

Mag'zine #.28



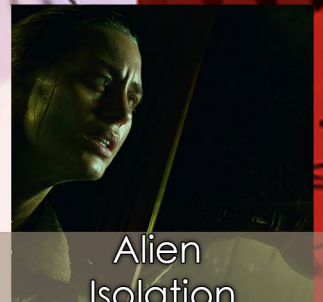
Belle



Héritage



Jujutsu
Kaisen



Alien
Isolation

SOMMAIRE

AVANT PROPOS

Sommaire & Édito	02/03
Tapons du poing !	04/05

LES ARTICLES

Belle ; et la bête [Esenjin]	08/09
À la découverte des cuisines régionales japonaises - (partie 2) [Lord Shi-Woon]	10/15
Zoom sur Austin le majordome [KittysCats]	16/21
Jujutsu Kaisen [Ryuji Danma]	22/25
Je veux manger ton pancréas [Lord Shi-Woon]	26/29
A Plague Tale : Innocence [Esenjin]	30/31
La saga Héritage de Christopher Paolini [KittysCats]	32/39
Alien Isolation : Mon alien, moche et méchant [Ryuji Danma]	40/45

INMAG

Mag'ouille	48/49
------------	-------

AUTRES

Petits trucs insolites	52/53
Outro	54
Staff du numéro	55
Remerciements	56/57

ÉDITO

Salutations, chères lectrices, chers lecteurs.

J'espère que malgré les temps incertains, troublés et anxiogènes que nous traversons, vous arrivez à trouver du réconfort, que ce soit avec votre famille, vos amis, votre association ou vos camarades de guildes sur votre MMO favori. En cette période, plus que jamais, soyez prudent, gardez l'œil ouvert et faites preuve d'esprit critique. On ne peut pas changer le monde à notre échelle, mais si vous perdre dans l'une des œuvres que nous allons aborder dans ce numéro peut vous apporter un peu de baume au cœur, alors c'est déjà une belle victoire.

Je sais que je le dis à chaque fois, c'est l'âge que voulez-vous, mais si vous souhaitez écrire sur vos œuvres favorites, n'hésitez pas à venir nous voir, nos portes sont grandes ouvertes. Vous n'êtes pas à l'aise à l'écrit ? Ce n'est pas un souci, nous avons

aussi un podcast depuis la fin de l'année passée ! Il se nomme le « *Divan dit vent* », il s'agit d'une revue trimestrielle des animés de la saison passée, parfois entrecoupée de hors-séries aux thèmes plus divers. Vous trouverez tous les détails et dates de diffusions (comme les dates de publications de **Mag'zine** d'ailleurs), dans les événements de notre serveur Discord (et bien d'autres choses encore !). Pour finir l'instant promo, sachez qu'il y a aussi pas mal d'activités du côté de notre branche du Zaap Sufokien, notamment avec l'arrivée du MMORPG, **Lost Ark**, et l'installation de notre guildes dessus (incroyablement bien nommée « *Caméliaméha* »).

Et voilà, cela va conclure ce petit édito, j'espère sincèrement que vous prendrez du plaisir, toutes et tous, à parcourir les lignes qui vont suivre. À très bientôt !

• ESENJIN



Venez ! On est bien !

TAPON

Blue Period

Un animé de l'automne 2021 qui m'a vraiment pris aux tripes. Il raconte l'histoire d'un adolescent qui se découvre une passion pour les arts et qui travaillera comme un fou pour s'améliorer dans ce domaine. Ayant moi-même suivi un cursus artistique, il a eu un écho particulier et m'a refait prendre conscience de pourquoi j'aime les arts et m'a bien motivé à m'y réinvestir sérieusement.

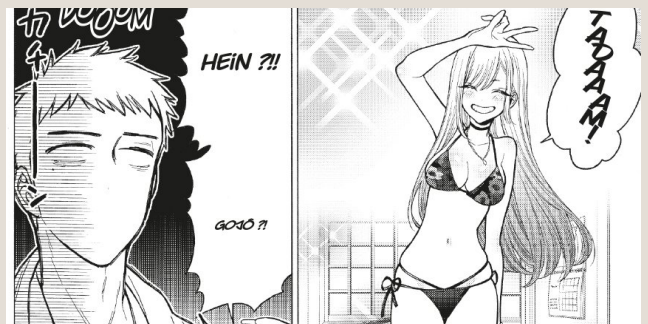
Si vous souhaitez en savoir plus, sachez que j'en ai plus longuement parlé dans [l'épisode 02](#) du [Divan dit vent](#), le podcast de notre association !



● ESENJIN

My Dress-Up Darling (Sexy Cosplay Doll)

Non, ne vous enfuyez pas après avoir vu ce titre plutôt suspect ! **Sexy Cosplay Doll**, dont l'adaptation anime a été renommée **My Dress-Up Darling**, pour être destinée à un public de tous âges, est un manga à l'initiative de **Shinichi Fukuda**. L'intrigue est centrée sur **Wakana Gojo**, un lycéen introverti animé par l'art ancestral des poupées traditionnelles. Son rêve ultime est de devenir **Kashirashi**, un artisan spécialisé dans la création des visages de ces poupées traditionnelles **Hina**. Par un heureux hasard, il fera la connaissance d'une de ses camarades de classe, **Marin Kitagawa**, passionnée quant à elle de mangas et de jeux vidéo, et plus précisément de *cosplay*. Les deux étudiants étant peu à l'aise avec le fait de partager leur passion, leur secret commun s'en retrouvera renforcé dès lors que **Gojo** acceptera de réaliser les *cosplays* de **Marin**, jusqu'ici peu débrouillarde avec ses costumes. L'anime est en cours de diffusion sur **Crunchyroll**, et j'avoue, pour le moment, pas mal accrocher au fur et à mesure des épisodes, malgré des thèmes qui ne font pas nécessairement écho en moi. En tout cas, si vous cherchez un petit anime sans prise de tête, avec des sujets assez rafraichissants car rarement abordés, saupoudré d'une pointe de romantisme, **My Dress-up Darling** est fait pour vous !



● RYUJI DANMA

NS DU POING !

Autotune Tristesse

Pour ceux qui me connaissent, vous savez que deux choses m'animent principalement en ce monde : **Violet Evergarden** et le rap francophone. Cependant, si je parle pour une dix-septième fois consécutive de **Violet** dans une édition **Mag'zine**, il se pourrait que vous déceliez la propagande pour mon héroïne préférée. Parlons alors de rap français, avec un artiste qui change un peu de ceux



auxquels je m'intéresse habituellement : **Leo Roi**. Il est possible que vous ayez vu passer un de ses clips, puisque son style assez unique laisse rarement indifférent. Il a sorti quelques projets musicaux depuis 2016, dont l'essence prend tout son sens sur sa chaîne **Youtube**, comme une grande partie des morceaux s'y retrouvent souvent accompagnés de clips. Le maître mot de son art est la liberté. Peu lui importe les codes habituels du rap, certains sons semblent avoir été faits sur un coup de tête. Mais là où les sons commencent à devenir intéressants, c'est qu'ils sont souvent basés sur une mélodie entraînante. Je vous confesse que, désormais, dès que j'entends parler de **Macron**, j'ai la musique **Macron Président** qui trotte dans un coin de ma tête. La dernière création de **Leo Roi**, **Autotune Tristesse**, est un regroupement de sept morceaux, certes plus mélancoliques qu'à l'accoutumée, mais toujours aussi touchants car sincères.

● RYUJI DANMA



Notre jeunesse en orbite

Avec le début de l'année 2022, j'ai eu un véritable coup de cœur pour la dernière ONA de **Netflix** : **Notre jeunesse en orbite**, ou **Chikyuugai Shonen Shoujo** pour la version originale.

Dans l'univers clos et instable d'une station spatiale en perdition, cinq adolescents d'origines différentes vont faire leur possible pour rejoindre les navettes de secours, tout en apprenant à se connaître. Cela ne se passe pas sans heurt, mais ils vont devoir coopérer ensemble face à un danger inconnu. L'anime présente une belle allégorie entre le passage de l'enfance à l'âge adulte et l'évolution de l'humanité, sur fond de cyber-combats et de batailles physiques à gravité zéro ou presque.

À la base, j'ai regardé plus par désœuvrement que par réel intérêt, car le synopsis ne m'avait pas trop emballée. Pourtant, j'ai été charmée et je n'ai pu quitter l'anime qu'une fois tous les épisodes regardés. Et, ça sera mon mini coup de gueule pour conclure, si **Netflix** offre nombre de séries animées ou autres de qualité, les synopsis sont largement à revoir. Car je les trouve généralement peu attractifs, surtout quand j'ai réussi à passer outre et que j'ai aimé ce que j'ai vu, comme c'est le cas avec **Notre Jeunesse en Orbite**.

● KITTYSCATS

LES ARTICLES

BELLE ; ET LA BÊTE.

Esenjin - p. 08 & 09

À LA DÉCOUVERTE DES CUISINES RÉGIONALES JAPONAISES. (PARTIE 2)

Lord Shi-Woon - p. 10 à 15

ZOOM SUR AUSTIN LE MAJORDOME.

KittysCats - p. 16 à 21

JUJUTSU KAISEN.

Ryuji Danma - p. 22 à 25

JE VEUX MANGER TON PANCRÉAS.

Lord Shi-Woon - p. 26 à 29

A PLAGUE TALE ; INNOCENCE.

Esenjin - p. 30 & 31

LA SAGA HÉRITAGE DE CHRISTOPHER PAOLINI.

Kittyscats - p. 32 à 39

ALIEN ISOLATION : MON ALIEN, MOCHE ET MÉCHANT.

Ryuji Danma - p. 40 à 45





BELLE ; ET LA BÊTE.

• TEXTE / ESENJIN

Bien le bonjour tout le monde ! Pour ce numéro, j'aimerais vous glisser deux-trois mots sur le dernier film en date de Mamoru Hosoda ; « Belle ». Il est sorti l'an passé, en 2021 donc, et nous avons eu la chance de le voir distribué dans l'Hexagone, aussi bien en VO qu'en VF. Il y a eu de nombreuses avant-premières et j'ai eu la chance de le voir lors de l'une d'elles, aux Utopiales à Nantes en VOSTFR, puis à sa sortie au cinéma fin décembre, en VF.

L'HISTOIRE

Nous allons suivre l'histoire de **Suzu**, une adolescente manquant de confiance en elle. La perte de sa mère, étant plus jeune, l'a très affectée ; elle ne se trouve pas particulièrement intelligente, ni jolie. Elle a néanmoins une passion pour la musique et le chant qu'elle a développée avec sa mère. Cependant, depuis la perte de cette dernière, elle n'arrive plus à chanter. Elle découvrira alors le réseau social « U », qui n'est autre qu'un immense monde en réalité virtuelle. À peine arrivée dedans, elle arrive de nouveau à renouer avec le chant. Grâce à l'aide de son amie **Hiroka**, sa première musique se verra propulsée partout dans ce réseau social, au point de faire de **Suzu** (« Bell », puis « Belle » dans « U »), la personne la plus suivie du monde de **U**. Mais lors d'un concert qui s'annonce être des plus exceptionnels, un invité surprise fera irruption, un certain **Ryuu**, une personne brutale, à la tête de dragon et couvert de bleus. C'est alors que la curiosité de **Belle** sera piquée, ce qui la mènera à la recherche de **Ryuu** et de sa raison d'être.

LES THÉMATIQUES

À travers son film, **Hosoda** aborde des thématiques qui lui sont chères, comme la famille. Il arrivera ici à les traiter avec brio et justesse. Que ce soit le deuil, l'âge difficile de l'adolescence ou encore

la maltraitance infantile, tout respire la sincérité. On sent à travers **Belle** que ce sont des choses qui touchent **Hosoda**, que toute l'équipe du film a mis du cœur à sa réalisation et que tout le monde prend à bras le corps ces problématiques. Des frissons, vous en aurez !

VISUEL ET SON

Sur ces aspects-là le film est simplement incroyable. C'est vraiment très beau, que ce soit le monde réel réalisé en 2D, autant que le monde virtuel de **U** réalisé en 3D, on sent que cela a été fait avec amour. Les musiques sont, bien entendu, un élément clef de l'œuvre, et elles sont juste folles, en particulier les chants de **Suzu**, qui m'ont sincèrement ému.

LE DOUBLAGE

Un excellent travail de ce côté-ci également, que ce soit en VO ou en VF. Nous retrouvons d'ailleurs **Louane** pour la voix française de

Suzu, qui non-contente de faire le doublage, chantera également toutes les chansons, une performance vraiment incroyable dont on peut se féliciter, car très rares sont les pays ayant pu s'offrir quelqu'un pouvant à la fois porter la casquette de doubleuse, de comédienne et de chanteuse. Le reste du doublage n'est pas en reste et j'ai pris tout autant de plaisir à la visionner en VF qu'en VO.

CONCLUSION

En bref, c'est probablement le meilleur **Hosoda**. Procurez-vous le **Blu-ray** lorsqu'il sortira !

Esenjin

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : captures d'écran du film ©Studio Chizu





DÉCOUVERTE DES CUISINES RÉGIONALES JAPONAISES (2)

● TEXTE / LORD SHI-WOON

Dans notre voyage des saveurs, nous avons arpenté ensemble les régions de Hokkaidō et Tōhoku dans le but d'y découvrir quelques unes de leurs spécialités culinaires respectives. À présent, continuons sur notre lancée et descendons toujours plus au sud, vers notre destination : la région de Kantō !

KANTO

Il s'agit de la région la plus peuplée du Japon, la plus industrialisée et aussi la plus touristique. Composée de sept préfectures, c'est notamment ici que se trouve la capitale Tokyo et sa préfecture éponyme. Les spécialités de Kantō devraient vous parler un peu plus, en comparaison à celles de Hokkaidō et Tōhoku. J'espère tout de même vous réserver quelques surprises avec cette nouvelle escapade.

Le *natto* de la préfecture d'Ibaraki : on entend souvent parler de cet emblématique aliment japonais à base de graines de soja fermentées, dont la texture gluante et filandreuse ainsi que l'odeur singulière peuvent en rebuter plus d'un. Mais à y bien réfléchir, cela ne s'apparenterait-il pas à nos bons vieux fromages français ?

L'origine de cet aliment remonterait à l'ère **Heian** (de 794 à 1185) durant la guerre de **Gosannen** en 1083, lorsque **Minamoto no Yoshiie**, un célèbre général *samourai*, séjourna au village de Watari près de Mito (l'actuelle capitale de la préfecture d'Ibaraki). Lors de cette bataille, de grandes quantités de soja furent réquisitionnées auprès des agriculteurs locaux pour le substituer au fourrage des chevaux qui venait à manquer. La naissance du *natto* serait ainsi le fruit du hasard, après que des bactéries issues de la paille de riz soient entrées au contact des graines de soja bouillies, amorçant ainsi le processus de fermentation.

Aujourd'hui, bon nombre de japonais en consomment quotidiennement, notamment au petit-déjeuner pour ses nombreux bienfaits nutritionnels (protéines, fer, vitamine K, fibres...). Le *natto* est d'abord mélangé vigoureusement avec des baguettes jusqu'à l'obtention d'une consistance mousseuse. On y incorpore ensuite de la moutarde japonaise *karashi*, de la sauce soja *shoyu* et le tout est mélangé une seconde fois. La dégustation se fait alors avec du riz chaud que l'on peut accommoder d'un jaune d'œuf cru et de ciboule japonaise *negi*.

Même si la façon de le consommer peut varier d'une région à l'autre, le *natto* se déguste un peu partout à travers le Japon. Mais symboliquement, n'y a-t-il pas de meilleur endroit à sa dégustation que le berceau même où il a vu le jour ? Nulle part ailleurs, le *natto* n'aura une empreinte culturelle aussi forte au sein de la population locale, qui a su développer et entretenir ce savoir-faire. Si bien qu'aujourd'hui, la marque

japonaise sobrement appelée « *Mito Natto* » est le premier distributeur de *wara natto* (du *natto*, traditionnellement conditionné dans de la paille de riz) du pays.

