses étudiants, leur enseignant à rechercher sur différents



supports leur inspiration, mais également comment évaluer leur propre capacité à écrire et pour quel public.

Accessoirement, bien d'autres auteurs se livrent à ce genre d'exercice, comme **Bernard Werber** dont je vous ai déjà parlé avec ses *Master Class*, mais peu ont débuté par là.

**Dan Simmons** considère l'écriture comme une fin en soi, soit on a le feu sacré, soit on ne l'a pas, mais rien n'empêche de le chercher. Il fait d'ailleurs souvent référence aux auteurs grecs pour expliquer cette image, cette muse capricieuse et cruelle qui s'empare des auteurs lorsqu'ils écrivent, les abandonnant parfois en cours de route, ou ne les quittant jamais et les pliant sous son joug brûlant.

**Dan Simmons** est un passionné, il diffusera longtemps cette passion au travers de son enseignement, et cherchera toujours à s'améliorer dans son rôle. C'est d'ailleurs en participant à un atelier d'écriture animé par **Harlan Jay Ellison**, un autre grand nom de la littérature américaine et scénariste pour des grands titres de la science-fiction (**Au delà du réel**, **Star Trek**, **Sixième Sens**, etc.), que **Dan Simmons**, sur ses encouragements, va finalement sauter le pas et diffuser ses écrits dans les années quatre-vingt.

## DAN SIMMONS, L'ÉCRIVAIN

Sur les conseils de **Harlan Ellison**, **Dan Simmons** va s'inscrire au concours de **Twilight Zone Magazine**, avec une nouvelle : **Le Styx coule à l'envers**, en 1982 et remportera le premier prix.

C'est l'avènement d'une carrière fructueuse, qu'il mènera de prime abord en

parallèle avec l'enseignement.

**Dan Simmons** privilégie d'abord ce qu'il comprend le mieux et donc ce qu'il retranscrit le mieux, c'est-à-dire la psychologie des personnages. Il sait aussi bien créer un climat angoissant, horrifique, ou particulièrement insolite qu'il décrit l'état mental de ses protagonistes, et leur réaction face à leur situation.

Il s'inspire aussi bien de son propre vécu, que de l'Histoire, ou même la littérature dans son acception la plus large, et explore ces souvenirs et son immense culture en les transposant dans ses romans pour faire frémir ses lecteurs. Il ne manque pas d'ajouter des éléments fantastiques à ses récits, ce qui le mène inévitablement à la science-fiction et à l'horreur. Il tient enfin là son style propre qui le mènera à l'apogée de sa carrière d'écrivain.

Chacun de ses romans contient, à divers degrés, un élément bien ancré dans le réel, ce qui leur donne une dimension plus poignante pour le lecteur. Mais aussi, une ou plusieurs références à des auteurs classiques, soit directement dans la trame du récit, soit par des ajouts dans le déroulement de son histoire qui viennent parfaitement s'imbriquer au tout. **Dan Simmons** possède d'ailleurs à un très haut niveau l'art alambiqué de nouer ensemble des éléments qui n'ont, a priori, rien à voir et cela fonctionne merveilleusement bien. Je vous donnerai plus loin quelques exemples plus précis.

Avant d'avancer plus en détail sur son œuvre, je tiens à préciser que je ne suis pas la seule et, certainement pas la dernière, à témoigner du talent d'écrivain de **Dan Simmons**. Il a reçu au fil des années de

nombreuses récompenses, de prix littéraires prestigieux : **Prix Hugo** (1990), **Prix Locus** (douze au total entre 1990 et 2004, en horreur comme en science-fiction, ou simplement en écriture), **Prix World Fantasy** (1986 & 1993), **Prix Bram Stoker** (1990, 1992-1994), **Prix British Fantasy** (1990), **Prix British Science-fiction** (1991), **Prix Theodore-Sturgeon** (1993), **International Horror Guild Awards** (2003 & 2008), **Grand Prix de l'Imaginaire** (1996), **Prix Ozone** (1999), **Prix Comos** 2000 (1992), **Prix Seiun** (1995, 1996 & 1999), **Prix Bob-Morane** (2009), **Prix Ignotus** (1991).

Comme vous pouvez le remarquer, même si je ne l'ai pas encore précisé, **Dan Simmons** est autant apprécié aux États-Unis qu'à l'international, y compris en France donc. Certes, parmi ces nombreux prix, certaines œuvres reviennent de façon récurrente, mais c'est inévitable quand on aborde des textes puissants. Et c'est amplement mérité, vous allez voir.

## UN APERÇU DE SON TALENT

Au moment présent, je suis bien obligée d'avouer ne pas avoir réussi à lire une bonne partie de ses œuvres, plus par manque de courage de ma part, que par manque de style de la part de **Dan Simmons**.

En effet, je suis affligée d'une imagination débordante et, avec des textes aussi puissants que ceux de **Dan Simmons**, cela me joue parfois de très vilains tours.

Un petit exemple pour vous situer mon handicap en la matière, avec **Terreur**, un roman a priori d'aventures, inspiré d'une histoire arrivée en 1845 à un explorateur

du Grand Nord, **Sir John Franklin** et ses hommes, dont les navires, l'**Erebus** et le **Terror**, ont été piégés par la glace lors de la longue nuit polaire. C'est une histoire de survie avant tout, dans des conditions extrêmement rudes, qui se prête déjà à nombre de spéculations sur le moral et surtout la stabilité psychologique de ces hommes. Et **Dan Simmons** y introduit deux éléments perturbateurs qui font monter rapidement le niveau d'angoisse : une indigène muette, **Lady Silence**, que les marins vont recueillir tout en se méfiant d'elle, et une mystérieuse créature qui rôde sur la glace et autour des vaisseaux. Imaginaire ou réelle, il faudra aller au bout de l'histoire pour le savoir, ce dont j'ai été incapable. Surtout, connaissant la réelle fin déjà tragique de ces hommes, je n'ai pas pu dépasser les premiers chapitres tant j'avais de suées froides... Risible peut-être, mais un peu trop réel pour moi, si j'arrive un jour à finir ce livre, je reviendrais pour vous en dire plus.

Un autre roman puissant, que je n'ai toujours pas réussi à ouvrir, est l'**Échiquier du Mal** (plusieurs fois primés) et pourtant, l'histoire me tente par dessus tout, car elle réunit divers éléments dont je me délecte généralement.

L'époque est contemporaine (ou presque), avec des survivants de la Seconde Guerre Mondiale, à la poursuite de bourreaux nazis. Et là encore, **Dan Simmons** ajoute une dimension fantastique à une trame très classique par ailleurs, en introduisant des vampires psychiques dans son histoire. Ces personnages tireraient les ficelles de l'Histoire, se livrant à une guerre sans merci comme on mène un combat d'échecs

de haut niveau, en manipulant l'esprit des pauvres humains que nous sommes. Pour cette histoire, dès que je serai remise de ma « *Terreur* » précédente, promis, je reviens pour vous mettre encore plus l'eau à la bouche.

J'ai donc dû me contenter pour l'instant de « *très sages* » récits de science-fiction (notez bien les guillemets, car ça décoiffe !) et je vais tenter de vous donner envie de vous y plonger à votre tour. Avec ses cycles des **Cantos d'Hypérion** (quatre récits divisés en deux époques), **Dan Simmons** a remporté de très nombreux prix, mais il a également reçu une récompense pour **Illum** et **Olympos** (un bel hommage à l'œuvre d'Homère).

## LES SAGAS D'HYPÉRIION

La première époque des **Cantos** se déroule dans un futur très lointain, l'humanité s'est divisée en deux civilisations distinctes : l'une « *planétaire* », régie par l'**Hégémonie**, et l'autre extra-planétaire (dans des stations spatiales donc), dont le peuple est nommé **Extros**, par les planétaires. Dans ce futur, les **Intelligences Artificielles** ont gagné une grande puissance et sont totalement hors de contrôle des hommes, même si elles semblent assez bienveillantes et serviables.

L'histoire quant à elle se déploie sur et autour de la planète Hypérion, nœud de différents enjeux entre les civilisations humaines, mais aussi extra-humaines, d'où les titres : **Hypérion** et la **Chute d'Hypérion**.

Ici, on s'attendrait à de la science-fiction pure, avec les stations spatiales, les vaisseaux et autres hautes technologies

pour voyager d'une planète à l'autre. On note également un gros clin d'œil à **Asimov**, et toute la psychose anti-robot fait rapidement surface, avec les IA un peu trop mielleuses, mais surtout une mystérieuse créature robotique et sanguinaire, le **Gritche**, qui fait régner la terreur sur Hypérion.

Et pourtant, on plonge délicieusement, avec les **Cantos**, dans l'archaïsme et on s'apprête à voguer tranquillement avec les personnages principaux, lors d'un pèlerinage sur une barge « *moderne* », mais qui rappelle grandement la remontée du Nil au temps des pharaons. En effet, Hypérion abrite les **Tombeaux du Temps**, qui interdisent par leur particularité tout usage technologique à leur proximité. Mais au fil du voyage, l'angoisse monte peu à peu avec le **Gritche** qui s'invite quand il veut et la disparition progressive des membres de l'expédition.

Cette époque se termine en grand affrontement final entre les différentes puissances en présence, où les pèlerins survivants ont également un grand rôle à jouer. Et croyez-moi c'est une véritable apothéose, comme si l'angoisse très savamment et lentement construite, compressée à l'extrême tout au long de l'histoire, explosait littéralement d'un coup.

Une nouvelle époque se déroule durant l'ère de la Pax, une paix unificatrice régie par une religion surpuissante, bien après la **Chute d'Hypérion**, avec les **voyages d'Endymion**. L'histoire, ici, est plus centrée sur le personnage de **Raul Endymion**, natif d'Hypérion, et de sa compagne, **Enée**, jeune fille très spéciale, qui commande au **Gritche**.

Avec cette histoire, on

pourrait se croire dans une belle aventure romantique, mais il n'en est rien. Ce climat « pacifié » est sensiblement trompeur et cache de sombres projets qui visent à l'esclavage total de l'humanité, et la jeune **Enée** est le seul rempart. Avec cette nouvelle époque, on découvre que les IA sont divisées en deux « civilisations », dont l'une est plus qu'agressive sous des dehors douxereux, et l'autre extrêmement « sauvage » mais ô combien sophistiquée et subtile.

**Endymion** est à la base le tuteur d'**Enée**, avant d'être son compagnon de vie. Et il va devoir consentir à bien des sacrifices et surtout surmonter un grand nombre de dangers pour atteindre un bonheur, qui peut s'avérer bien éphémère. De son côté, **Enée** lutte pour échapper aux membres dirigeants de la **Pax** et répandre le remède qui libère les hommes de leur joug.

**Dan Simmons** insère, tout

au long des **Voyages**, de subtils indices sur la menace grandissante qui plane sur ses personnages (mais est aussi d'actualité) : l'uniformité des mentalités, l'absence d'originalité ou de curiosité, le totalitarisme mènent à l'extinction de la race humaine.

