



Jeux d'enfants - Pika Vol.2



Télécharger



Lire En Ligne

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

Jeux d'enfants - Pika Vol.2

KANESHIRO Muneyuki

Jeux d'enfants - Pika Vol.2 KANESHIRO Muneyuki

Jeux d'enfants - Volume 2

 [Télécharger Jeux d'enfants - Pika Vol.2 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Jeux d'enfants - Pika Vol.2 ...pdf](#)

200 pages

Revue de presse

critique 1

Les jeux sanglants qui se sont déroulés dans le lycée de Shun n'étaient pas limités à un seul établissement : le monde entier semble frappé par ces épreuves mortelles énigmatiques ! Shun, Akimoto et le fou Amaya s'en sont tous trois sortis et se retrouvent en convalescence à l'hôpital, en compagnie d'adolescents d'autres établissements scolaires qui ont aussi survécu. La peur et les interrogations commencent à animer tout le monde, si bien que la police vient forcément interroger les survivants, en les soupçonnant au passage d'être les coupables des massacres. Mais l'interrogatoire ne dure pas longtemps, car déjà, un nouveau eu semble se profiler, cette fois-ci dans l'hôpital ! Trois poupées de bois kokeshi débarquent soudainement dans la chambre de Shun et de ses deux autres compagnons de chambre, en leur imposant une partie de Kagome Kagome (équivalent de notre jeu du furet) qui sera forcément sanglante...

La tension n'a guère le temps de retomber dans Jeux d'enfants, qui s'offre d'emblée une nouvelle épreuve qui, au fil du tome, se révélera un peu plus surprenante, car mélangeant en réalité plusieurs jeux. La difficulté se retrouve donc accrue dans un récit d'action tendu sanglant qui reste efficace, car porté par ce rythme endiablé et par certains personnages qui parviennent à analyser assez vite les situations, Shun en tête. Les auteurs restent maîtres de leur rythme, les effusions de sang sont toujours là, les morts se comptent à la pelle, et les notes d'humour noir un brin surprenantes sont toujours aussi sympathiques (mourir au saut à la corde à cause d'une bousculade, c'est vraiment pas de bol !). Bref, niveau fun, le spectacle est toujours assuré, et l'on prend plaisir à suivre les jeux enfantins détournés (le Kagome Kagome, le saut à la corde...), ainsi que la prise de conscience de nos héros, qui comprennent que cette fois-ci, s'ils veulent s'en sortir, il leur faudra être solidaires...

Mais au-delà du plaisir assez primaire que procure cette efficace lecture, certaines limites de la série entrevues dans le tome 1 sont cette fois-ci pleinement visibles.

En premier lieu, il y a le comportement parfois irritant des personnages, avec lesquels c'est un peu tout ou rien, entre pas mal d'entre eux qui se retrouvent en charpie avant même d'avoir le temps de se poser des questions, et notre héros qui, au contraire, a parfois tendance à analyser trop facilement les choses. Avoir enfin dans ce type de manga un héros qui reste plutôt maître de lui-même fait plaisir à voir, mais attention à ne pas en faire trop là-dessus ! Et, surtout, il y a Amaya, cliché presque ridicule de fêlé hyper balèze. Le personnage est jouissif par certains égards, notamment via la manière dont il met fin à son épreuve du saut à la corde dont il bafoue totalement les règles, mais il est clairement too much (son nombre de saut inhumain en est la preuve parfaite), ce qui risque d'irriter une partie du lectorat. N'oublions pas non plus en début de tome la bêtise des policiers qui soupçonnent les survivants. Sont-ils sérieux quand ils pensent que des lycéens pourraient orchestrer tout ça ?

Ensuite, il y a le petit manque de surprise. Dans le premier tome, les auteurs offraient quelques rebondissements sanglants un brin inattendus. Ici, ils tentent à nouveau de le faire, mais maintenant que leur façon de procéder est connue, cela marche moins bien.

Enfin, il y a l'absence d'évolutions concrète dans le scénario. Quelques interrogations ont beau poindre en début de tome sur qui ou quoi se cache derrière tout, il n'en est ensuite plus du tout question pendant tout le tome, qui se contente de nouveaux jeux sans vraiment intriguer, hormis autour des cubes se rapprochant de la terre, et du lieu dans lequel les personnages se retrouvent en toute fin de volume.

Avec ce deuxième tome, Jeux d'enfants reste donc une lecture à découvrir en connaissance de cause. Pour l'instant, on se contente surtout d'un jeu de massacres perfectible mais fun et efficace, mais face au manque d'avancées et au concept étrange, on continue de se demander ce que cache réellement cette histoire

orchestrée par Muneyuki Kaneshiro et Akeji Fujimura. Affaire à suivre.

critique 2

La vie de Shun a vite été bouleversé il y a peu : alors que ce dernier commençait à trouver son train train habituel vraiment ennuyant, le jeune garçon s'est retrouvé mystérieusement dans un jeu de la mort où la plupart de ses camarades ont été tués ! Cependant, ce jeu semble prendre une ampleur mondiale et il semble difficile de s'en échapper...