Les gyozas de la préfecture de Tochigi : voici maintenant un mets japonais qui s'est très bien exporté chez nous. Connus et appréciés de nos palais occidentaux, on ne présente plus les gyozas : ces savoureux raviolis japonais en forme de demi-lune, farcis de chou et de viande (traditionnellement du porc) assaisonnée de ciboulette, d'ail, de sake et de sauce soja. Les gyozas se déclinent à toutes les envies, on peut les manger grillés (*yaki gyoza*), frits (*age gyoza*) ou bien bouillis (*sui gyoza*). Mais c'est la première méthode qui remporte le plus de succès, offrant de gourmandes bouchées à la fois croustillantes et moelleuses.

Dans la ville d'Utsunomiya, où l'on compte plus de trois cents restaurants spécialisés : ce ravioli japonais est une vraie institution. Encore une fois, il faut s'en référer à l'Histoire pour

trouver un début d'explication à un tel engouement. Après la **Seconde Guerre Mondiale**, la recette des « *Jiaozi* » aurait été importée par des soldats de l'armée impériale japonaise revenus de Chine. En adoptant ce plat mais surtout en adaptant sa recette, les locaux venaient ainsi de confectionner les tout premiers gyozas dont le succès populaire ne se fit pas attendre dans la région.

Le succès est encore retentissant aujourd'hui, si bien qu'Utsunomiya est réputée comme la capitale du gyoza, rien que ça ! Chaque année au début du mois de novembre, la préfecture de Tochigi organise ainsi l'**Utsunomiya Gyoza Matsuri**, un festival auquel participe les restaurants de la ville et où vous aurez l'occasion de déguster leurs spécialités respectives, accompagnées de divers événements sur scène.

L'okkirikomi de la préfecture de Gunma : l'*okkirikomi* est un plat d'hiver typique de Gunma. Il s'agit d'une soupe, au bouillon de sauce



soja ou bien de *miso*, dans lequel mijotent des légumes (poireaux, patates, carottes, chou chinois, champignons, radis blancs...) accompagnés de larges nouilles plates appelées *himokawa udon*.

La préfecture de Gunma étant la première région productrice de blé au Japon, c'est donc tout naturellement que les nouilles *udon* s'y sont développées, et en particulier l'*himokawa udon*. Ces dernières sont appréciées en raison de leur largeur caractéristique pouvant aller de 1,5 cm à plus de 10 cm, tout en étant très fine (une épaisseur de l'ordre du millimètre) leur procurant ainsi une texture lisse incomparable en bouche.

À Gunma, l'*okkirikomi* est un plat populaire et chaleureux, cher au cœur de ses habitants, pour lequel chaque foyer entretient sa propre recette. Si vous passez dans la région et souhaitez goûter à

l'authenticité, ce plat est fait pour vous.

Les *miso potatoes* de la préfecture de Saitama : originaire de la ville de Chichibu, vous ne serez pas surpris d'apprendre que les principaux ingrédients constituant ce plat sont des pommes de terre et ... du *miso* ! Les pommes de terre sont d'abord découpées en morceaux, puis cuites à la vapeur avant d'être recouvertes de farine et enfin frites. Ces morceaux sont ensuite servis avec une sauce *miso*, à base de pâte à *miso*, *mirin*, *sake* et de sucre

Les *miso potatoes* ne constituent pas un vrai repas à proprement parler car les japonais les dégustent plutôt comme collation au cours de la journée. Peu onéreuses, elles offrent des pauses gourmandes alliant à la fois saveurs sucrées et salées, bouchées croustillantes et fondantes

Depuis que ce plat a remporté en 2009 le grand prix des plats dits « *gourmet de série B* » (comprenez par là, un plat populaire peu coûteux mais délicieux) au sein de la préfecture de Saitama, le succès des *miso potatoes* n'a fait que croître jusqu'à maintenant. À Chichibu, vous n'aurez donc aucun mal à en trouver dans les restaurants, stands de nourriture et autres supérettes.

Les *Katsuura tantan men* de la préfecture de Chiba : à la base, les *tantan men* (ou *tantan ramen*) sont la version japonaise des nouilles *dandan mian*, un plat très relevé en provenance de la province du Sichuan. La recette japonaise est toutefois beaucoup moins piquante. En effet, les nouilles sont ici servies dans un bouillon assaisonné à la pâte de sésame grillé (*neri goma*) et à l'huile de sésame, complété avec de la viande de porc hachée et des feuilles de chou *pak choï*.





Page précédente : Gyoza
À gauche : Okkirikomi
Au-dessus : Katsuura Tantan Men
En dessous : Natto / Miso Potatoes





Au-dessus : Monjayaki
En dessous : Namashirasu Don



Bien que le *tantan men* soit déjà une belle découverte gustative en soi, nous allons nous intéresser ici à sa déclinaison locale dans le style **Katsuura** (ville éponyme de la préfecture de Chiba). Dans cette version, les nouilles sont servies dans un bouillon de sauce soja, auquel on ajoute généreusement de l'huile piquante japonaise (*rayu*), conférant ainsi au plat un caractère plus relevé, plus proche de la recette sichuanaise. Ici encore, on retrouvera de la viande de porc hachée, mais accompagnée cette fois-ci de lamelles d'oignons émincés.

À l'origine, la recette du *Katsuura tantan men* est née afin de proposer aux travailleurs de la mer, un plat qui puisse les réchauffer efficacement après une journée de dur labeur. Aujourd'hui, le plat attire des visiteurs de tous les horizons, venus pour déguster cette spécialité locale, servie dans de nombreux restaurants de la ville.

Le *monjayaki* de la préfecture de Tokyo : difficile de présenter ce plat sans faire l'analogie avec sa version du Kansai, plus connue : l'*okonomiyaki*. À mi-chemin entre le *pancake* et l'omelette, la pâte de l'*okonomiyaki*, que l'on fait cuire soi-même sur une plaque de chrome chauffante (incrustée à même la table et appelée *teppan*), est à base de chou chinois râpé, de *dashi* et de farine. On agrmente la pâte avec les ingrédients de notre choix (bœuf ou porc émincé, poulpe, crevettes...) avant de déguster le tout, une fois la cuisson terminée.

Malgré une base d'ingrédients très similaires, le *monjayaki* tient davantage de l'omelette que du *pancake* en raison de sa consistance plus liquide, due à la sauce **Worcestershire** utilisée

pour l'assaisonnement de sa pâte. La méthode de cuisson va aussi quelque peu différer : là où celle de l'*okonomiyaki* consistait (plus ou moins) à faire cuire l'ensemble des ingrédients en même temps, le *monjayaki* va nécessiter plusieurs étapes de cuisson. Notamment en faisant rissoler la garniture (viandes, légumes...) en premier, les disposer en cercle sur le *teppan*, avant de verser au centre la pâte au fur et à mesure, pour qu'elle cuise et s'incorpore aux différents ingrédients.

Si vous ne vous sentez pas en mesure de réaliser la cuisson par vous-même, sachez que vous pouvez tout à fait solliciter le personnel du restaurant pour vous accompagner dans cette tâche. Le *monjayaki* est un plat convivial, qui se déguste idéalement à plusieurs et s'apprécie chaud dès sa sortie du *teppan*. Pour cela, vous aurez à votre disposition des spatules (appelées *hera*), qui vous serviront à découper les différentes portions mais surtout à les amener dans votre assiette !

Le *namashirasu don* de la préfecture de Kanagawa : si vous vous êtes accommodés à la dégustation de tranches de poissons crus avec les *sushi*, le *namashirasu don* vous propose une toute autre façon d'en consommer. C'est un plat traditionnel de la préfecture de Kanagawa (notamment à Chigasaki, Kamakura ou bien l'île d'Enoshima), qui se présente sous la forme d'un bol de riz, surmonté de son ingrédient principal : le *shirasu*.

Le *shirasu* désigne la blanchaille de poissons : des alevins de sardines, d'anguilles ou bien de harengs, d'environ 2 cm et à l'aspect translucide. Ceux-ci sont pêchés et consommés crus le jour même, avec du riz, agrémenté d'algues *nori*,

de ciboulette japonaise, de *daikon*, de feuilles de *shiso* et de sauce soja. On dit que leur goût légèrement iodé se combine à merveille avec le sucré de la sauce soja (*tare*), ainsi qu'aux différentes herbes, procurant une incomparable saveur d'*umami* en bouche.

Mais pour ceux qui auraient du mal à consommer des alevins crus, sachez que le « *kamaage shirasu don* » est une version alternative au *namashirasu don*, où le *shirasu* est ici bouilli avant d'être déposé sur le riz. Il y en a pour tous les goûts, pas d'excuses donc pour ne pas profiter de cette spécialité locale.

LE MOT DE LA FIN

À travers cette exploration culinaire de la région de Kantō, qui est pourtant la plus touristique, je ne pensais pas découvrir tant de nouvelles spécialités. Et pour tout vous dire, j'en ai également appris davantage sur celles que je connaissais déjà. Dites moi, parmi les plats que nous avons passé en revue : lequel souhaiteriez-vous goûter ou bien même redécouvrir ? Pour ma part, je ne me lasserai jamais des délicieux *gyozas* et je dois reconnaître que le *Katsuura tantan men* m'a bien titillé les papilles ! Qui sait, peut-être lors de mon prochain voyage au pays du Soleil Levant ?

Il nous reste à présent cinq régions à explorer, j'espère que vous êtes aussi enthousiaste que moi à poursuivre ce chemin ensemble !

Lord Shi-woon

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : (1) Photographie de l'auteur, (3) © yamamoto_ricopin, (2, 4-8) libres de droit.



ZOOM SUR AUSTIN LE MAJORDOME

• TEXTE / KITTYSCATS

Amis lectrices et lecteurs, cet article achèvera ma série de zoom sur les jeux sociaux. Aussi, je reviens vers vous avec non pas un, mais deux jeux ! Je vais vous présenter Austin, le majordome.

UN CLASSIQUE PARMIS LES CLASSIQUES

Quand on parle jeux sociaux, on ne saurait ignorer les grands classiques : les jeux de gestion ou de simulation, les jeux d'objets cachés, et surtout, les match-par-trois. Bien d'autres jeux sont dits « sociaux », mais il s'agit souvent d'une fonctionnalité d'adaptation, pour coller au marché.

Avec les match-par-trois, on arrive dans les jeux basiques de plateau, mais addictifs parfois. Qui n'a jamais joué à l'un des **Candy Crush**, **Jewel** ou **Fishdom** ? Le principe est simple, il suffit d'assembler trois éléments ou plus, avec une progression linéaire par niveau, en demandant de l'aide à vos « amis ».

Aucun intérêt pour développer un article, me direz-vous ! Et bien si, mais avec des jeux de la licence **Playrix** (et oui, encore des russes !). **Playrix** a d'abord développé **GardenScapes**, avant d'étendre les aventures d'**Austin le majordome** à un nouveau jeu, **HomeScapes**. Vous trouverez ces jeux aussi bien sur PC, MAC ou Android.

Avec eux, vous pouvez amener **Austin** avec vous partout, il vous sourira sur votre ordinateur « maison » et vous suivra sur votre tablette ou téléphone pour accompagner vos déplacements. **GardenScapes** et **HomeScapes** se jouent aussi bien en ligne que hors connexion. Pour lier les différents supports, il vous suffira de vous connecter à **Facebook**.



Au-dessus : HomeScape - La maison d'Austin
En dessous : GardenScapes - votre manoir





Au-dessus : HomeScape - un niveau très difficile
 En dessous : GardenScapes - zone Capitaine Craig
 Pages suivantes : HomeScape - Evènement saisonnier / GardenScapes - Evènement



LES PRINCIPES DE BASE DES JEUX

Mais qu'a donc **Austin** de si particulier ? Il s'agit d'un personnage fort sympathique, avec lequel vous vivrez des aventures, plus ou moins interactives, tout en assemblant des éléments.

En effet, le match-par-3 reste le principal moteur du jeu. Pour ceux qui n'ont pas suivi, le principe est simple : il suffit d'assembler des éléments semblables par trois ou plus. Si vous alignez plus de trois éléments, vous gagnez des boosters qui vous permettront d'éliminer les obstacles sur les plateaux ou de collecter des éléments supplémentaires pour achever un niveau, avec des niveaux de difficulté variables.

C'est totalement linéaire, comme tout bon vieux jeu de plateau. Vous progressez en passant d'un niveau à l'autre, en réussissant la « mission » de chaque plateau : collecter un nombre donné d'éléments de base, détruire ou collecter tant d'éléments supplémentaires, etc. avec un nombre défini de coups. Vous avez un nombre limité d'essais (de vies), mais aurez la possibilité de gagner des durées de jeu illimitées à certaines occasions.

Avec **HomeScapes** ou **GardenScapes**, il existe quatre niveaux de difficulté : facile, difficile, très difficile et défi. Chacun vous rapportera des pièces d'or qui seront votre monnaie en jeu, mais aussi des étoiles, ainsi que d'autres « artefacts » lors des événements. Le niveau « défi » a la particularité d'être unique, que vous réussissiez ou non, vous passerez le niveau. Mais, en cas d'échec, vous perdrez une vie, voire les éventuels bonus que vous auriez pu

gagner en passant les niveaux précédents. Par contre, en cas de réussite, la récompense est énorme !

Ce qui fait le réel intérêt de ces jeux, ce sont les fameuses étoiles. En effet, elles vous permettront d'avancer dans l'aventure qui vous est proposée en supplément pour chacun de ces jeux. Certes, l'histoire n'est pas aussi « libre » que dans un jeu de gestion ou d'objets cachés, mais reste interactive, malgré tout.

LES AVENTURES D'AUSTIN LE MAJORDOME

Avec **GardenScapes**, vous héritez, grâce à un vieil oncle oublié, d'un manoir, relativement en bon état, mais aux jardins à l'abandon, ainsi que d'un majordome : **Austin** ! Avec votre aide, **Austin** va restaurer ces jardins. Pour cela, il vous introduira auprès des personnages clés de la ville. Vous ferez également connaissance, en sa compagnie, de bien d'autres personnages et gagnerez un petit compagnon, un chiot, qu'il vous faudra nommer et qu'**Austin** éduquera.

Vous aurez aussi l'occasion de rencontrer son ami d'enfance, **Robbie**, et ses parents, **William** et **Olivia**. Et découvrir avec lui l'histoire du manoir dont vous avez hérité.

Avec **HomeScapes**, **Austin** rentre enfin chez lui, pour découvrir que ses parents veulent vendre leur maison. **Austin**, catastrophé, entreprend alors avec votre aide de rénover la maison (un immense manoir en fait !), ainsi que le jardin de son enfance. Il espère ainsi faire revenir ses parents sur leur décision. Avec cette histoire, vous en apprendrez plus sur **Austin**.

Vous rencontrerez de nouveaux personnages tout aussi sympathiques (ou pas) et de nouveaux compagnons, dont un chat assez turbulent, que vous nommerez également.

L'ENVIRONNEMENT DU JEU

L'aventure est divisée à la fois en journée et en zone. Pour avancer, il vous faudra collecter des étoiles en passant les niveaux de plateau. Vous avez cinq vies de base, une vie perdue se recharge en trente minutes.

Pour chaque journée entamée, vous gagnerez un plein de vies. Lorsqu'une journée est achevée, vous obtenez des vies illimitées pour trente minutes, ainsi que des boosters ou bonus gratuits. Chaque journée est elle-même divisée en plusieurs étapes de restauration, valant de 1 à 4 étoiles. Au premier et deuxième tiers de la journée, vous remportez un booster. Lorsqu'une zone est terminée, vous gagnez une heure de jeu illimité en vie, en supplément des boosters.

