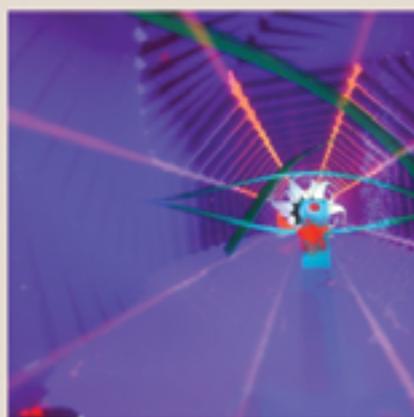
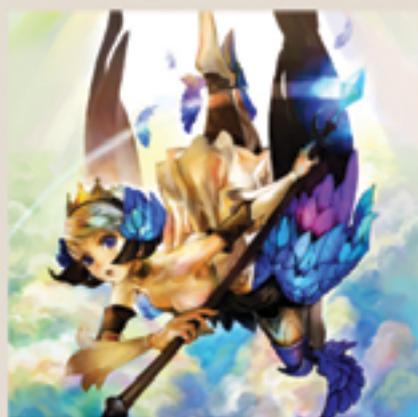
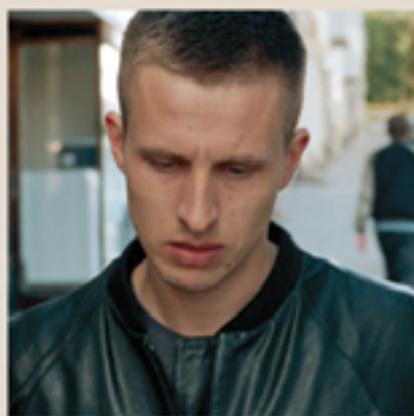
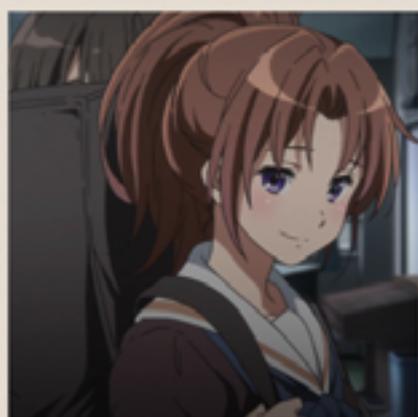


Mag'zine #.14

Le magazine penché culture, soleil levant, arts & bien plus encore !
Viens lire les courbettes de nos rédacteurs.



SOMMAIRE

AVANT PROPOS

Sommaire & Édito	02 / 03
Les « trucs » du mois	04 / 05

SOLEIL LEVANT

/anime/ Hibike! Euphonium	07 / 10
/anime/ Plastic Memories	11 / 14
/anime/ Giant Robo	15 / 20
/manga/ Liselotte et la forêt des sorcières	21 / 24

ARTS

/cinéma/ Oslo, 31 août	26 / 28
/série/ Peaky Blinders	29 / 31

JEUX & AUTRES

/jeu vidéo/ Odin Sphere	33 / 36
/jeu vidéo/ Over The Void	37 / 38
/jeu vidéo/ Dragon Age	39 / 46

INMAG

Les petites perles du Mag	48 / 49
---------------------------------	---------

AUTRES

Outro	50
Staff du numéro	51
Partenaires	52

ÉDITO

SALUT TOUT LE MONDE !

Je suis à la fois fier et heureux de vous présenter ce quatorzième numéro de **Mag'zine** ! Il sort un peu plus tard qu'à l'accoutumée, mais je souhaitais vraiment prendre le temps de faire un truc bien chiadé. Avec les vacances et absences de certains, j'ai préféré assurer en mettant des dates un peu plus larges cette fois-ci. J'espère que vous ne prendrez pas mal ce petit contre-temps et apprécierez d'autant plus ce que nous allons partager dans les pages qui vont suivre !

Vous pourrez d'ailleurs lire les premiers articles de **Hanheni**, bien que vous ayez pu la cotoyer déjà, sur le site avec ses dépêches. Souhaitez-lui la bienvenue dans l'équipe. En parlant de l'équipe d'ailleurs, sachez que nous recherchons encore et toujours de nouvelles pattes pour rédiger des articles toujours plus variés. Nous acceptons bien entendu les débutants, la seule chose primordial est d'être passionné et d'aimer son thème. À partir de là, ça ne peut que bien se passer. N'hésitez donc pas à vous rendre **sur le forum** >, afin de prendre contact avec moi.

Pour en revenir au magazine en lui-même, vous avez certainement constaté le changement au niveau de la couverture. Cette dernière a fait couler beaucoup d'encre en interne, on compte donc sur vos retours, afin de continuer à l'améliorer.

En outre, nous vous annonçons officiellement que notre campagne de financement participatif (sur Ulule), pour une version papier de **Mag'zine**, débutera dans les semaines à venir. Si tout se passe

bien, le prochain numéro, le #15 de novembre donc, pourra tenir dans vos mains ! L'équipe compte sur votre soutien et votre mobilisation, afin de pouvoir réaliser et concrétiser cette envie que nous avons depuis la première heure. Nous vous donnerons tous les détails nécessaires en temps voulu, **sur notre site** >, restez-y donc connectés !

Là dessus, je vais vous laisser, en vous souhaitant une agréable lecture, et en vous disant à plus tard, puisque j'ai écrit quelques autres choses plus loin.

Bises !

• SANGIGI FUCHSIA, RÉDACTEUR EN CHEF

N.b. : une fois n'est pas coutume, je vous quitte en image, cette fois-ci avec la bannière de notre site et de notre forum, en version fond d'écran ! Vous pouvez la retrouver **par ici** >.



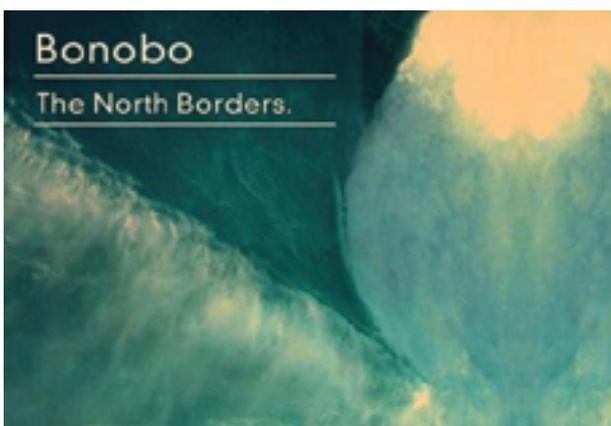
LES « TRUCS » DU MOIS

Ca n'est pas forcément du tout neuf mais quand quelque chose est bon, pourquoi s'en priver ?

Bonobo, c'est un seul homme qui a plus de quinze ans d'expérience dans le domaine du voyage. Il s'appelle **Simon Green**, dans la vraie vie, et a beaucoup d'autres pseudos, sous lesquels il sort régulièrement du nouveau son. Ce monsieur vous balade dans les méandres de son imaginaire, lent et contemplatif, où tout est splendide et tranquille, dans une douce lumière aussi chaleureuse qu'apaisante. C'est en tout cas comme ça que je perçois chacune de mes pauses mentales à l'écoute de *The North Borders*, son dernier album sorti en 2013.

Adorant les musiques atmosphériques aux rythmes lents de basse, je suis servie, c'est aussi planant qu'on peut le souhaiter et j'imagine aussi bien une marche de nuit, dans une rue déserte d'une ville abandonnée mais encore éclairée, ou même une scène fixe dans l'espace, flottant calmement dans l'air immobile de la nuit.

En fait, on parle là de *downtempo* ou *downbeat*, si vous aimez *Samurai Champloo*, vous avez très certainement retenues deux choses, l'animation et l'univers unique de **Shinichiro Watanabe**, mais aussi la bande son très décalée. **Nujabes** (**Seba Jun** de son véritable nom) avait composé cette BO et, dans l'idée, si vous écoutez quelques



pistes très posées comme *Arvarian Dance*, vous aurez très vite un aperçu de ce que *Bonobo* fait.

Donc voilà, si vous souhaitez passer les dernières semaines d'été sur des airs mélancoliques et rêveurs, je vous conseille très fortement toute la discographie de ce génie et, surtout deux opus : *The North Borders* et *Black Sands* et ma préférée *Behind the Light*, parce qu'elle vaut son pesant de cacahuètes.

• HANHENI

Mon p'tit truc, ce mois-ci, ira pour quelques animes de la saison en cours que j'apprécie beaucoup. Il s'agit donc de *Durarara!!*, *Gangsta* & *Overlord*. J'éprouve beaucoup de plaisir à dévorer la suite du premier, qui se faisait attendre. Le second est ma petite perle du mois, un récit adulte dans un univers très particulier. Avec ces deux là, il est plaisant de voir qu'il existe encore des œuvres qui ne prennent pas le spectateur pour un con, avec un recyclage foiré et gnian-gnian, mais qui possèdent au contraire, un récit intelligent.

Overlord n'est pas en reste, avec un récit ancré, certes, dans un univers à la mode dernièrement, mais, qui se focalise beaucoup sur le personnage



et l'univers (là où *SAO* va se centrer plutôt sur le conflit réel/virtuel). La seule chose qui me fait peur, c'est le nombre très léger d'épisodes, seulement 13. J'ai du mal à le voir se finir correctement dans ce laps de temps, surtout au vu de ce qu'il s'est passé jusqu'à maintenant. Espérons qu'il y aura au moins une saison deux, que les choses soient faites proprement.

• SANGIGI FUCHSIA

/anime/

HIBIKE! EUPHONIUM

Sangigi Fuchsia / p. 08 à 11

/anime/

PLASTIC MEMORIES

Madame Poulpe / p. 12 à 15

/anime/

GIANT ROBO

Hanheni / p. 16 à 21

/manga/

**LISELOTTE ET
LA FORÊT DES SORCIÈRES**

Madame Poulpe / p. 22 à 25



**SOLEIL
LEVANT**



HIBIKE! EUPHONIUM

SOLEIL LEVANT - ANIME

• TEXTE / SANGIGI FUCHSIA

Salut à nouveau ! (pour celles & ceux n'ayant pas zappé l'édito).

Aujourd'hui, je vais vous parler de l'un de mes derniers petits coups de cœur en matière d'anime, j'ai nommé *Hibike! Euphonium*.

Celui-ci est sorti des mains du grand colosse **Kyoto Animation** ! Composé de treize épisodes de vingt-quatre minutes, préparez-vous à plonger dans la vie de quelques lycéennes. Surfant sur les thèmes musique et tranche de vie, la lecture du synopsis avant sa diffusion ne m'avait pas emballé plus que cela. Par manque de temps, j'essaie de limiter au minimum mes visionnages. Cependant, suite aux éloges d'un certain ami, je me suis finalement laissé tenter. Je ne le regrette pas.

LE SCÉNARIO

Nous sommes dans le lycée *Kitauji*, au sein du club de musique, qui vient d'avoir un nouveau professeur cette année. Ce dernier va poser une question très simple à ceux dont il a la charge, à savoir si ce club souhaite simplement jouer pour le plaisir, ou jouer pour gagner le concours national ? À la très grosse majorité, les membres votent pour le concours national. C'est là que les choses sérieuses vont

commencer. Entre les méthodes d'apprentissage strictes de **M. Taki**, la concurrence entre les première et dernière années, les études pour le diplôme, le manque de confiance de certains, la peur de ne réussir à s'améliorer, bref, un méli-mélo de sentiments vont porter l'ensemble des élèves de ce club de musique.

L'histoire, bien qu'elle puisse sembler classique, un club qui souhaite atteindre le niveau national, cela s'est déjà vu plus

d'une fois, mais ici, l'écriture nous fait ressortir au mieux les émotions des personnages. D'ailleurs, attardons-nous un peu sur eux. Nous suivrons plus particulièrement **Kumiko**, qui joue de l'euphonium et **Reina** de la trompette. Il y a d'autres personnages, tous aussi hauts en couleur, tels **Sapphire**, **Asuka** ou encore ma petite **Natsuki** que j'aime, non, que j'adore ! Notre **Kumiko**, donc, manque de confiance en elle et n'arrive pas à s'améliorer comme elle le voudrait à l'euphonium. **Reina**, de son côté, est au contraire d'un niveau monstrueux à la trompette, ce qui lui vaudra les foudres d'élèves plus vieux.

Ce qui est intéressant, c'est que chaque personnage a son identité propre, ses problèmes, ses envies, ses rêves. Personne

n'est vraiment mis de côté, chacun jouera un rôle qui, d'une façon ou d'une autre, fera avancer le club. Car, au final, le personnage principal de la série, c'est bien ce club, que les élèves et leur professeur portent. Là est l'une des forces

“ On navigue bien moins sur cet aspect tranche de vie tranquille, mais bel et bien sur l'esprit de compétition.

du récit. Les plus médisants, qui n'ont pas vu l'anime dans son intégralité et, qui crient à un copier/coller de *K-On!* avec du jazz se fourvoient lourdement. *K-On!* est centré sur cinq personnages et vogue sur la tranche de vie où le club de musique n'est que prétexte. Ici, dans *Hibike!*

Euphonium, nous avons affaire à un groupe de plusieurs dizaines de personnages, féminins comme masculins, mais surtout, on navigue bien moins sur cet aspect tranche de vie tranquille, mais bel et bien sur l'esprit de compétition, semblable à un anime de sport par exemple.

