

WHITE FLAG 10

# KING OF TOKYO





# EDITO



Faire l'amour en scaphandre.

À mesure que le temps passe et que son expérience s'accroît, le joueur dégage peu à peu ses préférences ludiques et, parfois aussi, sa femme. Autrement dit : les ingrédients qu'il espère trouver dans un jeu, la ligne éditoriale de ses envies. En prenant de la bouteille, il arrive qu'il ne craque plus aussi facilement pour l'achat d'une

nouveauté. Les sorties étant nombreuses et tel jeu ressemblant à tel autre, certains parviennent à se limiter aux jeux qui leur apportent des sensations *un peu* nouvelles.

Difficile de dire si ce type de joueurs est plutôt répandu, à l'opposé des collectionneurs et ceux désirant tout essayer. En tous cas, chez White flag Melun Entertainment, après de longues années à manger des endives au fromage, sommes-nous parvenus à définir nos aspirations en matière de jeu.

Pour nous, outres un matériel attrayant, une certaine part de hasard, une interaction forte entre joueurs, des règles ingénieuses et épurées de patate, des situations proposant des choix multiples, un jeu doit avant tout nous transporter dans un univers, un thème fort et bien retranscrit par les mécanismes de jeu. À bien y regarder, il s'agit là d'un critère majeur, incitant à nous replonger dans un jeu plutôt qu'un autre.

Bien sûr, il y a des exceptions. Mais, finalement, nous recherchons toujours et encore ces jeux situés entre l'école allemande pour l'épure des règles et l'école américaine pour l'immersion dans le thème. Des jeux sans cube en bois en guise de fermiers, ni cartes recouvertes de texte, à n'en plus finir. Et, dans ce genre épurimmersif, King of Tokyo, à découvrir dans les pages suivantes, tire assez bien son épingle du jeu. Alors, bonne lecture et wiz !

# Portraits

Par Sébastien Devinant



## KRAKEN

Issu de l'union d'un père calamar écrivain - grand consommateur d'encre - et d'une mère pieuvre au foyer, très possessive, le petit Kraken, premier enfant d'une progéniture comptant plus d'une centaine d'individus, découvre bien trop tôt la vie et les règles d'un océan parcouru de mille dangers. En effet, sa mère, qui effectue un travail tentaculaire, le délaisse bien vite pour éduquer ses frères et soeurs. Quant à son père, le bec plongé dans les livres, il "seiche" littéralement, incapable de donner une éducation potable à son fils.

À l'âge de ses premières ventouses, Kraken, alors jeune poulpinet rebelle, quitte le cocon familial et rejoint une bande de potes, sur la côte japonaise, en un lieu d'ivresse et de fête, dédié à des milliers de créatures aquatiques : la Fukushima Riviera, un endroit surfant sur la vague avec des milliers de bombes. L'éclate totale !

Hélas, dans l'esprit de Kraken, c'est l'effet d'un tsunami, il tombe dans l'enfer de la drogue et fait

une overdose de déchets radioactifs surpuissants. S'ensuit une mutation terrible, il bouffe à lui tout seul tous ses amis, et plus encore, pour devenir inéluctablement une aberration de la nature...



## GIGAZAUR

C'est non loin d'un atoll appelé Mururoa que prend vie la destinée de Gigazaur, alors surnommé par ses parents Ziziguane, en raison de sa petite taille.

Longtemps brimé par ses camarades, Ziziguane souffre en silence. Mais alors qu'il est en voyage scolaire, en classe verte, une explosion terrible provenant du ventre des océans ravage la faune sous-marine à des kilomètres à la ronde. L'origine de cette catastrophe est encore mal connue, des rumeurs évoquent une huître ballonnée ou un attentat dans un train Corail... Bref ! Seul être rescapé de ce chaos subaquatique, Ziziguane renaît.

De retour chez ses parents, Ziziguane n'est plus le même, il a grandi, a pris des forces et s'avère désormais extrêmement irascible. Fan d'un dessin animé intitulé Godzilla, Ziziguane prend alors le surnom de Gigazaur, ce qui évidemment n'a strictement rien à voir, mais bon, on vous a dit qu'il avait bien changé et qu'il était particulièrement irascible, alors ne l'énervez pas !

## THE KING

Célèbre gorille dans un zoo de Tokyo, the King passe le plus clair de son temps devant la télé, à jouer à Donkey Kong, puis à regarder en boucle Terminator et King Kong. Un jour hélas, c'est la banane de trop, un jeune touriste français le traite de Chita... Par chance, le jeune paltoquet est sauvagement agressé et bouffé sur place. Le reste n'est qu'une suite logique, the King s'échappe, se grime en ses héros préférés et part à l'assaut des villes pour arrêter les singeries humaines...





## MEKA DRAGON

Conçu par l'armée nipponne pour palier les problèmes Gigazaur et Kraken, Méka Dragon, idée géniale du Pr. Su-Shi-Pa-Fray, s'avère être un gigantesque fiasco.