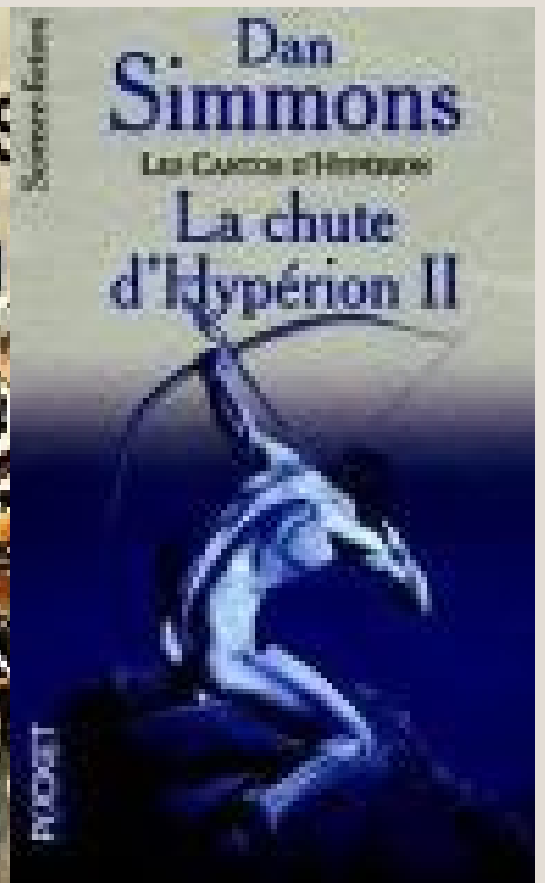
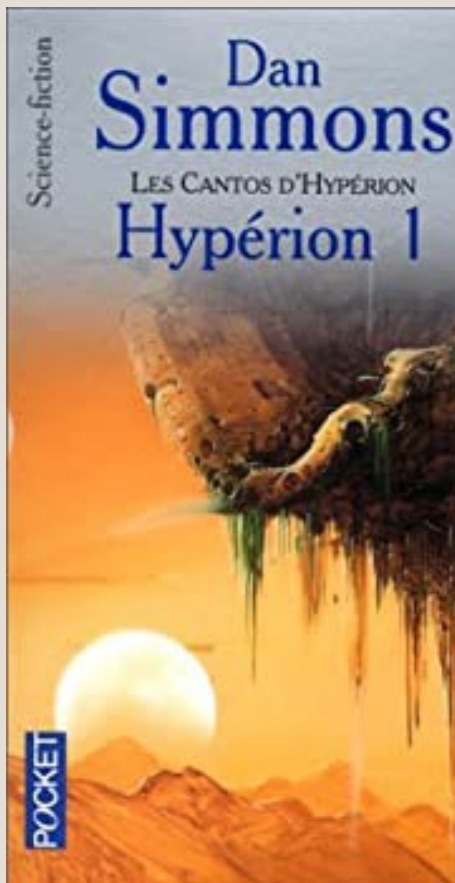
## ILIAM ET OLYMPOS

Avec ces deux romans, **Dan Simmons** rend un merveilleux hommage à l'**Iliade** et l'**Odysée**, tout en les transportant dans une époque future, mais limitée à notre seul système solaire. Il y ajoute pour pimenter le tout une autre touche d'**Asimov**, (plus optimiste cette fois, enfin presque) et marie ces délicieux ingrédients très anachroniques, en incorporant à sa recette certains personnages du très imaginaire **Shakespeare**.

L'histoire démarre dans l'**Antiquité**, où un scholiaste, clone d'un professeur de

notre époque moderne, nous raconte la guerre de Troie. Il s'assure que l'**Iliade** se déroule conformément au texte d'**Homère**, et possède quelques gadgets, donnés par les « dieux » pour se mêler aux hellènes comme aux troyens, avant de regagner ses pénates au pied du Mont Olympe... sur Mars. Jusque là, tout va bien, mais cela pourrait devenir monotone me direz-vous ? Pas d'inquiétude, ce n'est que l'appétitif !

Très rapidement, **Huckleberry**, notre scholiaste, va décider de mettre son grain de sel dans l'histoire antique. Ah, la belle **Hélène**, sensuelle, envoûtante... et passablement dangereuse ! D'autant plus, que les « divinités » se livrent une guerre farouche pour rendre son camp favori victorieux, et l'une d'entre elles va confier à **Huckleberry** des « jouets » divins, dont il va abuser allègrement pour prendre la poudre d'escampette, tout



en retournant les grecs contre leurs dieux.

En parallèle à ces esclandres antiques et théistes, nous retournons sur Terre où l'humanité s'est là aussi divisée en deux civilisations, dont l'une a abandonné la Terre pour partir « *on ne sait où* ». Nous retrouvons des humains « à l'ancienne » (simili de nous, hommes modernes), vivant presque comme au **Moyen-Age**, mais voyageant d'un lieu à l'autre grâce à des portails, entourés de **Voynix** et autres servants robotiques. Cette humanité à l'ancienne se limite à une très faible population, un millier, et suit distraitement les péripéties troyennes grâce à un « voile », nommé **Turin**.

Quatre d'entre eux vont se lancer dans une aventure pour retrouver la **Juive Errante**, légende d'une survivante d'une époque révolue depuis près de mille ans, et rencontre **Odysseus**, l'un des héros hellènes en chair et en os, mais plus vieux, il a déjà vécu son **Odyssée**.

Passons au piment et au miel... **Dan Simmons** ne se contente pas de mêler allègrement les époques, et les genres... Les aller-retour des « dieux » olympiens et de leurs scholiastes se font grâce à des « téléporteurs » quantiques, ce qui provoque l'intérêt et l'inquiétude de robots très évolués, les **Moravecs**, basés au delà de la ceinture d'astéroïdes. Ceux-ci décident d'envoyer une mission d'exploration pour comprendre cette débauche « *quantique* » qui menace tout le système.

Ils n'ont plus aucun contact avec l'humanité depuis fort longtemps, mais gardent, dans leurs programmes, une véritable d'obsession pour l'œuvre humaine et,

notamment littéraire. L'un des membres de l'expédition est passionné par **Shakespeare**, tandis qu'un autre se spécialise sur **Marcel Proust** et sa « *recherche du temps perdu* ». L'expédition tourne mal dès l'approche de Mars, car les « dieux » martiens les foudroient sans sommation et seuls deux d'entre eux vont réussir à amerrir sur Mars et seront secourus par des **PHV** (Petits Hommes Verts). Voilà pour le miel avec ses clins d'œil à **Asimov** et **Bradbury**.

Outre passant l'imaginaire, **Dan Simmons** va faire évoluer tous ses protagonistes dans un univers où certains personnages de **Shakespeare** : **Prospero**, **Cerebros**, etc. se sont bel et bien incarnés. Et la gentille petite histoire de multi-temporelle, va doucement tourner au cauchemar. **Huckleberry**, le scholiaste rebelle, nos aventuriers terriens et nos petits robots vont devoir affronter le monstrueux **Cerebros**, cerveau géant monté sur une multitude de mains, qui se nourrit de la souffrance des êtres. Et les humains « à l'ancienne », les humains « modernes » et les humains antiques vont devoir apprendre à coexister ensemble, mais aussi avec les « moravecs ». Et voilà pour le piment !

Et les dieux du Mont Olympos ? Là, je vous laisse lire ces romans pour découvrir ce qu'ils cachent, chaque élément du récit est si étroitement imbriqué que je n'ai peut-être pas rendu justice à **Dan Simmons**, mais c'est un véritable régal à parcourir (et je l'ai fait plusieurs fois !).

## POUR CONCLURE

**Dan Simmons** ne se résume pas à ces seuls titres, mais il a tant écrit qu'il faudrait une

éternité pour parcourir toute son œuvre. Ce sont pour moi les titres qui m'ont le plus attirés, même si je n'ai pu lire en entier que les deux épopées de « science-fiction ».

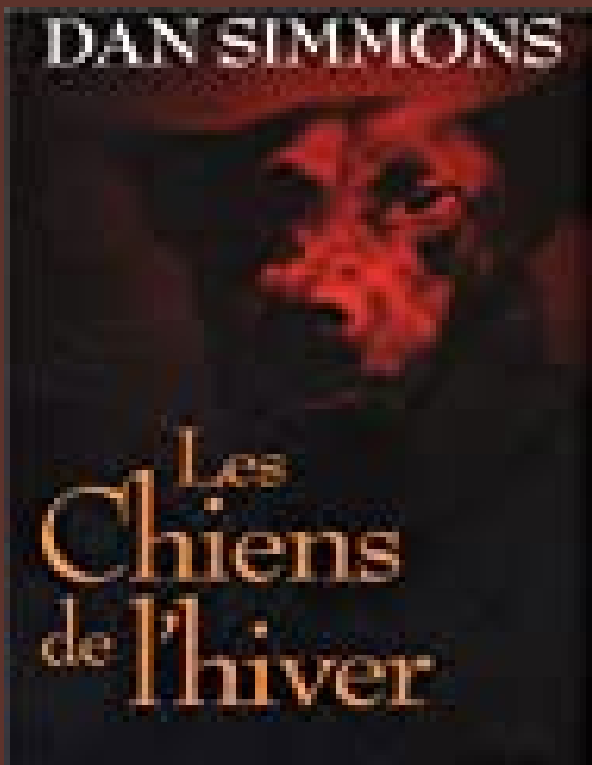
Et l'expérience a été tellement enrichissante. **Dan Simmons** a cette capacité hallucinante de marier son immense culture littéraire à des histoires toutes plus époustouflantes les unes que les autres. Et **Ilium** et **Olympos** sont assurément ses plus belles réussites, à mon sens, mais peuvent en faire fuir quelques uns avec ce mélange « *gargantuesque* » de genre.

Les friands de cultures et connaissances en tout genre vont pouvoir s'offrir un sublime festin avec **Dan Simmons**.

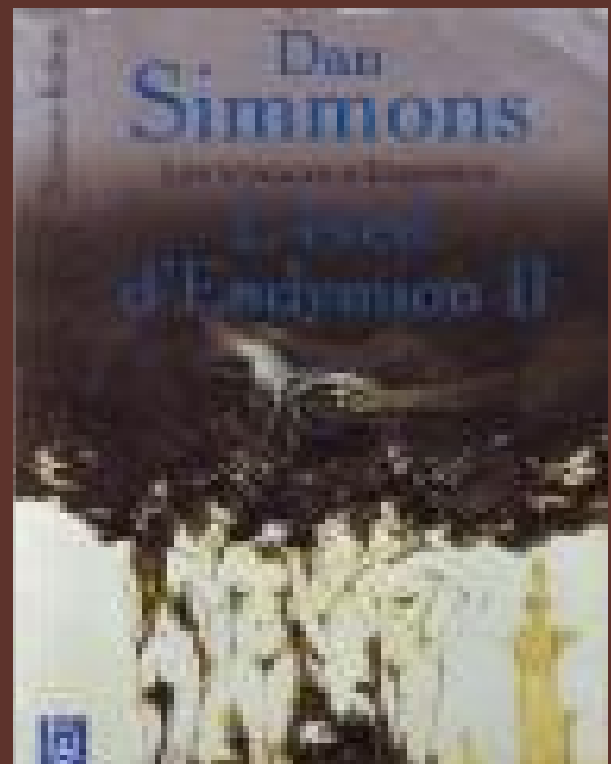
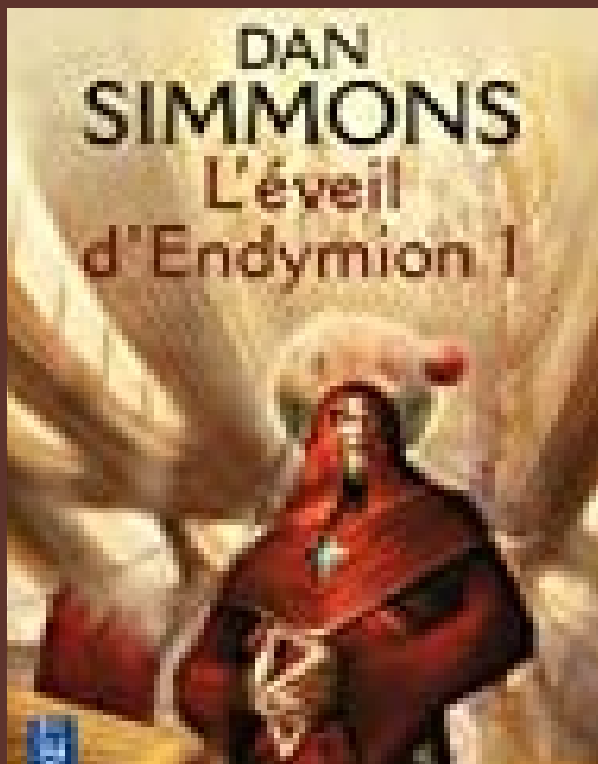
### KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur, dans [simmons.com](http://simmons.com).