Pour chaque niveau gagné, vous recevrez des pièces d'or qui vous permettront d'acheter des boosters ou des mouvements supplémentaires en fin de niveau pour l'achever. Économisez précieusement vos pièces, car les gains en pièces d'or sont minimales (de 50 à 300 pièces selon le niveau) et le coût des achats est légèrement excessif (900 pièces pour 5 mouvements supplémentaires, voire plus, ou 3 boosters, ou encore 5 vies). Si vous terminez un niveau sans avoir épuisé votre compte de coups ou qu'il reste des boosters sur le plateau, des pièces d'or supplémentaires vous seront attribuées.

Occasionnellement, les personnages du jeu vous enverront des pièces supplémentaires et même parfois une vie en remerciement.

Pour suivre l'aventure, vous disposez de la tablette d'**Austin**, où vous retrouverez les étapes des restaurations à réaliser, votre « courrier » pour les vies offertes, le journal d'**Austin** que vous pourrez consulter pour lire ses différents échanges « sociaux », son album photos et revoir les différents personnages que vous rencontrerez. Vous y trouverez aussi un onglet « Rénovations » pour certains lieux supplémentaires qui s'ouvriront au cours d'événements, disponibles si vous accomplissez suffisamment de missions.

LES DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS

Le jeu est gratuit, mais vous pourrez aussi acheter en argent réel des pièces d'or et des boosters. Tant avec **GardenScapes**, qu'avec

HomeScapes, **Playrix** se montre assez généreux en récompenses, vous évitant ainsi la tentation de mettre la main au porte-monnaie.

En supplément de l'aventure principale, vous aurez l'occasion de participer à diverses mini aventures. Lors d'événements en jeu, vous gagnez souvent des boosters gratuits, voire illimités.

Régulièrement, vous avez des événements longs (étalés sur environ 28 jours) qui vous donneront des boosters, bonus et étoiles supplémentaires de base. Et quelques décors ou compagnons supplémentaires, ainsi que 3 vies en plus, si vous débloquent le ticket or, en payant bien sûr.

Un autre type d'événement long vous permettra de gagner des décors bonus pour les zones que vous avez débloquentes dans votre aventure.

Très régulièrement, des challenges personnels vous seront lancés pour obtenir des boosters gratuits afin

d'achever les niveaux de plateau. Certains seront illimités sur une certaine durée si vous collectez des éléments précis, d'autres seront assujettis à votre réussite à passer les niveaux.

D'autres événements, en complément, mais plus courts, viendront également ponctuer le jeu qui vous permettront de gagner d'autres bonus ou découvrir des nouveaux personnages. Certains seront des défis individuels ou d'équipes. D'autres nécessiteront un effort collectif de tous les joueurs **Playrix**, ou simplement de votre équipe. Certaines compétitions vous offriront même une belle récompense en pièces d'or ou des vies illimitées, si vous vous hissez dans les premiers.

Pour accéder aux événements d'équipe, il faut bien sûr en choisir ou en créer une. Ce qui nous amène à l'aspect social du jeu !

LA COMMUNAUTÉ

Pour jouer sur plusieurs supports sans perdre votre progression





en jeu, vous devrez vous connecter à **Facebook**. Il vous sera alors proposé d'inviter vos amis à jouer avec vous, pour leur offrir ou leur réclamer des vies.

Si vous êtes seul en jeu, pas de panique, vous pouvez très rapidement intégrer ou ouvrir une équipe (limitée à 30 participants). Vous pourrez alors leur demander des vies supplémentaires (5 maximum, chaque 4 heures), ou leur en offrir. Et très occasionnellement, avec **HomeScapes**, leur demander de l'aide pour passer un niveau.

Pour échanger avec vos équipiers, vous disposez d'un tchat en jeu, mais ce n'est pas un des plus actifs. Il est difficile de synchroniser un bon timing sur un jeu de ce type. Le principal intérêt d'une équipe, outre les aides en vies, est bien entendu de gagner les premières places lors des compétitions d'équipes, donc choisissez bien !

Vous pouvez également retrouver **Austin** et sa communauté sur les réseaux

sociaux **Facebook**, **Twitter** ou **Instagram**.

POUR CONCLURE

J'ai testé beaucoup de match-par-3, sur différents supports, car c'est un bon moyen de passer le temps quand vous avez cinq-dix minutes à perdre. **GardenScapes** et **HomeScapes** sont de très loin ceux qui atteignent mon top favori.

Les jeux sont variés, vous avez l'occasion parfois de faire des mini-jeux différents, mais surtout c'est un vrai régal de suivre les aventures d'**Austin**. Un régal et aussi une bonne motivation pour vous inciter à avancer dans les niveaux lorsqu'on se retrouve bloqué.

Austin est vraiment sympathique, il vous encourage pour passer les niveaux, vous fait des compliments (c'est tout doux pour l'égo). Vous découvrirez même pas mal de choses (ou pas, je ne connais pas votre niveau de culture, hein!) en avançant dans ses aventures. Et, cerise sur le gâteau, si vous

n'avez pas vraiment envie de jouer, vous pouvez simplement le regarder « vivre » ou interagir avec lui en cliquant sur différents éléments du décor ou sur les personnages.

Voilà bien longtemps que j'y joue. Alors, si vous vous lancez aussi, mon conseil sera : économisez autant vos boosters que vos étoiles, lors des périodes fastes. Cette réserve vous permettra d'avancer plus facilement lors des périodes de vaches maigres. Y jouer, c'est l'adopter !

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur, playrix.com.

Images : captures d'écran du jeu ©Gardenscapes, ©Homescapes et ©Playrix



JUJUTSU KAISEN

• TEXTE / RYUJIDANMA

Chères lectrices, chers lecteurs, j'ai le plaisir de vous retrouver aujourd'hui pour un des mangas qui aura marqué mon année 2021 : Jujutsu Kaisen, créé par Gege Akutami, publié depuis courant 2018 dans le Jump. Une adaptation en anime a également vu le jour fin 2020, diffusée sur Crunchyroll. L'anime a plutôt bien été reçu, et fort de son succès, un film, Jujutsu Kaisen 0, qui relate les prémices de l'anime, est sorti dans les salles japonaises fin 2021.

L'intrigue se déroule dans une ambiance nippone contemporaine, où la différence majeure avec notre monde est l'existence de **Fléaux**. Véritables entités trouvant leur genèse dans les sentiments négatifs humains, un nombre très restreint d'humains, appelés exorcistes, s'attellent à maintenir l'équilibre entre les hommes et les fléaux, traquant ainsi les spécimens les plus dangereux afin qu'ils n'emportent pas davantage de vies.

Même si le nombre de victimes s'élève à quelques milliers d'habitants chaque année, le problème majeur des fléaux est qu'ils ne sont pas visibles du commun des mortels. Ainsi, ces morts inexplicables, causées par les fléaux, ne sont connues que des exorcistes capables de les voir, ce qui rend leur tâche encore plus complexe.

Un des fléaux, **Ryomen Sukuna**, surnommé le roi des fléaux, est un démon à quatre bras qui a été scellé en vingt artefacts distincts, dans chacun de ses doigts de mains. Ainsi, **Sukuna** n'est à proprement parler pas mort, mais il ne possède pas d'hôte capable de le contenir.

Yuji Itadori, un lycéen aux capacités physiques remarquables, est membre du club de spiritisme. Sa motivation est simple : chaque étudiant étant contraint de choisir un club, il a pris celui qui n'imposait aucune séance, et lui permettait ainsi de flâner une fois les cours finis. La présidente du club dispose d'une relique sacrée, qu'elle conserve avec précaution. Mais, ce dont elle ne se doutait pas, et **Yuji** non plus, c'est que cette relique est l'un des doigts de **Sukuna**, ce qui la met alors sérieusement en danger.

Or, une relique d'une telle puissance agit comme un catalyseur pour les fléaux de la région. Un soir, les deux autres membres du club de spiritisme parviennent à faire sauter le sceau du doigt de **Sukuna**, ayant pour conséquence de stimuler les fléaux environnants. **Megumi**, exorciste camouflé en étudiant afin de traquer la relique, prévient **Yuji** du danger que courent ses camarades, et tous deux s'empressent d'aller les secourir. Malheureusement, le fléau rencontré les accule dos au mur, et **Yuji** ne voit alors qu'une solution : ingurgiter le doigt de **Sukuna** qu'il vient de subtiliser au fléau.

Une force nouvelle s'empare alors de lui. **Sukuna** partage désormais son corps, et tous deux se débattent pour conserver le contrôle physique du jeune lycéen. **Yuji** ne parviendra alors pas à récupérer le contrôle, et le professeur de **Megumi**, **Gojo**, apparaîtra pour mettre un terme à cet affrontement.

Il capturera alors **Yuji**, et lui expliquera qu'il se trouve maintenant face à un dilemme des plus fâcheux. Le conseil des exorcistes jugeant **Sukuna** comme l'un des plus gros dangers existants, leur décision est donc d'assassiner **Yuji**, afin d'éviter un nouvel éclat de **Sukuna**. **Gojo**, quant à lui, proposera une alternative, qui sera celle acceptée par **Yuji** : l'élève devra consommer l'intégralité des doigts de **Sukuna**, avant de se rendre pour que les exorcistes procèdent à son exécution.

Yuji sera donc envoyé dans l'une des deux grandes écoles d'exorcisme, celle de **Tokyo**, afin de mieux comprendre son pouvoir, ainsi que la vie à laquelle il sera confronté lors de ses prochaines rencontres avec les fléaux.

Pour être tout à fait honnête, je devais écrire autour de l'anime, mais ayant débuté le manga à peu près en même temps, je me suis dit que si j'accrochais à l'univers, je resterais moins sur ma faim avec la version papier. J'ai alors bien fait de m'écouter, puisque je suis tombé sous le charme de l'univers de **Jujutsu Kaisen**.

Un des aspects qui m'a tout de suite plu sur **Jujutsu Kaisen**, et ce malgré la légèreté que reflètent les dessins de **Gege Akutami**, est la réalité des exorcistes qui n'a vraiment rien de rassurante. Les exorcistes sont vraiment peu nombreux, ceux qui sont doués composent un cercle encore plus restreint, ce qui couplé à la dangerosité de leurs existences n'augure rien de bon et plonge les différents protagonistes dans un environnement teinté de noirceur.

J'apprécie également les choix scénaristiques un peu à contre-courant des mangas *shonens* habituels. Loin de vouloir sauver son village ou une romance impossible, le prétendu choix de **Yuji** est que devenir exorciste est la condition nécessaire à sa survie. Une des ses camarades de classe, **Nobara**, décide de devenir exorciste en grande partie pour pouvoir habiter à proximité d'une grande ville comme Tokyo, et ainsi fuir sa campagne natale. **Gege Akutami** choisira également de faire mourir **Yuji** dès le deuxième tome, ce qui est assez singulier pour le soulever (mais ne vous inquiétez pas, **Yuji** n'en deviendra que plus fort !).

Le développement des personnages est aussi intéressant au fur et à mesure des chapitres. Ce serait se fourvoyer que d'énoncer que la psychologie des

personnages soit extrêmement détaillée puisque le manga tourne exclusivement autour de l'action, mais les interactions entre eux sont parfois inattendues, et souvent drôles. J'aime beaucoup la personnalité simple de **Yuji**, autant sur le plan intellectuel que sur les sentiments qu'il dégage envers ceux qui l'entourent.

Je suis encore assez peu avancé dans le manga par rapport à la sortie japonaise, mais je vous confie être curieux de constater son évolution qui devrait être de plus en plus époustouflante en accumulant les doigts de **Sukuna** (et du développement de sa relation avec **Sukuna** !). Pour simplement résumer ce point, disons que la classification du manga en seinen n'est pas anodine, et qu'il n'édulcore pas la mort, ce qui n'est pas pour me déplaire.

Passons maintenant aux points qui fâchent. Même si vous vous doutez que je n'aurais pas écrit un article sur un sujet qui me déplaît, je trouve que **Jujutsu Kaisen** affiche quelques lacunes qu'il me paraît nécessaire de mettre en lumière. La première, qui pour le coup est la plus subjective, est la vitesse à laquelle on passe d'une péripétie à une autre. Il n'est pas rare que dès lors qu'un fléau est battu, le chapitre suivant porte déjà sur une aventure différente, avec les personnages déjà remis de leurs blessures. Sans tomber dans l'exhaustivité, comme le ferait **Spice And Wolf** par exemple, avec une description détaillée du contexte géopolitique des villes visitées, je pense qu'un peu de digressions, parallèles à l'intrigue principale, aurait permis d'ancrer plus sérieusement le récit dans son époque.

Un lycéen doit tout de même ingurgiter en quelques jours plusieurs reliques d'un des démons les plus sanguinaires de l'histoire du Japon, et ce sans que personne ne sourcille vraiment. Peut-être suis-je trop impatient, et que les informations cruciales pour bien saisir le monde de **Jujutsu Kaisen** seront distillées au gré des chapitres, mais je crains que cette spontanéité toujours tournée vers l'action soit plus dommageable pour la compréhension de l'univers que le dynamisme qu'elle apporte. Et je vous dis cela en lisant la version papier, donc j'avoue être encore plus perplexe sur l'adaptation anime. Or, au vu des retours sur la première saison, je suppose que **MAPPA** a subtilement réussi à valoriser les scènes d'action du manga.

Ainsi, avec un peu de retard, je suis heureux d'avoir découvert une œuvre telle que **Jujutsu Kaisen**. Étant généralement peu adepte des *shonen*, ce côté un peu plus sombre que dégage ce manga m'a

fortement attiré en premier lieu, et les personnages un peu atypiques m'ont donné envie de prolonger ma lecture afin d'en apprendre encore plus. Le côté tranché des dessins, tantôt très communicatifs lors des scènes légères entre les exorcistes, tantôt dégoulinants de cruauté durant les affrontements contre les fléaux, ont terminé de me convaincre de suivre de près cette épopée dès qu'un nouveau tome sort.

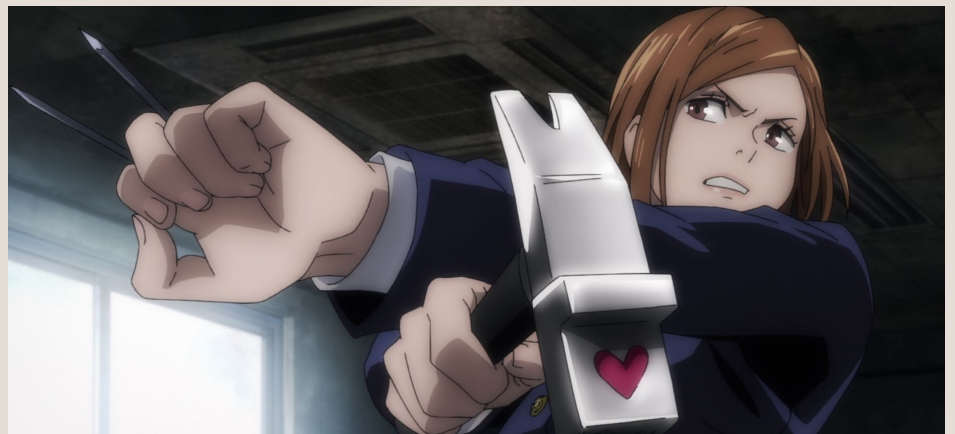
Jujutsu Kaisen sortant un peu de l'ordinaire, je vous conseille de vous atteler à l'anime dans un premier temps si

vous souhaitez découvrir les aventures de **Yuji**, puisque les douze premiers épisodes reprennent plutôt fidèlement la trame de la version papier. Je ne vois alors pas de meilleur recours de vous convaincre à découvrir **Jujutsu** qu'en citant Toge : « *bonite séchée !* »

RyujiDanma

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : captures d'écran de l'anime ©Tezuka Productions & Crunchyroll







JE VEUX MANGER TON PANCRÉAS

• TEXTE / LORD SHI-WOON

« *Je veux manger ton pancréas* » est à la base un roman japonais écrit par Yoru Sumino, d'abord paru en ligne en 2014, puis publié en 2015 par la maison d'édition japonaise Futabasha. L'adaptation manga verra le jour au cours de l'été 2016, tandis que le film d'animation (produit par le studio VOLN) sera projeté pour la toute première fois dans les salles obscures le 1er septembre 2018 au Japon.