Les neuro-cellules sont coréennes, le moteur bionique est chinois, le système de refroidissement est taïwanais, la structure est japonaise. L'ensemble, à la pointe de la technologie, fonctionne à merveille. Mais, la touche finale, la pièce maîtresse, le cerveau principal, lui, est d'origine française. Et comme l'usine principale est située dans ce beau pays au fromage rond à l'odeur de chaussette, la grève ponctue six mois sur douze la fabrication et l'approvisionnement des pièces.

Méka Dragon a donc un souci de taille internationale et a tendance à se retourner contre ses créateurs, bugs fréquents et mises à jour Microsoft obligent...

## ALIENOÏD

Vraie créature de l'espace, Aliénoïd a découvert sur Terre qu'il pouvait se faire de véritables amis en la présence de ces créatures destructrices ravaillant Tokyo. Qui plus est, l'espèce humaine, réduite en bouillie, puis filtrée, lui permet de graisser et alimenter les batteries très gourmandes de ses lasers. Voilà enfin une visite sur une planète qui permet de joindre l'utile à l'agréable. Bon ok, c'est space, et alors ?

## CYBER BUNNY

Bunnynette a souffert, beaucoup trop. Cobaye de laboratoire pour une grande société pharmaceutique et cosmétique, cette adorable lapine a connu des heures terribles passées sous U-V, sous scanner, sous encéphalogramme, sous extas, et sous vides... Pire encore, sous un casque à écouter du Chantal Goya!

Après avoir consommé une carotte soi-disant sans OGM (la carotte, dit-on, rend aimable et donne les cuisses roses), Bunnynette disjoncte et parvient à s'échapper pour infiltrer le laboratoire du Pr.Su-Shi-Pa-Fray et prendre les



commandes de son second prototype censé arrêter Méka Dragon.

L'arme de CyberBunny, qui adore le rose, a ainsi l'effet d'un suppositoire goût fraise, quelque peu... enfin, légèrement plus gros... Pour ce qui est du goût, peu ont réellement eu le temps de l'apprécier.



# Chronique



## WONDERFUL TOKYO

Au premier regard, les couleurs vives et le revêtement mat et brillant de la boîte de jeu attrapent l'oeil et la main. À l'intérieur : un épais paquet de cartes, huit gros dés spéciaux, six figurines de monstres en carton, accompagnées de leur fiche individuelle, des petits cubes verts translucides, des pions et un petit plateau de jeu représentant Tokyo. Le matériel explose de couleurs vives, attise la curiosité et donnent envie d'être manipulé.

Mention particulière aux illustrations, réalisées dans un style plein d'humour décalé, façon cartoon, en parfaite corrélation avec les pouvoirs des monstres. Esthétiquement, on appréciera également le fait que ces dessins ne soient pas délimités par des bords de cartes. Enfin, qu'ils soient l'oeuvre d'un seul et même artiste donne une cohérence de qualité à l'ensemble.

Au niveau pratique, les esprits tatillons regretteront que les dés ne soient pas à coins ronds, pour mieux rouler. Mais, à l'usage, ces dés à coins pointus feront finalement très bien l'affaire.

## MEGA SUPER SIMPLES

La partie est remportée si un joueur obtient vingt points de victoire (PV) ou s'il reste le dernier monstre après que tous ses adversaires aient perdu leur dernier point de vie. Les PV s'acquiert en restant à Tokyo d'un tour à l'autre, mais aussi par divers effets des cartes, notamment en détruisant les infrastructures de la ville, ainsi que ses habitants. Les points de vie se perdent principalement en recevant des grosses baffes de la part des autres monstres.

À son tour, un joueur saisit six dés et les lance une à trois fois, à sa convenance. Il peut rejeter certains dés et en garder d'autres, voire relancer ceux précédemment conservés. Comme au Yam's, en fait.

Ceci fait, on applique le résultat final correspondant aux faces des dés. En obtenant trois 1, 2 ou 3

on gagne 1, 2 ou 3 PV ; une patte représente une grosse baffe infligé à l'adversaire ; un cœur permet de regagner un point de vie perdu ; un éclair de piocher un cube vert d'énergie.

Quand un joueur arrive à Tokyo, il gagne 1 PV. Quand il y reste pendant un tour de table complet, il remporte 2 PV. Demeurer dans la ville donne aussi l'avantage de frapper simultanément tous les monstres situés à l'extérieur. Par exemple, si vous obtenez trois grosses baffes en étant à Tokyo, chaque monstre hors de la ville perdra trois points de vie ! À l'inverse, tous les monstres en périphérie frapperont exclusivement sur le monstre présent à Tokyo. Autre inconvénient pour ce dernier, les dés marqués d'un cœur n'auront aucun effet : impossible de se soigner en étant en ville. Toutefois, après avoir subi

des pertes, un monstre peut fuir Tokyo, laissant sa place à celui l'ayant frappé.