Images : [babelio.com](http://babelio.com)



“Au moment présent, je suis bien obligée d'avouer ne pas avoir réussi à lire une bonne partie de ses œuvres, plus par manque de courage de ma part, que par manque de style de la part de Dan Simmons.





# DEMON SLAYER, SOMBRE CRUAUTÉ.

• TEXTE / LORD SHI-WOON

« *Demon Slayer* » (ou encore « *Kimetsu no Yaiba* ») est un manga en vingt-et-un tomes, écrit et dessiné par Koyoharu Gotōge, puis pré-publié dans le magazine Weekly Shōnen Jump entre le 15 février 2016 et le 18 mai 2020.

En France, l'œuvre est publiée sous le titre « *Les Rôdeurs de la nuit* » aux éditions Panini Manga, entre août 2017 et janvier 2018. Depuis septembre 2019, l'éditeur publie une nouvelle édition, cette fois-ci sous le titre « *Demon Slayer* ».

L'adaptation anime est confiée à l'excellent studio « ufotable » et diffusée pour la première fois au Japon entre le 6 avril et le 28 septembre 2019, dans un format de vingt-six épisodes. Dans cet article, je vous présenterai l'anime, dont la suite est attendue avec un film annoncé pour le 16 octobre 2020 !

## L'HISTOIRE

Nous sommes au Japon de l'ère **Taishō**, au début du XX<sup>ème</sup> siècle : **Tanjiro Kamado** est l'aîné d'une fratrie de six frères et sœurs, vivant avec leur mère dans les montagnes. C'est un adolescent responsable qui, depuis le décès de son père, subvient sans relâche aux besoins de sa famille. Malgré le climat froid et hostile des montagnes, lui et les siens parviennent à vivre heureux ensemble.

Afin de leur offrir un festin pour le nouvel an, **Tanjiro** descend en ville pour y vendre son charbon. Le jeune homme est apprécié des habitants et leur vient en aide tout en leur proposant sa marchandise. Il ne tarde d'ailleurs pas à nous dévoiler son don : un odorat « extrasensoriel », qui lui permet de capter des odeurs imperceptibles aux narines des uns et agissant tel un sixième sens.

Après avoir écoulé tout son stock, la nuit tombe et **Tanjirô** s'apprête à regagner les hauteurs. Sur le retour, il sera interpellé par **Saburô**, un vieil homme vivant seul aux portes de la ville. Celui-ci le met en garde sur le fait que la route est dangereuse et que les « démons vont sortir » : il demande ainsi à l'adolescent de passer la nuit chez lui et de repartir plutôt le lendemain matin.

Intrigué par les paroles de **Saburô**, **Tanjirô** le questionne sur les démons : il apprendra qu'ils ne se révèlent qu'à la tombée du jour pour dévorer les humains mais aussi qu'il existe des pourfendeurs de démons pour les chasser.

Le jour levé, notre héros regagne son foyer et à l'approche de celui-ci : il sent une odeur de sang inhabituelle. En accourant jusqu'à chez lui, **Tanjirô** est pris d'effroi en trouvant sa sœur **Nezuko**, gisante devant l'entrée et baignant dans une mare de sang. La macabre découverte ne s'arrête pas là car, à l'intérieur, les corps ensanglantés et sans vie des autres membres de sa famille sont disposés ici et là.

L'état de **Nezuko** laisse penser qu'elle peut encore être sauvée. **Tanjirô** s'empresse alors de la porter en ville afin qu'un médecin lui vienne en aide. Le jeune homme est alors loin de se douter que sa propre sœur a été changée en démon et que son instinct va la pousser à l'attaquer. Croyant vivre ses derniers instants, notre héros sera alors secouru par **Tomioka Giyû**, un habile pourfendeur de démon qui va être en mesure d'apaiser **Nezuko**. **Tanjirô** va alors se donner pour objectif de rendre à **Nezuko** sa nature

humaine et, sur les conseils de **Tomioka**, il se rend au pied du mont **Sagiri** afin d'y trouver un certain **Urokodaki Sakonji**.

## L'ADAPTATION

Confier l'adaptation de « *Demon Slayer* » au studio « ufotable » était déjà en soi la garantie d'une animation de qualité. En visionnant l'anime, mes attentes se sont confirmées : je n'ai pas pu m'empêcher d'être séduit par son animation irréprochable et l'esthétisme singulier de ses dessins. « *Demon Slayer* » dispose d'un style graphique qui lui est propre, avec un constant souci du détail

“L'anime est bien rythmé et la qualité d'écriture du récit est telle que je n'en ai pas perdu un seul instant.

apportant du relief à la fois aux décors et aux personnages.

Nous nous faisons le compagnon de voyage de **Tanjirô** et traversons avec lui les épreuves qui se dressent devant lui. L'anime est bien rythmé et la qualité d'écriture du récit est telle que je n'en ai pas perdu un seul instant. L'intrigue progresse, tout en développant la construction des personnages.

On se prend inévitablement d'affection avec **Tanjirô** et **Nezuko** mais aussi avec toute une myriade de personnages attachants, qui ont chacun leur propre histoire à raconter. Du chétif **Zen'itsu** à l'impulsif **Inosuke**, l'écriture du récit et celle de ses personnages nous donnent envie d'en découvrir toujours plus. On se délecte avec intérêt des aventures

de nos héros dans un univers sombre, où la dualité entre les humains et les démons a cristallisé les conflits durant des siècles.

La force de la relation entre **Tanjirô** et sa sœur, bien que changée en démon, est la preuve qu'une cohabitation entre les deux espèces est possible. Un profond amour fraternel les unit, l'un pour l'autre : ils sont la seule famille qui leur reste et vont donc se protéger mutuellement pour préserver ce lien inestimable. Le chemin sera semé d'embûches, à plusieurs reprises ils devront faire leurs preuves, convaincre ceux mettant en doute leur détermination en les amenant à reconsidérer leur point de vue. Certains leur prêteront main forte et deviendront même de précieux alliés par la suite.

On retrouve ainsi des thèmes récurrents du *shônen*, tels que la famille, l'amitié et le dépassement de soi. Le combat n'est pas en reste et constitue la part belle de l'anime. Fluides et dynamiques, les scènes de combat sont un pur régal. À cela s'ajoute des effets graphiques de toute beauté lors des techniques de sabre de **Tanjirô** : le flot des vagues n'est pas sans nous rappeler les dessins d'estampes japonaises et introduit une certaine élégance dans les confrontations, qui s'en trouvent alors presque chorégraphiées.

## LES MUSIQUES

La bande son de l'anime accompagne merveilleusement bien son intrigue. Celle-ci parvient à nous immerger dans son univers jusqu'à même sublimer

les scènes à fort potentiel émotionnel ! Il s'agit pour moi d'un point fort de la série.

## GÉNÉRIQUES

Introduction : **Gurenge** interprété par « LiSA »

Fin : **From the edge** interprété par « FictionJunction feat. LiSA »

## QUE RETENIR AU FINAL ?

Même si j'avais connaissance du succès retentissant de « *Demon Slayer* », dont les ventes au Japon ont surclassé ceux de « *One Piece* » en 2019 : c'est de ma propre initiative que je me suis laissé entraîner dans cet univers. Certes, cela fait quasiment plus d'un an depuis la fin de la première saison mais j'ai eu tout le loisir de m'en délecter, sans avoir à patienter entre chaque épisode ! Et franchement, je n'ai pas été déçu.

J'ai trouvé en « *Demon Slayer* » un univers sombre et cruel,

où suite au massacre des siens, le protagoniste devient pourfendeur de démons dans le but de les combattre mais surtout pour trouver un moyen de rendre à sa sœur, sa condition humaine. Là où dans l'univers de l'anime, certains vouent une haine viscérale aux démons, le fait que sa propre sœur ait été changée en un des leurs va permettre à **Tanjirô** de tempérer son opinion : tous les démons ne sont pas forcément de sanguinaires mangeurs de chair humaine.

Il ne va donc pas céder à la facilité en acceptant une vision aussi manichéenne, où l'extermination serait l'unique solution, mais il va constamment tenter de « sentir » ce qui les a poussé à devenir ainsi. La compréhension est certainement le chemin le plus dur à aborder mais elle apporte son lot de profondeur aux personnages. **Tanjirô** ne pourra s'empêcher d'éprouver de la compassion envers ses adversaires vaincus et ce, même vis-à-vis de ses plus cruels ennemis, pour

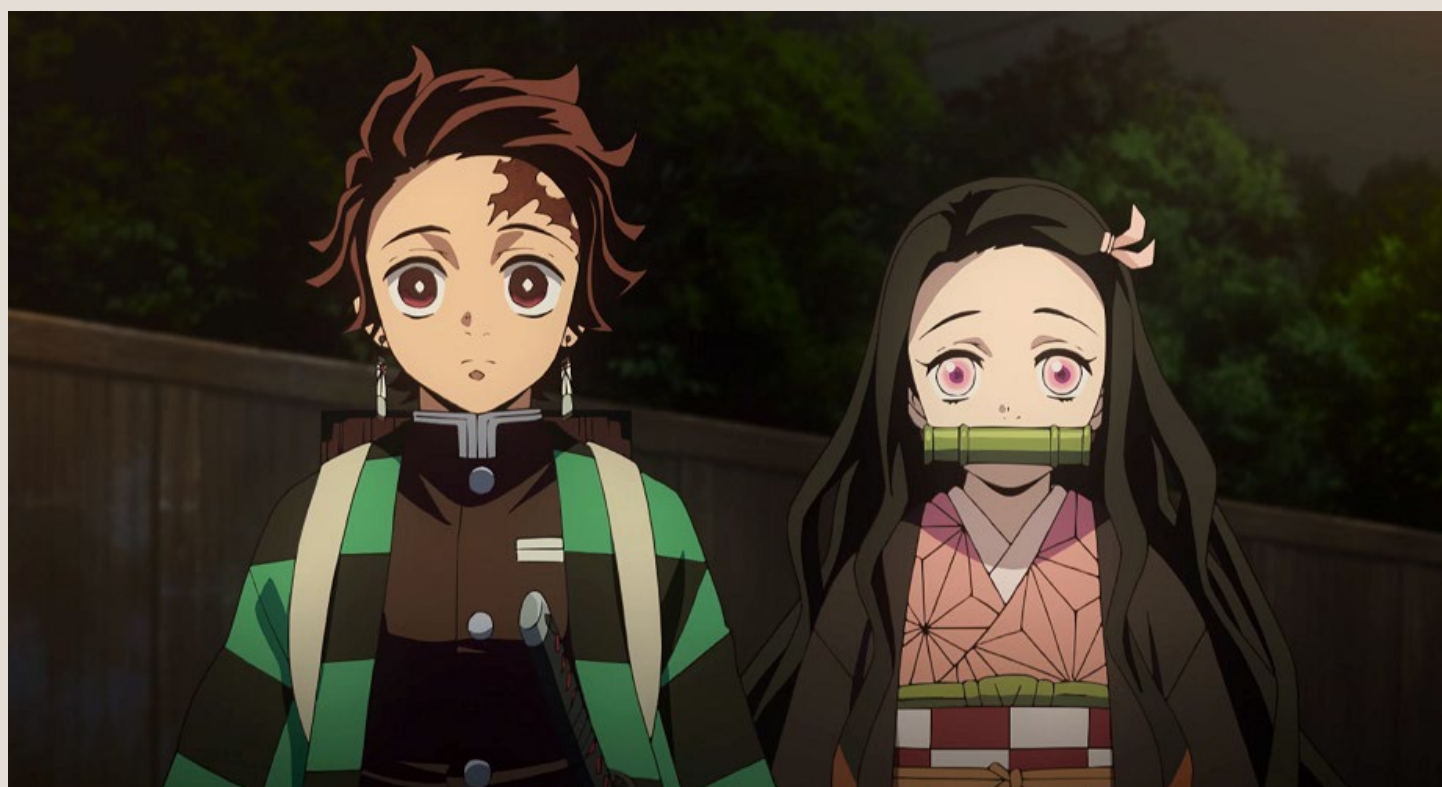
lesquels la vie n'a pas non plus été tendre par le passé.

