



Sword Art Online - Roman Vol.1

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

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

Sword Art Online - Roman Vol.1

KAWAHARA Reki

Sword Art Online - Roman Vol.1 KAWAHARA Reki

 [Télécharger Sword Art Online - Roman Vol.1 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Sword Art Online - Roman Vol.1 ...pdf](#)

512 pages

Extrait

L'extrémité de la lame, d'un gris étincelant, vint transpercer imperceptiblement mon épaule.

La petite barre jaune, visible en haut à gauche, se réduisit alors légèrement, et j'eus la sensation qu'une main glacée venait de me caresser le coeur.

Cette bande, également appelée barre de PV, indiquait tout ce qui me restait de vie - soit 80 % à cet instant précis -, mais il était plus juste de dire que le seuil de ma mort s'était déjà rapproché de 20 %.

Avant que l'ennemi ne puisse m'asséner un nouveau coup de sabre, je pris de la distance en me reculant considérablement.

- Argh...

De là, expirant avec force beaucoup d'air, je m'efforçai de réguler ma respiration. Les corps de ce monde-là n'avaient pas besoin d'oxygène, mais il y avait fort à parier que le mien, qui se trouvait allongé dans le monde réel, était sûrement en train de haleter violemment, que mes mains étaient moites et que mon coeur devait battre à tout rompre.

Normal. Même si tout ce que je voyais n'était qu'une réalité virtuelle et que ce qui s'amenuisait n'était qu'une simple barre formée de points digitaux, je luttais de tout mon possible pour survivre.

Ce combat était inégal. Pourquoi ? Parce que tous ces ennemis surgissant devant mes yeux, ces créatures, mi-hommes mi-bêtes, pourvues de queues, de têtes de lézard, de longs bras, et dont la peau était recouverte d'écaillles jaunâtres, étaient des créatures totalement dénuées de vie. On pouvait les tuer à l'infini : le système réactiverait ce qui n'était qu'un amas de données digitalisées.

Le programme d'intelligence artificielle qui contrôlait l'homme-lézard observait mes assauts, en tirait des leçons et améliorait ainsi progressivement ses capacités de réaction. Toutefois, dès que ce corps disparaîtrait, toutes les données seraient supprimées et ne seraient donc pas transmises aux créatures qui se régénéreraient tôt ou tard dans cette zone.

En ce sens, on pouvait affirmer qu'à l'instar des humains c'était un être vivant. Unique et irremplaçable dans ce monde-là.

- Évidemment...

J'ignore s'il avait compris ce que j'avais murmuré, mais cet homme-lézard, ce monstre de niveau 82 appelé Lizardman Lord, se mit à ricaner. Dans un large sourire, il exhiba des dents acérées, alignées sur sa longue mâchoire.

C'était la réalité.

Tout dans ce monde était bel et bien réel. Personne n'y décelait la moindre trace d'imagination ou d'illusion. Personne.

Je saisis de la main droite mon épée longue à double tranchant et l'amenai juste dans l'axe, face à lui.

L'homme-lézard porta sa rondache devant son corps et brandit un cimenterre. Un vent glacial s'engouffra soudainement dans ce couloir obscur du labyrinthe, et fit vaciller les flammes des torches dont l'éclat se reflétait sur les pavés. Revue de presse

Il ne serait pas exagéré de parler de « phénomène Sword Art Online », notamment depuis l'été 2015 qui marqua la diffusion de la première saison de l'anime au Japon, série qui connut un succès planétaire. Outre l'anime, le manga jouit aussi d'une bonne popularité auprès des fans, toujours plus assoiffés des aventures du jeune Kirito dans les différents univers vidéoludiques virtuels. Pourtant, Sword Art Online est à l'origine un light novel signé Reki Kawahara et illustré par abec, entamé en 2009 au Japon pour se poursuivre à l'heure actuel sur plus de seize volumes. Branche littéraire des éditions Taifu/Ototo, Ofelbe se lance dans la série à travers des volumes double, chaque pavé correspondant à deux volumes japonais.