Après avoir appliqué l'effet des



dés, le joueur peut acheter des cartes parmi les trois placées, face visible, à côté du plateau de jeu, et ce en défaussant autant de cubes verts d'énergie que la valeur des cartes. On peut également remplacer ces trois cartes par trois autres en dépensant deux cubes d'énergie.



## IMMERSIF

King of Tokyo est une variation sur le jeu de Yam's ou Yahtzee, à base de combinaisons de dés. On pourrait donc croire que le thème n'a été choisi que pour son côté vendeur et soit nullement repris par les mécanismes de jeu. Eh bien, pas du tout !

En s'envoyant de grosses baffes par pelletées, tout en détruisant gaiement la ville et les monstrueux humains qui l'habitent, on se prend très vite à incarner son personnage. Car le jeu colle parfaitement au thème par son côté brutal. Ainsi peut-il arriver qu'un joueur perde quatre à cinq points de vie sur un total de dix, en une seule claquée de beignée ! Dans le même esprit, la grosse bonne idée vient du fait que le monstre situé en ville frappe

tous les autres, et inversement. Il en découle une jubilatoire sensation de puissance destructrice. Ajoutez à cela des pouvoirs évocateurs et vous entrez aisément dans la peau d'un King Kong à deux têtes, muni d'une queue à piquant et pourquoi pas d'un lance-flamme !

## TACTIQUE

Sous ses dehors de jeu agressif et hasardeux - rappelons qu'il s'agit d'un pur jeu de dés - King of Tokyo n'en demeure pas moins tactique. Le fait que l'on puisse gagner de deux façons différentes oblige à gérer en parallèle ses niveaux de points de vie et de victoire, tout en accumulant des cubes d'énergie, pour acheter des cartes. Rien n'est à négliger et se spécialiser dans un aspect plutôt qu'un autre sera potentiellement moins payant que se

diversifier. Pour autant, grâce au hasard engendré par les jets de dés, tout reste envisageable et il faudra surtout s'adapter à la situation du moment et notamment gérer sa présence à Tokyo. La chance sera relativisée par les choix des joueurs mais aussi par le fait que certains dés puissent agir seuls, sans être combinés avec d'autres - contrairement au Yam's. Ainsi, les très mauvais lancers seront-ils plutôt rares. Les cartes pourront également apporter un coup de pouce aux dés, même si leur pioche sera elle-même soumise au hasard.

Si, ayant frappé ton prochain sur une joue, il te tend l'autre, frappe-le sur la même, ça lui apprendra à faire le malin. *François Cavanna*



*Si le jeu avait été conçu après l'explosion de la centrale nucléaire du Japon, on peut imaginer que son titre aurait été différent : King of New York, par exemple. Bien que le thème du jeu soit traité au second degré, Iello, l'éditeur, a voulu marquer sa solidarité avec la Croix rouge Japon. Une opération d'appel aux dons a donc été organisée auprès des joueurs, en échange de cartes inédites pour King of Tokyo. L'opération est désormais achevée. Elle fut un succès, selon Iello. Il nous semblait important de l'évoquer.*

## A MOI, MOROX !

En général, la partie commence calmement, quelques baffes, quelques points, peu de dangers immédiats, chacun cherchant à récupérer des cubes d'énergie en vue d'obtenir des pouvoirs puissants, pour la suite. Et, puis, ça s'accélère, un joueur s'éloigne au score, un autre aligne une combinaison de cartes puissantes, les grosses baffes commencent à pleuvoir de tout côté. À ce stade, il vaut

mieux avoir du répondant pour l'attaque et ne pas trop courir après les points de vie perdus, sous peine de ne faire que ça. Selon le nombre de monstres survivants, tenir Tokyo s'avérera plus ou moins risqué et rentable en terme de points de victoire. Savoir fuir constituera souvent la clef de la survie, et parfois aussi retenir ses dés pour ne pas prendre la ville.

Toutefois, il n'existe pas vraiment de recette gagnante et il faudra adopter une stratégie en fonction du tirage des dés et de la pioche des cartes. À ce niveau là, aucune partie ne ressemblera à une autre, étant donné le faible nombre de cartes jouées par partie, l'épaisseur du paquet et le fait que certaines cartes s'avèrent très puissantes et d'autres l'étant beaucoup moins.

## RYTHMÉ

Par ailleurs, le paquet contenant seulement deux cartes faisant perdre des points de victoire, la course vers la victoire aura donc quelque chose d'inéluctable, précipitant encore la cadence finale. Les parties seront plutôt courtes, même si, à cinq ou six participants, le joueur éliminé prématurément aura tendance à trouver le temps long. Toutefois, avec un peu d'expérience et en jouant assez "prudemment", cela ne devrait pas se produire si souvent. Les tours de jeu sont également rapides, l'interaction constante et on n'aura pas le temps de s'ennuyer entre deux tours.