Alors que Shun a survécu à différents jeux étranges où il a pu voir ses amis être relativement massacrés, le voici à présent à l'hôpital accompagné d'autres personnes ayant participé aux mêmes épreuves que lui, et ce dans d'autres lycées. Ensemble, ils vont apprendre à la TV que ce massacre s'est opéré partout dans le monde et que la source est encore inconnue ! Mais le pire dans tout ça est que ce n'était que le début, car tout d'un coup quelque chose d'étrange vient s'écraser sur le toit de l'hôpital et des statuettes bizarres font leur apparition pour proposer une nouvelle attraction mortelle...

Contrairement au premier tome, celui-ci vient redresser la barre en rendant la mise en scène un peu plus intéressante (toujours selon mon avis vraiment personnel). Tout d'abord il y a ici un sentiment d'oppression nettement plus fort, surtout au début où les statuettes viennent s'incruster dans la chambre de notre héros. L'auteur a clarifié ici les choses : tout le monde peut mourir, et mieux ne vaut pas s'attacher aux nouveaux personnages qui ici, ont plutôt pour rôle de montrer en quoi le jeu dans lequel le héros va jouer est sanglant. Ce qui rend la chose d'autant plus dérangeante, c'est le fait que, comme pour le premier tome, l'ennemi est un objet figé, il est impossible de prévoir ses capacités et surtout ce qu'il va faire et donne donc de lui une image sans aucune pitié.

Shun va donc se retrouver confronté de nouveau à des jeux où sa vie risque de partir d'une seconde à l'autre, et ces derniers s'avèrent plutôt malsain : on pense notamment à celui de la corde à sauter où les personnages sont obligés d'être 4 à sauter pendant 100 sauts sans quoi sinon les sauts ne sont pas comptés (mais les personnages doivent donc continuer à jouer même s'ils ne sont pas 4 et c'est là où c'est malsain). Par contre, un des problèmes du manga et de ne pas rendre ces épreuves plus passionnantes, la preuve dans ce tome où toute l'action est surtout concentrée sur ce qui se passe avant et après (le jeu de la corde aurait pu être plus long et franchement meilleur...). Autre point, les personnages ne sont toujours pas plus perturbés de voir leurs amis découpés en morceaux, une petite larme peut être et c'est tout : franchement, même avec le plus grand courage qui soit, impossible de rester aussi impassible, surtout à cet âge !

Dernier point qui peut être sujet à débat : le personnage d'Amaya, présenté comme une machine de guerre et surtout comme un grand méchant alors qu'au fond ce n'est qu'un lycéen complètement barge; c'est vraiment dur d'accepter un personnage aussi peu réaliste avec ses capacités inhumaines bien que certains points sont intéressants de lui, comme par exemple sa manière à terminer une épreuve tout seul.

En somme, la lecture reste plaisante tout de même car c'est typiquement le genre de manga qu'on a plaisir à suivre et dont on veut vite avoir les clés de l'histoire, mais il est vrai qu'ici le scénario pêche puisque tout s'enchaîne sans réel lien : vers quoi l'auteur veut nous mener ? Aucune idée, mais espérons que tout ça est une raison intelligente pour un final déroutant ! (Critique de www.manga-news.com) Présentation de l'éditeur Shun se retrouve à l'hôpital à la suite des événements meurtriers survenus dans les lycées du monde entier, et qui ont fait voler en éclats son quotidien jusque-là ennuyeux. Avec les autres survivants japonais, il est interrogé par la police, qui les soupçonne d'être coupables des massacres. Mais voilà que soudain, l'hôpital se trouve envahi de bizarres kokeshi, ces poupées de bois, qui obligent Shun et ses compagnons d'infortune à participer à d'autres jeux d'enfants... Comment vont-ils, cette fois-ci, se sortir vivants de ces mystérieuses épreuves ?

Download and Read Online Jeux d'enfants - Pika Vol.2 KANESHIRO Muneyuki #3AXGP12L06C

Lire Jeux d'enfants - Pika Vol.2 par KANESHIRO Muneyuki pour ebook en ligneJeux d'enfants - Pika Vol.2 par KANESHIRO Muneyuki Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Jeux d'enfants - Pika Vol.2 par KANESHIRO Muneyuki à lire en ligne.Online Jeux d'enfants - Pika Vol.2 par KANESHIRO Muneyuki ebook Téléchargement PDFJeux d'enfants - Pika Vol.2 par KANESHIRO Muneyuki DocJeux d'enfants - Pika Vol.2 par KANESHIRO Muneyuki MobipocketJeux d'enfants - Pika Vol.2 par KANESHIRO Muneyuki EPub
3AXGP12L06C3AXGP12L06C3AXGP12L06C