Dans le futur, le Nerve Gear a révolutionné les jeux-vidéo en proposant une immersion virtuelle. Mais l'apparence a connu un tout autre essor avec Sword Art Online, un VMMORPG tout juste inauguré. Kirito

est l'un des joueurs qui a eu le plaisir d'arpenter la tour de l'Aincrad, univers de SAO, à travers la version bêta. Mais lorsque le jeu est officiellement commercialisé et que les joueurs affluent, l'aventure se transforme en cauchemar : Akihiko Kayaba, concepteur du jeu a pris totalement le contrôle du jeu en modifiant ses règles. En plus d'avoir donné aux personnages de chacun le vrai visage du joueur, toute déconnexion est impossible et une mort in-game entraîne automatiquement une destruction du cerveau du joueur à travers le Nerve Gear. Toutefois, seul un moyen permettrait à chacun de regagner leur vie, il suffirait qu'un seul joueur termine le jeu pour que SAO s'arrête. C'est une immersion différente qui s'impose au solitaire Kirito qui, pourtant, a trouvé une camarade de choix en la personne d'Asuna, co-dirigeante d'une prestigieuse guildes du jeu...

La construction de ce premier volume est étonnante et résulte de l'assemblage des deux premiers tomes japonais. La première moitié du livre propose ainsi l'épopée de Kirito et Asuna au sein d'Aincrad tandis que la seconde enrichit l'histoire d'histoires annexes, proposant une vision différente du jeu et renforçant au passage certains personnages ainsi que quelques mécaniques de gameplay de SAO. Pour ceux qui ont visionné l'anime, c'est une expérience nouvelle qui est proposée par le support d'origine et, n'ayons pas peur des mots, sonne beaucoup plus juste et pertinente.

L'aventure même de SAO est finalement assez courte et sans temps morts. Les événements s'enchaînant rapidement, il est difficile de voir le temps passer et le lecteur n'a pas grand mal à voir arriver l'issue du jeu. Quant aux histoires annexes, c'est un peu le même refrain : chaque récit va à l'essentiel tout en plantant les personnages, leurs psychologies et les nouvelles dimensions du jeu, aboutissant à une lecture fluide et dynamique.

Malgré cet aspect de divertissement efficace, on pourrait reprocher à ce premier arc de ne pas toujours aller au bout des choses voir de passer sous silence certaines intrigues. Ainsi, il aurait été intéressant de traiter plus en profondeur certaines guildes ainsi que des personnages récurrents comme Klein. Mais on s'en rend bien compte grâce au point de vue de la narration, SAO est avant tout l'histoire de Kirito, un héros difficile à cerner mais solitaire, qui trouve dans ce jeu une nouvelle existence. En somme, c'est un adolescent avec ses propres maux que nous trouvons, et c'est au contact d'une fausse réalité qu'il apprend à vivre. Grâce à la narration à la première personne, donc prenant Kirito en guise de narrateur, l'orientation de la série est bien plus évidente que dans la série animée et est donc beaucoup plus cohérente.

En parlant de narration, Kirito n'est pas toujours celui qui raconte le récit. Ainsi, dans la seconde moitié de ce premier roman, les points de vue s'alternent, se centrant tantôt sur de nouveaux personnages, puis donnant la parole à un narrateur omniscient. Les visions de l'univers s'alternent donc et les nouveaux venus se voient dotés d'une plus grande psychologie puisque le texte s'intéresse à leurs pensées, chose que l'anime n'a évidemment pas pu retranscrire.

C'est d'ailleurs ce qui ressort bien souvent de l'œuvre originale, le fait que l'univers et les personnages de la seconde moitié bénéficient de meilleures mises en avant. Ainsi, commencer le récit par l'aventure en ligne puis la ponctuer d'histoires annexes est un choix intéressant de l'auteur. Mettre en vedette des personnages féminins le temps d'un petit arc leur donne une évolution, un point de départ au début de chaque petit récit et une conclusion lorsque l'aventure s'achève. En comparaison, l'anime a opéré par une vulgaire retranscription des événements de manière chronologique, faisant qu'un personnage apparaît et disparaît aussitôt, leur place dans une œuvre globale étant bien plus prononcée en les faisant apparaître dans une vaste saison. Et même refrain pour les thématiques traitées dans des histoires annexes : les voir en place centrale d'un court récit paraît légitime, bien plus que si ces histoires s'étaient noyées au milieu d'un long roman.

Gageons toutefois que cette première aventure sonne comme un coup d'essai pour Reki Kawahara, et ce même s'il avait déjà proposé son récit sur internet des années auparavant, lui laissant le temps de le peaufiner. Outre le fait que Kirito et Asuna semblent être les seuls personnages compétents de l'œuvre, choix

que l'auteur traduit dans sa postface comme un fantasme de joueur de MMO, on regrette le manque d'approfondissement de l'univers et, surtout, le fait que l'intrigue zappe presque deux années entières durant lesquelles les personnages ont eu le temps de bien évoluer. C'est d'autant plus dommage que la relation entre Kirito et Asuna est touchante mais que leurs premiers pas ne sont pas expliqués. En revanche, la série parallèle *Sword Art Online Progressive*, qui a d'ailleurs donné lieu à un manga éponyme, relate ces faits. Il faut ainsi considérer cette série dérivé et ce premier tome comme un tout, en espérant que le chapitre *Progressive* nous parvienne en France.