## FUN

King of Tokyo s'avère très fun, hasardeux mais équilibré. La victoire s'y joue souvent à l'arraché, donnant du suspense jusqu'aux derniers combats. L'interaction est à son maximum, chacun faisant la course aux points, sans oublier de s'envoyer de joyeuses torgnoles. Les parties y sont courtes et rythmées. L'humour décalé, les règles simples et les choix à la portée de tous destinent le jeu à tout public, jeune, familial ou joueurs assidus. Seul défaut : à deux, les parties perdent tout intérêt. Car, le jeu est clairement destiné à être pratiqué à plusieurs, pour des batailles aux effets décuplés. Mais, à partir de trois joueurs, le plaisir est bel et bien au rendez-vous ! Pour toutes ces raisons, King of Tokyo est donc un must dans la catégorie des jeux fun et passe partout ! À posséder absolument !

Une extension serait-elle dans les tuyaux ? Nouveaux monstres, nouvelles cartes, nouvelles villes envahies ? Qui sait ce que l'auteur et savant fou cache sous son cerveau radioactif. À suivre donc...

*Auteur : Richard Garfield*

*Editeur : Iello*

*Illustrateur : Benjamin Raynal*

*Nombre joueurs : 2 à 6*

*Durée : 30 minutes*

*Age : à partir de 8 ans*

*Langue : française*

*Prix indicatif : 30 €*

# Concours



## REMPORTEZ 2 BOÎTES DU JEU, FINGER IN ZE NOSE !

2 boîtes de King of Tokyo sont à gagner ! Ouais, t'as bien entendu, mon pote !

Pour remporter l'une d'elles, il vous suffit de répondre à la question suivante : *si vous étiez un monstre, quel super pouvoir aimeriez-vous détenir ?* Mais, attention : votre réponse doit nous être envoyée sous la forme d'un dessin vous illustrant dans la peau d'un monstre, en train d'utiliser ce fameux super pouvoir. Le dessin pourra être muet ou légendé (avec bulle par exemple).

Envoyez votre joli dessin et vos coordonnées à [olivier.jahchan@whiteflag.fr](mailto:olivier.jahchan@whiteflag.fr). Le résultat du concours et les deux dessins gagnants seront publiés dans White flag n°11. Une participation par foyer autorisée. Date limite de participation : 25 août 2011, minuit. Seuls les dessins originaux seront acceptés.

Les bonnes réponses seront sélectionnées par la rédaction, pour leur côté drôle ou sérieux, vécu ou imaginaire, dans le thème du jeu ou hors sujet. Peu importe votre capacité à dessiner ou à étendre le linge : tentez le coup.

## M'ENFIN, PUISQU'ON VOUS DIT QUE C'EST FASTOCHE !

Lors du numéro précédent, à la question *quel est l'autre nom du magicien Flumigel*, il fallait répondre : le perclus Jamu-fluide ou Flum flum. Merci les parents, sympa le prénom ! Vous avez été 19 participants à donner la bonne réponse. Le tirage au sort a récompensé Sébastien Albertini, Béatrice Buisson et Laurent Ferrebeouf. Bravo à eux trois ! Ils ont chacun remporté une boîte de jeu Jarmial !



## RICHARD GARFIELD

*Savant fou et auteur du jeu*

**WHITE FLAG :** Merci professeur Garfield d'accepter de nous répondre depuis votre cellule de prison. Tout d'abord, pourriez-vous nous expliquer comment vous êtes-vous détourné de vos études de mathématiques pour devenir savant fou ?

**RICHARD GARFIELD :** *Tout a commencé avec cet accident, au laboratoire de mathématiques. Je travaillais alors sur le projet de division par zéro - un concept jugé impossible par tous mes collègues. J'étais pourtant à deux doigts d'aboutir quand le laboratoire entier s'embrasa subitement et s'effondra tout autour de moi. Une fois revenu à moi, je pris la décision de travailler désormais sur des projets moins dangereux que les mathématiques poussées à l'extrême.*

Je rêve d'un monde parcouru par des monstres géants, et pas seulement à Tokyo.

**WF :** Vous faisiez des recherches sur la radioactivité quand vous avez découvert le gène monstrueux portant la moustache. Quel était votre but en recherchant ce gène ?