La situation s'inverse, c'est bien les personnages qui servent le club et non pas ce dernier, qui s'utilise comme prétexte pour les faire évoluer. Nous sommes bien plus dans la vie du club, que dans celle des personnages. Ceux-ci servent le premier, afin qu'il atteigne son objectif. Cependant, nos héros évoluent malgré tout, leurs sentiments changent, leurs objectifs se divisent et leurs envies ne sont plus si certaines. Bien que *moe* tout plein de



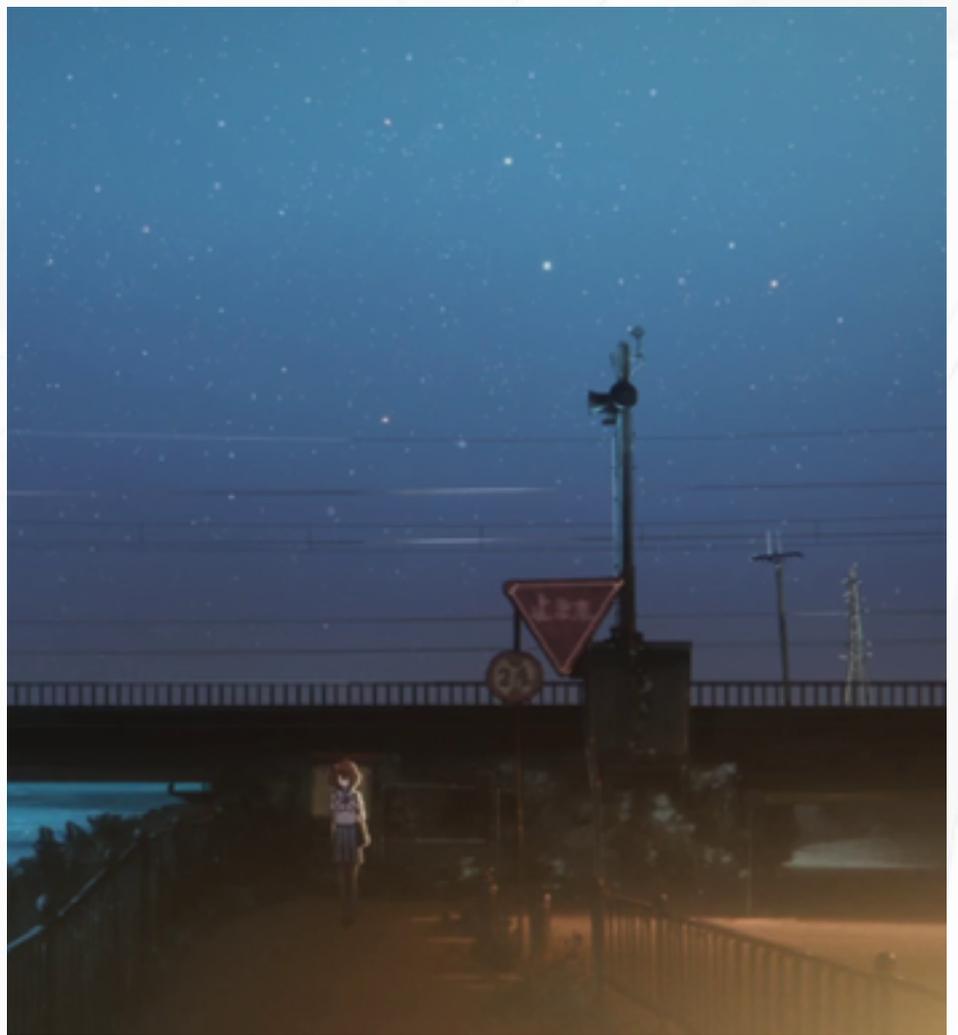


prime abord, *Hibike! Euphonium* nous conte les réelles difficultés qu'un groupe de lycéens, membres d'un même club, peut avoir.

Je ne vais pas m'étaler davantage au risque de vous gâcher le visionnage en racontant trop, mais sachez que je vous recommande vivement cette série, pleine de bons & mauvais sentiments.

VISUELLEMENT

Et bien nous avons droit à du **KyoAni** dans toute sa splendeur. Sérieusement, c'est absolument magnifique. Graphiquement parlant, c'est bien plus que joli, mais surtout, l'animation est époustouflante. Les cadrages sont choisis soigneusement, avec intelligence ; c'est dynamique et nous immerge totalement dans l'ambiance du club. Les effets d'ombre et



de lumière sont simplement énormes. *Hibike! Euphonium*, c'était la claque visuelle de la saison. Les captures d'écrans qui agrémentent cet article ne sont pas capables de vous montrer le quart de la beauté que dévoile la série. Je suis très élogieux, mais c'est amplement mérité. Je me souviens encore de cette scène, où **Kumiko** court sur le pont en étant en larmes, tout simplement s-u-b-l-i-m-e.

BANDE SON

Heureusement, cette partie là n'est pas en reste ! Nous avons droit à des musiques très soignées. Le thème jazz donne un cachet unique et appréciable à la licence. La BO fait plus que nous bercer, elle nous fait vivre l'épopée. Je vous encourage à aller vous la procurer. Si comme moi, vous

aimez le jazz, vous devriez être comblés.

À l'issue de ce visionnage, c'est un quasi sans faute. J'ai vraiment été très agréablement surpris par ce qu'a su m'offrir cet anime. J'espère que vous saurez l'apprécier à la hauteur qu'il mérite ! Quoiqu'il en soit, n'hésitez pas à venir en discuter sur notre forum ! ●

Sangigi Fuchsia

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : l'OST de l'anime.

Sources : la culture générale de l'auteur, les épisodes de l'anime, le site web Nautiljon
.....





PLASTIC MEMORIES

SOLEIL LEVANT - ANIME

• TEXTE / MADAME POULPE

DIFFUSION

Avril à Juin 2015

EPISODES

13 épisodes de 24 minutes

STUDIO

Doga Kobo

GENRES

/drama/romance/science-fiction/

SCÉNARISTE

Naotaka Hayashi

7/10

Parmi la saison printemps 2015, *Plastic Memories* était un titre très attendu, d'autant plus qu'il s'agit d'un anime original ! Petite dernière de Doga Kobo (*Love Lab*, *Gekkan Shōjo Nozaki-kun*), la série promettait treize épisodes de sentiments dans un univers plutôt adulte. Alors, qu'en est-il ?

PLANTONS LE DÉCOR

Dans un univers futuriste, les êtres humains ont inventé des androïdes capables de ressentir et vivre comme des

humains. Ils sont appelés *Giftias* et possèdent une durée de vie limitée ; au delà, le service terminal de **SAI Corp**, l'entreprise qui les a créés, vient les retirer gentiment pour éviter qu'ils ne se détraquent. Si vous achetez

un *Giftia* pour en faire votre enfant sur neuf ans seulement, vous êtes certainement masochiste ! Mais si le but était de ne pas donner votre maison de poupée à Emmaüs par pur esprit de contrariété, alors oui,

c'est une solution plausible. **Doga Kobo** nous vend dès le départ un anime qu'il veut émotionnel, presque triste, parsemé de bonne humeur. Par ailleurs, vous n'êtes pas du tout plongé dans un monde *cyberpunk*, loin de là ; comme le suggère le graphisme de la série, les épisodes défilent doucement dans un monde très proche du nôtre et où la technologie ne paraît pas si avancée lorsque l'on sort de l'univers des *Giffias*.

Dans ce Japon du futur, on suit le quotidien de **Tsukasa** et **Isla**, respectivement et dans l'ordre, un humain et une *Giffia* travaillant tous les deux au **Terminal Service n°1**. La règle clef (allez savoir pourquoi) est de créer des duos entre un *Spotter* et un *Marksman*, l'union entre humain et machine. Et comme il faut bien pimenter la chose, la durée de vie d'**Isla** approche de la fin...

Le début de l'anime se concentre principalement sur le thème de la séparation et, au travers des androïdes, la série arrive à aborder des questions telles que la mort et le souvenir, de manière détournée et assez intelligente. Pourtant, le tout restera assez superficiel et peu creusé. A tel point qu'arrivé vers la fin de la série, ces intéressantes thématiques seront mises à la trappe pour se concentrer sur l'histoire d'amour des héros. Pourtant, les premiers épisodes sont beaux et émouvants : on assiste à des êtres déchirés de devoir se séparer, des histoires adorables qui finissent par vous faire verser quelques larmes alors que vous n'êtes même pas attaché à ces personnages secondaires que vous aurez oublié deux minutes plus tard. Action, émotion,

romantisme, tout semblait y être, et pourtant...

L'autre problème est aussi la raison même d'être des *Giffias* : tout le monde vous le dira, ils ne sont qu'un prétexte pour mettre une durée vie sur **Isla**, et apporter un peu de dramatisation dans les *background* de certains personnages pour essayer de les rendre plus attachants. En effet, puisque la thématique de la mort et des souvenirs est vite effacée pour ne se concentrer

“ Il ravira autant les sentimentaux que les amoureux de personnages mignons et adorables

que sur le dénouement inévitablement malheureux d'une seule histoire d'amour, on comprend difficilement pourquoi avoir mis en place un tel univers, d'autant plus que ces androïdes peuvent dormir, manger ou tomber malade, alors qu'ils ne sont pas humains.

Cependant, l'anime n'en reste pas moins appréciable, et il ravira autant les sentimentaux que les amoureux de personnages mignons et adorables, pour peu que vous surviviez à l'humour. En effet, *Plastic Memories* adore alterner les épisodes sérieux, tendant sur le drame sentimental, avec les épisodes gags (parfois lourds ou revus) servant à rapprocher les protagonistes entre eux. Je peux néanmoins vous garantir une fin absolument géniale et très bien réalisée ! Impossible de ne pas sentir son petit cœur se serrer et ce, même s'il est aussi minuscule que **Bubulle** le poisson rouge (cette comparaison sort de nulle part, certes).

SON ET LUMIÈRES

Plastic memories profite d'une recherche en *charadesign* poussée et agréable. Chaque personnage a son petit quelque chose qui le rend physiquement unique mais pas excentrique. En même temps, il faut dire que l'univers est très coloré : cela aide à avoir des cheveux de toutes les couleurs sans paraître totalement décalé. Les décors sont magnifiques et la palette de couleurs choisie ravit totalement la série grâce à sa douceur et son charme. L'ambiance générale est très réussie.

L'*opening* est assez classique et nous présente l'anime de manière plus « *slice of life* », tandis que l'*ending* reste dans la tendance « *centrée sur l'héroïne* ». Ce dernier, par ailleurs, possède une patte graphique sympathique bien que feignante sur l'animation (volontaire ou non, c'est un peu facile). D'ailleurs, c'est amusant car l'*opening* retranscrit totalement, à travers les états d'**Isla**, cette tendance qu'a l'anime à alterner le gag avec le sentimental. Comme quoi, c'était une vraie volonté de la part du studio.

Concernant l'animation, c'est un peu plus mitigé : on sent que les animateurs ont souvent été sur la charrette, tant la qualité est inégale. Parfois et particulièrement sur **Isla**, les expressions seront très soignées, absolument adorables, pleines de finesse. A d'autres moments, elle sera tellement bâclée que les lignes se confondront, les gestes seront difficiles à suivre ou manqueront d'intervalles, et ce sera tout simplement moche. C'est le cas d'un épisode en particulier, le neuvième, où les plans fixes, ou très peu animés, sont de bonne qualité, mais



“ D'autant plus que, pour une fois, on ne suit pas des lycéens mais des jeunes adultes, dans la vie active , ce qui est forcément un plus !



alternés avec des animations laborieuses et ratées durant vingt interminables minutes...

En terme de bandes son, on a bien sûr le droit à de nombreuses pistes au piano et à la guitare acoustique. Romantique, doux, extrêmement triste, chaque musique a sa particularité et sied à merveille à l'univers. Elles sont pleines d'émotions et, sans doute, si vous appréciez l'anime, vous prendrez plaisir à les réécouter.

En terme de doublages, on a un joli casting, notamment **Chinatsu Akasaki** (dans le rôle de **Michiru**) qui décidément prend plaisir depuis *Chuunibyou demo Koi ga Shitai!* à jouer les personnages *tsundere*. On retrouve aussi **Amamiya Sora**

(**Isla**) qui a également doublé pas mal de rôles principaux (princesse **Asseylum** dans *Aldnoah.Zero*, ou **Mikatan** dans *Punchline*, un anime du printemps 2015 également). Je ne vais pas tous vous les énumérer, mais il y a vraiment un joli staff qui permet de tenir la barre assez haut !

EN CONCLUSION

Plastic Memories tient ses promesses sur le plan émotionnel et sentimental. Pour le reste, il possède de nombreuses lacunes qui, malheureusement, le catégorisent dans un anime moyen-bon plutôt qu'excellent. Cependant, il n'en reste pas moins agréable et adorable et, saura ravir tous les amoureux du genre romantique et *slice*

of life. D'autant plus que, pour une fois, on ne suit pas des lycéens mais des jeunes adultes, dans la vie active, ce qui est forcément un plus ! Si vous avez le temps, visionnez-le : il enrichira positivement votre vidéothèque. ●

Madame Poulpe

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipedia, myanimelist





GIANT ROBO

SOLEIL LEVANT - ANIME

● TEXTE / HANHENI

Tout le monde a très certainement ce petit péché mignon qui fait trembler le petit bidon et qui est difficile à avouer en public. Pour certains, c'est de connaître par-cœur les répliques de *Funny-Man** et, pour d'autres, c'est avouer qu'il existe *Giant Robo*.

Malheureusement, on va effectivement admettre l'existence de *Giant Robo* et ça risque d'être des montagnes russes très étranges, entre honte et orgasme. Montez à bord parce qu'il y a une tripotée de choses à dire !

Ici, on va essentiellement parler des sept OAV qui ont été produits entre 1992 et 1997 et faire un petit briefing avant de s'attaquer à notre proie :

Donc, de son petit nom tout entier, *Giant Robo : The Day*

the Earth Stood Still (« *Le jour où la terre s'arrêta* »), titre très probablement inspiré par le film éponyme de **Robert Wise**, est un énorme pot-pourri de divers univers et éléments empruntés à **Mitsuteru Yokoyama**.

Ce monsieur peut vous être familier si vous avez été bercés par *Tetsujin-28* ou *Sally la Petite Sorcière*, mais il ne s'est pas contenté de cela. A son actif se trouve un paquet de mangas et d'animés qu'il a écrit et réalisés. Autant vous dire ça fait beaucoup, mais deux

choses sont récurrentes dans la majorité de son parcours : la science-fiction et l'histoire médiévale sino-japonaise.