J'ai passé un excellent moment à visionner les vingt-six épisodes composant cette première saison et retraçant les six premiers tomes du manga. À présent, je trépigne d'impatience pour voir la suite, qui sortira au format d'un film le 16 octobre prochain. Par ailleurs, je nourris également l'espoir que l'adaptation anime puisse se faire sur l'intégralité du manga : c'est un chef d'œuvre qui vaut le coup d'œil, vous avez ma parole !

### Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur. Wikipédia

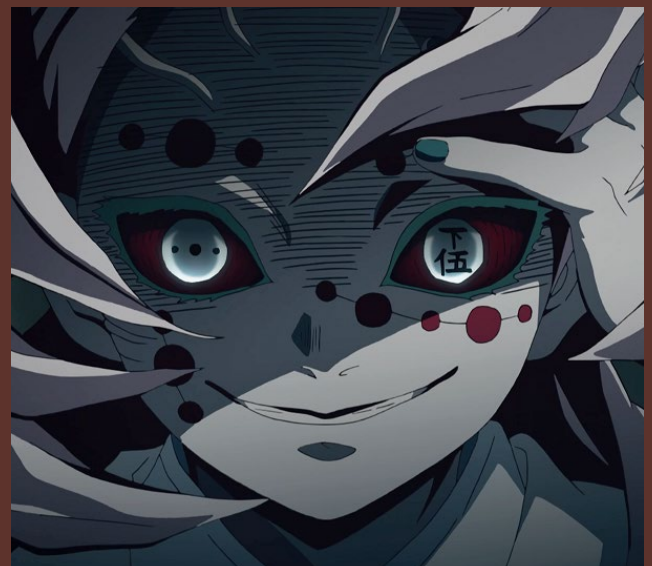
Image : capture d'écran de la série @ufotable







“J’ai trouvé en « Demon Slayer » un univers sombre et cruel, où suite au massacre des siens, le protagoniste devient pourfendeur de démons.





# AURA KINGDOM, VA, ENVOYÉ DE GAÏA !

• TEXTE / ESENJIN

Cela faisait longtemps que je ne vous avais pas parlé d'un MMO, non ? Non. Oui, j'aime dépiauter mon semblant de vie sociale dans ces jeux en ligne. Aujourd'hui, je vous invite à (re)découvrir un « vieux » jeu, Aura Kingdom (aussi nommé Fantasy Frontier Online à Taiwan et Hong-Kong, ou encore Innocent World au Japon).

C'est début juillet que je me suis attelé à la découverte de ce MMORPG, quelque peu lassé de ceux sur lesquels j'étais (il faut dire que le confinement m'a aidé à bien les sécher !). Dans les grandes lignes, il s'agit d'un jeu sorti en 2014 des studios taiwanais X-Legend et édité par Aeria Games.

## L'HISTOIRE

On reste sur quelque chose de classique, mais cependant efficace. Le « Cube de Gaïa », qui est à l'origine du monde s'est fait dérober par le « Chevalier Noir » pour de sombres desseins. Vous incarnez un « Envoyé de Gaïa », une des rares personnes étant dotée de pouvoirs particuliers que vous a conféré le **Cube** à votre naissance.

Vous allez donc devoir parcourir diverses contrées afin de sauver le monde en perdition. À la manière de **FFXIV** par exemple, ce sont les quêtes qui débloquent le contenu du jeu, il vous faudra donc avancer dans l'histoire, si vous souhaitez débloquent de nouvelles zones, instances, etc..

## LA JOUABILITÉ

On est sur quelque chose d'extrêmement courant, ça fonctionne comme un **WoW** ou bien **FFXIV**, on

cible les ennemis à l'aide de la souris ou avec la touche TAB, puis on utilise son sort, soit en cliquant dessus dans la barre ou en utilisant le raccourci associé.

Le seul truc qui m'a vraiment dérangé, c'est la caméra. Classiquement, lorsque l'on reste appuyer sur le clic de la souris en bougeant cette dernière, cela fait disparaître le curseur et bouge la caméra autour du personnage. Ici, le curseur reste à l'écran, et l'on se retrouve souvent avec le pointeur sur son deuxième écran en plein milieu d'un autre programme. Mise à part cette gêne, le jeu reste jouable et est plutôt agréable.

Il y a actuellement quinze classes, avec chacune leurs caractéristiques propres, plutôt orientées tank, soin/soutien ou DPS. En outre, arrivé au niveau 40, vous pourrez choisir une seconde classe pour votre personnage, lui ouvrant de nouvelles possibilités (il est d'ailleurs possible de changer sa seconde classe à tout moment). À vous de composer un personnage à votre image !

## LES GRAPHISMES

Là aussi, on est sur quelque chose de vu et revu, très semblable à un **WoW** par exemple, mais beaucoup plus chatoyant je trouve. La direction artistique est plutôt bonne et l'on parcourt les différentes régions du jeu avec beaucoup de plaisir.

Les monstres sont plutôt soignés, tout comme les costumes des personnages et les effets des sorts n'ont pas à rougir. Un travail très honnête a été fait de ce côté là. Je vous laisse apprécier les captures d'écran qui illustrent cet article.

## LA MUSIQUE

Très correcte sur ce point également, chaque zone et chaque instance ayant son propre thème. À mon sens, la musique est le point le plus important pour un jeu, après sa jouabilité, si l'on veut pouvoir bien s'y immerger. Ici, elle fait le travail et je n'ai pas eu de moment où elle m'a lassée au point de vouloir la couper.

## LA COMMUNAUTÉ

Sur le mois où j'ai joué, je n'ai fait que des bonnes rencontres. Je ne dis pas qu'il n'y a pas de boulets sur le jeu, j'en doute fortement, mais globalement c'est plutôt sein. J'ai été très bien accueilli dans la première guildes que j'ai contacté et suis toujours tombé sur des personnes gentilles lorsque j'ai dû faire des instances de groupe.

Je précise que le serveur, où je suis, est français (il faut passer par le site officiel et non par **Steam** pour pouvoir y accéder).

## BOUTIQUE ET SYSTÈME ÉCONOMIQUE

Le jeu étant F2P (vous pouvez y jouer gratuitement), il dispose d'une boutique en jeu, permettant d'acheter diverses aides au jeu (de l'espace d'inventaire par exemple), ainsi que de nombreux costumes. Ceci dit, il y a aussi une boutique « loyal », où l'on peut acheter avec une monnaie obtenue



gratuitement tous les jours, tout autant de chose que dans l'autre, avec des costumes par exemple aussi bien travaillé et à des prix abordables. On obtient -a minima- 3.000 points de loyauté par mois (j'en ai fait près de 15.000 mon premier mois) et les costumes débutent à une centaine de points pour les moins chers, il serait donc malhonnête de totalement leur cracher dessus.

Attendez-vous cependant à voir de très nombreuses « offres spéciales » ou « offres promotionnelles » vous incitant à lâcher quelques euros.

## EN CONCLUSION

Un bon jeu sur lequel on peut prendre du plaisir. Une progression rapide au début qui ralentira à plus haut niveau. Il n'est cependant pas exempt de défauts : la pression lente

à haut niveau est plus due à un long « farm » qu'à une réelle difficulté (la majorité du contenu du jeu est -vraiment-facile) ; la localisation n'est pas toujours au top ; les PNJ s'adressent à votre personnage au masculin, même s'il s'agit d'une femme ; idem pour les titres, il manque parfois des paragraphes de textes entiers dans les dialogues de quêtes...

Mais si vous aimez le genre, vous devriez vous y amuser au moins quelques mois.

*Truc écouté pendant la rédaction de l'article : l'album One More Light - Linkin Park*

### Esenjin

Sources : la culture générale de l'auteur.

Image : captures d'écran du jeu ©Aeria Games





“Les monstres sont plutôt soignés, tout comme les costumes des personnages et les effets des sorts n'ont pas à rougir.





# YAMAHA, POURQUOI PAS ?

• TEXTE / SOCKETS

Vous vous demandez sûrement : « nan, mais Sockets, sans rire... C'est quoi encore ce titre d'article putaclic ? Tout en sachant que sur un article, on ne clique pas mais passons ».

Et bien la réponse est très simple, nous connaissons Yamaha comme étant un fabricant de motos, scooters des mers, moteurs de bateaux et même instruments de musique tels que les pianos. C'est vrai, c'est un fait incontestable.

Seulement, si on s'intéresse un peu à l'histoire de cette marque si diversifiée dans le milieu motorisé, Yamaha, à la base, c'est un horloger (Torakusu Yamaha), qui fabriquait des orgues et qui s'est rendu compte que la mécanique payait mieux... C'est comme si un joueur de foot professionnel faisait des crêpes bretonnes dans une épicerie chinoise au beau milieu de Marrakech, ça revient au même et, bien, le pire : c'est que ça fonctionne en plus.

Allez, un début d'histoire comme vous l'aimez tant... En 1887, dans le quartier de Shizuoka au Japon, est fondé **Yamaha Fûkin** qui réparait et fabriquait, à ce moment là, des orgues pour diverses institutions publiques de la ville : écoles, sites religieux etc... Seulement **Yamaha** ne s'arrêta pas là. Avidé de connaissances, il s'envola pour les États-Unis, dans les années 1900, afin d'apprendre à fabriquer ses propres pianos dit « droits » pour en venir, deux ans plus tard, aux pianos à queue si réputés.

Et comme très souvent, lors de la Seconde Guerre mondiale, **Yamaha** devint une entreprise recrutée par le gouvernement afin de fabriquer toutes sortes de pièces militaires, notamment des hélices d'avions.

Quelque part, ce fut un mal pour un bien car, après la guerre, **Yamaha** fut l'une des rares boîtes de l'époque à avoir véritablement tiré profit de cette crise mondiale qu'a été la guerre. Ils se mirent à fabriquer des automobiles ainsi que des machines à coudre, afin de redresser le pays ainsi que le reste du monde.

Nous arrivons donc en 1955 où **Yamaha** sortira (enfin) sa première motocyclette, baptisée **YA-1**, vous l'aurez compris, la première et dernière lettre du groupe et le 1 car c'était la première.

Et de 1955 à 2014, **Yamaha** ne cessera d'acheter et de faire prospérer différentes entreprises de guitares, violons, pianos, etc... car les instruments de musiques représentent malgré tout son activité principale, mais ce qui nous intéresse le plus : « c'est les bécanes » !

Et, comme d'habitude, un petit top 100 % subjectif des motos qui auront marqué les esprits à différentes époques.