**RG :** *J'aime à penser que c'est le gène qui me cherchait et non le contraire, me tendant les bras pour que je réalise mon destin et trouve la gloire.*

**WF :** Pouvez-vous nous décrire la catastrophe qui fit se répandre le gène monstrueux ?

**RG :** *Nous avons d'abord isolé le gène dans des petites boîtes de Pétri. Entre deux expériences, comme nous avions l'habitude de jouer aux cartes, l'idée nous est venue de les utiliser comme jetons de poker. Les problèmes ont commencé quand mes assistants et moi-même nous sommes lancés dans un tournoi de poker qui dura deux jours ! La table bascula finalement, sous le poids de mes gains rassemblés. Les boîtes de Pétri s'écrasèrent au sol. Les gènes ainsi libérés atteignirent leur masse critique, induisant une réaction métabolique secondaire. Aucun d'entre nous ne fut épargné par la contamination. L'un de mes assistants grandit de trente pieds en une heure - dans les deux sens du mot pied ! De mon côté, mon cerveau prit des proportions énormes, devenant pour moi une bonne et une mauvaise chose... Enfin, à voir la tête des gens, surtout une mauvaise, je présume...*

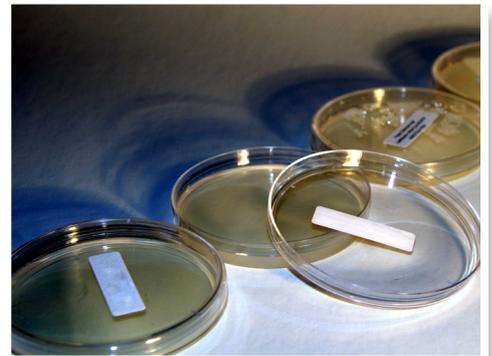
**WF :** Une partie de votre corps est-elle devenue radioactive ? Quelle sensation cela fait-il ?

**RG :** *N'avez-vous pas remarqué le cerveau de 4m<sup>3</sup> que je me trimballe ? Et la forte lumière verte qui en émane ? Bien sûr que c'est radioactif ! Alors, comment je me*

*sens ?... Eh bien, j'ai souvent le cou un peu douloureux, voilà tout.*

**WF :** Comment expliquez-vous que les premiers monstres géants soient apparus à Tokyo, quand votre laboratoire se trouve à Washington ?

**RG :** *Tokyo est un point central de convergence d'énergies attractives pour les monstres. Imaginez Tokyo comme un immense magasin de bonbons, envahi par des bambins de cent pieds de haut !*



**WF :** Comment les monstres géants naissent et grandissent-ils ?

**RG :** *La véritable question est plutôt : pourquoi tous les monstres ne grandissent-ils pas ? En effet, chacun d'entre nous, du fantastique tyrannosaure jusqu'au plus petit lapin, possède le potentiel pour devenir monstrueux. Malgré cela, notre manque d'imagination et d'ambition nous empêchent d'atteindre les hauts sommets de notre monstrosité intérieure.*

**WF : Que recherchent tous ces monstres, selon vous ?**

**RG :** Les monstres ont des motivations aussi variées que les non monstres, ceux que je préfère appeler les sans-importance, les grouillots, quoi. Ces gens triviaux cherchent l'amour, le pouvoir, le respect d'autrui, la sécurité, et il en va de même pour les monstres. La plupart des monstres sont intelligents, à cette nuance près qu'ils pensent que démolir des trucs leur apportera l'amour et la sécurité tant désirés... Ce qui pourrait bien s'avérer faux.

**WF : Peut-on combattre ces monstres, ou simplement communiquer avec eux ?**

**RG :** Les monstres ne peuvent être combattus que par d'autres monstres. Pour ma part, je conseille donc l'élevage et l'éducation de monstres plus gigantesques encore, pour combattre ceux existants. C'est un plan qui ne peut échouer. Pour ce qui est de communiquer avec eux, je pourrais essayer de leur transmettre un message, gravé sur la carrosserie d'un bus scolaire, tout en entourant le bus d'un joli ruban...

**WF : Certains d'entre eux possèdent-ils une part d'humanité ?**

**RG :** Cela dépend des monstres. Certains sont totalement humains, comme la Femme Colosse. D'autres le sont à moitié. Homocratus, par

exemple, moitié homme, moitié cratus. Certains sont des aliens, comme Aliénoïd ou n'ont rien de biologiques, comme Mekadragon.



**WF : Pensez-vous que d'autres monstres géants pourraient apparaître dans d'autres villes ?**

**RG :** Nous ne pouvons que l'espérer. Je rêve d'un monde parcouru par des monstres géants et pas seulement à Tokyo.

**WF : Nous comprenons mieux pourquoi la police vous a enfermé, professeur. Mais, avez-vous conçu un plan pour redevenir populaire auprès du public ?**

**RG :** Se montrer sympathique auprès des êtres humains ne m'intéresse pas. C'est une pure perte de temps. Je réfléchis surtout à la façon d'être aimé des futurs sei-

gneurs de la Terre et, accessoirement, ne pas leur apparaître trop apétissant.

**WF : Quelle grande leçon avez-vous tirée de vos recherches ?**

**RG :** Newton est devenu célèbre en se tenant sur les épaules de géants, comme il se plaisait à le dire pour rendre hommage à ses prédécesseurs. Moi, je suis devenu un grand homme parce que j'ai créé des épaules géantes assez larges pour m'y tenir debout.

