

## SAKUU LE LEADER DES OUTLAW PLAYERS :

**Synopsis :** Dans Thera, jeu en ligne révolutionnaire ultra-réaliste et à l'univers quasi-infini, chacun peut devenir ce qu'il désire, et vivre d'incroyables aventures !

Mais pour Sakuu, la première immersion tourne au cauchemar : incapable de se déconnecter, il se retrouve prisonnier d'un monde virtuel peuplé de créatures assoiffées de sang ! Sans accès aux interfaces de jeu ou aux items de soins, qui sait ce qu'il adviendra de lui s'il perd la vie dans Thera... Et il n'est pas le seul : sa route croise celle d'autres joueurs victimes du même problème. Pour ces « Outlaw Players », le game over n'est pas une option.



Sakuu est le **personnage principal** du manga **Outlaw Players**. Avant d'être un **futur héros**, il est avant tout un **débutant**. Il est rapidement **perdu** dans **Thera**. L'auteur nous **met en avant**, un personnage au **design semblable** à ses précédents projets **BB Project** et **Omega Complex**. Sakuragi le génie est l'archétype du héros brave et naïf. Il est très **malchanceux** et se **retrouve** souvent dans des **situations délicates**.

### UN DEBUTANT :

Sakuu est tout simplement un **jeune adolescent ordinaire** qui s'est **lancé** dans une **aventure extraordinaire**. Il est une des **irrégularités** de **Thera**. On **découvre** tout le **jeu** à travers lui. Le manga début avec un **Sakuu** totalement **perdu** sur l'île **Trajak**. Ses **souvenirs** sont **flous** d'autant plus qu'il ne savait pas qu'il **était piégé dans le jeu**. Il est **sauvé** par l'apparition de **Velda** grâce à qui, il obtiendra une **relique**.

Sakuu est **inexpérimenté**, ne connaissant pas **sa classe** ni ses **pouvoirs**. Il est de type de **conquérant** mais se retrouvera dans l'île des **aspirants voleurs**. Depuis le début du manga, **il ne vit pas ses aventures mais essaie surtout de survivre**.



## UN LEADER EN PUISSANCE :



Malgré son **niveau de débutant**, Sakuu est **considéré** comme le **leader des Outlaw Players**. Même si c'est surtout pour s'**accommoder** de cette **tache fastidieuse** qu'elles ont nommés **Sakuu**. **Okoto**, **Leni** et **Lyséa** voit en **Sakuu** un **leader en puissance**. Il dispose d'une **relique** (rare) e d'une **très bonne endurance**.

Il peut surtout **copier différente techniques** Son combat épique face à **Taargis** nous a montré les **prémices d'un futur grand joueur de Thera**.

Enfin, Notre **protagoniste** est un **homme de principe**. Il veut **sauver tout le monde** et veut trop en faire en **témoigne le pourcentage** qu'il voulait donner aux **PNJ**. Sakuu Ets parvenue à **gagner la confiance** d'Okoto, il est **motivé** et parvient à **inspirer les autres**.

**Shonen sur Sakuu :** *Sakuu est inspiré d'un de mes amis à la base et je l'ai développé par la suite. Il est effectivement typique des héros de shonen, à ceci près que c'est un étudiant de 19 ans qui vit dans une société moderne dans laquelle il ne trouve pas sa place. Et même s'il s'est retrouvé propulsé chef d'une guilde virtuelle du jour au lendemain alors qu'il n'a aucune expérience, il fait cependant preuve de bonne volonté et d'optimisme. Ce côté sûr de lui n'est pas nécessairement dans sa nature, il sert avant tout à rassurer ses amis. De plus, Sakuu est un héros qui a tout à apprendre dans le monde de Thera.*



## UN HERO EN QUETE DE BUT :



Notre héros est tout simplement un **personnage en manque de repère**. Il ne cherche pas à **devenir le meilleur dans le jeu**. Dans un sens, il rappelle **Terrence** dans **Dreamland** à ses débuts. En effet, **Sakuu n'a pas d'objectif particulier** (pour l'instant) si ce n'est de **survivre**. il s'est inscrit pour **faire plaisir** à son amie **Marjorie**.

Le **coma de sa sœur** aurait été pu être son **moteur** mais il n'en est rien. Le jeu est une est un moyen de **s'évader**, il l'**avoue**, **Thera** est avant tout **un univers et une expérience uniques, une indication au voyage et à la découverte, la possibilité de participer à des évènements et à des batailles épiques**.

**CONCLUSION :** Toutefois, Sakuu reste une **zone d'ombre**. Son **apparition** dans le jeu est **anormal**, le tome cinq nous révèle qu'il s'est **réellement endormi** et qu'il **n'utilise pas de casque**. D'autre part, **ses rêves étranges** sur **Lyséa** et sa **puissance cachée** en font **un personnage intéressant**.



En attendant, qu'il trouve **son objectif** on continue de suivre **son aventure**, son **périple** et comme dirait **Okoto** ***l'expérience est virtuelle mais l'enrichissement et l'épanouissement qui en résulteront seront bien réels.***