Nous commençons tout de suite avec ma chouchoute des années soixante-dix, le **500 XT**. Mon dieu, ce monocylindre, quelle merveille alors : un moteur 4 temps, monocylindre refroidi par air, un démarrage au kick, une puissance de 32 CV et une vitesse de pointe de 140 km/h. Pour l'époque, c'est une véritable bombe.

En numéro deux, nous retrouvons au début des années quatre-vingt, la **750 XJ SECA**. Pourquoi **SECA** ? Car c'est l'une des premières à avoir bénéficié d'un système cardan en guise de transmission au lieu d'une simple chaîne. Cette bécane se veut beaucoup plus sportive que ses ancêtres : un moteur de 4 cylindres en ligne, développant 738 cm<sup>3</sup> et une

“ Yamaha Fûkin qui réparait et fabriquait, à ce moment là, des orgues.

vitesse tutoyant les 200 km/h. En clair, ça commençait très franchement à arracher la gomme côté nippon dans les années quatre-vingt.

On continue avec le début des années quatre-vingt-dix et la **FJ 1200**, qui est selon moi la première grosse sportive très « pas contente du tout » de la marque au triple diapason : 4 cylindres en ligne, 1183 cm<sup>3</sup> de cylindrée, un couple de 115 nm et une vitesse de

pointe avoisinant les 275 km/h. Un tracteur qui avance très vite, littéralement.

Et pour finir le « gros » **V-MAX 1700**, sorti en 2008, ce roadster de 270 kg est alimenté par un moteur 4 cylindre en V, augmentant le couple ainsi que la puissance, 1680 cm<sup>3</sup> de cylindrée, un couple de 220 nm, une puissance de 200 CV. Autant vous dire qu'il faut une sacrée paire de génitoires, ainsi que des avant-bras en béton armé pour espérer dompter ce fauve.

Voili voilou, mes loulous, en espérant que ce nouvel opus sur les motos nippones vous aura plu, je vous dit à très vite pour de nouvelles découvertes sur nos amis les nippons, sayonara.

### Sockets

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : banque d'images libre de Wikipédia.





# DRIFTING DRAGONS, UNE AVENTURE AÉRIENNE.

---

• TEXTE / KITTYSCATS

---

Chère lectrice, cher lecteur, je vous invite pour cette fois à une aventure aérienne, fantastique. Montez à bord du dirigeable, le *Queen Zaza*, l'un des derniers dragonniers indépendants dans l'univers à la fois rustique et poétique de *Drifting Dragons*.

Je vous avouerai que j'ai presque failli négliger ce petit bijou, dès le premier épisode, pour une raison qui me tient à cœur et que je développerai plus loin. Pourtant, j'ai persisté jusqu'au bout de la saison et je ne le regrette en rien, vous ne serez pas déçus non plus, quels que soient vos *a priori*. Jugez vous-même !

## UNE PLONGÉE DANS L'ACTION

L'anime vous entraîne dès le départ dans son univers, en vous plongeant directement au cœur d'une chasse au dragon. C'est d'ailleurs ce qui m'a fait hésiter à suivre cet anime au début : les similitudes entre le dragon chassé et les méthodes utilisées avec la chasse à la baleine m'ont dans un premier temps refroidie.

En même temps, les personnages sont rapidement mis en avant, notamment **Takita**, la novice, et **Mika**, le dragonneur fou (il se jette littéralement sur le dragon vivant, en suivant le filin qui relie le vaisseau au harpon accroché au dragon). **Takita** ne manque pas d'enthousiasme, même si elle découvre presque en même temps que vous, spectateurs, la vie sur un dragonnier. Et **Mika** ne s'anime vraiment que lorsqu'il chasse, ou à la perspective d'un bon repas à base de viande de dragon (ce qui revient au même pour lui, sa devise : « *Chasser, tuer, manger* »).



Cette fameuse devise pourrait sembler bien sanguinaire, pourtant il n'en est rien. Si **Mika** est littéralement dingue de viande de dragon, la vie à bord du **Queen Zaza** ne se résume pas seulement à la chasse. Et l'on se rend vite compte que si tous participent à celle-ci, de nombreuses corvées font partie de leur quotidien. La vie est rude pour ces dragonneurs, s'ils sont presque les derniers à vivre de cette chasse, leur vaisseau n'est en réalité pas si puissant, ni en si bon état.

Si la vente du produit de leur chasse peut paraître lucrative, elle rapporte en réalité bien peu, et les dragons ne sont pas du gibier pacifique. Ils risquent leur vie et leur dirigeable à chaque nouvelle proie.

## UN UNIVERS BRUTAL ET POÉTIQUE

Au fil des épisodes, vous apprenez à découvrir la vie à bord d'un dragonnier, mais aussi l'interaction avec ceux qui restent à terre. Ceux qui achètent, qui profitent, mais aussi qui ostracisent les dragonniers. Les dragons se font rares dans cet univers mais occasionnent encore parfois d'importants dégâts dans les villes. Les citoyens ne manquent pas alors de faire appel aux dragonniers pour voler à leur secours.

Vous finirez aussi par découvrir que l'équipage du **Queen Zaza** est une sorte d'exception dans le monde des dragonneurs. Qu'ils respectent, voire aiment de tout cœur pour certains, les proies qu'ils chassent. Que les membres du syndicat des dragonniers chassent de plus gros dragons, sans pour autant faire preuve d'autant de cœur que les intrépides dragonneurs du **Queen Zaza**.

L'ambiance de l'anime n'est pourtant pas violente, le vol des dragons est de la poésie pure, souligné à la fois par un graphisme brillant et efficace et par une musique lyrique, qui rythme les chasses avec brio et légèreté. Vous découvrirez aussi à un certain moment, un peuple perpétuant une tradition ancestrale, qui voue un profond respect aux dragons, tout en vivant des produits de leur chasse.

En apprenant à découvrir les différents membres de l'équipage du **Queen Zaza**, vous verrez aussi que certains peuvent être amenés à douter du bien fondé de leur vie, des raisons qui les ont poussés à chasser. Mais tous trouvent leur place, chacun étant arrivé sur le dragonnier pour des raisons différentes, chacun trouvant un vrai soutien dans l'esprit très soudé et bon enfant de cet équipage indépendant.

## UN CLIN D'ŒIL GASTRONOMIQUE

Venez rencontrer **Mika**, **Takita**, mais aussi le jeune **Giraud**, la belle **Vannie** et tous les autres. Mais encore **Yoshi**, le cuistot, infirmier à ces heures, qui se dévoue pour l'équipage et trouve surtout d'innombrables façons de contenter l'appétit insatiable de **Mika**.

D'ailleurs, presque chaque épisode est ponctué de recettes savoureuses et de différentes façons d'accommoder la viande de dragon. Et **Yoshi** n'est pas le seul à vous les proposer, **Mika** trouve toujours un moyen de savourer sa nourriture favorite et certains membres de l'équipage ne sont pas en reste.

Les gourmets ou les gourmands devraient en avoir l'eau à la bouche.

## POUR FINIR EN BEAUTÉ

**Drifting Dragons** m'a réellement conquis par l'esprit, mais aussi la morale qu'il véhicule, alors que la thématique de l'anime était propre à me rebuter. L'intensité de l'action, mais surtout la profondeur des liens entre les différents personnages, se marient admirablement avec l'ambiance générale de l'anime.

Plus vous suivez cet anime, plus loin vous pénétrez dans l'intimité de l'équipage, mais aussi plus profondément, vous vous attachez à ses différents personnages. Laissez-vous conquérir !

Cet anime est l'adaptation du manga éponyme de **Taku Kuwabara**, initialement paru chez **Kodansha** et récemment repris par **Pika Edition**. L'édition est encore en cours au Japon, avec huit tomes, et seulement trois en France, le quatrième volet étant prévu pour le 25 novembre de cette année. Si l'impatience est votre point faible, ce petit bijou est disponible sur **Netflix**.

### KittysCats

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

Images : capture d'écran de la série ©Netflix.



# LE BUREAU DES LÉGENDES, AU CŒUR DE LA DGSE.

● TEXTE / ESENJIN

Bienvenue au « *Bureau des Légendes* », une série qui a débuté en 2015 sur Canal+ et est écrite/produite par **Éric Rochant**. Elle comporte un total de cinq saisons pour cinquante épisodes d'une cinquantaine de minutes. Découvrons dès à présent les coulisses de la DGSE.

## UNE HISTOIRE DE CLANDESTINS

L'histoire se déroule dans un département fictif de la **DGSE** nommé le « *Bureau des Légendes* » (**BDL**). Il y a, en son sein, les agents les plus importants des renseignements français. En effet, ces derniers sont, pour une partie, envoyés sur le terrain (on les appelle alors « *clandestins* »), afin de recruter sur place, des personnes qui seraient susceptibles d'apporter des informations clés à la **DGSE**.

Nous retrouvons **Guillaume Debailly** (**Paul Lefebvre** sous Légende), alias **Malotru**. Chaque agent du **BDL** a comme nom de code une insulte favorite du **Capitaine Haddock** : **Malotru**, **Phénomène**, **Moule à Gaufres**, **Cyclone**, **Escogriffe**, etc., et peu sont les personnes à connaître les vrais noms des clandestins. Notre **Guillaume Debailly**, donc, rentre en France après une mission de six ans en Syrie. Il semble cependant avoir du mal à se défaire de sa « *Légende* » et contreviendra aux règles de sécurité de l'agence, notamment à cause d'une histoire d'amour qu'il a vécu là-bas, avec **Nadia El Mansour**, ce qui va doucement l'amener à jouer un double jeu, avec la **DGSE** et la **CIA**.

Ce qui va vite marquer dans la série, c'est sa vraisemblance. Du début à la fin, il n'y a pas une seconde où l'on n'y croit pas. C'est un véritable tour de force qui est fait là. Que ce soit l'intrigue, les rebondissements, le jeu des acteurs, tout donne l'impression de voir presque plus un reportage en

immersion, qu'une fiction. La série a d'ailleurs reçu des critiques particulièrement élogieuses, de la première à la cinquième saison. **Le Monde**, par exemple, salue « *la maîtrise du sujet, de l'interprétation offerte par les acteurs, de la construction rigoureuse des arches narratives et de la gestion des rebondissements* », ainsi que le « *ton différent et crédible* » qu'elle apporte. Au-delà des frontières, le succès ne se dément pas, il s'agit de la série française ayant rapporté le plus d'argent à l'étranger et, le **New-York Times** ira jusqu'à la classer comme la troisième meilleure série des années 2010, ajoutant qu'il s'agit « *probablement de la plus intelligente et crédible au monde* ».

Il faut dire que la série a bénéficié de l'appui de la **DGSE**, on peut d'ailleurs retrouver « **BB** » (**Bernard Bajolet**, l'ancien directeur de la **DGSE**), « **BE** » (**Bernard Émié**, l'actuel directeur) et « **JYLD** » (**Jean-Yves Le Drian**, ministre de l'Europe et des Affaires étrangères) au générique.

## UNE HISTOIRE DE LÉGENDES

**Le Bureau des Légendes** est appelé ainsi, car on dit des clandestins qu'ils agissent « *sous Légende* », c.-à-d. sous une identité fictive, créée de toute pièce par le département. Les agents peuvent rester ainsi jusqu'à plusieurs années « *sous Légende* » afin de mener à bien leurs missions.