En France, **Pika Edition** publiera à la fois le roman et le manga en 2019. Bien que très bien accueilli à l'occasion de projections en avant-première, la sortie officielle dans les salles de cinéma françaises n'aura pas lieu et le film sortira chez nous en **Blu-ray/DVD** en juin 2020.

L'HISTOIRE

C'est le récit d'une rencontre fortuite entre deux lycéens, celle de **Sakura Yamauchi** et du protagoniste de notre histoire. À l'hôpital, le jeune homme trouve un journal intime, à l'intitulé équivoque « *Ma maladie et moi* », appartenant à sa camarade de classe. En le feuilletant, il apprend que cette dernière est atteinte d'un cancer du pancréas, ne lui laissant ainsi qu'une infime espérance de vie.

Jusqu'alors restreint au cercle familial de l'adolescente, ce secret est désormais connu d'un parfait étranger. À la grande surprise de **Sakura**, celui-ci ne va lui témoigner aucun signe de compassion et va plutôt se montrer indifférent à ses maux. « *Pas de bol...* ». Oui ! Ce sont bien les mots exprimés en réponse à cette révélation pour le moins troublante. D'un naturel réservé, il n'a jamais vraiment ressenti la nécessité de se lier aux autres, leur préférant l'univers des livres, restant ainsi à l'écart à la fois des personnes et des tracas.

Mais face à cette réaction inattendue, l'intrépide lycéenne se montre intriguée et va porter un intérêt

certain à notre amoureux des livres en tentant de devenir son amie. Désormais liés par le secret de la jeune fille, nos deux héros vont progressivement tisser un lien unique entre eux et ce, malgré leurs différences de point de vue sur les relations humaines. Mais jusqu'où leur sera-t-il permis d'en profiter ?

L'ADAPTATION

« Je veux manger ton pancréas ». Derrière ce titre pour le moins intrigant, déroutant peut-être, voire même effrayant (mais dont on saisira la portée dès les premières minutes de l'intrigue), figure l'un des meilleurs films d'animation qu'il m'ait été donné de voir et portant sur une thématique sociale forte dont on n'a pas toujours connaissance.

À l'instar de « A Silent Voice » qui abordait avec brio le sujet du handicap et du harcèlement scolaire, il s'agit ici de la fatalité de la maladie à l'adolescence et du vide laissé par la disparition du malade. Dans ce type de registre, il n'y a que peu de place à la

surprise et la « fin » qui attend **Sakura** est des plus prévisibles. Ainsi, le film va même jusqu'à couper court à tout suspense en nous plongeant dès le départ au cœur des obsèques de la jeune fille...

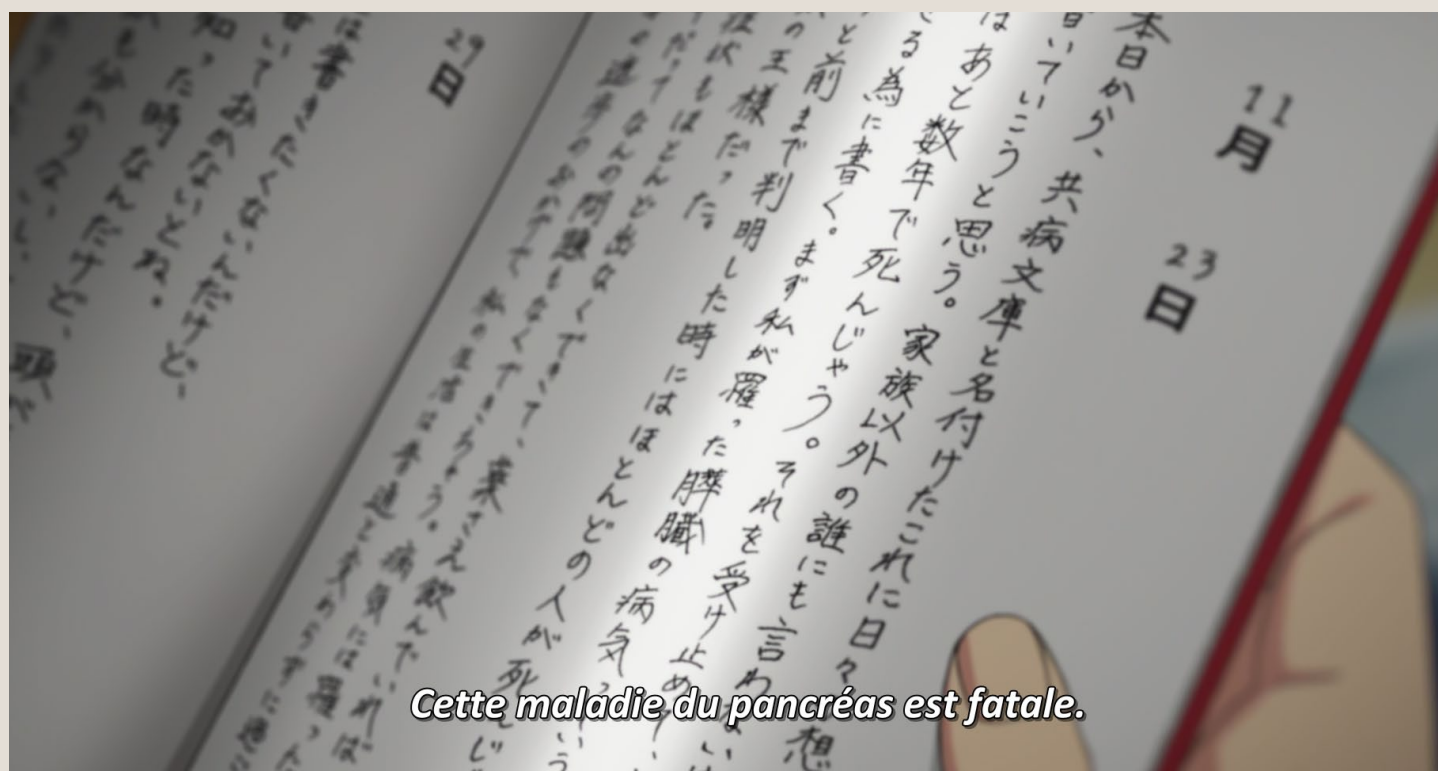
Mais avant la survenue de cet événement et surtout au-delà de cette finalité, l'intrigue se veut ici porteuse d'espoir et de positivité, ne se résumant pas à une simple romance d'adolescence suivie d'une douloureuse séparation. Elle nous encourage à vivre pleinement chaque moment et fait écho à la manière typiquement nippone, d'apprécier le caractère éphémère de la vie.

Cela transparait tout particulièrement à travers le personnage de **Sakura**. On ne pourra s'empêcher de s'attacher à elle, qui en dépit de sa tumeur, révèle une rayonnante personnalité, parfois un brin turbulente, au grand dam de notre protagoniste masculin. Celui-ci, malgré son attitude distante, contrastant avec le naturel sociable de sa

camarade de classe, parvient étonnamment à susciter notre intérêt. Le fait que **Sakura** s'intéresse de près à lui n'y est pas étranger : tout comme elle, on a envie d'en apprendre davantage sur ce lycéen tant réservé, dont le regard est rivé sur les bouquins et qui partage désormais l'existence de ce secret si longtemps préservé.

Vous l'avez sans doute compris, l'intrigue du film va donc s'articuler autour des interactions entre nos deux héros, qui avec leurs différences vont évoluer mutuellement, l'un grâce à l'autre. Tous deux se révèlent suffisamment matures pour que leur développement respectif soit intéressant à suivre. Et de ce côté-là, la qualité d'écriture du film et son rythme nous permettent de percevoir cette progression et d'en saisir tous les enjeux pour les personnages.

D'un point de vue graphique, l'animation est excellente tant au niveau des décors, que des personnages. Mais pour moi, la vraie réussite visuelle de ce film tient surtout à l'expressivité



des visages, avec laquelle les protagonistes parviennent à nous restituer parfaitement leurs émotions, à nous les faire ressentir. Et cela passe aussi par le doublage japonais qui m'a plutôt fait forte impression, en particulier celui de **Sakura** (par la seiyuu **Lynn**) dont j'ai trouvé les intonations et le rythme de voix toujours très justes et qui collaient merveilleusement à la personnalité de la lycéenne.

Les thèmes musicaux qui accompagnent l'animation se font assez discrets, mais siéent plutôt bien aux différentes séquences du film. La bande son la plus notable est sans doute le générique du début, intitulé « *Fanfare* » et interprété par le groupe **Sumika**.

QUE RETENIR AU FINAL ?

« *Je veux manger ton pancréas* » est une floraison de printemps que l'on s'émerveille à regarder et que l'on regrette de voir se faner. À cette ambivalence, le film

questionne notre rapport aux autres, qui n'est pas une science exacte et ce n'est pas les messages du film qui me contrediront. En effet, « *Se rapprocher des autres n'est pas chose aisée* » : bon nombre de facteurs peuvent aussi bien nous unir que nous séparer. « *Aimer, c'est apprendre à se connaître* », où l'on distingue ici deux niveaux de lecture : apprendre à connaître les autres, mais aussi apprendre à se connaître soi-même.

La morale que j'en tire est donc la suivante : nous sommes des êtres sociaux et nous avons la possibilité de tirer le meilleur des uns et des autres, quels que soient nos horizons respectifs. Dit comme ça, c'est extrêmement « bateau » je vous l'accorde. Aussi, « *Je veux manger ton pancréas* » illustre infiniment mieux ce que j'ai tenté de vous restituer. C'est pourquoi je vous recommande chaudement de le visionner, pour faire la connaissance de ses personnages et partager leurs joies mais aussi leurs

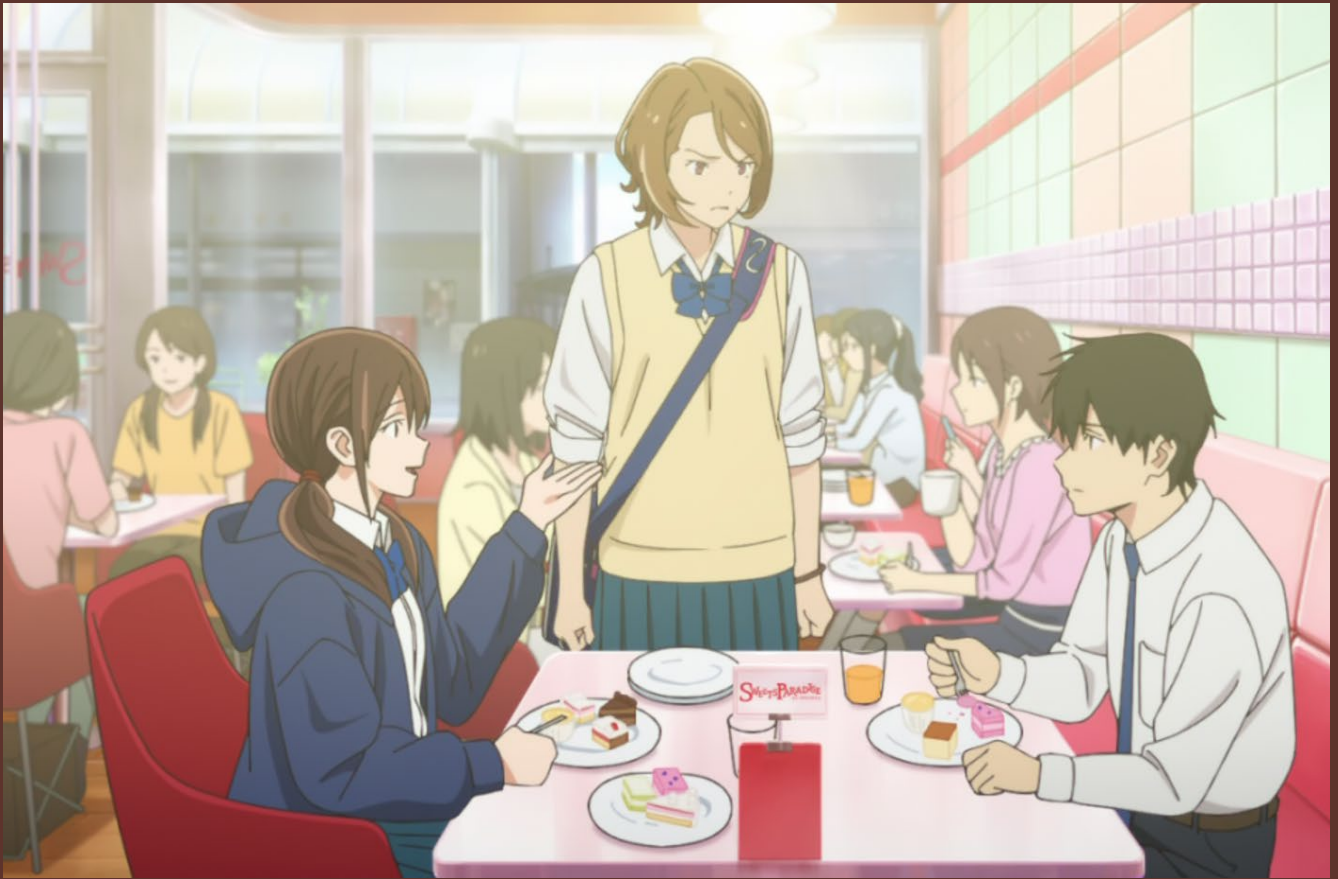
peines. Tout cela, c'est prendre part à une belle expérience humaine à laquelle vous ne serez certainement pas indifférent.

Lord Shi-woon

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : capture d'écran du film ©VOLN





“«Je veux manger ton pancréas» est une floraison de printemps que l'on s'émerveille à regarder et que l'on regrette de voir se faner.





A PLAGUE TALE : INNOCENCE

• TEXTE / ESENJIN

A Plague Tale: Innocence est un jeu vidéo de type action, aventure, infiltration, développé par Asobo Studio (un studio de développement français). Il est disponible depuis 2019 sur PC, PS4, Xbox One et, depuis 2021, sur PS5, Xbox Series, Switch. L'histoire se déroule au XIV^{ème} siècle en France, alors que le pays est en proie à la Guerre de Cent Ans, ainsi qu'à la Peste Noire. Nous incarnerons Amicia de Rune, adolescente issue d'une famille noble, qui va très vite se retrouver à fuir l'Inquisition avec son frère maladif, Hugo. L'intrigue va se concentrer sur le périple de ce duo, un voyage qui les rapprocheront, dans cette quête pour découvrir quel mal ronge Hugo et pourquoi l'Inquisition tient tant à mettre la main sur lui.

LE JEU

En terme de jouabilité, cela se traduira par des phases d'exploration contemplatives, de petites énigmes à résoudre, de l'infiltration, ainsi que de l'action, avec des ennemis à affronter à l'aide d'une fronde et divers projectiles à fabriquer. Le point central sera l'utilisation des nuées de rats qui abondent dans cet univers. Mortels, rien ne les arrête excepté l'eau et la lumière. Il faudra donc utiliser avec ingéniosité ces rongeurs afin de faire tourner en votre faveur un combat contre l'Inquisition, ou tout simplement pour avancer plus profondément dans un lieu.

SON ET IMAGE

Sur le plan visuel et sonore, il n'y a rien à redire. Le jeu est particulièrement joli et s'inspire des paysages de Gironde, ainsi que de peintures (comme celles de **Jan Van der Meer** par exemple) et de faits historiques de l'époque (la guerre de **Cent Ans** qui oppose la France à l'Angleterre).

Quant aux musiques, elles soutiennent particulièrement bien les divers moments de l'histoire et c'est **Olivier Derivière** qui s'en est chargé. On notera aussi une version française aux petits oignons ! Ce

sont notamment **Charlotte McBurney** et **Logan Hannan** qui doublent respectivement **Amicia** et **Hugo**.