Dans un light-novel, deux éléments entrent en jeu pour une bonne appréciation du lecteur : le style rédactionnel de l'écrivain et la qualité des illustrations du dessinateur. L'écriture de Reki Kawahara n'est pas novatrice mais suffisamment maîtrisée pour bien décortiquer les aspects d'Aincrad présentés. Les phrases de l'auteur se suivent avec plaisir et on ressent son aisance à décrire son univers et ses personnages, de même pour l'action qui gagne un certain dynamisme grâce à sa narration efficace. De l'autre côté, les illustrations d'abec ne manquent pas de charme. Il faut voir ses travaux en couleur pour apprécier pleinement son style mais ses personnages, bien que très stéréotypés visuellement, sont charmants avec de superbes mises en couleur. Néanmoins, apprécier les illustrations admet que l'on se passe de l'un des atouts d'un roman, celui de se faire soi-même une idée des personnages, de leurs attraits, et de l'univers.

Pour ses premiers light-novel, les éditions Ofelbe n'ont pas hésité à donner un rendu luxueux à l'édition. Les amateurs de format poche en matière de littérature seront les premiers déçus : le format est grand, utilisant un papier de qualité, des couvertures rigides sur papier couché mâ, et propose même les illustrations couleurs sur papier brillant. Seules quelques rares coquilles se sont glissées dans le texte mais rien d'alarmant. Pour un premier essai, Ofelbe a su opter une édition qui a du cachet et trouverai certainement sa place dans les bibliothèques d'adeptes de manga comme ceux qui aiment les univers de fantasy.

Il ne faut jamais juger une œuvre aux adaptations qu'elle subit, *Sword Art Online* en est la preuve. L'anime est sujet à des débats opposants les fans aux détracteurs, votre serviteur fait partie de la seconde catégorie. Pourtant, le light-novel de Reki Kawahara montre des richesses dont l'anime n'a su s'imprégner. Malgré quelques limites évoquées plus haut, la construction de l'œuvre, le style d'écriture et la narration proposée aboutissent à une aventure en plusieurs temps mais intéressante, dynamique, et portée par un couple attendrissant et des personnages tantôt attachants, tantôt sous-exploités ou clichés. Gageons qu'il ne s'agit que du premier volume d'une longue série, Reki Kawahara a donc largement le temps d'affirmer son style et de gommer ses défauts. Gageons que l'histoire se termine sur un certain suspense et pour ceux qui n'ont eu accès ni à l'anime ni aux adaptations manga, seul le second volume permettra de découvrir la suite de l'épopée de Kirito et Asuna. Et étant donné les qualités de ce premier opus, on aurait tort de boudier notre plaisir pour la suite, l'arc *Fairy Dance*.

(Critique de www.manga-news.com) Présentation de l'éditeur

Un "game over" entraînera une mort réelle.

Kirito a accepté cette certitude depuis qu'il a décidé de combattre en "solo" à l'intérieur de l'Aincrad, cette gigantesque forteresse volante qui sert d'univers au plus redoutable jeu en ligne connu sous le nom de *Sword Art Online*.

Comme lui, des milliers de joueurs connectés, pris au piège dans ce monde virtuel où le moindre faux pas peut être fatal, luttent pour regagner leur liberté.

Kirito veut conquérir seul les cent étages qui le mèneront au combat final, mais c'est sans compter sur l'obstination d'Asuna une habile épéiste avec qui il va devoir s'allier.

Démarré alors une course effrénée pour survivre dans un monde où l'art de l'épée fait loi.

Download and Read Online *Sword Art Online - Roman Vol.1* KAWAHARA Reki #JQG93MDO8IF

Lire Sword Art Online - Roman Vol.1 par KAWAHARA Reki pour ebook en ligneSword Art Online - Roman Vol.1 par KAWAHARA Reki 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 Sword Art Online - Roman Vol.1 par KAWAHARA Reki à lire en ligne.Online Sword Art Online - Roman Vol.1 par KAWAHARA Reki ebook Téléchargement PDFSword Art Online - Roman Vol.1 par KAWAHARA Reki DocSword Art Online - Roman Vol.1 par KAWAHARA Reki MobipocketSword Art Online - Roman Vol.1 par KAWAHARA Reki EPub
JQG93MDO8IFJQG93MDO8IFJQG93MDO8IF