Une « *Légende* » est une couverture qui est conçue avec beaucoup de minutie de la part du service de la **DGSE** qui est dédié à cela. L'illusion doit être parfaite. Il faut des comptes de réseaux sociaux crédibles, qui collent avec l'histoire écrite pour la

« *Légende* », des documents officiels : carte d'identité/ passeport, billets de transport, papiers médicaux, etc.. Sans oublier un répertoire de téléphone qui fait sens, avec les numéros des proches de la « *Légende* », un répondeur et des personnes capables de répondre à chacun de ces numéros, sans trahir la couverture du clandestin.

C'est une préparation très importante, car tout le travail de l'agent sous couverture va reposer dessus. Si la « *Légende* » s'effrite, cela peut mettre un terme à la mission, qui demande généralement des mois, voire des années de travail. Le clandestin doit se faire à son environnement, sonder les personnes qui seraient susceptibles de donner des informations à la **DGSE**, se rapprocher d'elles, gagner leur confiance, avant de pouvoir les démarcher. C'est un travail de longue haleine qui demande un fonctionnement d'équipe réglé comme une horloge suisse et une confiance totale en ses collègues.

## CONCLUSION

Il s'agit assurément d'une des meilleures séries que j'ai vu jusque là et, certainement, la meilleure série d'espionnage qui soit. J'espère vous avoir convaincu d'aller la visionner car, des séries de cet acabit, ce n'est pas tous les jours que nous en verrons. Comme quoi, l'audiovisuel français est loin d'être mort !

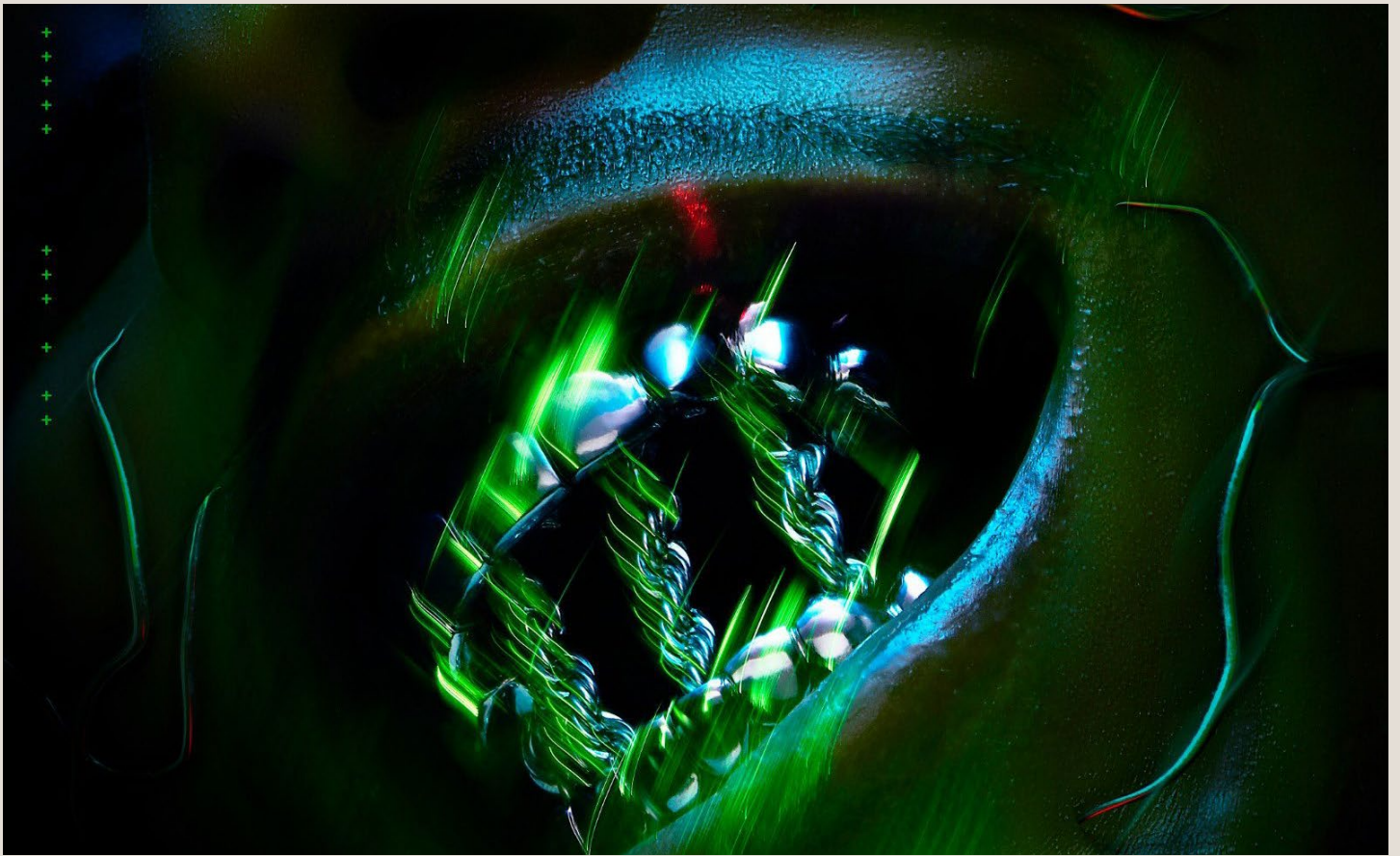
*Truc écouté pendant la rédaction de l'article : Mon « flow » sur Deezer et mon ventilateur.*

### Esenjin

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

Images : captures d'écran de la série @Canal+.





# TRINITY DE LAYLOW, UNE HISTOIRE DE MUSIQUE.

• TEXTE / RYUJIDANMA

Si vous êtes férus de sports de combat, le nom TRINITY pourrait vous rappeler une catcheuse de la World Wrestling Entertainment, qui a effectué un passage éclair dans cette société dans les années 2000. Une série télévisée porte également ce sobriquet, et sachez que c'est aussi une rivière s'écoulant en Californie !

Cependant, la grande majorité d'entre vous associera TRINITY au pirate informatique issu de la saga Matrix. Laylow s'est inspiré de la protagoniste de cette trilogie pour son album, comme l'atteste la patte graphique de la pochette de TRINITY.

Cependant, avant d'entamer le plat de résistance, je vous propose un petit apéritif, comprenez ici un détour sur Laylow. Son style peut décontenancer si le rap ne fait pas partie de vos habitudes musicales, et j'aimerais revenir sur quelques points afin ne pas vous jeter dans la matrice de manière inconsidérée.

Commençons cet épanchement par une confession personnelle (j'avoue : dès que l'occasion se présente de raconter ma vie, je saute sur l'opportunité !). J'ai passé la première partie de mon adolescence en banlieue toulousaine, tout comme... **Laylow** !

Sous l'influence paternelle, j'ai très vite été bercé par des morceaux de rap comme **IAM** pour ne citer que les plus émérites. Ces derniers avaient un style plutôt propre, dans le sens où l'un de leurs commandements tacites est que la prose est tout aussi importante que la musicalité.

**Laylow**, ou plutôt, **Laylow** et **Sir'Klo**, me font découvrir un nouveau style de rap. Plus agressif, plus « jeune » (notez les guillemets pour éviter de me faire taper sur les doigts par les puristes), ce rap se détache de l'instrumental pour mettre en exergue l'écriture. Le second choc est d'ordre géographique. Excepté

**IAM**, les groupes/rappeurs que j'écoutais évoluaient majoritairement sur Paris. Ce qui m'a alors frappé dans l'œuvre de **Laylow** et **Sir'Klo** était la proximité. L'un des clips est notamment tourné sur un micro-site où je passais une bonne partie de mes étés à jouer au football.

Quelques mois plus tard, je quitte la ville rose et m'éloigne par la même occasion de l'univers de **Laylow**. Je le redécouvre, plusieurs années après, le jour de mes vingt-cinq ans, avec la sortie du clip **TRINITYVILLE**, un des morceaux de **TRINITY** clippés pour la promotion de l'album.

Je dois reconnaître avoir mis quelques instants à me souvenir où ma mémoire avait stocké les informations sur **Laylow**, cependant la claque n'en est pas moins démentielle. Son style est radicalement différent, ce qui était prévisible

étant donné que j'avais loupé quasiment dix ans de son épopée musicale.

L'effet du morceau est immédiat : un véritable feu d'artifices, autrement dit un son qui ne laisse pas indifférent. Tout y est : un refrain entêtant, un visuel à couper le souffle, des paroles qui vont et viennent via notre hippocampe, impliquant que la chanson est connue quasi intégralement après quelques écoutes.

Ma curiosité piquée au vif, je vais devoir patienter plus d'un mois avant de pouvoir écouter le premier album de **Laylow**. Seulement le premier album ? Pourtant après une dizaine d'années à gratter des textes, cela m'étonnait qu'il n'en ait pas encore produit. Supputant une longue pause, puis me découvrant dans l'erreur une nouvelle fois, je tombe sur quatre EP, cinq si

l'on compte celui coproduit avec **WIT**, un de ses acolytes. Pour résumer grossièrement, un EP (*Extended Play*) dans le rap est un projet que l'on sort lorsque l'on ne le considère pas assez « *mature* », ou que le nombre de pistes est trop peu élevé pour le considérer comme un album.

Le regret est alors total, puisque je prends littéralement conscience de la qualité des projets fournis par **Laylow**. Il serait possible d'envisager un EP comme un asticot. On le met au bout de sa ligne, on voit si quelque chose semble intéresser, sinon on change de coin ou on essaie un nouvel appât. Sauf que ce qu'a proposé **Laylow** dans ses projets, ce n'est pas de la pêche classique ; on se rapprocherait davantage de la pêche à la dynamite, tellement certains sons se démarquent du reste. Son dernier EP, **.RAW Z**, est un





quasi sans faute à mes yeux. C'est vous dire l'espérance qui planait sur **TRINITY** lorsque j'attendais l'album en cochant les jours restants sur mon calendrier.

Mais trêve de divagations. Pour l'industrie musicale, le rap n'y faisant pas exception, même si la qualité du projet est importante (mais pas toujours essentielle !), un des critères fondamentaux de la réussite d'un album est sa présence en radio. Les morceaux adaptés pour cette plate-forme sont alors plus légers que denses, plus joyeux que tristes, je pense que vous avez compris que j'enfonçais des portes ouvertes. Tout au long de l'écoute des EP, j'ai senti une progression dans la démarche artistique qui, à mon humble avis, aurait pu amener à un album « radio ». C'est une forme de rap que j'apprécie, et que j'écoute massivement. On ne passe quasiment aucune chanson, les sons sont généralement sous le moule : Couplet A/Refrain/Couplet B, puis insérez d'autres refrains si le morceau est trop court, ce qui les rend aisés à retenir.

Je me trompais encore sur le compte de **Laylow**. **TRINITY** est à des années-lumière des autres albums sortis pendant l'année. Premièrement, ce n'est pas un projet à part entière. C'est la suite logique et cruelle de **RAW-Z**, qui dévoilait **Laylow** comme un homme en proie au doute. **TRINITY** n'est même pas un album, ou plutôt ce serait réducteur de la nommer ainsi. D'après la pochette de l'album, elle est définie comme un « logiciel de stimulation émotionnelle ».

En effet, **TRINITY** a pour but de « guider l'utilisateur à travers quinze programmes distincts qui augmenteront son niveau d'adrénaline, d'ocytocine et de cortisol. »

Sans grande surprise, ces programmes font écho aux différentes pistes de l'album. Même si vingt-deux titres sont présents sur **TRINITY**, sept d'entre eux sont des interludes qui n'auraient que peu d'intérêt d'être écoutés indépendamment. Cette séparation est illustrée au niveau de la typographie. Les « vrais » morceaux sont tous écrits en majuscules, alors que les passages où **Laylow** et **Trinity** interagissent sont en minuscules. Il est important de noter ici un point qui, selon moi, constitue un élément clé d'un véritable album. L'ordre des morceaux importe. L'album est pensé pour être écouté dans cet ordre. Le jouer en aléatoire ruinerait toute cohérence et gâcherait une partie du plaisir de l'auditeur (pardon, de l'utilisateur !).