De *Babel Nisei* à *Date Masamune*, les sujets sont donc restreints mais la force de ces œuvres tient plus dans la narration et l'univers qu'autre chose. Depuis peu, vous devinez, que si une œuvre est cool pour moi, c'est que les personnages sont intelligemment écrits. Aujourd'hui, ce n'est pas le cas, ou du moins pas tout à fait. **Yokoyama** ne développe pas

ses personnages, il garde des héros plats qui se contenteront de faire le bien du début à la fin, au profit d'un univers plus moralement questionnable et profond.

Giant Robo est donc, à l'origine, un manga publié en 1967, qui aura connu une courte parution, du haut de ses deux volumes, il n'a rien d'extraordinaire. Comparable à *Tetsujin-28* sur tous les plans, il n'en diffère que sur un seul point : **Gigantor** est pilotable, *Giant Robo* ne l'est pas. Imaginez un peu une *Eva Berserk* mais en plus docile et obéissante.

Mais nous parlons des OAV ici et figurez vous qu'ils ont été réalisés du vivant de Monsieur **Yokoyama**, mais il n'y a pas participé. La raison qui rend donc ces OAV bien plus intéressants que l'œuvre originale vient d'une idée toute bête du réalisateur **Yasuhiro Imagawa**, qui voulait rendre hommage au travail et à l'univers de **Yokoyama-sama**.

Et maintenant, que commence la descente en enfer : Parlons enfin de ces OAV.

L'histoire pourrait tenir sur un ticket de métro : les gentils vont botter le train des méchants.

C'est le résumé d'une super mauvaise blague et, pourtant, aussi ridicule semble-t-elle être sur le papier, elle aura réussi un tour de force incroyable. Originellement prévu pour être un OAV unique, on s'est retrouvé avec six de plus pour faire face à la densité de l'univers et de l'intrigue.

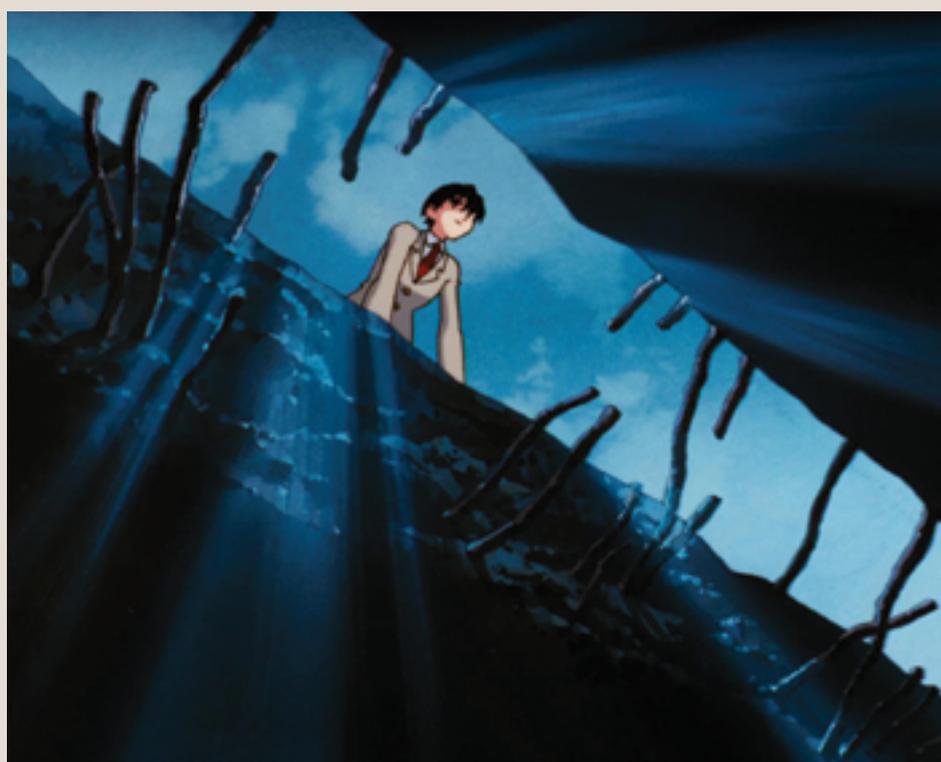
Nous avons un garçon de douze ans, **Daisaku Kusama**, orphelin et maître d'un robot gigantesque. Son père a créé le robot qu'il pilote au prix de sa vie. Nous avons également une organisation internationale luttant contre les forces du Mal. D'un côté, les gentils nommés **Experts de Justice** et, de l'autre, les méchants connus sous le nom des **Dix Magnifiques**. Chacune des factions a ses secrets et tous les membres ont des super pouvoirs. Notre jeune héros est bien évidemment un gentil et il fera tout pour défendre ce qui lui semble être juste.

Jusqu'à présent, on suit les traces du canon de Monsieur **Yokoyama**, un gentil tout ce qu'il y a de plus naïf qui avance sans questions, entouré de gens unidimensionnel qui font ce que leur rôle dit de faire. Tu es méchant et tu feras le mal.

Mais voilà, le canon original a été revisité et modifié avec l'arrivée de scénaristes qui ont ajouté de la profondeur aux caractères de nos chérubins.

Finalement, l'histoire du bien contre le mal n'est plus la trame principale, mais une toile de fond devant laquelle les personnages vont se mutiler à maintes reprises, pour enfin donner ce chef-d'œuvre que sont les OAV *Giant Robo*.

L'univers de *Giant Robo* est un univers dystopien, même si, en apparence, on a atteint un certain seuil de paix et de connaissances, il subsiste toujours ce rien qui va tout emporter dans sa chute. Ici, ce sera le miracle énergétique que représente le *Shizuma Drive*, une énergie renouvelable et non polluante, qui a réglé le





problème de la pollution et du risque nucléaire.

Mais la création d'une telle invention ne s'est pas faite sans dommages collatéraux, une catastrophe rayant un pays entier de la carte a permis la réalisation du *Shizuma Drive*. Accident, sabotage ? Le fait est que cet événement sera le point pivot de l'histoire permettant à l'intrigue d'avancer de façon orchestrée et magistrale.

Les **Dix Magnifiques** veulent reproduire cette catastrophe à l'aide d'un prototype inconnu de *Shizuma Drive* et, en face, se dressent les **Experts de Justice**.

L'histoire commence crescendo, ce ne sont que des escarmouches de part et d'autres pour s'emparer du prototype. Le premier OAV couvre essentiellement l'introduction avec ses scènes brèves, mais démonstratives de la force, du couple *Giant Robo* et *Daisaku* ainsi que des autres membres. Il écrase, éventre et broie tout sur son passage sans la moindre hésitation et ce sera ainsi jusqu'à ce que les premières vérités tombent. La

beauté des OAV tient encore une fois dans le développement de l'histoire et de ses personnages, permettant ainsi à notre jeune héros de faire ses armes, pensant définitivement qu'il a raison de poursuivre ses motivations ainsi que sa vengeance.

Ce qu'il est intéressant de noter, c'est également la sensation qu'aucun personnage n'est à l'abri, encore loin d'un *Game of Thrones* où la sensation que la mort est un personnage principal bien évidemment. Malgré tout, ce sont des morts qui ne sont pas nécessaires à l'histoire mais qui dénotent bien qu'elles apportent quelque chose, que cela soit dans la résolution des survivants ou de leur abandon. L'exemple serait **Daisaku** refusant de commander *Giant Robo* par culpabilité et peur d'échouer, blâmant son robot plutôt que lui-même.

À mesure des OAV, le temps s'accélère et les héros se précipitent, les tragédies laissent des marques indélébiles sur les survivants qui en ressortent

mentalement diminués, leur foi dans leur cause parfois perdue.

Chaque personnage semble brisé ou incomplet, mais étrangement plus l'histoire avance, plus nous rencontrons de nouveaux personnages et on se rend compte que tous sont hantés par leurs démons. À chaque héros, un ennemi partage et complète sa personnalité, donnant lieu à des scènes dignes de tragédies grecques où l'honneur et la fraternité prédominent sur l'adversité et où la mort emporte tout avec elle.

Plus ce phénomène de questionnement et de complétion de la part des personnages se produit, plus l'on vient à se demander qui des deux camps a raison ? Lequel est tombé le plus bas ? Notre héros n'est qu'un enfant de douze ans, entouré de personnes d'expériences. Il a peut-être le robot le plus puissant du monde, mais ça ne reste qu'une compagnie et cet entourage va intensifier les insécurités et doutes de **Daisaku**, provoquant confrontations sur confrontations.



“ A chaque héros, un ennemi partage et complète sa personnalité, donnant lieu à des scènes dignes de tragédies grecques



Ce genre de scènes permet au scénario de se complexifier, d'évoluer et d'avoir une profondeur qui dure, tandis que les situations périlleuses se résolvent *in-extremis* et, les révélations deviennent de plus en plus incroyables et inattendues. C'est dans l'histoire que l'héritage de **Yokoyama** est le plus visible. L'auteur était réputé pour maintenir une tension palpable du début à la fin de ses histoires. La clé résidant dans la résolution de cette tension qu'à la toute dernière seconde.

La fin est assez ignoble en soi, puisqu'elle nous laisse là, les bras ballants avec plus de questions encore qu'au début. Tout a été résolu mais reste le sentiment que tellement de choses ont évolué brusquement, de personnages qui ont soudainement dépassé leurs propres limites, qu'on est là à se demander comment ? Qu'est-ce qui a pu pousser à le faire ? Certains choix faits ne sont pas logiques mais juste viscéraux, tenant de l'humanité plus que du besoin de faire sens à l'histoire. La puissance des scénarios de **Yokoyama**, alliée à la profondeur nouvelle des personnages, a permis de parvenir à un climat hurlant de sincérité et d'humanité.

Mais l'identité de ces OAV ne se joue pas seulement dans le scénario et ses personnages, bien au-delà de ça, il y a encore une fois trace de **Yokoyama**. Mangaka dans les années 50/60 aux côtés d'**Osamu Tezuka**, son design étrange reste intemporel. Il est impossible de lui donner un âge. Si certains designs peuvent sembler étranges de prime abord, ils deviennent vite familiers voire touchants, à tel point que vous ne pourriez pas imaginer un autre design.

Tout est réfléchi, si **Daisaku** a un design rond et enjoué, *Giant Robo* lui sera anguleux et révélateur des sentiments plus enfouis de son maître. Colère et désespoir compris. Il en va de même pour beaucoup d'autres choses qui se révéleront à mesure des OAV. La réalisation de certaines scènes est juste parfaite tant d'un point de vue esthétique que symbolique : des scènes entières en noir et blanc, sans bruitages et juste

“ Inutile de parler de la traduction française, les puristes hurleront : « je ne reconnais que l'existence de la VO ! »

accompagnées d'un opéra vocal et poignant pour retracer le même événement tout au long de l'histoire. Quand le passé apporte ses révélations avec élégance et aplomb, on sait qu'on a atteint un petit orgasme animé.

Bien évidemment, soyons honnêtes, l'âge de ce bijou joue en sa défaveur et les animations, bien qu'impressionnantes, auront mal vécu les vingt années qui se sont écoulées. Le manque de budget aura aussi sa part de responsabilité dans la réutilisation abusive de certains plans et, le minimalisme maquillé reste du minimalisme.

Mais là où l'animation a ses faiblesses, la musique ne semble pas s'en soucier, c'est une bande originale vibrante et épique, à la hauteur de l'histoire. Très sincèrement, peu de bandes son auront été aussi classiques et si rondement menées, on parle d'une sonorité d'orchestre parfaite du même acabit que la *Chevauchée des Walkyries* de

Wagner. C'est identique, la BO est puissante, racée, les cuivres envoient tout ce qu'ils peuvent pour surenchérir dans l'odyssée épique qui les accompagne.

MAIS CHAQUE PIÈCE A UN ENVERS

Si l'œuvre est bien tenue, elle a malgré tout d'énormes trous dans son scénario. Qu'on le veuille ou non, c'est voué à arriver quand on travaille sur une œuvre bâtarde, avec tant de références à un univers qui n'est pas le sien. Egalement la précipitation, réaliser autant d'AV de cette qualité en si peu de temps pousse forcément à la faute et l'histoire est la première victime. Ce sont des manques

ou des approximations qui pourraient être corrigés mais qui ne le seront jamais officiellement. L'image aussi en souffre, la pression que les animateurs subissaient devait être incroyable pour réaliser autant de décors à l'aquarelle avec tant de détails. Les intervallistes devaient pleurer quand ils devaient réaliser les dessins d'animations des scènes d'actions et certains ont dû abandonner et faire ça par-dessus la jambe. Inutile de parler de la traduction française, les puristes hurleront : « je ne reconnais que l'existence de la VO ! ». Dans beaucoup de cas, c'est vrai et, pour *Giant Robo*, c'est encore plus avéré. Changement de doubleurs inattendus, approximations récurrentes et jeu d'acteurs dignes d'un retour de cuite trop serré. En somme, ce sont des ratages qui décrédibilisent l'ensemble de l'oeuvre pour le grand public. Et surtout, bon sang, que c'est *kitsch* dans tous les sens du terme.

Mais vous savez quoi ? Ce sont ces défauts qui font que j'ai parfois honte d'admettre que j'aime ces OAV, qui font que je suis incapable de définir s'ils sont bons ou juste horriblement à hurler. La nostalgie de mon enfance et la naïveté que j'avais à douze ans me voilent peut-être la vérité sur la qualité de ces OAV ? C'est tellement étrange que même la qualité des doublages en français ne me pose aucun soucis quand je suis seule. Il est possible d'occulter tout cela, mais une fois en public, c'est un peu mon péché mignon que je garde pour moi. J'ai dû pondre des pages et des pages de théories pour combler les trous du scénario, fait une fixette sur certains doubleurs, converti des gens, saoulé d'autres à en parler en messes basses quand je pensais que personne n'écoutait. Mais au

final, ça sera à vous de faire votre opinion.