**WF : Quel message aimeriez-vous laisser aux générations futures ?**

**RG :** "Je n'aimerais pas être à votre place."

**WF : Que pensez-vous qu'il vous dira quand vous vous présenterez devant Dieu ?**

**RG :** Je ne pense pas être convoqué dans son bureau avant un moment. À moins peut-être que ma prochaine portée de monstres ne soit de nature céleste... Mmmh... C'est une idée à creuser...

**WF : Y'a-t-il une chose que vous souhaiteriez faire avant que le monde ne soit entièrement détruit ?**

**RG :** J'aimerais vraiment compléter ma collection de cartes Pokémon. Quelqu'un aurait-il à l'échange la carte Shadow Pika-chu ?

# Combos !

Dans la mesure où toutes les cartes du paquet n'entreront pas en jeu au cours d'une partie, King of Tokyo n'est pas véritablement un jeu où l'on peut prévoir des combinaisons de cartes. Toutefois, ne pouvant résister au plaisir d'exposer leurs sublimes illustrations, nous osons vous présenter quelques unes des nombreuses combinaisons possibles : quelques "combos" ayant pour but d'assembler et décupler vos pouvoirs, pour un coût plus ou moins abordable en énergie.

## POINTS & BAFFES



## TENIR TOKYO !!



## ENCAISSER & GAGNER 2⚡



## MAXI POINTS & SUPER BAFFES A TOKYO

La non-violence est infiniment supérieure à la violence, le pardon est plus viril que le châtimement. Le pardon est la parure du soldat. *Gandhi*

## PAYER MOINS & TOUCHER PLUS



## POINTS & ÉNERGIE



## MAXI SOIN

## MARQUER & REJOUER

Ne sommes-nous pas, comme le fond des mers, peuplés de monstres insolites ? *Henri Bosco*



## MARQUER 9★

# Interview



**WHITE FLAG :** Pouvez-vous vous présenter ?

**BENJAMIN RAYNAL :** J'ai 36 ans, je vis en couple et j'habite Montreuil. J'ai étudié au beaux arts de Cergy Pontoise, une école orientée 100% art contemporain, donc peu de choses à voir avec ce que je fais aujourd'hui. On peut dire que ça m'a aidé à me faire une bonne culture artistique ! J'ai bossé sur plusieurs jeux de société, un peu dans le dessin animé et beaucoup en indépendant pour des fédérations sportives ou des magazines.

**WF :** Quelles sont vos influences artistiques ?

**BR :** La bande Dessinée ! J'ai beaucoup consommé, que ce soit des comics américains, du manga,

ou de la BD européenne. J'aime bien les auteurs qui se dédient à l'histoire entièrement comme Jack Kirby, Uderzo, et Katsuhiro Ōtomo. Je pense que ces trois gars on poussé leur art au maximum. En peinture, Velasquez, pour sa maîtrise et la vision sociale de ses portraits (les ménines). L'important en art, quel que soit le domaine,

c'est la justesse. Et ces quatre artistes représentent pour moi une certaine idée de la perfection à atteindre. Au cinéma, en ce moment, je suis fan de films en 3D, en général, et en particulier ceux de Dreamworks.

**WF :** Quelles sont vos techniques de dessin ?

**BR :** J'utilise des matériaux simples : crayon de couleur et crayon HB, rarement de critérium. Pour les couleurs, j'utilise la palette graphique de mon PC.

**WF :** Êtes-vous joueur ?

**BR :** Joueur, oui ! Surtout de jeux de société, en général j'aime bien les jeux de dés, comme King of Tokyo et les jeux de stratégie. Je suis resté bloqué sur la guerre de

l'anneau ! Coté jeux vidéos, je suis un spécialiste de Left 4 dead !

**WF :** Quelles sont les joies et les difficultés du métier ?

**BR :** Aboutir un projet, voir le public le recevoir avec enthousiasme. Sentir que l'enthousiasme mis à dessiner est partagé, que les gens s'approprient les personnages : c'est ça le top ! Question difficultés : c'est un métier solitaire, donc vaut mieux aimer travailler seul !

**WF :** Le marché est-il saturé d'illustrateurs indépendants ?

**BR :** Je ne trouve pas. Il y a un fort besoin d'illustrateurs aujourd'hui, entre les jeux vidéos, le dessin animé, la BD, les jeux, etc., y'a du boulot ! Il faut juste se faire connaître et donc choper les bonnes opportunités ! C'est pas toujours évident, dans le sens où c'est un métier où on vient vous chercher. Et, pour se faire connaître, il faut réaliser des projets qui soient reconnus du public... Au début, c'est un peu le chat qui se mord la queue ! Ensuite, il faut un peu de talent et beaucoup de persévérance mais surtout aimer son boulot.