Le premier programme, «*Initialisation*», est le lancement de **TRINITY**. Elle est le fil rouge de l'album, et entrecoupe les morceaux, interagit avec **Laylow** ou bien exécute ses algorithmes selon la situation. Cependant, ce serait une erreur de la considérer comme un algorithme froid et inhumain.

Son premier contact avec **Laylow** intervient après des morceaux comme **MEGATRON** ou **PLUG**, épaulé par **Jok'Air**, excellent dans le registre de la séduction. **TRINITY** initie alors une nouvelle communication : «*Interaction niveau 1. Taux de compatibilité élevé. Mode stimulation émotionnelle : mélancolie, tristesse, adrénaline, violence. Choix confirmé* ».

Le rapprochement s'effectue donc entre **Laylow** et **TRINITY**. Les morceaux suivants, **PIRANHA BABY** et **TRINITYVILLE** sont très agressifs, à mon sens bien plus que **MEGATRON** par exemple. **Laylow** a bien eu

la confirmation d'un intérêt mutuel entre eux deux, car **PIRANHA BABY** se termine par une «*compatibilité critique* » annoncée par **TRINITY**, ce qui semble lui donner des ailes.

Malheureusement, cette consommation excessive d'énergie impose à **Laylow** d'imiter le tragique destin d'**Icare**. Dans **AKANIZER**, la voix de **Laylow** est saturée, ce qui donne une musicalité originale au morceau, mais qui pourrait aussi illustrer l'essoufflement de **Laylow** suite à son aventure avec **TRINITY**. Comme un symbole, le titre suivant s'intitule **BURNING MAN**, dont la première phase est : «*Je crée puis je casse tout, c'est merveilleux* ». Si cette phrase s'adapte bien à un environnement musical, il semble aussi annonciateur du déclin de la relation entre **TRINITY** et **Laylow**.

La fin de ce titre marque la moitié de l'album, et introduit le changement d'ambiance qui se profile. Cette seconde partie commence par un saut de **Laylow** dans l'eau, dans l'interlude «*Il était une fois sous l'eau* ». Un peu comme si le conte de fée s'achèvera dès que sa tête sortira de l'eau. **TRINITY** paraît désormais plus qu'humaine, omettant de vouvoyer **Laylow** en lui confiant : «*Je me suis attaché à toi* ».

Vient alors le programme **LONGUE VIE...**, que j'admire pour le message qui y est véhiculé. J'y ressens une écriture à cœur ouvert de la part de **Laylow**, qui va d'ailleurs se perpétuer jusqu'à la fin de l'album puisque le déclin ne fait que commencer. Une des phrases les plus emphatiques est : «*J'fêterai jamais tes défaites bitch, même si t'es l'pire de mes ennemis* ». Le côté «*ego-trip* » de la première partie semble bien derrière lui,

et le pardon christique implicite n'est pas pour me déplaire. Encore une fois, un double-sens entre son aventure amoureuse et l'industrie de la musique est suggéré, que ce soit une longue vie à ses concurrents artistes, ou bien à sa conquête déçue.

**Laylow** ordonne ensuite à **TRINITY** de le déconnecter. Il reprend alors contact avec le monde réel, pour écouter l'histoire du mendiant dans le morceau « *Mieux vaut pas regarder, partie 2* ». D'ailleurs, je ne peux m'empêcher de penser au premier album de **Disiz la Peste** quand j'écoute ce titre, mais je vous expliquerai cela un peu plus en détails plus tard. Quoi qu'il en soit, le morceau est osé, car **Laylow** interprète trois personnages à la suite, en modifiant légèrement sa voix pour composer à chaque protagoniste une identité propre. Comme une évidence, son frère d'une autre mère, **Wit**, termine le morceau par un quatrième et dernier personnage qui entrera en contact avec le premier afin de boucler la boucle.

L'interlude « *Tentative de reconnexion* » est sans équivoque. Réinitialisant une connexion avec **Trinity**, le morceau est un extrait du film « *La vie d'Adèle* », lorsque la tromperie d'**Adèle** est dévoilée à sa copine, d'où le ton haineux de la tirade. **TRINITY** rejette ainsi **Laylow**.

S'en suit alors une véritable descente aux enfers, où les morceaux se construisent autour de la mélancolie, de la dépression et de la tristesse.

**POIZON** vient alors conclure leur relation, où **Laylow** revient sur leur liaison avortée, en déclarant qu'il est lui-même le « *poizon* ».

**NAKRÉ** et **MILLION FLOWERZ** sont du même registre, mais s'adressent désormais directement à **TRINITY**. Le rythme des morceaux ralentit, un peu comme si cette apparente modification du temps permettait à **Laylow** d'éviter la séparation définitive avec celle qu'il adore.

Concernant les fautes dans les trois morceaux, j'interprète ces erreurs comme une illustration de l'abandon provoquée par **TRINITY**. En effet, si les morceaux sont des programmes, l'intelligence artificielle qu'est **TRINITY** ne fait pas de faute, comme l'atteste les autres programmes sans fautes. Or, ici **TRINITY** a presque coupé toute communication avec **Laylow**, il n'est pas alors impossible que ce soit lui qui les ait créées pour tenter de renouer le lien avec **TRINITY**.

Ce qui devait fatalement arriver arriva, **TRINITY** met un terme à la relation avec **Laylow** dans l'avant-dernier titre qui introduit l'outro, **LOGICIEL TRISTE**. Cela restera à mes yeux une des plus belles, mais aussi une des plus tristes conclusions qu'il m'ait été donné d'écouter. Contrairement à **Matrix**, **Laylow/Neo** ne finira pas avec **TRINITY**. Encore pire, celui-ci est renvoyé dans la matrice, et ne fait alors plus partie du même monde qu'elle. La douleur est telle qu'elle justifie le non-sens « *logiciel triste* », et remet par la même occasion sur le tapis un de mes sujets de réflexion préféré : la limite entre l'Homme et la Machine.

Une agréable surprise est la variété de « *featurings* » sur l'album (comprenez l'invitation d'autres artistes sur un morceau). À cinq reprises, accompagné de **S.Pri Noir**, **Jok'Air**, **Alpha Wann**, **Lomepal** et **Wit**, **Laylow** introduit certains de ses comparses dans son

univers, et il faut reconnaître que c'est prenant. À tel point que les morceaux s'insèrent sans décalage dans l'album, ce qui est à mon sens une performance notable, spécialement en connaissant un peu les styles hétéroclites des autres rappeurs présents.

Pour conclure sur ce petit bijou qu'est **Trinity**, je souhaitais la rapprocher d'un autre album de rap qui ne m'avait pas laissé de marbre lors de sa sortie : « *Le poisson rouge* » de **Disiz la Peste**. Sorti en 2000, c'est une de mes premières initiations à l'univers du rap, autant dire qu'il a défini les fondations de ce que je considère comme un album d'anthologie. Certains utiliseraient le terme « *classique* », mais ce mot me dérange car il dénature une des composantes de la musique : elle est universelle mais jamais impersonnelle. « *Le poisson rouge* » est pour moi un album en avance sur son temps, et on y trouve quelques points communs avec **TRINITY**, qui me laisse doucement penser que la musique n'est qu'un cycle. Les dialogues qui séparent les musiques emblématiques forment le même effet que sur **TRINITY**. Ils imposent une pause pour étirer le temps et transformer l'expérience sonore en une véritable tranche de vie.

Enfin, les deux albums ont le mérite d'être des reliques qui porte les combats sociétaux de leur époque. Les frasques du poisson rouge possèdent de nombreuses références au racisme latent présent au début des années 2000 en France, comme un message d'avertissement anticipant les résultats du premier tour des élections présidentielles l'année suivante. La structure digitale de **TRINITY** quant à elle ne laisse aucun doute sur l'époque qu'elle illustre.



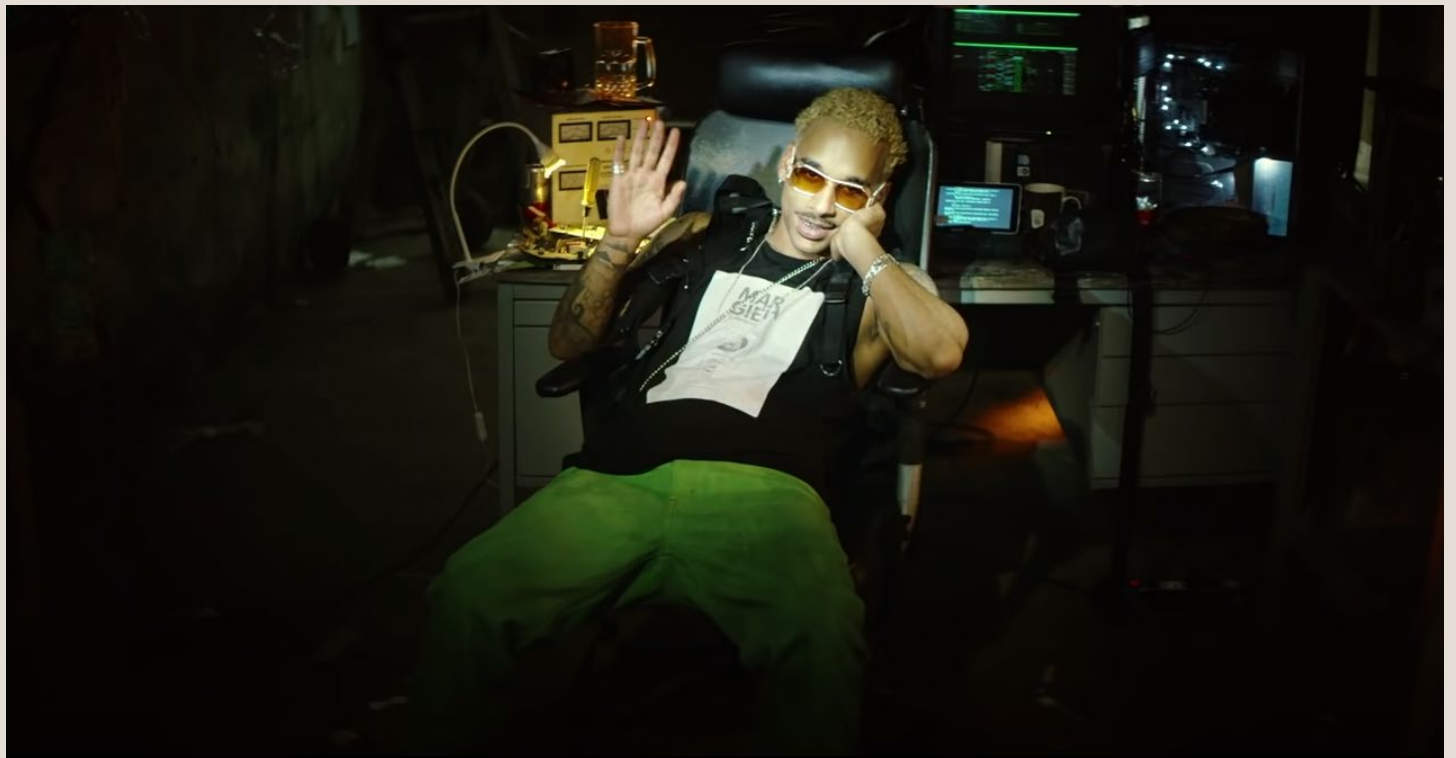
L'ultime similitude entre les deux artistes porte sur l'importance de la saga **Matrix** sur leur existence. Sur ces projets suivants, **Disiz** fera mention à de nombreuses reprises à la scène impliquant **Néo** et **Morpheus**, lorsque ce dernier lui laisse le choix entre la pilule rouge et la pilule bleue. La marque de vêtements de **Disiz** a par ailleurs comme identité principale une pilule rouge.