Quelle que soit la version que vous trouverez, vous entrerez un peu dans un lieu étrange où vous seul serez juge de la qualité de ce que vous aurez devant les yeux.

En toute subjectivité anonyme, *Giant Robo* est la meilleure oeuvre de messieurs **Yokoyama** et **Imagawa**. Vous êtes prévenus. Mais, si vous me demandez, je vous dirais que c'est une horreur sans nom et qu'il ne faut pas regarder sous peine de mort. Vous aurez honte pour moi et en mourrez.

Vous trouverez le coffret *Collector Edition* à la **Fnac** avec de nouveaux doublages et traductions, sinon les éditions Mangas de **Pathé** ont la première version de la *Premium Edition*.

P.S. Si quelqu'un va voir ces OAV suite à cet article, qu'il me prévienne, je lui paie le champagne. ●

*Si vous connaissez les répliques de *Funny Man*, ou même *Funny Man* tout court, vous êtes au-delà de toute rédemption.

Hanheni

Sources : la culture générale de l'auteur, myanimelist, IMDB, GR-Project, Another Castle





LISELOTTE ET LA FORÊT DES SORCIÈRES

SOLEIL LEVANT - MANGA

• TEXTE / MADAME POULPE

PUBLICATION

2011 - en cours

VOLUMES VO

5 chez Hakusensha

VOLUMES FR

5 chez Delcourt

AUTEUR

Natsuki Takaya

GENRE

/romance/fantastique/

7,5/10

Principalement connue pour *Fruits Basket* en France, Natsuki Takaya sérialise depuis 2011 sa dernière série : *Liselotte et la forêt des sorcières* (*Liselotte to Majo no Mori*). Même si on reste dans le surnaturel, on s'envole dans un univers déconnecté du nôtre : un monde fantastique, presque médiéval. Des cinq tomes parus, que pouvons-nous en dire ?

PLANTONS LE DÉCOR

Pour des raisons obscures, Liselotte est exilée dans une province, à des lieux d'un petit village. Elle se retrouve livrée à elle-même, en compagnie de ses deux domestiques, **Anna** et **Alto**, des enfants jumeaux.



À la lisière d'une forêt, on raconte que l'endroit où elle s'est installée fait partie des terres appartenant aux sorcières... De nombreux mystères vont faire surface, à commencer par ce mystérieux jeune homme qui se fait appeler **Engetsu** et qui ressemble énormément à **Enrich**, l'ami d'enfance de **Liselotte**, dont elle est aussi amoureuse.

Le premier tome démarre de manière assez laborieuse : on

saisit assez vite le caractère des personnages et l'univers, mais l'auteure n'est pas très claire sur la manière dont elle veut mener l'histoire. On commence donc par des révélations assez prévisibles alors que, paradoxalement, le lecteur est toujours un peu plongé dans la confusion. Comme on peut s'y attendre de la part de **Takaya**, chaque personnage va avoir une histoire qui lui est propre avec son lot de drames : c'est

un peu ça qu'on aime avec elle, il faut dire !

Il y a tout d'abord **Liselotte**, personnage principal, typiquement l'héroïne un peu naïve et pleine de joie de vivre. Rien qui ne casse trois pattes à une licorne. On ne sait pas vraiment les raisons pour lesquelles son frère l'a exilé ; et si on apprend plus tard qu'elle a été accusée de trahison, on ne sait toujours pas, actuellement, si c'est vraiment



le cas, ni quelle est la véritable cause de cette punition. Il y a pourtant un indice de plusieurs hectares dans le manga : la forêt des sorcières. Il est assez peu probable que cet élément ne soit là que pour décorer et apporter un peu de magie à l'univers de Liselotte.

Engetsu est un personnage assez silencieux et difficile à saisir : il semble sans cesse cacher des choses et, il en sait certainement plus que ce qu'il montre. Lui aussi a l'air d'en avoir pris pour son grade lors de ses quelques années de vie et le personnage s'annonce beaucoup plus sombre que la façade gentille qu'il laisse paraître. Au final, seuls les personnages secondaires sont honnêtes et pour la plupart tout aussi ignorants que nous, ce qui nous permet de nous sentir un peu moins seuls sous la couverture.

L'univers est judicieusement dosé : il y a du fantastique, certes, mais ce n'est pas pour autant la porte ouverte à une magie omniprésente, facilitant le manga à la manière d'un *Deus ex machina*. Les sorcières elles-mêmes n'utilisent pas, pour le moment, leurs pouvoirs à tout va pour faire le beau temps ou pleuvoir de l'argent (dommage, ce serait fort pratique !). Ce n'est, en outre, pas une solution pour résoudre tous les problèmes, et tant mieux : l'histoire perdrait sinon tout son intérêt !

On en sait encore peu sur ces créatures, et comme Liselotte, on se retrouve à s'accrocher aux peu de légendes connues pour tenter d'ébaucher l'intrigue qui se forge autour de la jeune fille. C'est au final un des seuls éléments qui nous lie vraiment à elle, car il faut bien avouer qu'on ne peut pas tous

s'identifier à la gentille petite fille pleine de joie de vivre, à moins d'être grand amateur de *shōjo*.

La bonne nouvelle, c'est qu'on retrouve l'humour propre à Takaya, qui a tendance à provoquer quelques fous rires lorsqu'on ne s'y attend pas, ou tout simplement de détendre le lecteur. Il n'est toutefois pas omniprésent : *Liselotte et la forêt des sorcières* n'est pas une comédie, en tout cas,

“ **Liselotte et la forêt des sorcières n'est pas une comédie, en tout cas, beaucoup moins que Fruits Basket par exemple.** ”

beaucoup moins que *Fruits Basket* par exemple. L'univers se veut assez sombre, avec quelques zones éclairées par des sourires et des romances mielleuses.

L'histoire d'amour ne présente cependant pas tant de péripéties et de surprises que ça : on est sur un schéma assez classique, si ce n'est que pour une fois, pas de rival à l'horizon malgré cinq tomes de planches ! Et il faut dire que ça fait du bien. Les triangles amoureux avec pauvre mec obstiné qui n'a pourtant aucune chance, c'est assez lassant même s'il s'agit d'un classique *shōjo* ; même s'il y a un risque pour qu'on y ait le droit à un moment... Pour l'instant, croisons les doigts.

La romance n'est pas pour autant dénuée d'intérêt : prévisible certes, mais pimentée au fil de l'histoire par le caractère et les événements tournant autour d'Engetsu. Je n'en dirai pas plus, mais si vous trouvez qu'il ressemble un peu trop à une lavette, vous allez

finir par l'apprécier au fil de votre lecture.

GRAPHISMES

Takaya n'a plus rien à prouver depuis bien longtemps. Son trait fin est parfait pour le genre *shōjo*, chaque personnage est dessiné avec délicatesse et son style ravira tous les fans, comme d'habitude. Elle possède un talent particulier pour composer les pages : parfaitement équilibrées entre le noir et le blanc, très bien découpées pour piéger le lecteur dans les différents rythmes de l'histoire. *Liselotte et la forêt des sorcières* se lit aisément et rapidement, avec des ambiances réfléchies et ressenties.

Les illustrations en couvertures sont toutes aussi parfaites que le reste : il n'y a malheureusement pas grand chose à redire d'une mangaka avec vingt-trois années d'expérience.

CONCLUSION

Liselotte et la forêt des sorcières est une oeuvre habile, tant sur la narration que dans son univers : amoureux des contes de fées y trouveront leur compte, sans pour autant sombrer dans la facilité ou le cliché. Il s'agit en outre d'une romance sympathique, pas trop appuyée, et d'une histoire bien ficelée, malgré un démarrage un peu difficile. Passé le premier tome, la série nous porte facilement et, pour cette raison, elle est incontournable pour les fans de *shōjo* ainsi que ceux qui le sont moins ! ●

Madame Poulpe

Sources : la culture générale de l'auteur, Manganews, tomes éditions Delcourt



NOUS ALLONS FAIRE UN JARDIN POTAGER ICI !

... QUOI ?



ET ENSUITE ...

LISE-LOTTE-SAMA...

SAVEZ-VOUS AU MOINS COMMENT S'OCCUPER D'UN JARDIN POTAGER ?...

NON, PAS DU TOUT !

ICI NOUS PLANTERONS DES POMMES DE TERRE

ET LÀ-BAS, DES POIREAUX !

IL NE FAUDRA PAS NON PLUS OUBLIER LES CAROTTES.



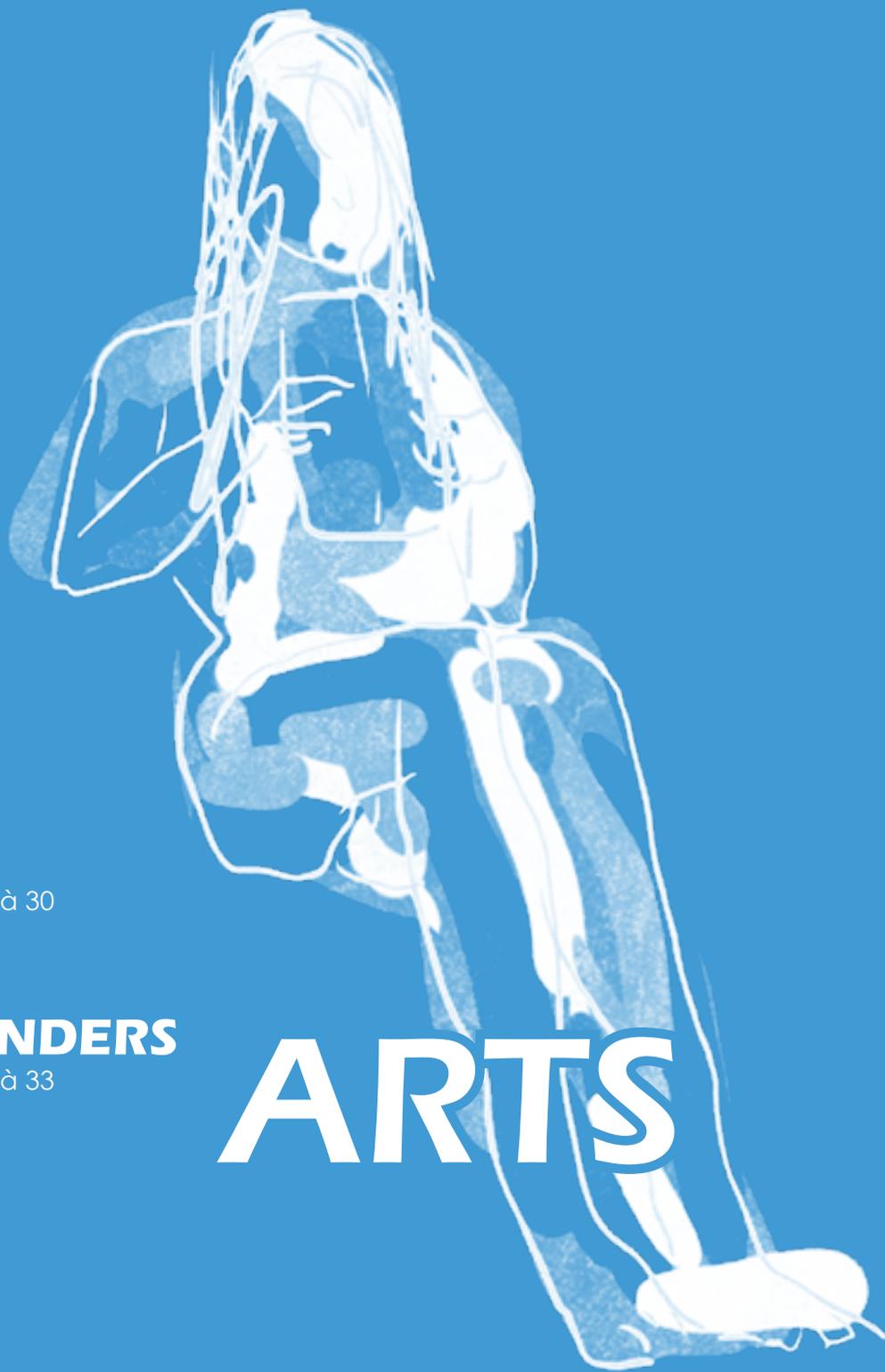
CETTE SORCIÈRE POURRAIT DESCENDRE

DU CIEL SUR SON BALAI MAGIQUE, NON ?

DANS L'EST LONTAIN VIVAIT...

C'EST N'IMPORTE QUOI...

TU LE SAVAIS ?



/cinéma/

OSLO, 31 AOÛT

Sangigi Fuchsia / p. 28 à 30

/série/

PEAKY BLINDERS

Sangigi Fuchsia / p. 31 à 33

ARTS



OSLO, 31 AOÛT

ARTS - CINÉMA

• TEXTE / SANGIGI FUCHSIA

C'est encore moi !

Cette fois-ci, je vais vous parler d'un film un peu particulier. Il s'agit de *Oslo, 31 août*, un film dramatique d'origine norvégienne.