**WF :** Comment s'est passée votre collaboration avec l'éditeur ?

**BR :** J'avais quelques contacts dans le monde du jeu et c'est par eux que j'ai rencontré Iello. J'ai travaillé à partir de briefs de Richard Garfield : pour chaque carte, il avait donné des directions

# BENJAMIN RAYNAL

## Illustrateur du jeu - interview sérieuse

*sous forme d'une simple phrase assez courte pour imaginer et se sentir libre d'interpréter la carte, et pas non plus trop définie pour se sentir enfermé. Au fond, c'était*

*assez agréable parce qu'on peut dire que le Monsieur à un sens de la situation ! Au niveau du graphisme, j'ai vite proposé un style qui a convenu à Iello, comme j'avais pu tester le jeu avant de me mettre au boulot, j'ai bien senti l'esprit de KOT. Et le style comics-manga dynamique et comique m'était apparu comme le*

*plus approprié au jeu. Il fallait du punch ! De l'agressivité (c'est quand même des monstres qui se tapent dessus) et un côté second degré pour coller au côté ludique. Au niveau du cahier des charges de Iello, les types de monstres étaient désignés (un robot, un Godzilla, un King Kong, etc.) et il fallait leur donner une identité visuelle et une touche d'originalité.*

**WF :** En général, préférez-vous avoir des contraintes créatives ou avoir plutôt carte blanche ?

**BR :** Perso, j'aime bien un minimum de contraintes, de quoi savoir où on met les pieds, mais aussi pouvoir définir moi-même l'image

*qui colle le mieux à l'esprit du jeu. Pour être créatif, il faut se sentir libre. Se sentir libre artistiquement parlant c'est être assez sûr de la direction où on doit aller et*



*en même temps pouvoir laisser libre cours à son imagination. Pour une question de temps, les délais pour les rendus étant assez courts, d'autres que moi se sont chargés des couleurs. A ce niveau, je donnais des indications qui reflétaient l'esprit de la carte, l'ambiance et quelques couleurs selon moi qui colleraient à l'esprit de la carte. Il faut guider plutôt que tout définir pour que le coloriste qui interprète puisse s'approprier le dessin.*

**WF :** Quelle a été votre source d'inspiration ?

**BR :** Les grands classiques ! Godzilla, King Kong, les mangas japonais et aussi les univers type

*YU-GI-OH ! Je n'ai pas vraiment rencontré de difficultés techniques, à part peut-être me prendre une baffe par Gigazaur !*

**WF :** Quel genre de monstre êtes-vous ?

**BR :** Gigazaur ! Sans aucun doute !

**WF :** Quels sont les travaux sur lesquels vous travaillez actuellement, les thèmes que vous aimeriez aborder et leur format ?

**BR :** Je travaille actuellement sur de jeux de société, BD et illustration jeunesse. Pour les thèmes que j'aimerais aborder, j'aime bien le changement, alors l'horreur ! Peu importe la forme !

**WF :** Lorsque vous ne travaillez pas, que faites-vous ?

**BR :** Je suis plutôt geek à mes heures perdues, un troglodyte extraverti, un paradoxe selon mes proches. Sinon, je pratique le karaté, je m'essaie à la cuisine et aux tâches ménagères ! Mais surtout, je passe du temps avec ma petite amie.

**WF :** Autre chose à déclarer ?

**BR :** Heu...au bout de longs mois de pratique intensive, je sais faire cuire un steak haché surgelé ! Voilà, je ne vois rien d'autre.

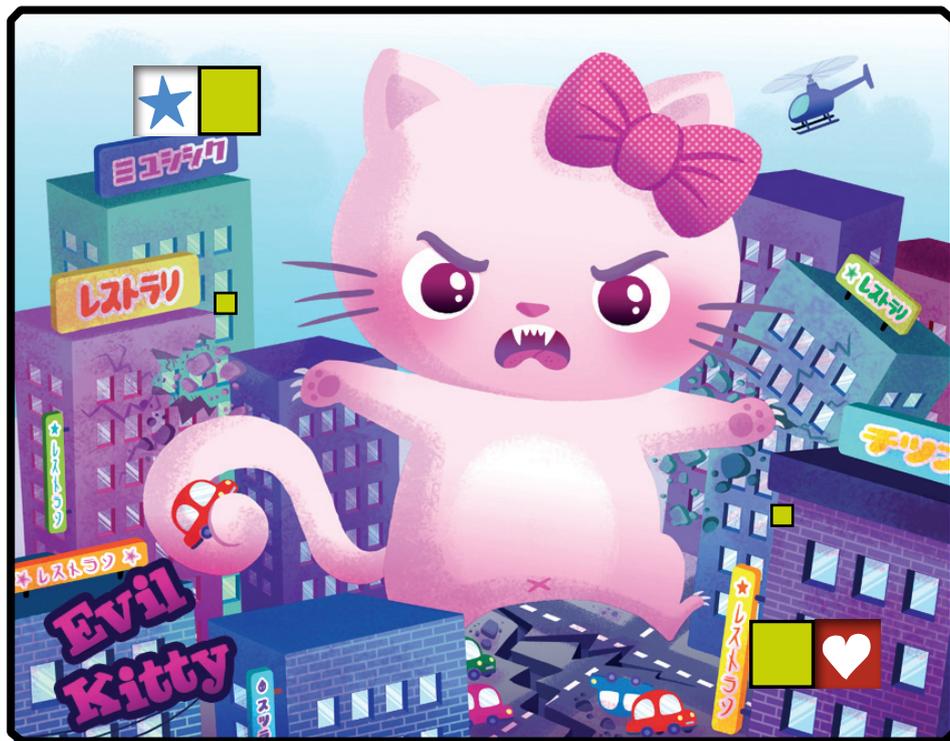
# Cadeau !