Le jeu m'a beaucoup plu et touché, surtout le personnage d'**Amicia** qui se construit tant bien que mal dans cet univers qui ne lui laisse aucun répit. L'histoire est simple, mais cette simplicité lui permet d'être universelle et de toucher tout le monde, d'autant plus grâce à ses personnages attachants qui luttent pour leur survie. Il a également été très bien accueilli par la critique (81% sur **Métacritic**) et les joueurs (93% sur **Steam**), qui notent une belle narration immersive, grâce à sa direction artistique, son ambiance et ses musiques incroyables.

MOT DE LA FIN

Pour conclure, c'est un bijou à profiter sans attendre, qui vous demandera environ dix à douze heures pour le compléter. Rares sont les jeux solo auxquels je m'essaie, encore plus rares sont ceux que je termine et **A Plague Tale: Innocence** en fait partie !

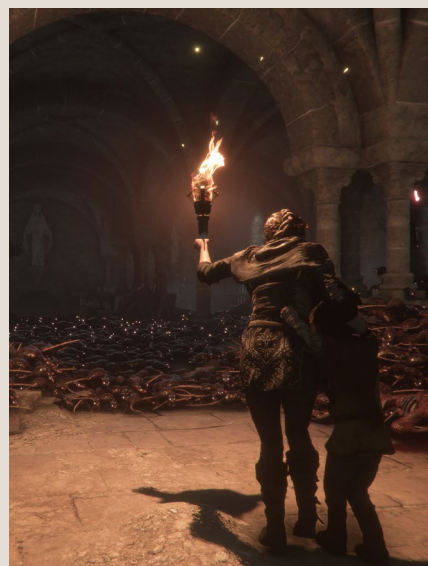
Notez qu'une suite ; **A Plague Tale: Requiem** est prévue pour cette année 2022.

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : Lofi Girl.

Esenjin

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : captures d'écran du jeu ©Asobo Studio & ©Focus Home Interactive





LA SAGA DE L'HÉRITAGE DE CHRISTOPHER PAOLINI

• TEXTE / KITTYSCATS

Chers lectrices et lecteurs, cette fois, je vais vous entraîner dans l'univers fantasy d'un jeune auteur qui m'a conquis il y a déjà longtemps : la saga de l'Héritage de Christopher Paolini.

Récemment, je me suis aperçue que je le conseille souvent autour de moi, à ceux qui aiment les dragons, alors que j'avais omis de vous en parler. Réparons cet oubli et voyageons ensemble en Alagaësia.

L'UNIVERS

La saga se déroule dans un monde fantastique, peuplé principalement d'**Humains**, d'**Elfes**, de **Nains**, pour les peuples civilisés, et d'**Urgals**, sorte d'immenses béliers humanoïdes.

L'Alagaësia est principalement constituée d'une immense mer herbeuse, entourée de forêts et de montagnes. Le nord est bordé par l'immense forêt des **Elfes**, Du Weldenvarden, qui interdisent toute ingérence, grâce à leur magie. Les **Nains** se sont réfugiés au cœur des infranchissables Montagnes du Beor, se coupant définitivement semble-t-il des royaumes humains, disparus eux aussi pour le peuple d'Alagaësia. Une large bande à l'ouest est coincée entre montagne et océan. À l'est, un large désert sert de frontière vers des espaces inexplorés, entre la forêt des **Elfes** et les Monts des Nains.

En Alagaësia, l'empereur, **Galbatorix**, dernier dragonnier, semble immortel et domine par la terreur son peuple. Il a éliminé la caste des dragonniers, qui comprenaient équitablement des elfes et des humains, ainsi que leurs dragons. Même les dragons sauvages ont totalement disparu du paysage. Cependant, certains humains ont fait sécession au début de son règne, en créant le royaume de Surdra, au sud de l'Alagaësia.

Quelques humains, les **Varden**, combattent encore **Galbatorix**, cent ans plus tard. Formant une rébellion active, ils tentent de faire renaître la caste des dragonniers, grâce à l'un des deux derniers œufs de dragon restants, volé à **Galbatorix**. Ils se cachent et luttent autant qu'ils le peuvent contre l'empereur assassin, dans l'espoir qu'un jour un nouveau dragonnier puisse le vaincre.

Si on devait assimiler les connaissances en Alagaësia, on se situerait à la fin de notre Moyen-Age, avec une magie ambiante prédominante, et quelques monstres bien réels, les **Urgals**, menaçant la paix relative de l'empire, par des raids sanguinaires sur les villages isolés.

Au moment où débute notre histoire, les rumeurs disent les **Varden** alliés au **Surdra**, voire aux **Nains** ou aux mystérieux **Elfes**, mais nul ne sait réellement où ils se cachent. Les armées de **Galbatorix** parcourent l'Alagaësia sous couvert de maintenir la paix, mais abusent du peuple et ne montrent

guère d'efficacité à éliminer les **Urgals**, seuls ennemis visibles pour la population.

ERAGON – L'AÎNÉ – BRISINGR – L'HÉRITAGE

La saga est divisée en quatre tomes : **Eragon, L'Aîné, Brisingr** et **L'Héritage**. Initialement prévue comme une trilogie, **Christopher Paolini** a décidé lors de l'écriture de **Brisingr** d'en faire une tétralogie, ajoutant **L'Héritage** à la saga. L'histoire débute au nord de l'Alagaësia, dans la vallée de Palancar, avec le jeune **Eragon**, 15 ans.

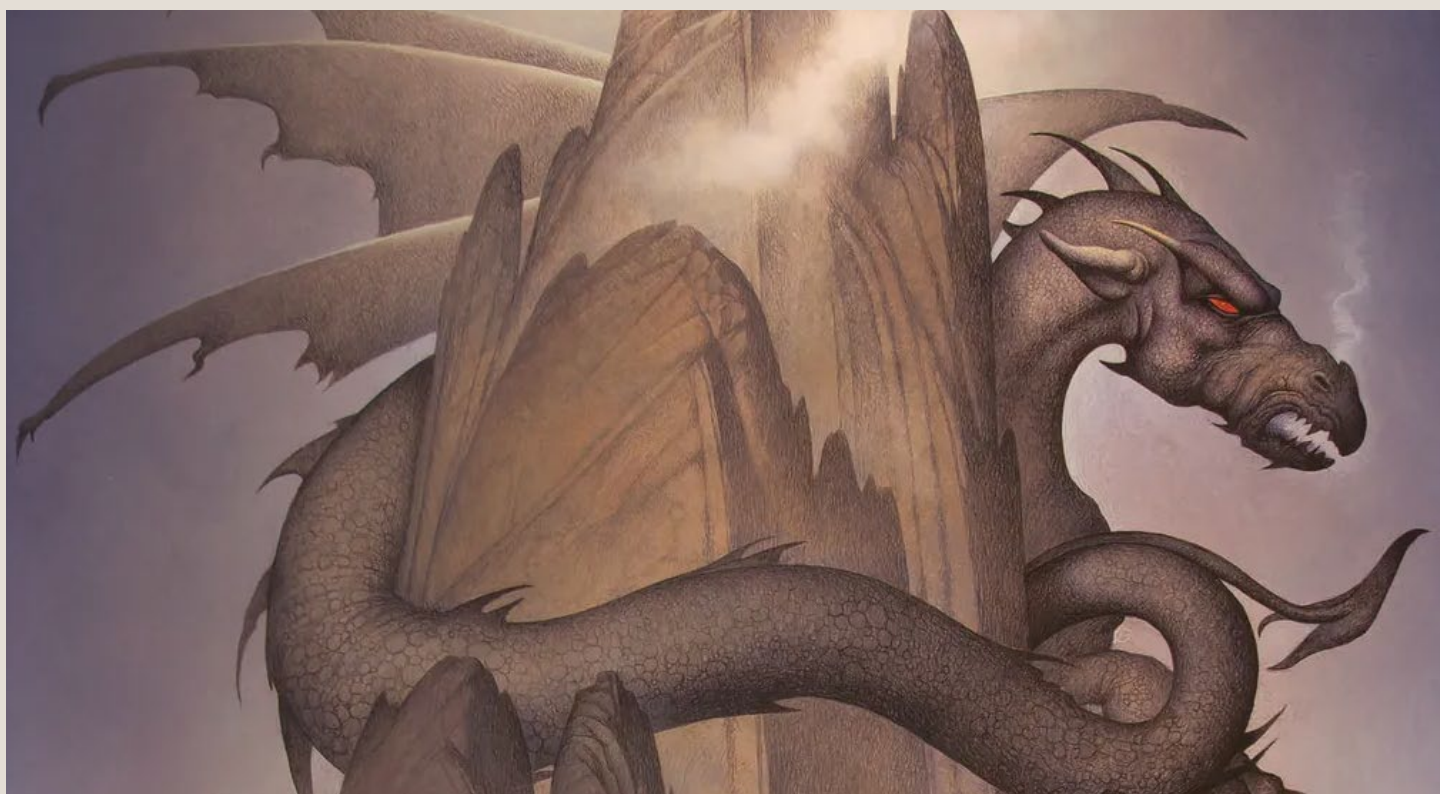
Eragon est orphelin et vit dans une ferme isolée de la vallée avec son oncle et son cousin. Rêvant d'aventures et de dragons, meilleur archer que fermier, il part souvent à la chasse pour compléter l'ordinaire de la ferme. Courageux, il affronte sereinement les croyances paysannes, en parcourant les bois tapissant la montagne maudite qui borde la vallée.

Lors d'une campagne de chasse, alors qu'il piste un gibier

prometteur, il est réveillé une nuit par une étrange explosion, dans la clairière où il se repose. Curieux, il s'approche et découvre une étrange pierre, d'un bleu saphir, qui semble précieuse. Dégoûté que l'incident ait effrayé son gibier, il décide de rentrer chez lui, emportant dans son bagage la mystérieuse pierre. Sa découverte va cependant avoir de graves conséquences pour son village, Carvahall, et sa famille.

En effet, prenant conseil auprès de son oncle, **Eragon** va tenter de la vendre aux marchands ambulants qui visitent Carvahall juste avant l'hiver. Mais ceux-ci apportent de bien sombres nouvelles au village, avec les ingérences de plus en plus fréquentes des **Urgals**, et ne peuvent estimer la curieuse pierre. Il attise également la haine de l'un des villageois, qui a une peur viscérale des montagnes où **Eragon** chasse, père de la promise de son cousin.

Déçu, **Eragon** rentre à la ferme pour reprendre sa vie tranquille



et se préparer avec son oncle pour l'hiver ainsi qu'au départ de son cousin vers un autre village. Cependant, une nuit, la pierre se met à bouger et, à sa grande surprise, se révèle être un œuf de dragon en train d'éclore. **Eragon** décide d'élever le dragonneau sans en dire mot à personne.

Il va discrètement interroger le vieux conteur du village, **Brom**, sur les dragons et leurs origines, pour mieux élever son bébé dragon. Il découvre peu à peu qu'un lien mental se tisse entre lui et le dragon qui grandit rapidement. **Eragon** prend grand plaisir à élever l'animal, tout en se sentant légèrement coupable vis-à-vis de sa famille. Quelques semaines à peine après être venu au monde, le petit dragon est déjà capable de chasser seul. Et un jour, **Eragon** sent dans son esprit un tâtonnement, bien plus fort que le lien initialement tissé, et une voix hésitante lui parle.

D'abord inquiet, **Eragon** a du mal à retenir sa joie lorsqu'il découvre que le dragon est une dragonne, qu'il baptise **Saphira**. Mais surtout, que l'animal qu'il croyait élever est un être intelligent, doté d'une sagesse ancestrale, avec qui il peut discuter tout son soûl au fil de ses mornes journées de fermier. Sa soif d'aventures n'en est que ravivée, pourtant quelques fils le rattachent encore à sa terre natale.

La visite d'un petit contingent de l'armée de **Galbatorix**, mené par deux étranges créatures, va faire basculer l'univers tranquille d'**Eragon**. Contraint à la fuite par **Saphira**, qui l'enlève littéralement, **Eragon** revient pour découvrir sa ferme incendiée et son oncle mourant. Les villageois qui les secourent tentent de résister hardiment aux soldats. Mais seule la fuite d'**Eragon**, en compagnie de **Brom**, va les inciter à se désintéresser du village.

Débuté alors pour **Eragon** une longue aventure qui lui fera parcourir l'Alagaësia. Apprenant avec enthousiasme son rôle de dragonnier, sous la houlette de **Brom**, **Eragon** part à la recherche des **Varden**, les seuls qui semblent capables de l'aider à échapper à **Galbatorix** et ses sbires. Il rencontrera notamment **Murtagh**, légèrement plus âgé qu'**Eragon**, qui le sauvera d'un traquenard et deviendra son ami. Son voyage lui fera rencontrer nombre d'individus, amicaux ou non, ainsi que bien des créatures, dont les dangereux **Urgals**.

Le volume « *Eragon* » se termine alors qu'il a trouvé les **Varden** et achevé l'un de ses premiers traqueurs, en compagnie de ses nouveaux compagnons, lors d'une bataille épique dans le royaume souterrain des **Nains**. Son voyage lui a fait connaître bien des joies et des souffrances, et malgré l'euphorie de la victoire, **Eragon** peine à se réjouir, tant la





douleur infligée par son ennemi est handicapante.

Le second volume, **L'Aîné**, débute donc lorsque **Eragon** reprend son voyage, avec ses nouveaux compagnons, vers le royaume des **Elfes**. Le jeune homme est en proie au doute, ne sait plus s'il pourra réaliser son rêve et est rongé d'un mal étrange, infligé par son ennemi vaincu, un **Ombre**, puissant sorcier transformé par des esprits maudits. Dans la forêt des **Elfes**, **Eragon** va découvrir un instructeur inattendu, qui lui redonnera courage, et l'antique histoire de l'Alagaësia, bien différente de celle qu'on lui a raconté. Son cœur généreux lui vaudra un cadeau inestimable qui le transformera à jamais. Mais je vous laisse le découvrir.

Dans ce volume, on suit également les aventures de son cousin, **Roran**. Revenu à Carvahall, suite à la lettre de son cousin lui annonçant le décès de son père, il se

trouve confronté à son tour aux créatures de **Galbatorix**, revenues le chercher lui pour en faire un otage. Les habitants ayant hardiment résisté à l'ingérence des créatures et des soldats, **Roran** leur offre le choix de tous les sauver en les amenant au Surdra pour échapper à la mort promise pour trahison.