FICHE TECHNIQUE

Titre original : *Oslo, 31. august*

Titre français : *Oslo, 31 août*

Réalisation : Joachim Trier

Scénario : Joachim Trier et Eskil Vogt d'après *Le Feu follet* de Pierre Drieu La Rochelle

Direction artistique : Jørgen Stangebye Larsen

Décors : Solfrid Kjetså

Photographie : Jakob Ihre

Montage : Olivier Bugge Coutté et Gisle Tveito

Musique : Torgny Amdam et Ola Fløttum

Production : Hans-Jørgen Osnes et Yngve Sæther

Sociétés de production : Don't Look Now et Motlys

Société de distribution : Norvège : Sandrew Metronome

Pays d'origine : Norvège

Langue : Norvégien

Format : Couleurs - 35 mm - 1.85:1 - Son *Dolby* numérique

Genre cinématographique : Drame

Durée : 95 minutes

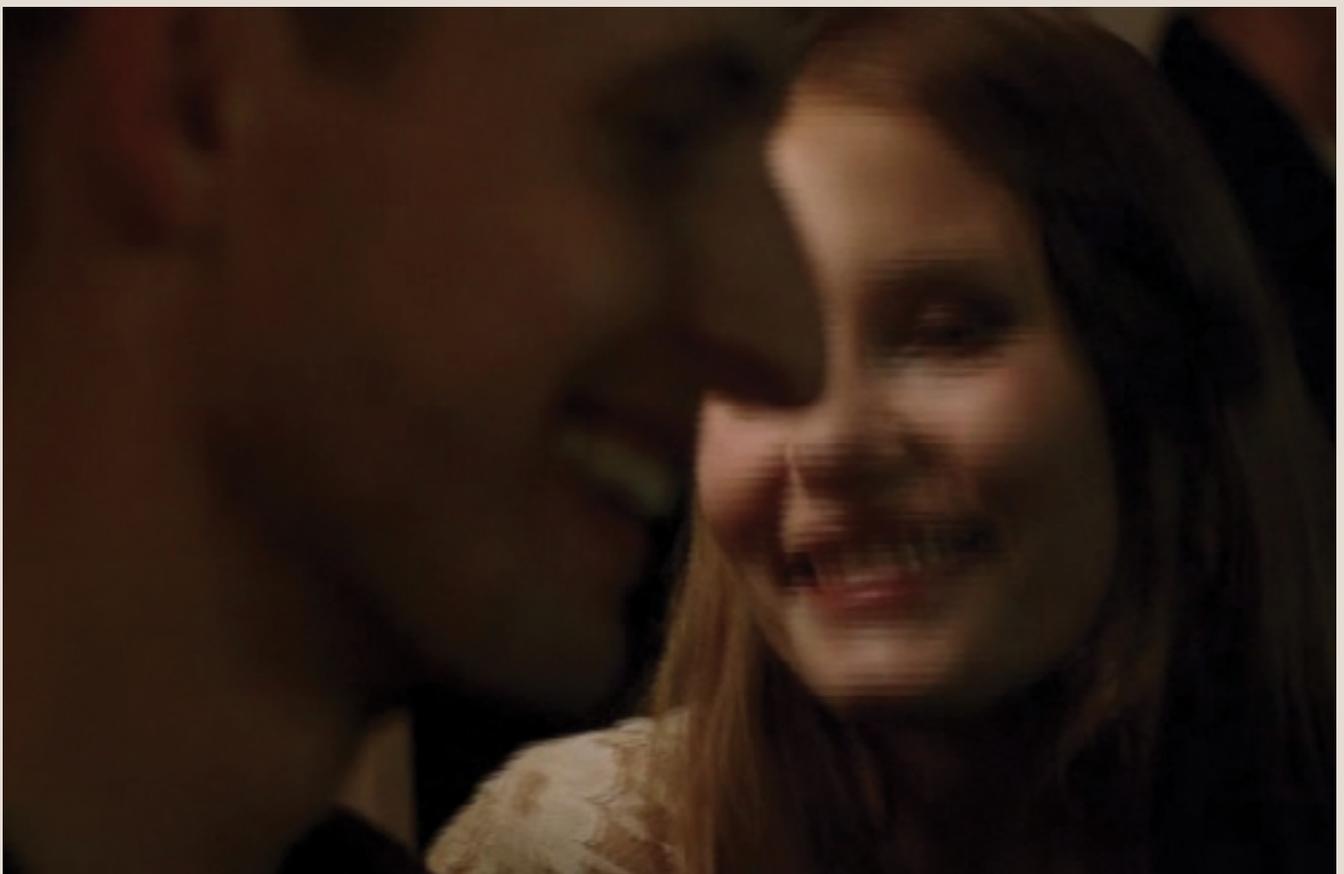
Dates de sortie : Norvège : 31 août 2011 / France : 29 février 2012

SCÉNARIO

Nous sommes à Oslo, un 31 août, la caméra se pose derrière le jeune **Anders**, qui arrive bientôt au terme de sa cure de désintoxication. Afin de pouvoir passer un entretien d'embauche, il est autorisé à se rendre en ville une journée. Il profitera de cela afin d'aller



“ Très lent et calme, ce long métrage s'efforce de nous rendre avec le plus de justesse, les sentiments du héros.



voir de vieux amis. Concernant l'histoire, puisqu'il n'y a qu'une journée de racontée, je ne vais pas aller plus loin, au risque de vous en dévoiler très vite trop, ce qui rendrait votre futur visionnage moins intéressant.

Mais ne vous inquiétez pas, j'ai bien d'autres choses à vous dire le concernant ! J'ai apprécié ce film et compte bien vous donner envie d'aller y jeter un œil. **Anders**, donc, va rejoindre de vieux amis. Ces derniers ont depuis quelques années évolué, ils sont mariés, ont des gosses et de nouveaux problèmes qui leur font face. **Anders** se pose de nombreuses questions : qui est-il, comment se faire accepter dans cette société, face aux regards des gens qui jugent si vite, et bien d'autres encore. Ce parcours initiatique de recherche identitaire se prolongera toute la durée du film. Il n'est plus certain de ses émotions et cherchera des réponses auprès de ses connaissances.

Très lent et calme, ce long métrage s'efforce de nous rendre avec le plus de justesse, les sentiments du héros. On

prend le temps d'apprendre à le connaître : ses qualités, ses défauts, ses désirs, ses attentes, etc... Si vous souhaitez vous poser avec un drame, qui ne rime pas forcément avec horreur et hémoglobines, mais plutôt avec difficulté de la vie, d'exister, d'être quelqu'un, alors ce film devrait bien vous plaire. Il nous met en phase avec ce personnage perdu et, nous nous éprenons très vite de lui, avec compassion, pour sa tristesse ou même ses colères.

VISUEL & BANDE SON

Très intéressant là aussi, le cadrage est particulièrement serré. La façon dont il est filmé nous enferme dans la coquille d'**Anders**. Cette immersion, au plus proche de lui, permet de ressentir et vivre les situations qu'il rencontre, comme si nous y étions. Pas d'effets démesurés, ni de plans recherchant une prouesse technique. Juste une mise en lumière simple et humble de la situation traversée.

Pas de son extradiégétique, nous communions avec l'univers du personnage. Il aurait

été facile de renforcer le côté tragique avec la musique, mais ici, il est plaisant de voir qu'a été fait le choix judicieux de laisser la bande sonore vierge de sons annexes aux décors. Aucun parasite n'est là pour nous gêner dans la compréhension et l'interprétation de l'histoire qui nous est offerte.

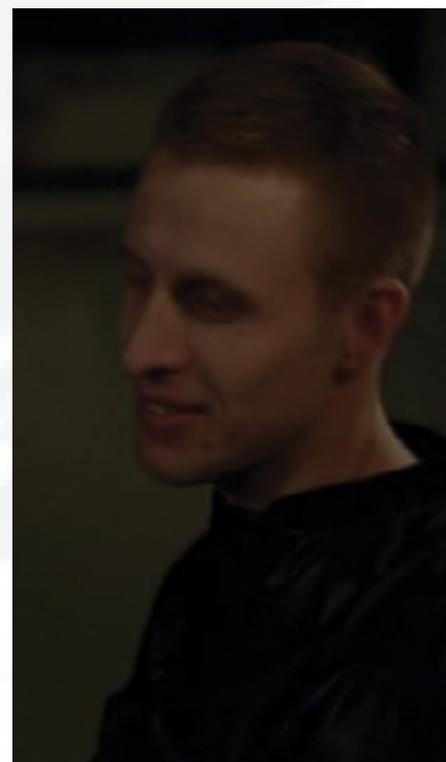
EN SOMME

Pas de morale à deux francs cinquante. Nous faisons face à une réalité difficile, dépeinte avec justesse. À travers le personnage d'**Anders**, nous serons tous amenés à réfléchir et nous poser des questions pleines de sens. ●

Sangigi Fuchsia

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : le chat qui ronronne sur mes genoux.

Sources : la culture générale de l'auteur, le film, Wikipedia





PEAKY BLINDERS

ARTS - SÉRIE

• TEXTE / SANGIGI FUCHSIA

Aaaaah, *Peaky Blinders*. Depuis le temps que je souhaitais parler de cette série, l'occasion se présente enfin ! Il s'agit d'une série britannique, qui s'inspire d'un gang ayant existé dans ce pays, Peaky Blinders. Il devait ce nom aux lames de rasoirs que ces membres dissimulaient dans la visière de leurs casquettes, s'en servant ensuite comme arme. Entrez donc avec moi, dans cette Angleterre d'après-guerre, loin d'être rose, en particulier dans la ville de Birmingham.

FICHE TECHNIQUE

Titre : *Peaky Blinders*

Création : [Steven Knight](#)

Réalisation : [Otto Bathurst](#), [Tom Harper](#), [Colm McCarthy](#) (saison 2)

Scénario : [Steven Knight](#), [Toby Finlay](#) et [Stephen Russell](#)

Montage : [Christopher Barwell](#), [Mark Eckersley](#), [Matthew Cannings](#) et [Mark Davis](#)

Photographie : [George Steel](#),

[Simon Dennis](#) et [Peter Robertson](#)

Musique : [Mearl](#)

Générique : *Red Right Hand* de [Nick Cave and the Bad Seeds](#)

Producteurs délégués : [Caryn Mandabach](#), [Greg Brenman](#), [Steven Knight](#), [Jamie Glazebrook](#) et [Frith Tiplady](#)

Producteur : [Katie Swinden](#)

Sociétés de production : [Caryn Mandabach Productions](#), [Tiger Aspect Productions](#)

Société de distribution : [Endemol UK](#) (Royaume-Uni)

Pays d'origine : Royaume-Uni

Langue originale : anglais

Nombre de saisons : 2 (+ 3ème en cours de réalisation)

Nombre d'épisodes : 12 (6 par saison)

Durée des épisodes : 55 minutes

Dates de diffusion, Royaume-Uni : depuis le 12 septembre



2013 sur **BBC Two**, France : depuis le 12 mars 2015 sur **Arte**

L'HISTOIRE

Nous sommes dans l'après-guerre, les hommes sont rentrés du combat et commencent à reprendre leurs petits trafics. Nous serons aux côtés de la famille **Shelby**, qui dirige les **Peaky Blinders**. Par certaines péripéties, **Thomas** va trouver une grosse cargaison d'armes et prendra en main les affaires de la famille peu de temps après. À la fois un atout et un handicap, ces armes seront un point important de l'histoire. Mais cette dernière ne se cantonne pas qu'à cela.

Entre les histoires internes à la famille, le problème avec les autres clans ou encore **Grace**, l'infiltrée des flics qui doit retrouver les armes, ce n'est pas les embuches qui vont leur manquer. Il ne faut pas oublier que l'on est juste après la première guerre mondiale, dans des quartiers malfamés où règnent misère, gangs et policiers corrompus. L'univers est vraiment riche et

particulièrement bien exploité, grâce en partie au format d'une heure qui permet de creuser les choses et d'aller au bout des idées mises en place.

Le rythme est lent, mais intense. On vit dans cette ville de *Birmingham*, notre cœur s'accélère, les poils se hérissent et, parfois, les larmes arrivent.

THOMAS SHELBY

Je me dois de faire un petit paragraphe sur ce dernier, car il respire le charisme ! Bon dieu que j'aime ce personnage, merveilleusement bien joué par **Cillian Murphy**. Froid, calculateur, manipulateur. Bien que ces termes puissent sembler peu glorieux, **Thomas Shelby** ne se résume pas qu'à cela. À l'écoute et aimant sincèrement sa famille, il agira toujours pour le bien de cette dernière, jusqu'à essayer de rendre légales les affaires des **Shelby**, sur les paris de courses équestres.

Les autres personnages de la licence sont loin d'être en reste, notamment la tante **Polly**,

mais **Thomas** est à part. Il est un véritable poumon pour la série.

L'ASPECT VISUEL

C'est tout bonnement au top ! Elle a plus l'aspect d'un film que d'une série, je ne sais pas trop si vous saisissez bien la nuance. C'est pas facile à expliquer, mais elle a vraiment ce cachet si particulier, qui donne une ambiance qu'aucune autre série ne peut avoir. C'est vraiment un régal pour les yeux et je m'en suis délecté du début à la fin. Les plans sont intelligents, les cadrages soignés, on sent vraiment que la réalisation a eu droit à un soin particulier ici. On l'apprécie d'autant plus à mon goût, que là, le choix se justifie bien. Les captures d'écrans présentent dans l'article devraient vous en convaincre. J'ai rarement vu une esthétique aussi soignée, surtout dans une série.

LA BANDE SON

Encore un point plus que positif, puisqu'elle est absolument superbe. Chaque musique met en valeur la scène à



l'écran, en faisant ressortir tous les sentiments qu'elle exprime. Calme et dynamique, paisible et violente, dépravée et élégante, voilà ce qu'est la B.O. de *Peaky Blinders*. Un bel équilibre qui ne fera que renforcer votre immersion. Il y a du [Nicke Cave](#), [The White Stripes](#), [PJ Harvey](#) et même un peu de [Arctic Monkeys](#) et

quelques autres. Comme je suis sympa, je vous passe même l'adresse pour aller écouter tout cela [en cliquant ici](#).

EN RÉSUMÉ

J'admets que je ne suis franchement pas un grand fan de séries, mais là j'ai été totalement happé par celle-ci et son charme indétronable.

Allez regarder sans hésiter, c'est du plaisir en barre ! •

[Sangigi Fuchsia](#)

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : la B.O. de *Peaky Blinders* voyons !