Je clôturerai mon avis sur **TRINITY** avec un espoir de suite. En effet, sur le dos de l'album **TRINITY**, est inscrit après la liste des pistes un « *RELOADED* », tout comme le second opus de la saga **Matrix**, ce qui laisserait présager d'une éventuelle suite à **TRINITY**.

### RyujiDanma

Sources : la culture générale de l'auteur.

Image : captures d'écran des clips TRINITYVILLE et MEGATRON, produits par ©TBMA



**MAG'OUILLE** ..... Tibtyd Lirbij / p. 84

**PARTENAIRE - FORUM THALIE** ..... Forum Thalie / p. 85

**IN MAG'**

# MAG'OUILLE

Je suis contente de vous retrouver ici, car j'ai craint un moment de voir mon essence de démons se dissoudre dans le néant, avec les événements des derniers mois.

Comprenez-moi bien, les virus n'ont pas d'effet sur moi, ils m'amuseraient plutôt. Mais j'ai bien cru m'évaporer d'épuisement ! Ce monstre d'**Esenjin**, sous prétexte de vous divertir, chers lecteurs confinés, a quadruplé ma charge de travail ! Il aurait pu faire sa part, mais que nenni, c'est la pauvre **Tibtyd** qui devait s'y coller, pour ne pas changer. Sans aucun égard pour mon propre besoin de souffler ou de me changer les idées.

Durant ces derniers mois, l'ambiance de la rédaction était devenue on ne peut plus étrange. Imaginez : la moitié de la rédaction absente, ne restait qu'**Esenjin** et **Kitty**, tournant en rond comme des lions en cage, quand ils ne disparaissaient pas de longs moments, le roi-démon sait pourquoi, dans les caves de la rédaction.

Quand les troupes ont de nouveau pu se réunir, ils faisaient peur à voir, masqués, plus blancs que des linges, dans un état de surexcitation inquiétant, après cette longue inactivité. Mais le pire, c'était encore **Kitty**. Poussant des cris survoltés



par intermittence, elle les couvait du regard, les membres parcourus de tremblements fébriles, sans pour autant sortir son fouet.

J'en aurais bien ri, si elle n'avait pas agi comme un zombie, et surtout, si je ne m'étais pas éveillée régulièrement d'une somnolence inhérente à mon épuisement, avec la sensation désagréable d'une griffe glissant subrepticement sur mes cornes ou encore d'un mordillement sur mes oreilles. Heureusement, **Kitty** n'a plus tenté d'aspirer mon essence démoniaque, mais la tentation n'était pas loin. Je crois qu'elle était en train de perdre la tête

et **Esenjin** semblait s'en délecter.

J'espère que nous n'aurons plus à subir de confinement, car je crains de ne pas y survivre. Un comble franchement alors que je ne suis même pas mortelle !

## **Tibtyd Lirbij**

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

# PARTENAIRE

[@FORUMTHALIE](#) [/FORUM-THALIE](#) [FORUM-THALIE.FR](#) [ASSOCIATION.FORUMTHALIE](#)



**JEUX**  
**PROJECTIONS**  
**CONFÉRENCES**  
**PODCASTS**





# AUTRES

## PETITS TRUCS INSOLITES

Esenjin & Lord Shi-Woon - p. 88 à 89

## OUTRO

Lord Shi-Woon - p. 90

## STAFF

L'équipe - p. 91

## REMERCIEMENTS

L'équipe - p. 92 & 93

# PETITS TRUCS

## Le rose n'existe pas

En effet, c'est une invention de notre cerveau. Nous n'avons en effet pas de cône destiné à capter le rose. On en a uniquement pour le bleu, le vert et le rouge. Le jaune par exemple est une moyenne que le cerveau fait des longueurs d'ondes du vert et du rouge. C'est donc lorsque le cône bleu et le rouge qui sont excités, mais que le vert qui est entre ne l'est pas, que le cerveau doit bien nous sortir quelque chose et crée ainsi le rose. Vous avez le cerveau retourné ? Alors je vous invite à voir la vidéo de **Léo Grasset**, qui parle des mensonges du cerveau

en ce qui concerne les couleurs et la vision plus généralement. C'est passionnant et fascinant.

[Lien de la vidéo.](#)

---

● ESENJIN

---





# UCS INSOLITES

## De vrais airs aux faux-semblants

Notre chère langue française jouit d'une grande variété de mots et fleurit avec de nombreux synonymes, servant allègrement à garnir nos écrits. Et non, nous n'ouvrirons pas ici le sempiternel débat du pain au chocolat et de la chocolatine, mais allons plutôt nous pencher sur des mots qui s'apparentent vraisemblablement à des synonymes mais, pour lesquels, une différence existe bel et bien.

Pour nos amis sportifs, commençons par le canoë et le kayak : vous utiliserez l'un ou l'autre terme selon votre positionnement une fois installé dedans. En effet, dans un kayak vous serez assis avec les jambes en avant tandis que vous vous reposerez sur vos genoux à bord d'un canoë. Autre différence : vous avancerez à l'aide d'une pagaie double pour le premier et d'une pagaie simple pour l'autre. Allô ? On m'informe dans l'oreillette que les kayakistes sont installés bien trop confortablement par rapport aux canoéistes : décidément, cette rivalité c'est vraiment pas gai !

Architectes en herbes, vous connaissez très certainement la différence

entre un dôme et une coupole. Celle-ci ne tient qu'au point de vue : on utilisera ainsi dôme pour qualifier le toit hémisphérique vu de l'extérieur, tandis que la coupole désignera cette même voûte mais vue de l'intérieur. En espérant que ce petit topo vous permette d'y voir plus clair.

Amis astronomes, élevons-nous à présent parmi les étoiles. En parlant de cela, qu'est ce qui distingue un météore d'une météorite ? Le premier désigne en fait un corps céleste qui pénètre dans l'atmosphère terrestre et dont les frottements sur les particules entraînent la désagrégation. Et ce n'est qu'une fois que celui-ci s'écrasera au sol, qu'on le qualifiera alors de météorite. Percutant comme découverte, non ?

Terminons maintenant avec les plus technophiles d'entre vous, qui sauront discerner la différence entre Internet et le Web. Internet désigne le réseau informatique mondial sur lequel s'appuie toute une multitude de services : il est pour ainsi dire le support physique de ces derniers, dont le Web fait partie. Vous saurez maintenant qu'en lançant votre

navigateur web favori, vous surfez sur le web et non pas sur internet !

# OUTRO

C'est avec un plaisir intact que la rédaction vous retrouve pour cette rentrée de septembre avec la 25<sup>ème</sup> édition du **Mag'zine**. Celle-ci fait suite à une période pour le moins inédite : celle du confinement liée à la crise sanitaire, qui à bien des égards n'aura pas été simple pour tout le monde. Mais peut-être, avez-vous mis à profit ce temps passé chez vous afin de découvrir et apprendre de nouvelles choses ? Quoi qu'il en soit, nous espérons de tout cœur que vous et vos proches vous portez pour le mieux.

Pour la plupart, les vacances sont désormais terminées, mais que vous soyez partis ou non, je

souhaite qu'à la lecture de ce numéro, celui-ci vous aura permis de prolonger ces agréables moments, en vous aérant l'esprit, en vous évadant en notre compagnie. Comme à l'accoutumée, nous avons mis tout notre cœur à l'écriture du **Mag'zine** et notre principale préoccupation est qu'il vous plaise autant qu'à l'équipe.

Si comme nous, vous êtes des passionnés et que la plume constitue pour vous l'exutoire de votre passion : sachez que le **Mag'zine** est la tribune idéale pour vous exprimer et faire découvrir ce que vous aimez. Nous recrutons

toujours de nouvelles plumes afin d'élargir encore plus nos horizons et c'est à bras ouverts (mais avec masques, distanciation oblige !) que nous vous accueillerons.

Surtout n'hésitez pas, prenez soin de vous et encore merci de votre fidélité !

---

● LORD SHI-WOON

---



# STAFF



## ESENJIN

~ 1300 ans

**RACE** : Vampire

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

**AIME** : Ses *waifus*, le savoir & les arts.

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



## LORD SHI-WOON

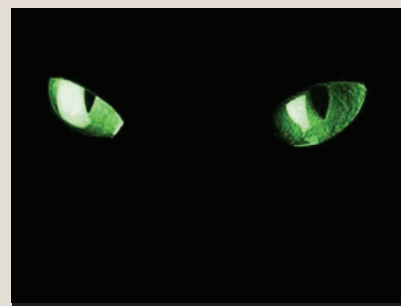
28 ans

**RACE** : Murim

**PARTICULARITÉ** : Cache bien son jeu.

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

**DÉTESTE** : L'ennui et l'humidité.



## KITTYSCATS

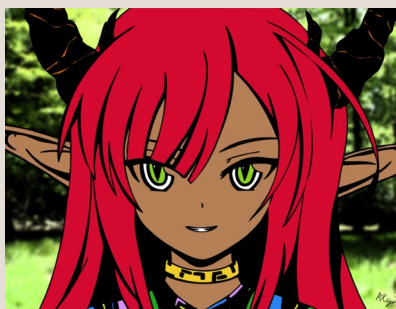
Âge indéterminé

**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.



## TIBTYD LIRBIJ

+ 2.000 ans

**RACE** : Démone ancienne

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

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

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



## RYUJI

25 ans

**RACE** : Humaine

**PARTICULARITÉ** : Peu importe le choix, il prendra toujours la mauvaise décision.

**AIME** : Violet Evergarden, les brocolis et l'odeur de l'essence.

**DÉTESTE** : L'hypocrisie.



## SOCKETS

Né en 1993

**RACE** : La pire de toutes.

**PARTICULARITÉ** : Hier il a mangé une pomme.

**AIME** : Les chats, le sexe et la drogue.

**DÉTESTE** : Les cons, mais dans notre monde y'a beaucoup de con, alors ...

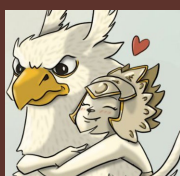
NUMÉRO RÉALISÉ GRÂCE AU SOUTIEN DE NOTRE ASSOCIATION « CAMÉLIA STUDIO »



ILS NOUS SOUTIENNENT, MERCI À EUX !

[shelter.mahoro-net.org](http://shelter.mahoro-net.org)  
[forum-thalie.fr](http://forum-thalie.fr)

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE OFFERTE PAR :



Neph

Twitter : [@Neph\\_a\\_las](https://twitter.com/Neph_a_las)

*« Il s'agit juste d'un Fan-art d'une grande fan ! S'approprier et embellir un personnage déjà emblématique. »*

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 #.26 SORTIRA EN :**

**MARS 2021\* .**

**SOYEZ PRÉSENTS !**

**EN ATTENDANT, N'HÉSITEZ PAS  
À NOUS REJOINDRE SUR **NOTRE**  
**SERVEUR DISCORD** AFIN DE  
PAPOTER ENSEMBLE À PROPOS DE  
MAG'ZINE ET DE TOUT CE QUI NOUS  
PASSIONNE !**

\* LA DATE EST SUJETTE À CHANGEMENT, N'HÉSITEZ PAS À VOUS TENIR INFORMÉ EN REJOIGNANT **NOTRE DISORD** OU EN NOUS SUIVANT **SUR TWITTER**