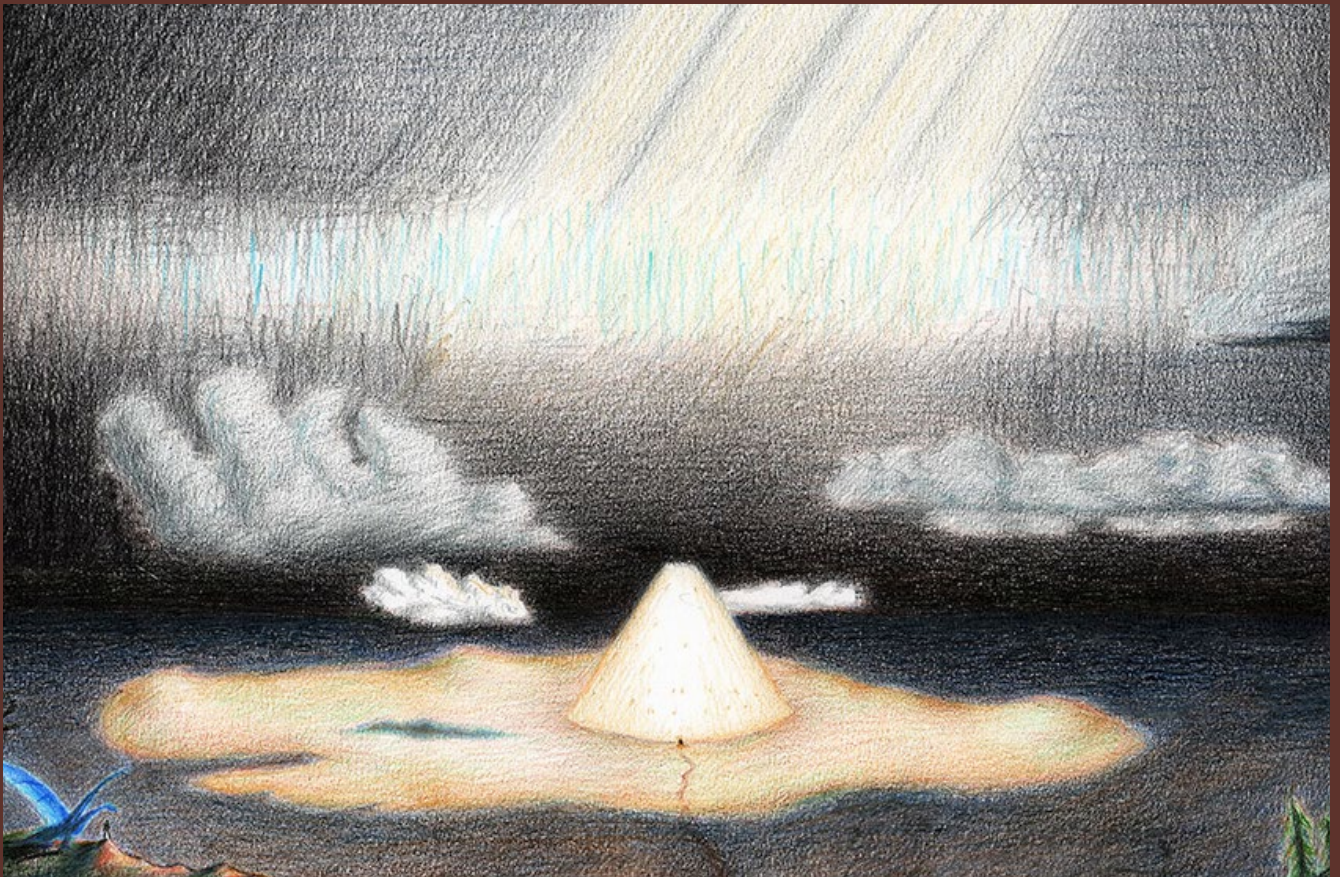
Avec le troisième volume, **Brisingr**, **Eragon** quitte son instructeur bien aimé, pour rejoindre les **Vardens** qui ont commencé à se rassembler au Surdra pour entrer en guerre ouverte contre **Galbatorix**, portés par l'espoir de ce nouveau dragonnier. **Eragon** retrouvera son cousin **Roran** et aura l'occasion de lui expliquer ce qui est arrivé à la mort de son père et de lui présenter des excuses pour sa fuite. **Eragon** se découvrira aussi un demi-frère, lui aussi dragonnier mais soumis à **Galbatorix**. **Brisingr** raconte essentiellement les batailles entre les armées alliées des **Vardens**, **Surdra** et **Nains**, contre

Galbatorix. Leur avancée conquérante en Alagaësia vers la capitale où **Galbatorix** se terre. Pourtant, il ne faut pas se fier aux apparences et l'empereur surnois les attend de pied ferme, confortablement installé dans sa forteresse.

Le dernier volume, **L'Héritage**, retrace la bataille ultime contre **Galbatorix**. Mais avant cela, **Eragon**, conscient de son impuissance face à un dragonnier aussi vieux et expérimenté que **Galbatorix**, part en quête d'armes ultimes, en suivant les conseils qu'un chat-garou lui a donné au début de ses aventures, au cas où il serait en situation désespérée. **Eragon** va découvrir les secrets enfouis de l'Alagaësia, retournant d'abord auprès des elfes pour forger une épée de légende, puis visitant l'ancienne île des dragonniers, devenue un lieu dangereux et empoisonné, pour trouver la solution miracle pour vaincre **Galbatorix**. **Eragon** redécouvre le but ancien des dragonniers,



Au-dessus : Christopher Paolini
En dessous : Tronheim - la capitale des mondes Nains par Paolini



perversi par **Galbatorix** lors de son accession au pouvoir. Malgré la bataille conjointe des alliés **Varden** et des **Elfes** contre les forces de l'empereur, **Eragon** devra affronter seul **Galbatorix** et sa rouerie. Un combat bien loin de ce qu'il aurait pu imaginer.

L'AUTEUR

Christopher Paolini est né dans le Montana, à Paradise Valley. Dès son plus jeune âge, il écrit de courtes histoires et des poèmes. Il lit également énormément de science-fiction et du fantasy. Ces principales références sont **Bruce Coville**, **Franck Herbert** et **Raymond E. Feist**, mais aussi **Anne McCaffey**, **Jane Yolen**, **E.R. Eddison** et bien d'autres.

Le synopsis de la saga de **L'Héritage** lui est inspiré à l'adolescence par son amour des histoires avec de la magie. **Christopher Paolini** commence à écrire **Eragon**, comme un challenge personnel, sans intention de publier. Avant même d'écrire, il commence par explorer les possibilités de cet univers, en fabriquant lui-même certains objets et en jouant dans la réalité certaines scènes. Il apprend des méthodes de survie en campant dans les Monts Beartooth, comment suivre une trace, etc..

Il lit aussi de nombreux ouvrages pour alimenter son imagination et construire son univers. **Christopher Paolini** n'a que quinze ans lorsqu'il écrit le premier jet d'**Eragon**, il prend une deuxième année pour réviser son roman avant de le faire lire à ses parents. Sa famille décide alors d'auto-publier cette histoire et prend une autre année pour préparer l'édition. Pendant ce temps, **Christopher** va dessiner la carte de l'Alagaësia, ainsi que la

couverture d'**Eragon**, qui sortira finalement en 2001.

En 2002, l'auteur **Carl Hiaasen**, en vacances dans le Montana, lit **Eragon** et le porte à l'attention de son éditeur. **Michelle Frey**, directrice exécutive de **Knopf**, contacte alors **Christopher** et sa famille pour savoir s'ils seraient intéressés par une édition **Knopf** pour **Eragon**. Publié en 2003, l'histoire devient immédiatement un *best-seller* du **New York Times**.

Après un tour des Etats-Unis et du Royaume Uni pour promouvoir **Eragon**, **Christopher** commence à écrire la suite des aventures d'**Eragon** et de sa dragonne, **Saphira**. Avec la publication de **L'Ainé** en 2005, **Christopher** reprend ses tournées à travers les États-Unis, le Canada et l'Europe.

Alors qu'il écrit la dernière partie de sa trilogie, il réalise que son histoire nécessite un autre volume, pour donner à chaque élément l'attention qu'il mérite. La trilogie devient alors une saga et **Brisingsr** sort en 2008. En 2009, **Christopher** écrit et dessine le **Eragon**, le **Guide de l'Alagaësia**, reprenant les lieux et créatures les plus intéressants, rencontrés par le jeune dragonnier.

Finalement, en 2011, **L'Héritage** est publié pour clore l'histoire d'**Eragon**, imaginée bien des années avant. **Christopher Paolini** fera une tournée internationale jusqu'en Australie et la Nouvelle Zélande pour présenter son dernier livre. Cette même année, le livre **Guinness des records** le reconnaît « *plus jeune auteur d'une série best-seller* ».

Christopher Paolini est reconnaissant envers ses lecteurs. Sa plus grande joie est d'apprendre que ses romans aient inspiré un jeune public, en l'incitant à lire plus.

Il a également écrit un recueil d'histoires « *La Fourchette, la Sorcière et le Dragon* » qui se situe un an après la fin des aventures d'**Eragon**. Il raconte trois courtes histoires sur des personnages de la série, dont **Angela** l'herboriste, personnage inspiré par sa sœur.

Plus récemment, **Christopher Paolini** s'essaie à la science-fiction avec la série **Idéal**, dont deux volumes sont publiés à ce jour. Si vous n'êtes pas allergique à l'anglais, je vous invite à explorer [son site](#).

ADAPTATION - ERAGON EN FILM

En 2006, une adaptation d'**Eragon** voit le jour, réalisée par **Stefen Fangmeier** et scénarisée par **Peter Buchman**. Si **Christopher Paolini** ne figure pas dans l'équipe technique du film, il ne le désavoue pas non plus. Pourtant, il aurait peut-être dû...

En effet, la trame principale d'**Eragon** est respectée : sa découverte de l'œuf de **Saphira**, son voyage en Alagaësia en compagnie de **Brom**, ses premiers pas en tant que dragonnier, son arrivée chez les **Varden** et sa victoire sur l'**Ombre**. Pourtant, tout ce qui fait la richesse de l'univers créé par **Christopher Paolini** est presque effacé, dilué, comme remâché et recraché par le monstre du cinématographe.

Certes, il est difficile de faire une adaptation fidèle, sauf budget énorme comme pour le **Seigneur des Anneaux** ou le **Hobbit**. Mais, l'adaptation d'**Eragon** est pour moi un exemple constant de bâclage : du village natal d'**Eragon**, qui ressemble plus à des taudis du bas Moyen-Age, contrairement au roman qui décrit le village comme pauvre mais propre avec de vraies maisons de bois

et de pierre, jusqu'au Royaume des **Nains**, qui ressemble plus aux grottes miteuses de trolls qu'aux cités majestueuses décrites par **Christopher**. Même avec un budget réduit, on peut faire des miracles en carton-pâtes ! La seule chose qui rachète un peu le film sont les paysages magnifiques, quoiqu'un peu limités, du voyage d'**Eragon**.

Quand au *casting* et à l'interprétation des personnages, n'en parlons pas ! Enfin si, parlons-en. **Eragon** ressemble plus à un jeune freluquet peu débrouillard et pleurnichard qu'à un adolescent en pleine quête. **Saphira**, qui symbolise une partie intégrante de la personnalité du jeune dragonnier, tout en étant un être à part entière, est plus représentée comme une monture intelligente, dotée de paroles (une grave insulte aux dragons de **Paolini**, ça !). Si les personnages de **Brom** et **Murtagh** sont un peu mieux servis par le *casting*, des personnages secondaires essentiels comme celui d'**Angela**, l'herboriste, sont tellement modifiés qu'ils en

sont méconnaissables et n'ont plus rien à voir avec l'histoire originale.

Bref, vous l'aurez compris, j'ai détesté cette adaptation, aussi je ne m'étendrais pas plus sur le sujet.

CONCLUSION

J'ai découvert **Eragon** en cherchant un livre qui puisse plaire à mes chatons. J'ai dévoré la saga en même temps qu'eux une première fois, et ce n'était pas la dernière. Je l'ai encore relu pour préparer cet article. Cela vous laisse imaginer comme je suis conquise.

J'ai volontairement exclu de mon résumé de la saga certains personnages et événements importants pour vous laisser le plaisir de leur découverte. Je vous invite donc à vous plonger vous aussi en Alagaësia, vous ne serez pas déçu, j'en suis sûre !

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : ©Bayard Jeunesse, ©Christopher Paolini







ALIEN ISOLATION : MON ALIEN, MOCHE ET MÉCHANT

• TEXTE / RYUJI DANMA

Bien le bonjour chers lectrices et lecteurs !

J'ai le plaisir de vous retrouver aujourd'hui pour un article traitant du jeu vidéo Alien : Isolation. C'est un jeu assez important à mes yeux, notamment car il m'a fait languir de nombreuses années avant que j'aie l'occasion de mettre la main dessus.

Pour vous remettre un petit peu dans le contexte de l'époque, je venais de sortir du lycée, le baccalauréat en poche, et je poursuivais ainsi mes études supérieures en classe préparatoire pour les grandes écoles. La majorité de ma promotion était interne, c'est-à-dire qu'ils vivaient toute la semaine au lycée, et avaient seulement la possibilité de rentrer chez leurs parents le week-end. De mon côté, j'ai eu l'occasion de rester dans la même ville avant et après le bac, ainsi j'étais l'un des rares demi-pensionnaires (avouez que ça faisait un moment que vous n'aviez pas entendu ce mot !) et je rentrais ainsi chez mes parents tous les soirs. Sans trop entrer dans les détails sur les classes préparatoires, disons que les journées se déroulaient en deux parties : de huit à dix-huit heures, les cours magistraux avec l'ensemble de la promotion, et en début de soirée se déroulaient les khôlles. Cette session d'une trentaine de minutes est en fait un oral proposant un exercice portant sur le cours vu durant la semaine, surveillé par un professeur de l'établissement ou bien un intervenant extérieur.

« Tu divagues », êtes-vous sans doute en train de penser. Rassurez-vous, cette longue introduction arrive bientôt à son terme. Sachez seulement qu'il pouvait parfois y avoir des moments de creux entre les cours et les khôlles du soir. Les plus consciencieux en profitaient pour s'avancer sur les devoirs du lendemain, les moins confiants révisaient leur khôlle à la dernière minute, et les moins scrupuleux (devinez dans quelle catégorie j'étais) en profitaient pour se détendre avant les khôlles et les révisions de nuit.

C'est durant ces moments de pause qu'un ami me présente le jeu vidéo **Slender : the Eight Pages**, que je vous avais déjà présenté dans le **Mag'zine #08**. Passent ensuite les mois et les jeux, **Outlast** notamment en 2013, qui deviendra un de mes piliers du genre. Je tombe alors un peu par hasard sur la bande-annonce du jeu vidéo **Alien: Isolation**. N'étant pas du tout un connaisseur de la saga, je visionne des extraits du jeu sans attente spéciale. Quelle claque monumentale me suis-je pris ce jour-là : les graphismes sont somptueux, l'environnement qui est une station spatiale se prête parfaitement à un jeu de survie, et enfin, les jeux vidéos tournant sur l'horreur sont habituellement peu onéreux car souvent réalisés avec de faibles moyens. Ainsi, voir un triple A prévu sur un de mes thèmes de prédilection me met le cœur en fête.

Cependant, de nombreuses péripéties ont fait que je n'ai pu m'atteler à la tâche de jouer à **Alien** que durant cette année 2022. Entre les cours qui me prenaient énormément

de temps, mon PC qui n'était pas assez puissant pour faire tourner le jeu à l'époque, et aussi une lassitude pour les jeux vidéos d'horreur qui devenait de plus en plus prégnante, le jeu était tombé dans les limbes de ma mémoire, pour n'en ressurgir que très récemment. Grâce aux offres d'**Epic Games** qui propose régulièrement des jeux, **Alien** faisait partie de la liste de cadeaux durant le mois de décembre 2021.

Concernant le synopsis d'**Alien Isolation**, il semblerait prolonger l'histoire proposée par **Ridley Scott** dans le film **Alien, le huitième passager**. Cependant, n'ayant pas encore revu le film pour rafraîchir mes souvenirs, j'omettrai toute référence à celui-ci par peur de vous apporter des informations erronées. Vous incarnez **Amanda Ripley**, ingénieure spatiale, âgée d'une vingtaine d'années. Sa mère a disparu la veille de ses onze ans, dans des conditions encore indéterminées sur le vaisseau **Nostromo**. L'intrigue débute alors avec une information remontée par le vaisseau

de sauvetage l'**Anesidora**, qui réussira à récupérer la boîte noire du **Nostromo**. Celui-ci informe le synthétique **Christopher Samuels**, qui proposera alors à **Amanda** de faire partie de l'équipage en charge d'aller embarquer la boîte noire. En somme, une mission de routine. L'objet tant convoité se situe dans un port spatial appelé **Sébastopol**, mais le jeu serait terminé ici si tout se passait comme espéré. Les communications avec la station sont inefficaces, ainsi seule une intervention physique, comprenez l'équipage qui s'aventure hors du vaisseau pour jouer les équilibristes entre leur vaisseau et la station. Malheureusement, une explosion viendra perturber leur stabilité, et **Ripley** parviendra *in extremis* à s'accrocher à une entrée de la station, afin de commencer son enquête. Ce qui, jusque là, n'est qu'une banale mission se transforme alors en une véritable enquête survivaliste.

Un des mots employés précédemment a dû vous mettre la puce à l'oreille, il s'agissait de synthétique.