Sources : la culture générale de l'auteur, les épisodes de la série, la page web *Peaky Blinders* d'Arte



**/jeu vidéo/
ODIN SPHERE**

Lord Shi-Woon / p. 36 à 39

**/jeu vidéo/
OVER THE VOID**

Sangigi Fuchsia / p. 40 à 41

**/jeu vidéo/
DRAGON AGE**

Hanheni / p. 42 à 49



JEUX & AUTRES



ODIN SPHERE

JEUX & AUTRES - JEU VIDÉO

● TEXTE / LORD SHI-WOON

DATE DE SORTIE INITIALE
17 mai 2007

GENRES
/action-RPG/beat'em all/

DÉVELOPPEURS
Vanillaware, Atlus

ÉDITEURS
Atlus, Square Enix

PLATES-FORMES
PlayStation 2, PlayStation 4, PlayStation Vita,
PlayStation 3

Suite au succès vidéoludique de « *Dragon's Crown* », dont les ventes se sont élevées à plus de neuf cent quarante mille exemplaires à travers le globe (chiffres du deuxième semestre 2014, parus via le compte Twitter du développeur), une nouvelle collaboration pour un projet *HD* est annoncée le 21 juillet 2015, entre le studio de développement « *Vanillaware* » et l'éditeur « *Atlus* ».

L'annonce présente le prochain titre comme un « *poème épique* ». De plus, avec l'image laissée en indice sur le site officiel Atlus-Vanillaware.jp (en l'occurrence, une graine en germination), il n'en fallait

pas plus pour mettre la puce à l'oreille de bon nombre de joueurs. Il ne s'agissait ni plus ni moins que d'« *Odin Sphere* », qui s'offre une refonte HD sur Playstation 3, Playstation 4 et Playstation Vita.

Sorti la toute première fois au Japon le 17 mai 2007 sur Playstation 2, *Odin Sphere* est un Action-RPG/*Beat'em all* en 2D, développé par Vanillaware et édité par Atlus/Square Enix.



À l'occasion de son *remake* HD, le titre a été renommé « *Odin Sphere : Leifdrasir* » et est prévu le 14 janvier 2016 au Japon. Une sortie en Occident est en vue pour la même année, sans toutefois plus de précisions pour le moment. Il est à noter que ce remake ne se résumera pas qu'à de simples retouches graphiques HD, celui-ci intégrera toute une flopée de contenus neufs : de nouveaux monstres et personnages feront leur apparition dans des niveaux et lieux inédits jusqu'à maintenant. Par ailleurs, le système de combat a été revu et amélioré en vue d'apporter de nouveaux mécanismes

de jeux. Bref, tout cela paraît vraiment très alléchant.

Sans plus de digressions, l'article qui suit portera essentiellement sur la version Playstation 2 du jeu, traduite en français et sortie en Europe le 13 mars 2008.

UN VENT ASGARDIEN SOUFFLE SUR CONSOLE

Odin Sphere est un conte enchanteur teinté de mythologie nordique, nous transportant dans un univers féérique aux couleurs chatoyantes. Cette épopée se dote d'un *charadesign* soigné,

illustré par des *sprites* 2D de toutes beautés, complétées par des décors somptueux, très détaillés, qui laissent rêveur.

On ne peut que saluer le remarquable travail esthétique de **Vanillaware**, qui depuis toujours excelle dans la conception ainsi que le développement de jeux vidéo en 2D. Après « *Princess Crown* » et « *Grim Grimoire* », le studio japonais affirme une énième fois son savoir-faire et élève littéralement *Odin Sphere* au rang de chef d'œuvre. Son atmosphère unique, empreint de poésie et d'un onirisme typiquement nippon, ne vous laissera certainement pas indifférent.



L'histoire n'est pas en reste et brille par sa mise en scène. Tandis que les royaumes de *Ragnanival* et de *Ringford* sombrent dans la guerre, une sinistre prophétie menace le continent d'*Erion*, qui est en phase de devenir le théâtre d'une inéluctable tragédie. Vous incarnerez cinq héros que pourtant rien ne semble lier, mais qui, à tour de rôle, vont se retrouver plongés au sein d'une même histoire, éclairée de points de vue distincts, pour tout doucement donner forme à une trame globale. Qu'ils soient alliés ou ennemis, chaque protagoniste a une noble quête à accomplir. Les cinq récits, orchestrés à la manière d'une pièce de théâtre, se mêlent, s'entrecoupent et se joignent pour finalement reconstituer un puzzle aux innombrables fragments.

L'intrigue, bien que légèrement à l'eau-

“ Le gameplay est plaisant et se retrouve renouvelé à chaque changement de héros et de scénario

Côté *gameplay*, *Odin Sphere* se présente comme un Action-RPG/*Beat'em all*. Pas question non plus de foncer dans le tas en appuyant sur tous les boutons, les combats sont à aborder avec un minimum de tact et de stratégie, sous peine de subir un contrecoup punitif résultant à un inévitable *game over*. Les batailles se déroulent dans des niveaux circulaires en défilement horizontal, pouvant être parcourus dans un sens comme dans l'autre et comportant des jonctions vers d'autres paliers.

Pour progresser vers les aires suivantes, il faudra au préalable se débarrasser de la totalité des ennemis d'un niveau, pour peu à peu, se frayer un chemin vers la zone du boss. À chaque étage terminé, on se voit gratifier d'un coffre de récompenses, dont le contenu varie selon la performance du joueur.

En passant par **Gwendolyn**, la Valkyrie ; **Oswald**, le Chevalier des Ombres ; ou bien **Velvet**, la Sorcière : chaque personnage dispose de son propre style de combat. Le *gameplay* est plaisant et se retrouve renouvelé à chaque

changement de héros et de scénario, permettant ainsi de poursuivre l'aventure sans lassitude.

Par ailleurs, le jeu fourmille de mécanismes subtils qui confèrent au titre tout son intérêt. Le système d'évolution est pour le moins étonnant, on y adhère ou pas... En effet, le développement des personnages tourne autour de particules lumineuses appelées « *Phozons* », libérées par les ennemis à leur mort.

On peut décider de les absorber aussitôt afin d'augmenter directement son quota d'expérience, ou bien de les utiliser à des fins botaniques pour la germination de pépins, à partir desquels des fruits et légumes émergeront. Par la suite, ces derniers pourront être consommés lors de combats (restituant de précieux points de vie au personnage et lui apportant un montant d'expérience fixe) ou servir d'ingrédients pour des recettes de cuisine et d'alchimie, apprises au cours de l'aventure. Le joueur se voit donc octroyer la possibilité de mener son évolution comme il l'entend.

C'est toute une mécanique de jeu, qui une fois assimilée, devient réellement passionnante à mettre en œuvre. Les systèmes de cuisine et d'alchimie permettent de tirer profit des ingrédients précédemment amassés. Il nous revient alors de décider de la tactique à adopter pour maximiser le rendu de ces constituants afin de faire évoluer au mieux nos héros. La maîtrise de ces mécanismes est fondamentale et constitue l'une des clefs de la réussite pour venir à bout du jeu.





Les doublages anglais mais surtout japonais, de très bonne facture, sont appuyés par une traduction française de qualité. En bonus, un mode Archive est disponible et permet de revoir les scènes de chaque personnage, celles-ci s'inscrivent dans une frise chronologique pour nous apporter une compréhension accrue de l'histoire et de ses événements.

Odin Sphere est certes excellent mais quelques ombres figurent tout de même au tableau. Même en mode facile, le jeu se révèle particulièrement ardu au détour de certains passages, où les adversaires sont redoutables, en raison d'une difficulté parfois mal dosée. Cela est d'autant plus vrai durant les premières heures de jeu, lorsqu'on commence tout juste à prendre ses marques et où l'on est confronté aux premières difficultés, aux premiers échecs et aux premières frustrations. Une fois cela surmonté avec une prise en main plus habile, le jeu commence à dévoiler toute sa richesse et la persévérance finit par payer.

Seulement huit mondes vous attendent sur le continent

d'*Erion*, ceux-ci devront être visités à plusieurs reprises, dans un ordre plus ou moins différent en fonction du scénario. Cette redondance pourra en ennuyer plus d'un, mais elle se fait oublier au profit d'une intrigue, qui une fois plongés dedans, s'avère réellement captivante et nous pousse à aller toujours plus loin.

Dernier point noir : l'accès à l'inventaire et sa gestion. Fastidieux, surtout au début où l'on se retrouve avec plus d'objets à ramasser que d'emplacements disponibles, il faudra donc faire certains choix... Heureusement, cela s'améliorera par la suite.

QUE RETENIR AU FINAL ?

L'excellence de ses graphismes 2D constitue la marque de fabrique du studio **Vanillaware**. *Odin Sphere* n'échappe pas à la règle et perpétue la tradition. Arrivée en fin de vie de la Playstation 2, c'est une authentique perle vidéoludique, brillant tant sur le fond que sur la forme, qui nous revient dans un remake HD prometteur. Espérons que

celui-ci nous soit traduit, tout comme la précédente version.

Le titre est à lui seul un vrai challenge pour lequel une trentaine, voire une quarantaine, d'heures de jeu seront nécessaires pour venir à bout des six chapitres qui le composent.

A l'heure où la 3D est quasiment devenue un standard, force est de constater que **Vanillaware** a su conserver son fer de lance avec brio en ayant, après *Odin Sphere*, développé des jeux tels que « *Muramasa : The Demon Blade* » et « *Dragon's Crown* », qui s'inscrivent dans la même lignée. La patte graphique de **George Kamitani** y est pour beaucoup, je leur souhaite de tout cœur de continuer sur cette lancée. Vous aussi, laissez-vous tenter par cet univers enchanteur ! ●

Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur, jeuxvideo.com, atlus-vanillaware.jp, odinsphere.wikia.com, wallpaperup.com, screenshots pris à partir de l'émulateur PCSX2



OVER THE VOID

JEUX & AUTRES - JEU VIDÉO

● TEXTE / SANGIGI FUCHSIA

Parlons si vous le voulez bien, d'un petit jeu indépendant de Marie Ronnaux Games, disponible sur Steam pour moins de 5 €.

FICHE TECHNIQUE

Titre : *Over The Void*

Genre : Indépendant

Développeur : Marie Ronnaux Games (FR)

Éditeur : Strategy First

Date de parution : 11 novembre 2014

Plateforme : PC

Langue : anglais

SCÉNARIO

Il n'y a pas de scénario à proprement parler, plutôt un objectif, celui de récupérer des orbes dans un monde onirique.

LE GAMEPLAY

Simple comme bonjour, vous disposez des touches ZQSD pour vous déplacer, Espace pour sauter. La souris oriente la caméra et, les clics (droit/gauche), font apparaître des petites plaques. Celles du clic gauche (vertes), vous permettent d'atterrir dessus tranquillement, tandis que celles du bouton droit (bleues), donneront davantage d'impulsion à vos sauts. Il vous

faudra maîtriser la gravité dans ce jeu de plateforme 3D.

Une bonne dextérité sera votre principal atout pour placer convenablement ces plaques lors de vos sauts. Car vous n'aurez que cela pour vous déplacer, dans le but d'attraper les orbes et déclencher des interrupteurs, qui vous permettront d'accéder au niveau suivant.

Bien pensé et intuitif, vous passerez parfois de longs moments à trouver la bonne solution pour parvenir à un recoin particulier du terrain.



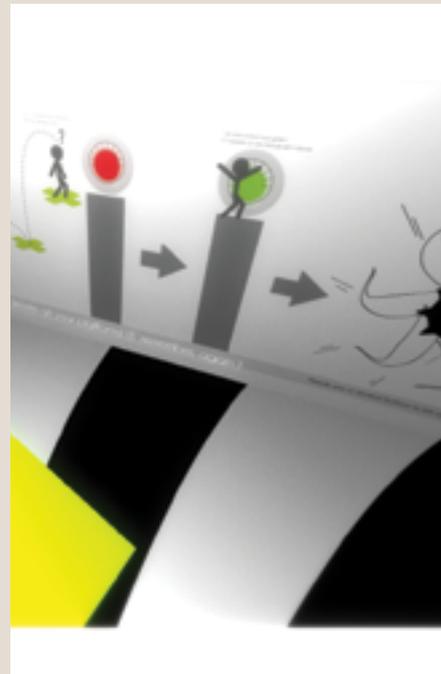
GRAPHISME

C'est magique et superbe. On plane littéralement dans un monde de rêverie, c'est super joli et très soigné. Malgré la simplicité du décor, par ses formes et couleurs, le tout offre au final un véritable spectacle. Les graphismes si particuliers font partie intégrante du *gameplay*, puisque vous vous prendrez à de nombreuses reprises la tête à savoir où vous allez et même parfois où vous êtes. Car le monde de *Over The Void* mettra sens dessus dessous votre cerveau.

Un véritable parcours spirituel vous y attend !

MUSIQUE

On touche probablement ici le plus gros point fort de ce jeu. Les musiques sont tout bonnement géniales ! Elles collent à merveille avec ce monde, qui vous aspirera. Véritable ode, impossible de se lasser de ces mélodies. C'est un voyage des sens, en particulier visuel et auditif où ressentir est important.



EN BREF

Un jeu fort sympathique, très joli au niveau visuel et sonore, un *gameplay* simple et addictif, on regrettera juste sa durée de vie plutôt courte. Pour moins de 5€, il serait tout de même dommage de s'en priver ! ●

Sangigi Fuchsia

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : le silence qu'il y a autour de moi (c'est très rare !).

Sources : la culture générale de l'auteur, le jeu, sa page Steam





DRAGON AGE

JEUX & AUTRES - JEU VIDÉO

● TEXTE / HANHENI

Si vous avez la fibre fantasy en vous, il est fort probable que vous ayez entendu parler de la saga *Dragon Age* et pour cause, début septembre on annonçait un dernier DLC pour *Inquisition* le troisième volet de cette série. **Bioware**, fier petit studio également papa de la célèbre trilogie *Mass Effect*, a ce petit quelque chose qui rend ses jeux assez sympathiques à jouer. Maintenant, on va gentiment s'installer et expliquer pourquoi cette série n'a pas l'air de s'essouffler avec le temps en vous racontant un peu l'histoire.