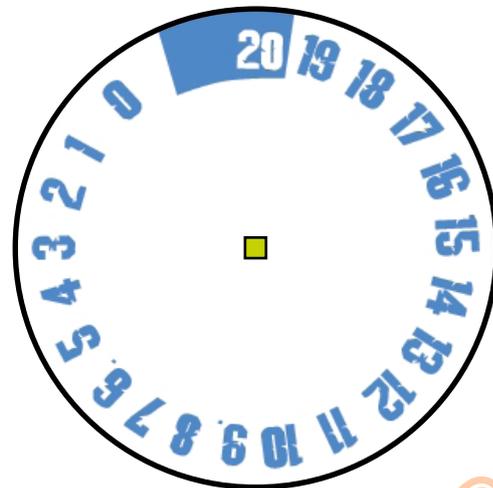
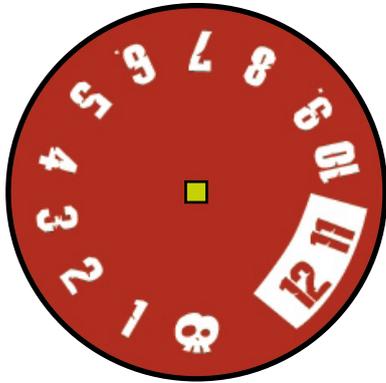
## MARIE PRÉSIDENTE !



Marie Margo est une jeune dessinatrice indépendante. Ses dessins, empruntant au genre kawaï trop sympa de chez mega cool, sont reconnaissables aux personnages tout mignons, waou, excellents, j'en veux un tout pareil en peluche ! Des personnages illustrant parfaitement l'humour de leur auteur, drôle et frais à la fois. Aujourd'hui, c'est en fans de la première heure que nous avons le très grand honneur de vous présenter : Evil Kitty, made in Marie Margo, le monstre le plus funky de la planète, gentil mais un peu enervé, hein, quand même, dis donc !

<http://marie-margo.ultra-book.com>





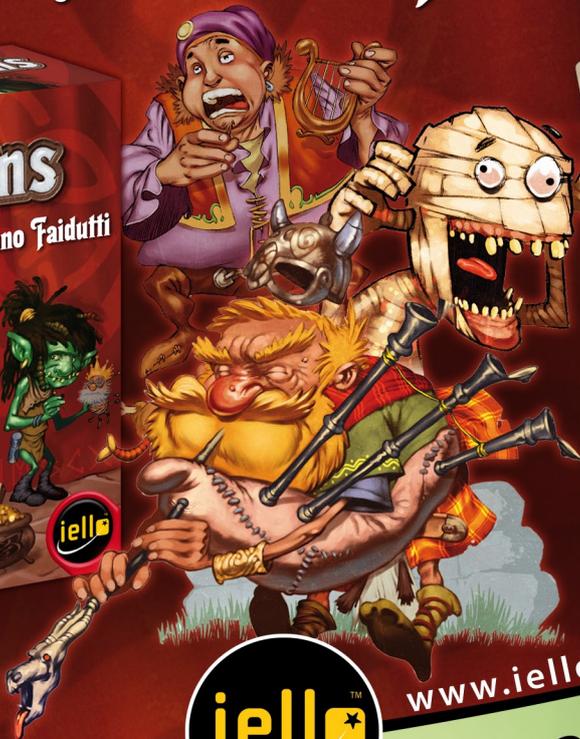
# MEOW !

Pour donner vie à Evil Kitty, suivez simplement les indications suivantes, en souriant bêtement. 1. Imprimer et coller tous les éléments sur du papier cartonné. 2. Découper tous les éléments en suivant les bords. 3. Retirez au cutter tous les carrés verts et leurs contours (fiche de monstre + roues “points de victoire” et “points de vie”). 5. Passer une attache parisienne dans les incisions pour fixer les roues au dos de la fiche de monstre.

6. Voilà : Evil Kitty est née ! Youhouuu !

# Le Roi des Nains

Un jeu de Bruno Faidutti



[www.iello.info](http://www.iello.info)

RICHARD GARFIELD

# KING OF TOKYO