La station **Sébastopol** est en réalité détenue par la **Seegson Corporation**, une société principalement connue pour sa manufacture de synthétiques. Un synthétique, généralement appelé *lambda* sur la station, est un androïde régi par l'intelligence artificielle centrale de **Sébastopol**, appelée **Apollo**. Initialement conçus pour effectuer des tâches d'assistance et de maintenance au sein de la station, **Amanda** découvrira assez vite que le calibrage des moteurs ne sera plus la seule préoccupation des *lambdas*.

Navré si cette scène d'exposition tourne un peu en longueur, mais je souhaitais vous apporter un peu de contexte avant de rentrer dans le cœur du jeu. Un de mes scénarios préférés se met alors en place : les machines ont subitement changé de ligne directrice sur ordre d'**Apollo**, si bien que la plupart des humains habituellement présents sur la station se sont faits décimer sans vergogne.

À mon humble avis, c'est ici la première force du jeu. Malgré

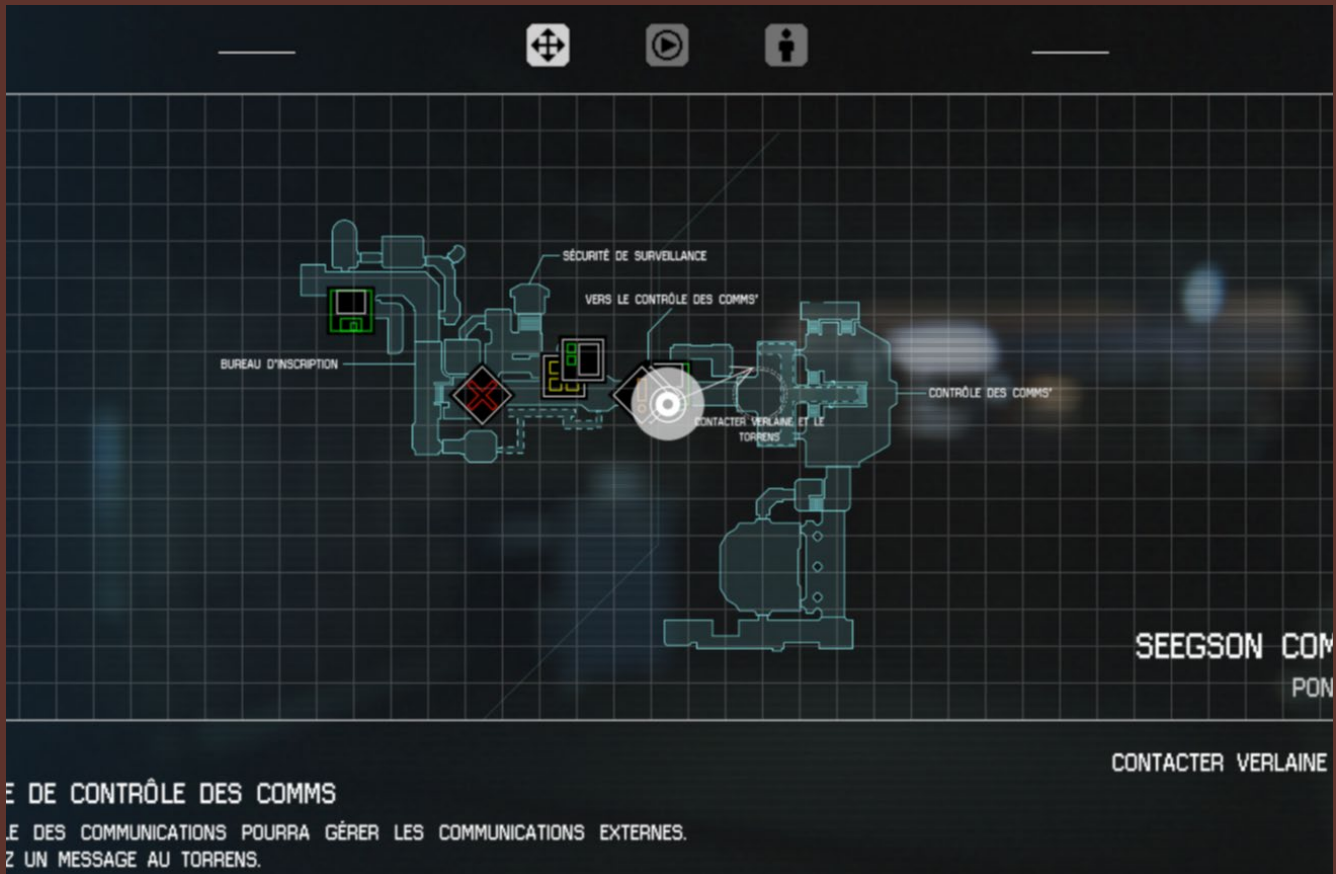
son nom, « *Alien* », la créature sur la station ne sera pas la seule menace à laquelle **Amanda** sera confrontée. Les synthétiques seront une menace perpétuelle dès lors qu'ils vous auront repérés. Les humains, en minorité sur la station, essaieront tant bien que mal de survivre et se montreront très souvent hostiles lorsqu'ils rencontrent **Ripley**. Vient enfin l'alien, la créature xénomorphe en liberté et qui manifestera de plus en plus d'intérêt à son égard au fur et à mesure de l'aventure.

La seconde force majeure du jeu porte sur l'environnement. Le fait que le jeu se déroule sur une station spatiale dysfonctionnelle offre un cadre parfait au domaine de l'horreur. Impossible de vous échapper, vous êtes face à vos propres démons (et ceux avec lesquels vous ferez connaissance sur **Sébastopol**). Un véritable effort a été fourni par l'équipe de développement pour subtilement alterner les phases lumineuses et aérées avec les moments d'obscurité (à

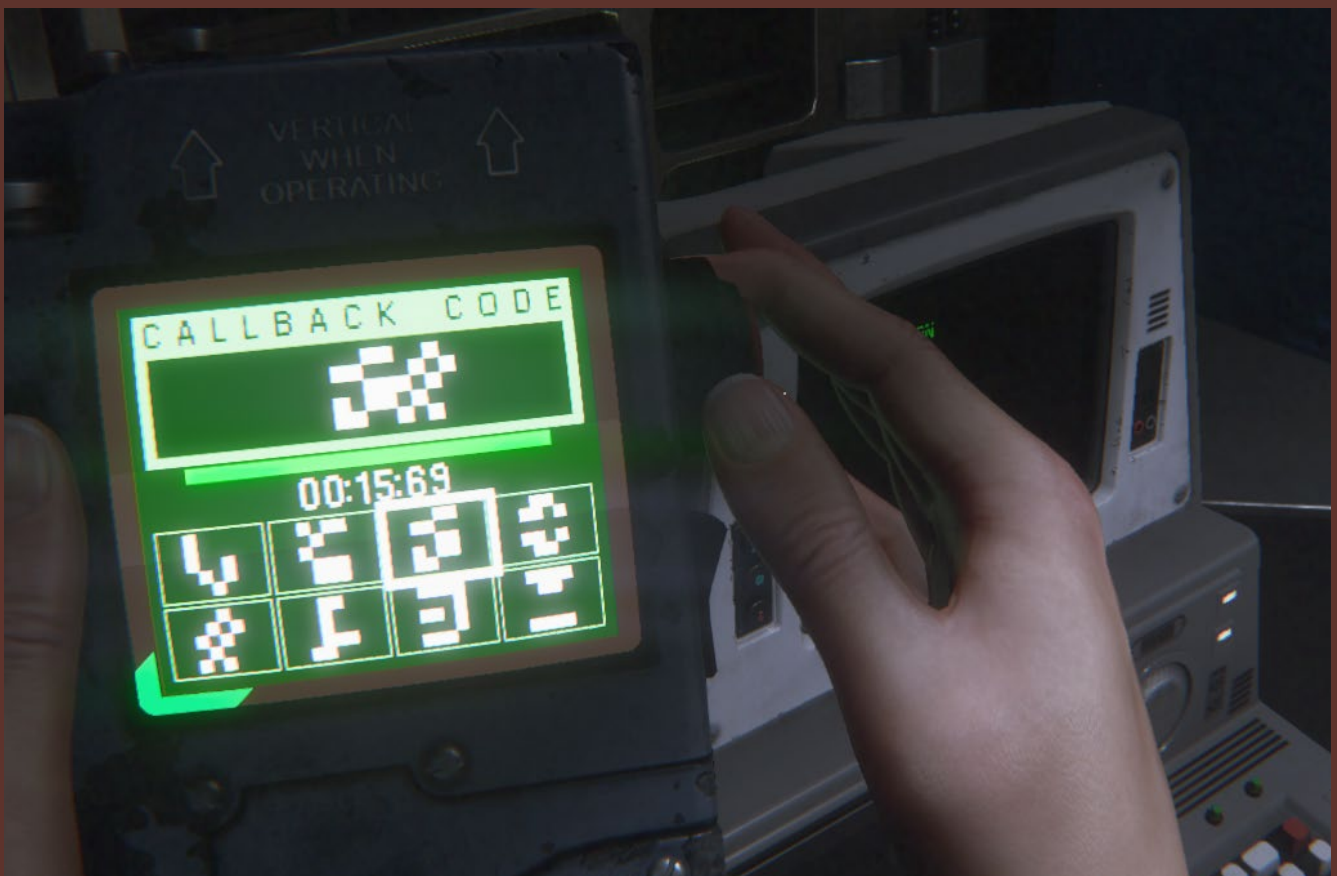
vous rendre claustrophobes !), si bien que la notion de tranquillité est en quelque sorte redéfinie dans ce jeu. On n'y est jamais vraiment tranquille. Il est possible d'habilement ruser selon les problèmes rencontrés, par exemple les humains craignent les balles, les synthétiques trottaient et sont faciles à esquiver sur une longue distance, et l'alien... Eh bien, il craint le feu ! Mais, croyez-moi, l'alien aura de nombreuses occasions de vous surprendre avant que vous ne puissiez commencer à vous défendre. Je trouve le sentiment propagé au joueur exceptionnel, dans le sens où le risque zéro n'est jamais atteignable. Dans le meilleur des cas, vous serez dans une situation inconfortable, au pire dans un stress titanesque, pris entre un alien affamé et des synthétiques préprogrammés à vous nuire.

L'autre élément du jeu qui marque cette insécurité concerne les sauvegardes. Durant l'aventure, des boîtiers seront parsemés sur le chemin, permettant de sauvegarder





Au-dessus : la carte
En dessous : mini-jeu



l'instant après une éternité qui durera trois secondes. Fait notable, si vous êtes en danger de mort imminent, vous pourrez tout de même sauvegarder, mais le jeu vous informera que la sauvegarde comporte des ennemis proches. Je n'ai pas trouvé d'information officielle à ce sujet, mais ces sauvegardes manuelles rajoutent une difficulté au jeu. En effet, le placement des boîtiers de sauvegarde semblant parfois un peu aléatoire, il rajoutera un dilemme entre refaire une séquence déjà vécue, si l'alien vous attrape, ou bien faire un détour pour aller attraper un point de sauvegarde en dehors de votre route.

Ce qui m'a énormément plu dans la conception du jeu, est l'omnipotence de l'alien. Vous ne pouvez littéralement pas tuer l'alien. Il court plus vite que vous, et a une ouïe extrêmement développée. Il a la possibilité d'utiliser les canalisations de la station pour vous bloquer à certains endroits. Je n'ai jamais autant vérifié les conduits au-dessus de ma tête dans un jeu vidéo. En usant de malice, il sera envisageable de s'en débarrasser temporairement, mais autant vous dire qu'**Amanda** ne dormira jamais sur ses deux oreilles. Si en plus, les différents ennemis rencontrés se coordonnent, la mission d'infiltration peut tourner au cauchemar.

Un autre point très important, est la flopée d'outils dont vous disposez pour rester en vie. Le **Saint Graal** d'**Alien Isolation** est le détecteur de mouvements, qui vous permettra d'identifier par des points blancs dans un périmètre proche si une entité vivante (synthétique compris) existe. Deux petits défauts cependant de ce petit bijou, le premier étant qu'il ne vous indique pas

l'entité qu'il détecte, le deuxième étant qu'il émet un bruit quand vous le consultez, ce qui peut alors vous faire repérer. Il sera aussi possible de récolter durant toute l'aventure des matériaux, utiles à la fabrication de différents objets, comme un *médikit*, ou un cocktail **Molotov**.

Même si la qualité de l'intrigue demeure un avis subjectif, j'ai pris pas mal de plaisir (entre les moments de peur) à progresser dans l'histoire. L'histoire comporte dix-neuf chapitres, ce qui est plutôt honorable, en comptant en moyenne une heure par chapitre. Le seul inconvénient majeur à mes yeux, sans trop vous en dévoiler, est la présence de quelques passages de l'intrigue où une potentielle arachnophobie pourrait s'avérer problématique. L'intelligence artificielle de l'alien est également parfois aux fraises, si bien qu'être accroupi permet de temps en temps d'en réchapper indemne.

Pour clôturer cet article, le jeu est somptueux, les quelques

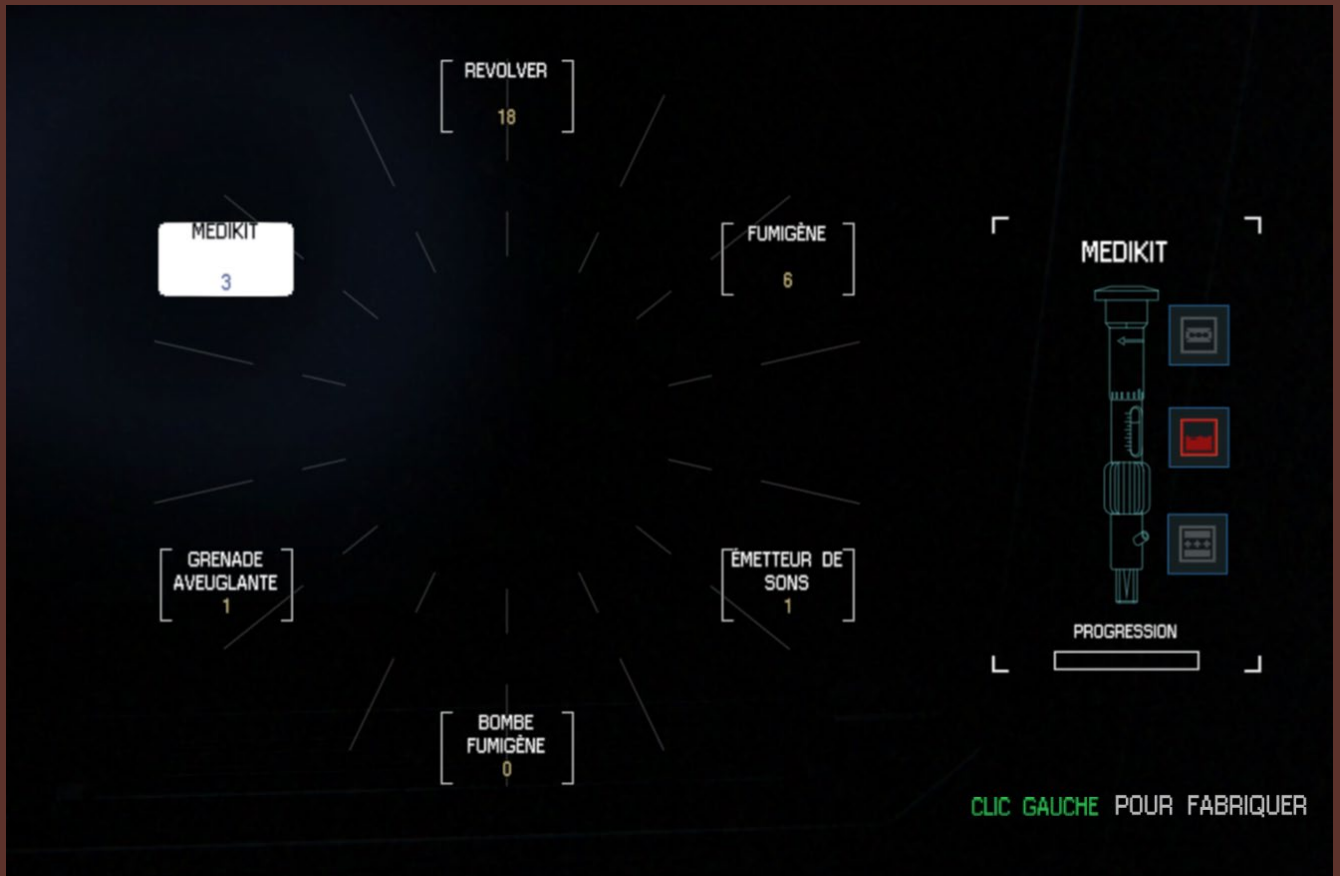
phases dans l'espace forment un clivage parfait par leur silence absolu avec les parties dans la station, où souvent l'absence de bruit annonce un problème imminent. Les quelques petits défauts que j'ai pu relever sont rapidement gommés par l'intensité de l'histoire. Si vous êtes à l'aise avec l'univers de l'horreur, mais sans rechercher une peur bleue à chaque recoin de vaisseau, je ne saurais que vous conseiller de l'essayer dès qu'une promotion se présente. Si vous vous sentez davantage l'âme d'un spectateur, vous pourrez également visionner une mini série proposée par **IGN** sur **Youtube**, qui contient sept épisodes reposant sur l'intrigue du jeu.