Dragon Age est une trilogie, le principe des jeux est relativement simple et tient sur un ticket de métro : sauver le monde de la menace du mal. Avec trois volets on peut se douter que l'univers et les menaces sont assez travaillés et variés. Allons voir ça alors !

Dragon Age Origins est donc le premier jeu et nous introduit en tant que futur héros du *Cinquième Enclin*. Suivant

vos choix de personnages vos premiers pas seront très différents. Un elfe voleur et un humain mage ne deviendront pas garde pour la même raison. Au final vous devenez garde des ombres puis hop on vous annonce que le *Cinquième Enclin* commence et vous assistez à une bataille épique dans les plaines de *Féelden*, un des huit royaumes de *Thédas*. Les **engeances** corrompent tout et gagnent inlassablement

du terrain. C'est une mission pour la garde des ombres ! Et autant vous dire : vous allez bien galérer comme il faut. Au programme, de l'extermination d'engeances, de templiers, de mages et beaucoup de romances !

Vous devrez restaurer les Cercles ou libérer les mages, suivre aveuglément la religion ou affronter des templiers, coucher avec une sorcière pour sauver

le monde ou mourir comme un chien errant ! Suivant vos choix, l'histoire ne se déroulera pas de la même manière et vous vous doutez que tout cela aura un impact dans les opus suivants.

Pourquoi le jeu est vraiment cool ? Parce qu'il y a un climat politique poussé, ce n'est pas juste un *Seigneur des Anneaux* avec un méchant contre qu'il faut s'unir. Il y a plusieurs degrés de lecture et on se rend compte qu'il y a une grande zone de gris, pas de méchant manichéen mais juste une catastrophe dont on ne sait rien et qui revient de façon cyclique.

Les compagnons font une grande part du travail pour rendre l'immersion crédible : de **Alistair** le prince charmant paralysé par la peur de l'avenir, **Wynne** la mage sage et précautionneuse, **Zevran** l'elfe voleur aux phrases charmeuses, **Morrigan** la sorcière apostate qui est plus fragile que d'apparence à **Sten**, **Ogrhen** ou même **Shale**. Tous ont ce quelque chose de charmant et tendre qui pousse à les écouter se chamailler à chaque balade dans les sinistres *plaines du Korcari* ou les champs de batailles consumés par l'*Enclin*.

Les choix parfois difficiles ou déjà immuables, les découvertes sur le monde qui entoure nos personnages, tout nous pousse à évoluer avec eux et à changer nos points de vue sur certains événements ou personnages clés de l'histoire. On peut détester quelqu'un juste à cause d'un choix et réaliser qu'au final à sa place, on aurait fait la même chose. C'est ainsi qu'est narrée l'histoire d'*Origins*. Intelligent roman jouable où la finalité est redoutée mais pas inévitable.

Dragon Age II : suite au *Cinquième Enclin*, beaucoup d'habitants de *Férelde* ont fui au Nord pour atteindre les *Marches Libres* et ses cités-états. La spécificité de cet opus vient essentiellement du fait que c'est une histoire racontée par un des compagnons du héros. Le récit est donc très subjectif et n'est pas chronologiquement parfait puisque l'on peut omettre plusieurs années entre chaque chapitre du

“ Varric est notre narrateur, un nain né sur la surface de parents exilés de leur caste à Orzammar.

jeu. L'action se passe entre les murs de *Kirkwall* pour raconter l'évènement de sa chute, du début du *Cinquième Enclin* jusqu'à la fin et même quelques années plus tard.

Varric est notre narrateur, un nain né sur la surface de parents exilés de leur caste à *Orzammar*. Il est connu pour être romancier olé olé et raconter des histoires épiques. C'est un nain qui obtient toujours ce qu'il veut et s'attache fermement et honnêtement au héros que vous incarnez : il se décide donc à raconter l'histoire selon sa vision. Etant en huis-clos, cet opus peut paraître moins essentiel mais il est tellement révélateur du climat de *Thédas*, sous tension permanente entre toutes les populations. Vraiment. L'intérêt de cet opus réside surtout dans le côté très terre à terre. Vous ne sauvez pas le monde, même pas *Kirkwall*. Vous luttez du mieux que vous pouvez pour que tout ne s'effondre pas et vous vous rendez compte de votre impuissance ! Juste admirer

les raisons de ce massacre. La peur des templiers de voir les mages s'émanciper et devenir incontrôlables, la peur de voir les **engeances** prendre le dessus sur *Thédas*. Celle d'admettre que la société repousse les elfes par crainte de l'inconnu, l'invasion *Qunari* de *Thédas* mais surtout de voir que la religion représentée par la *Chantrie* n'est pas toute puissante et ne peut pas tout contrôler dans un monde bercé par l'illusion d'une croyance omnipotente sur terre. Le second opus met en lumière certains faits et les exacerbe. La tension templiers et mages étant un des points pivot de l'histoire précipitant la chute de *Kirkwall* qui semblait déjà inévitable dès le début.

Encore une fois les compagnons sont parfaitement écrits et intelligents, réels et neutres, on se retrouve à s'attacher aux personnages qui par la suite deviennent eux-mêmes danger dans l'histoire. L'exemple concret de cet épisode est **Anders** et **Justice**. **Anders** est un mage qui a fui à de nombreuses reprises les *Cercles* où il était envoyé pour qu'il soit surveillé, protégé et surtout pour qu'il n'utilise pas la magie du sang. Sa situation est identique à beaucoup d'autres mages mais il essaie de briser les chaînes pour que les mages soient libres, loin de la surveillance des templiers et de la *Chantrie*. **Anders** accompagné d'un esprit de l'Immatériel, **Justice**, décide d'utiliser la magie du sang pour parvenir à ses fins et le choix vous revient de l'épargner, de le tuer ou même de laisser les templiers l'éliminer. A leur manière. **Isabella**, **Sebastian**, **Varric**, **Merrill**, **Anders**, **Fenris**... Chacun aura son mot à dire sur vos choix, ils le feront entendre

et possiblement vous laisseront derrière choisissant leur propre chemin.

Dragon Age : Inquisition, le dernier opus se passe encore quelques années après la fin du second titre. On a quelques **engeances** mais surtout on a un gros trou dans le ciel et la *Chantrie* n'est plus et rien ne semble pouvoir arrêter tout ça. Encore une fois on retrouve notre ami **Varric** qui racontera l'histoire de *Inquisition*. L'organisation historique qui reprend du service avec une belle brochette de casse-cous. Cette fois-ci il y a bel et bien un méchant manichéen, là où tout semblait être une fatalité dans les précédents jeux, il y a maintenant une raison et une solution. Les **engeances** auraient une origine magique et le trou dans le ciel est également une conséquence. Le monde est essentiellement dans le chaos puisque sans guide spirituel, et la discorde règne dans les plus grands royaumes de *Thédas*. Vous

êtes le nouvel *Inquisiteur* par la force des choses. Vous avez vu le sanctuaire, où s'étaient regroupées les éminences de la *Chantrie*, être oblitéré et vous avez hérité d'une marque étrange sur votre main. Magique, elle vous permet de fermer la brèche dans le ciel mais ça ne s'arrête pas là. Gros trou fermé, pleins de petits orifices encore visibles mais surtout la raison de ce bazar court toujours et c'est à vous qu'il incombe de mettre les miches de ce méchant derrière les verrous.

Cet opus est plus sombre que les autres, possiblement parce que les développeurs ont trouvé amusant de mettre un ciel orageux à toutes les zones de *Férelde* soit 75% du jeu... Mais surtout parce que cette fois-ci les choix ont un impact direct sur les nations. Vous décidez si une guerre doit prendre fin, vous pariez sur vos hommes en espérant qu'ils soient capables de sauver l'impératrice. Vous êtes

sans filets et vous décidez de comment vous aller refaçonner le monde sous la menace d'une fin imminente où même votre survie n'est pas assurée. La *Chantrie* a-t-elle toujours une place dans le nouveau monde ? *Orlaïs* restera toujours une superpuissance dans *Thédas* ou s'effondrera t-elle dans une guerre civile sans fin entre elfes et humains ? *Tevinter* avancera t-elle sur *Thédas* une fois encore reprenant ce qui était autrefois son territoire ? Les templiers doivent-ils rester esclaves de la *Chantrie* et se suicider les uns après les autres au nom de l'unité religieuse ?

Ces questions vous vous les posez quand vous regardez autour de vous, si vous avancez aveuglément vous ne verrez qu'un ancien mage *Tevintide* qui voulait devenir un dieu et rien d'autre. Si vous faites attention, vous verrez les gardes des ombres criblés par la peur et l'horreur qu'ils inspirent en l'absence d'*Enclin*, que les templiers ne savent plus qui





“ Cet opus est plus sombre que les autres, possiblement parce que les développeurs ont trouvé amusant de mettre un ciel orageux à toutes les zones de Férelden



croire ou suivre se sachant condamnés et misérables, que les mages apostates préfèrent encore jeter leurs dernières forces dans une guerre suicide plutôt que de laisser une minorité dorée diriger leurs vies et également les elfes perdus entre passé lentement retrouvé et présent incertain pour eux où seule l'isolation semble être la clé de leur survie. Il y a une zone morale très floue entre chaque camps, les méchants ne le sont pas pour le plaisir et le pouvoir mais aussi parce qu'ils sont brisés. Le commandant des templiers rouges, ancien templier, a préféré rejoindre l'armée ennemie emportant des hommes avec lui, les condamnant à mort mais avec la certitude qu'ils mourront glorieusement pour une cause juste, leur liberté loin de la *Chantrie*.

Vos compagnons ? Ils sont la conscience de chaque camp, ils expriment verbalement ce que chacune des factions présentes ressent. Les templiers meurent comme des chiens ? Votre conseiller de guerre, ex-templier, vous montrera l'horreur que vivent ces derniers. Les mages veulent être libres ? Vous aurez les deux camps. La mage née du *Cercle* et en faveur de la religion, la mage apostate qui vit de lui-même loin de tout mais aussi le mage étranger à tout cela qui regarde médusé, incapable de faire un choix. Vous vous rapprocherez d'autant plus de vos compagnons qu'ils sont prêts à tout pour vous pousser au sommet sans regretter le moindre de leur choix, soyez honnêtes avec eux et ils vous épauleront. Décevez-les et ils n'hésiteront pas à vous lâcher dans l'ascension pour la victoire.

Mais qu'en est-il finalement du jeu en lui-même ? Soyez rassurés il est aussi complet que l'histoire et l'écriture. Si vous êtes du genre *hack'n'slash* bien bourrin et dégueux, vous serez aux anges puisque vous avez un système de classes permettant de jouer un guerrier, un mage et un voleur et chacun avec ses spécialités. Donc bonne castagne en perspective, si vous passez en mode temps réel : ça va sentir le gros câlin groupé ! Cependant, pour les *aficionados* du genre stratégique, nous avons un mode nettement plus poussé en gérant le déplacement, les positions et l'ordre d'attaque de vos personnages. C'est peut-être plus long mais étrangement plus sûr question victoire. Ouais, le souci de ce genre de jeux vient bien de l'IA des personnages qui ne sont pas joués, bien que vous puissiez agir sur chacun des quatre membres de votre équipe, vous ne pouvez pas les jouer simultanément et parfois vous allez le regretter. *Kingdom Hearts* et **Donald** ? Ouais, ce genre de soucis de *heal* et autres joyeusetés.

“ Les builds réalisables ne semblent pas très convaincants malgré les spécialités

Très honnêtement, *Origins* était parfaitement rôdé pour l'IA des ennemis, moins pour celles des compagnons et à mesure que vous avanciez dans la série, la constante semblait s'inverser. *Inquisition* s'avère trop facile, la courbe d'expérience avançant bien trop rapidement comparée à la courbe de difficulté, poussant parfois le vice jusqu'à aller seul en mission

au lieu d'y emmener votre groupe. L'IA des adversaires reste cependant très bonne mais pas assez pour compenser l'écart de niveaux entre personnages et environnement.

Le système de combat stratégique, en plus de sa caméra en vue plongeante ainsi que son interface complète, peut vous permettre de profiter de l'IA adverse correctement et peut également vous mettre à mal si vous débutez dans le domaine. Des combats de plusieurs dizaines de minutes peuvent vous attendre si vous êtes peu préparé ou trop consciencieux pour laisser la place à l'imprudence et la chance. *Inquisition* et ses dragons seront un excellent exercice dans le domaine tout comme les boss d'*Origins* et du deuxième volet.

En ce qui concerne les spécialisations et autres caractéristiques ? Il faut admettre qu'on est loin de *Skyrim* et parfois même de *Mass Effect* pour la personnalisation, les builds réalisables ne semblent pas très convaincants malgré les spécialités. Dans *Inquisition*, force est d'avouer qu'entre **Sera** et **Varric** il n'y a pas tant de différences ? En ce qui concerne *Origins* c'est nettement moins problématique puisque chacun se retrouvait avec des spécialités bien trempées. Vous ne verrez pas **Morrigan** faire la même chose que **Wynne** question magie.

Ouais pour *Dragon Age II* je ne me suis pas posée la question, peut-être son point faible mais la stratégie ne semble pas réellement nécessaire... Oups ?

En ce qui concerne la création de votre héros ? Joueurs PC, soyez heureux, des *mods* sont là pour apporter de la



diversification à outrance, fan de **Mylène Farmer**, votre garde des ombres pourra être rousse enflammée avec des cheveux de paille ! La joie des *mods*. Joueurs consoles, ne pleurez pas, *Inquisition* aura succombé à la mode de la personnalisation poussive des accessoires avec une mise à jour, *The Black Emporium* où vous pourrez colorer de rose flamboyant votre armure des flammes de *Inquisition* ou votre maillot de bain bondage/*Qunari*.

Maintenant si le *gameplay* est largement au-dessus de la moyenne mais perfectible il reste tout à fait agréable sur le long terme. Vous n'aurez aucun mal à dépasser la centaine d'heures sur chaque opus si vous approfondissez un minimum au-delà de la trame principale. L'univers assez complet est parfaitement rendu dans les décors variés des contrées visitées. Si dans *Origins* vous verrez énormément de neige et de forêts boueuses de *Férelde*, vous aurez votre lot de forêts verdoyantes, aux arbres géants, dans *Inquisition* et vos donjons puants et étroits

dans le // . Le folklore de chaque royaume est également bien retranscrit, les accents, les coutumes, l'architecture. Tout est pensé pour être dépaysant entre *Orlais*, *Rivain*, *Férelde* ou *Névarra*. Cela dit en version française, malheureusement les accents disparaissent, vous n'aurez pas le plaisir de l'accent épais à la limite du slave pour **Cassandra** ou l'accent londonien de **Dorian**. Et ça c'est bien dommage. Ne pas entendre **Gaspard de Chalons** avec cet accent français si épais, tout *Orlais* parle français. Si c'est pas merveilleux ! Non ça l'est pas en fait.

Nous voilà donc à la croisée des mondes où l'ambiance, le fond et la forme correspondent parfaitement et retranscrivent une épopée épique et rêveuse. Dragons millénaires corrompus, mages immortels assoiffés de pouvoir, le mysticisme d'une histoire perdue qui a toujours un impact sur les vies présentes. Ce qui est assez intéressant de la part de **Bioware**, c'est également ce souci du détail. Si tout est bien tourné, pas parfait loin de là, mais bien

ficelé il parvient à mettre un coup d'avance à beaucoup d'autres éditeurs dans le même genre. **Bethesda**, on parle de toi. Si *The Elder Scroll* joue dans une autre catégorie beaucoup moins scénarisée il reste derrière *Dragon Age* en ce qui concerne les problèmes sociaux.

Vous sentez l'influence de **Tumblr** mais **Bioware** inclut des personnes de couleur, des personnages homosexuels et bisexuels (voir même pansexuels), des personnes en proie à des addictions, des handicapés et tout cela avec cohérence et de façon judicieuse. Ces personnes-là ne sont pas en retrait, elles jouent un rôle important et leurs situations personnelles sont parfois le récit que des milliers de joueurs vivent actuellement. Cela peut sembler ridicule mais s'identifier à un personnage principal donne soudainement un petit coup de main pour aller de l'avant, pour se sentir accepté et normal.

Encore une fois ça n'est pas parfait, pas forcément essentiel pour faire la qualité



du jeu mais c'était un petit plus sympathique à souligner puisque depuis peu, les développeurs se rapprochent des joueurs et réalisent qu'il n'y a pas que des joueurs masculins hétérosexuels blancs de 20 ans mais tellement plus que ça. C'est peu mais ça fait du bien.

Si après ça vous n'êtes toujours pas découragés et que vous avez quelques euros à dépenser pour des jeux, n'hésitez pas

à investir pour *Dragon Age Origins* et son DLC *Awakening* ainsi que *Dragon Age II*. En ce qui concerne *Inquisition*, c'est également un excellent jeu, bien qu'un peu plus cher en raison de sa date de sortie (il y a moins d'un an) et de ses DLC toujours en développement.

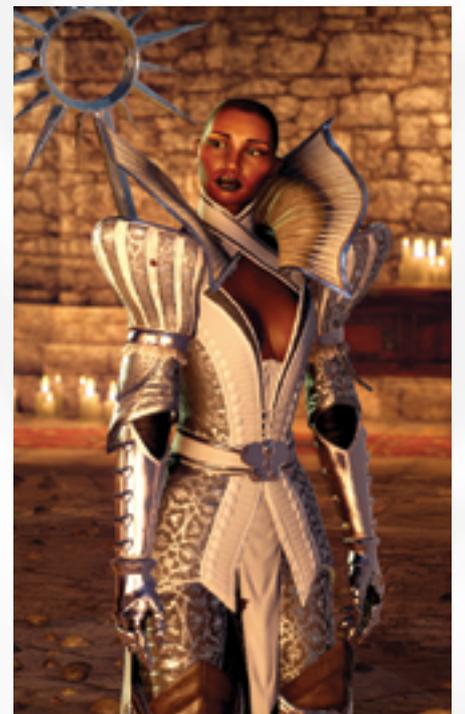
Bref pour la sortie du dernier DLC de *Dragon Age : Inquisition* nommé *The Trespasser* on se fait une petite *holà* pour

encourager **Bioware** à poursuivre cette voie !

¡HOLA! ●

Hanheni

The World of Thedas Vol.1 et .2, Tumblr "The Enigma of Kirkwall" de rederiswrites "The Dalish don't now everything" de lavellot et un corpus de diverses métas de mehofkirkwall, diverses interviews de Mike Laidlaw





LES PETITES PERLES DU MAG

Kittyscats / p. 52 à 53

LES PETITES PERLES DU MAG

Hello chères lectrices et chers lecteurs,

La rentrée a été difficile ? Vous aspirez déjà aux prochaines vacances ? Pas de problème ! Je coiffe ma casquette de correctrice pour vous amener un petit cadeau de Noël avant l'heure !

Si tous nos rédacteurs travaillent d'arrache-pied à vous offrir des articles de qualité, les correcteurs sortent leurs fouets pour que votre lecture reste sereine. Il n'empêche que nous ne vous cachons rien et voulons vous faire profiter à nouveau du palmarès de nos meilleurs fous rires en coulisse ! Voici donc venir la crème de la crème des perles de la rédaction !

Issue du numéro 7, je vous livre en « brut » cette coquille dont je n'ai pas pu en identifier tous les auteurs :

« Question : As-tu une particularité ? Un tique ?

Réponse : Je suis toujours en train d'enrouler mes mèches de cheveux autour de mon index droit. »

Non contente d'avoir un tic qui pique son comportement, notre chère mascotte a la tête assez solide pour supporter une cavalcade.

Et une petite contrepèterie impromptue de notre vampire préféré, dans le numéro 8 :

« Ce dernier va passer par bien des étapes, larbin puis coursier en bourse. »

Un larbin qui est boursier en courses, j'adore ! C'est toujours mieux qu'un simple courtier ! **Gigi**, je t'aime !

Avec le numéro 9, notre ami **Koga** m'avait offert un fou rire mémorable, dont je pleure encore de joie :

[...] mais pour réchauffer l'ambiance, geeks et otakus se mettent à cantonner « c'est à bâbord qu'on chante ! qu'on chante...»[...]

Sur les bateaux, on se limite à ne chanter qu'à bâbord, mille sabords ! Venez donc entonner votre refrain par ici !

Avec l'arrivée de notre chère **Takoyaki-chan**, j'ai presque pu me consoler du départ de mon bichon adoré, car elle est friande en expressions imagées dont elle anime tous ses articles... Même involontairement comme dans le numéro 10 :

« Vous pensiez faire simplement du patin en traînant vos pieds sur le parquet : eh bien non ! Il s'agit d'une démarche singulière au pays du soleil de vent, originairement utilisée par les acteurs de Nô. »

En vivant au fond de la mer, on n'a pas les mêmes usages ! Le vent solaire a soufflé trop fort, je crois, en se levant ce jour-là.

Dans le numéro 12, j'ai eu l'honneur de me faire épingler en beauté par mon tourmenteur personnel, j'ai nommé Lord Shi-Woon :

« Justin Cronin nous mène dans un univers qui ferait pâlir d'envie Lord Ruthven ou Carmilla (si cela était encore possible), et relèguerait presque le comte Dracula, pourtant figure emblématique du Vampire, au simple rang d'enfant de cœur. »

Enfant de cœur ? S'agirait-il là d'une nouvelle figure du jeu de carte en plus des traditionnels valet, reine et roi de cœur ? Le jour où l'on verra sortir une telle main au Poker, cela mériterait bien de le chanter en chœur.

Petite vengeance de votre servante dans le numéro suivant, quand la soudaine panne d'inspiration de ce rédacteur au fouet agile fait des ravages :

« *La préparation des plats est concisément détaillée et des astuces culinaires nous sont délivrées au fil des explications.* »

Pour être concis, il ne faut surtout pas sombrer dans les détails, d'autant plus si l'on veut expliquer succinctement quelque chose.

Et pour fêter l'arrivée de notre nouvelle fauteuse de troubles, Hanheni, qui annonçait déjà la couleur dans ce même treizième numéro, un petit rappel qui se passe de commentaires :

« *Vous sentez ce petit vent frais qui souffle entre vos cuisses ? C'est moi qui admire la vue.* »

Pour ajouter du piquant, je n'ai cité que les numéros cette fois-ci. C'est pour mieux vous replonger dans leur lecture afin d'en deviner les articles. Oui, je sais, appelez-moi Neko-Cruella !... Les chats aiment bien jouer avec les souris aussi, non ?

Je dois avouer que ce numéro fut riche en fous rires, la rentrée a été difficile pour tout le monde, voyez-vous ! Pourtant, je ne vous en livrerai pas la primeur ici ! (J'entends les rédacteurs reprendre leur souffle de soulagement) Mais promis, nous lèverons le voile dans un autre numéro !

J'espère que vous avez apprécié votre lecture et vous souhaite de nous rester fidèles. Nous vous aimons, aimez-nous ! À très bientôt !

● KITTYSCATS

OUTRO

Bonjour à tous, ici **Lord Shi-Woon**, me revoilà pour vous ~~mettre à la porte~~ orienter gentiment vers la sortie de ce quatorzième numéro. En parlant de sortie, exit les journées de farniente et de loisirs estivaux, et dites bonjour au blues de la rentrée ! De toute évidence, ces jours vous manquent déjà et un vent de nostalgie souffle depuis un moment sur votre quotidien. Tout ce blabla pour au final vous amener progressivement à la réflexion suivante : « *C'était mieux avant ?* », et là je ne parle pas seulement de vos vacances, mais de manière plus générale et surtout, d'un point de vue culturel.

Pour ma part, la réflexion s'est faite sur le média vidéoludique. En effet, les choses ont manifestement beaucoup évolué depuis l'apparition des tous premiers jeux, que ce soit au niveau des sensations procurées ou la manière dont les émotions sont suscitées.

C'est lorsqu'on expérimente la toute première fois un concept, que celui-ci laisse en nous une trace indélébile ou du moins, les plus fortes impressions. Et c'est particulièrement vrai,

pour le jeu vidéo : imaginez un instant l'émerveillement des premiers joueurs de « *Pong* », « *Space Invaders* » ou bien « *Pacman* ». Non... ? Vous ne ressentez rien... ? Bref ! Toujours est-il que ces jeux ont conquis un large public, à une époque où l'industrie du jeu vidéo prenait son envol.

Imaginez maintenant ces mêmes joueurs, vivre la transition vers les tous premiers jeux de plateformes en 2D, avec l'apparition des toutes premières couleurs et surtout l'arrivée de la 3D sur le support vidéoludique. Vous y voyez plus clair maintenant ? C'est bien de ces sensations, induites par l'innovation, dont je veux parler.

Aujourd'hui, les titres et supports disposant d'un concept réellement novateur se font de plus en plus rares tant la marge d'évolution s'est réduite par rapport aux précédentes décennies : il est de plus en plus difficile d'innover (Merci *Captain Obvious* !). S'agit-il seulement d'un manque d'inspiration ou sommes-nous vraiment arrivés aux limites techniques de ce que nous pouvons

concevoir ? Pour les jeunes générations, leur expérience de la « *découverte* » sera loin d'égaliser celle ressentie par les joueurs d'anciennes générations, ayant connu l'âge d'or des jeux vidéos d'arcades par exemple.

A mon sens, pour combler cela, la réalité augmentée constitue un terrain fertile pour le développement des jeux et la découverte de nouvelles sensations, bien que celle-ci n'ait pas encore été rendue grand public... Il s'agit donc de proposer un nouveau type d'immersion par le média vidéoludique, qu'en pensez-vous ? Quoiqu'il en soit, *wait and see...*

Votre cerveau est maintenant en ébullition ? Tant mieux ! La prochaine fois, nous aborderons le thème de la reproduction des crevettes roses du Sud-Est de la Patagonie équatoriale : vous avez jusqu'au prochain numéro pour vous pencher sur le sujet ! Si si, c'est bien de la culture ! Autrement, on m'aurait menti ?

Merci de votre fidélité et je vous dis à la prochaine pour le quinzième numéro de **Mag'zine** !

STAFF



LORD SHI-WOON

24 ans / Petite main

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 / Garde

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.



MADAME POULPE

23 ans / Petite main

RACE : Poulpe

PARTICULARITÉ : Peut dormir en toute situation.

AIME : Les eroges, les animés, les eroges, les eroges.

DÉTESTE : Le manque de tolérance, l'homophobie.



SANGIGI FUCHSIA

~ 1300 ans / Le Patron

RACE : Vampire

PARTICULARITÉ : Personne n'a jamais vu son visage. Il dirige le mag comme un führer.

AIME : Hitagi Senjouhara, le savoir, La Jetée de Chris Marker.

DÉTESTE : Les faibles, SnK, KIK, l'humanité et les humains faibles qui apprécient SnK / KIK



HANHENI

24 ans / Petite main

RACE : Organisme monocellulaire

PARTICULARITÉ : Sent le fromage sans qu'on sâche pourquoi

AIME : Les personnages bien écrits et ses toilettes

DÉTESTE : Les clichés et Twitter

NUMÉRO RÉALISÉ GRÂCE AU SOUTIEN DE NOTRE ASSOCIATION CAMÉLIA STUDIO



MERCI À NOS PARTENAIRES SOUTENANT NOTRE MAGAZINE



Devenir partenaire de Mag'zine ?
Envoie nous ta demande à l'adresse suivante : contact.c.a@camelia-studio.org

**MERCI
DE NOUS
AVOIR LU ! LE
NUMÉRO #.15
SORTIRA EN
NOVEMBRE 2015.
SOYEZ PRÉSENTS !**