Ryuji Danma

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : captures d'écran du jeu ©Sega





Au-dessus : table de craft
 En dessous : l'alien (moche et méchant)



MAG'OUILLE Tibtyd Lirbij / p. 48 & 49

IN MAG'

MAG'OUILLE

J'attendais de vous raconter mes péripéties depuis si longtemps, je pensais que ce jour ne reviendrait jamais. Non pas que j'avais envie de vous revoir, mais... Trêve de frivolités, je me dois de vous conter mes dernières aventures.

Nous sommes partis, avec toute l'équipe, en vacances. Même si ces fainéants ne méritaient pas vraiment une pause, je ne pouvais que difficilement résister à des séances de bronzette sur la plage tous frais payés par l'association. Mais ce que ces malpropres s'étaient bien gardés de me dire, c'est que cette coupure n'aurait rien de reposant. Ils avaient déjà planifié l'intégralité du voyage, et autant vous dire que mon bronzage n'a très vite plus été ma préoccupation principale !

Le premier point qui m'a chagriné, c'est le moyen de transport. On aurait pu s'offrir des billets première classe dans un avion luxueux, mais ces radins ont préféré me faire voyager en calèche ! Mon fessier se souvient encore de ces planches de bois hostiles, mais nous avons au moins pu rapidement nous dégourdir les jambes après être arrivés à destination, Fierbourg. Dommage, à une contrepèterie près, on se serait gavés de fromage et de chocolat.

Leurs tenues étaient aussi singulières. Ce serait malhonnête de ma part de prétendre que l'un d'entre eux ait déjà eu le moindre goût vestimentaire, mais pendant ce voyage on atteignait un niveau de bizarrerie rarement égalé. **Esenjin** portait un accoutrement de magicienne, avec un bâton qui semblait bien trop lourd pour son petit corps frêle, mais qu'il arrivait tant bien que mal à manier. **Shiwoon** avait opté pour un style plus explosif. Se déplaçant toujours avec un peu de poudre, il excellait pour éliminer ses ennemis à l'aide de ses multiples armes avant qu'ils ne se soient rendus compte du danger qu'ils encouraient. Quant à **Ryuji**, il s'était procuré des gantelets qui semblaient en titane, je n'aurais jamais cru qu'il sache se servir de ses dix doigts. Il faut croire qu'il s'était trouvé une vocation à fracasser des crânes. **Kitty** était la plus fidèle à elle-même : elle était toujours accompagnée d'un chaton adorable qui ramassait tout ce qu'elle laissait tomber.

Un des aspects positifs de notre voyage aura été les rencontres. On en aura croisé du monde ! Par contre, la plupart des gens semblaient peu débrouillards, nous demandant de leur ramener des objets situés

à quelques mètres de leur position. Mais bon, qui cracherait sur de l'argent et de l'équipement facile ?

Un des aspects que j'ai détesté durant l'aventure et qui, à mon grand désarroi, aura agrémenté l'intégralité du séjour : l'anéantissement de la faune locale. Pour vous contextualiser le principe, imaginez que vous participiez à un safari, sauf qu'au lieu de prendre des photos des animaux, vous battez avec eux pour récupérer leurs ressources. Fait assez étonnant pour être souligné, l'écosystème semblait quelque peu déréglé. Après quelques autochtones assassinés, d'autres membres de leur famille pointaient le bout de leur nez (s'ils en avaient un), et ce sans discontinuer !

Abhorrant cette pratique, mais ne pouvant refréner les pulsions meurtrières de mes camarades, je profitais de ces tueries pour aller noyer mes soucis dans la taverne la plus proche. L'approche commerciale de ces lieux de beuveries était remarquable, car les boissons étaient vraiment bon marché. De plus, peu importe la taverne choisie, la patronne s'appelait toujours **Neria**, à tel point que le prénom était un prérequis pour posséder un tel établissement.

La suite de notre voyage comportait plusieurs

escales par bateau. Nous avons visité de nombreuses îles, toutes plus atypiques les unes que les autres. Entre l'île peuplée de petits êtres (non, ils ne sont pas bleus !), l'île désertique où l'on meurt de déshydratation en moins de temps qu'il n'en faut pour dire : « *un verre d'eau s'il vous plait* », je pense être rentrée de vacances plus fatiguée qu'en partant.

Chacun a également pu trouver la monture qui lui plaisait, et les gens de là-bas nous les ont gentiment offertes. Si **Esenjin** avait

trouvé son moyen de locomotion parfait, avec une coccinelle rouge trois fois plus grosse que lui, **Ryuji** se déplaçait désormais exclusivement à dos de raptor. **Shiwoon** montait fièrement un pur-sang à la croupe sombre. Quant à moi, j'ai craqué sur un petit bijou de technologie appelé l'**Hoverboard**, une planche futuriste qui se déplace à quelques centimètres au-dessus du sol, le seul hic étant qu'il consomme 2,21 « gigowatts » au kilomètre.

On aura passé de bons

moments sur l'île, mais je suis tout de même rassurée d'être rentrée. La prochaine fois, je serai plus attentive quand **Esenjin** me proposera des vacances, avec un grand sourire jusqu'aux oreilles. Pour me venger, je vais patiemment attendre qu'il soit occupé, comme je n'ai pas eu l'occasion de goûter à la viande de coccinelle pendant les vacances...

Tibtyd Lirbij

La rédactrice assure avoir été séquestrée après l'écriture de cet article.





AUTRES

PETITS TRUCS INSOLITES

Esenjin & Ryuji Danma - p. 52 et 53

OUTRO

KittysCats - p. 54

STAFF

L'équipe - p. 55

REMERCIEMENTS

L'équipe - p. 56 & 57

PETITS TRUCS

Crêpes et chandeleur.

Pour cet insolite, je vous propose de parler de quelque chose de chez moi, avec lequel on ne plaisante pas ; les crêpes.

Que signifie donc le terme de « Chandeleur » me direz-vous ? Il tire son nom du mot latin « *candelarum* », dont l'étymologie signifie « chandelle ». Coutume païenne, devenue fête religieuse, elle remonterait à 492. Le pape **Gélase 1^{er}** distribuait des crêpes aux pèlerins de retour de St-Jacques de Compostelle pour les remercier d'avoir fait le pèlerinage. Sa date est depuis fixée au 2 février. Désormais, elles

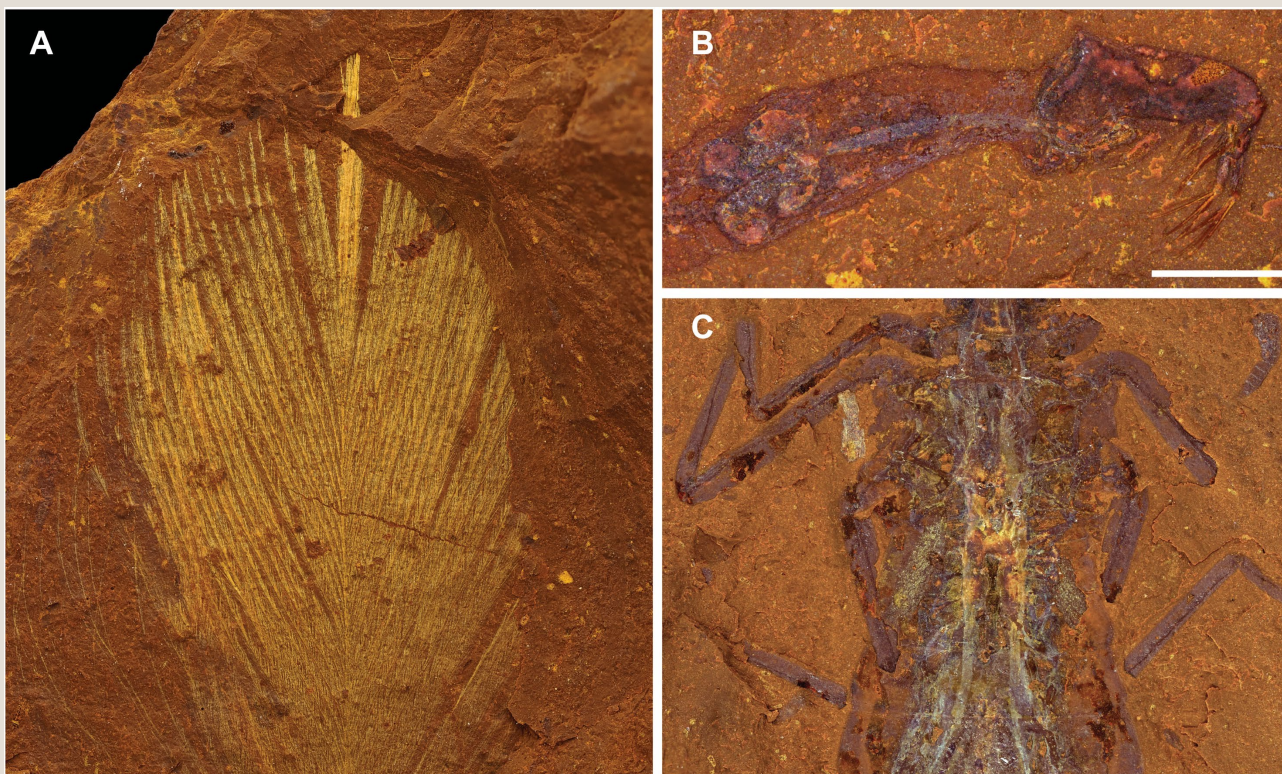
sont signe de prospérité et la légende veut que l'on fasse sauter la 1^{ère} crêpe de la main droite, la main gauche dans le dos serrée sur un **Louis d'or**.

Sa recette simple, à base de farine de froment, de lait et d'œufs, en fait un plat populaire que l'on peut déguster toute l'année, peu onéreux et facile à préparer, elles se déclinent à toutes les sauces, au sucre ou la confiture, comme à la pâte à tartiner ou au sirop d'érable, souvent agrémentées de rhum, de cidre ou de bière, il s'agit là d'un mets de choix à déguster toute l'année sans modération !

• ESENJIN



UCS INSOLITES



Découverte historique de fossiles en Australie

En ce début d'année 2022, un fermier australien, du nom de **Nigel McGrath**, révèle au monde qu'une partie de son exploitation terrestre était utilisée par une équipe de chercheurs depuis maintenant plusieurs années, afin d'étudier de nombreux spécimens fossilisés.

Les clichés obtenus et partagés des différents échantillons récoltés sont stupéfiants. Ces reliques du passé étaient m é t i c u l e u s e m e n t conservées dans du goethite, un minéral notamment utilisé pour les

peintures de la grotte de Lascaux.

Peu qualifié en géologie, j'avoue avoir été bluffé par la qualité des échantillons, et des photographies réalisées par microscopie électronique. Mais si vous désirez obtenir davantage d'informations scientifiques sur cette découverte sensationnelle, je vous préconise d'aller consulter la synthèse citée en source, et qui met en exergue les multiples échantillons récoltés, leur potentiel âge ainsi que l'espèce à laquelle ils ont été identifiés.

• RYUJI DANMA

OUTRO

Voilà maintenant plus de deux ans que nous traversons une période trouble, pleine d'incertitudes. Mais il semblerait qu'une embellie se profile devant nous et, petit à petit, un nouvel horizon se dessine, du moins sur le plan sanitaire. Cette rupture avec notre quotidien « d'avant » marquera très certainement l'Histoire, les récents évènements remettent également beaucoup de choses en perspective. Certaines choses, que l'on pensait comme éminemment acquises, ne nous sont en fait qu'octroyées pour

une durée indéterminée, et s'inscrivent dans un équilibre plus fragile qu'il n'y paraît. Charge à nous d'en tirer tous les enseignements, d'en sortir grandis, de manière à davantage apprécier le moment présent.

Qu'avez-vous donc pensé de cette nouvelle édition ? En ce qui me concerne, l'écriture des articles m'a fait voyager et j'ai toujours autant plaisir à vous les partager. Toutefois, les lointaines destinations me manquent, aussi, je ne manquerai pas d'en savourer chaque instant au moment voulu !

J'espère que ce premier numéro de l'année 2022 vous aura plu, faites-le nous savoir si c'est le cas (ou pas d'ailleurs, si vous avez des axes d'améliorations à nous suggérer !). On se donne rendez-vous au deuxième semestre pour toujours plus d'articles passionnés, prenez soin de vous d'ici là !

• LORD SHI-WOON

STAFF



ESENJIN

~ 1300 ans

RACE : Vampire

PARTICULARITÉ : Il dirige le mag comme un *führer*.

AIME : Ses *waifus*, le savoir & la connaissance.

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



KITTYSKATS

Âge indéterminé

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.



LORD SHI-WOON

La trentaine

RACE : Murim

PARTICULARITÉ : Cache bien son jeu.

AIME : Les nuits de pleine lune, le café et Square Enix.

DÉTESTE : L'ennui et l'humidité.



RYUJI DANMA

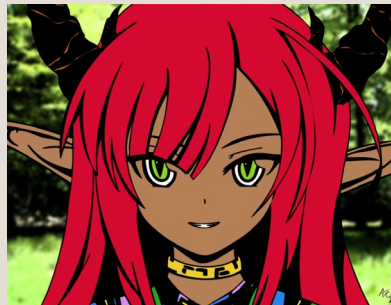
27 ans

RACE : Humaine

PARTICULARITÉ : Peu importe le choix, il prendra toujours la mauvaise décision.

AIME : Violet Evergarden, les brocolis et l'odeur de l'essence.

DÉTESTE : L'hypocrisie.



TIBTYD LIRBIJ

+ 2.000 ans

RACE : Démone ancienne

PARTICULARITÉ : Très fière d'elle-même.

AIME : La mode, ce qui est coloré, mettre son grain de sel, emmerder Esenjin.

DÉTESTE : L'ignorance, les gens se complaisant dans un rôle de victime et Esenjin.

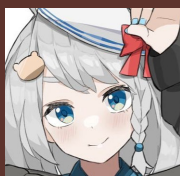
NUMÉRO RÉALISÉ GRÂCE AU SOUTIEN DE NOTRE ASSOCIATION « CAMÉLIA STUDIO »



ILS NOUS SOUTIENNENT, MERCI À EUX !

shelter.mahoro-net.org

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE OFFERTE PAR :



Ryo

Twitter : @ryoooo_0913

Pixiv : ID 30229279

« Bonjour, je m'appelle Ryo.

J'ai créé cette illustration en développant mon imagination à partir de vidéos musicales.

« Belle » est plein de chansons incroyables. J'aimerais que beaucoup de gens voient ce travail. »

Devenir partenaire de **Mag'zine** ?

Envoie nous ta demande à l'adresse suivante : magzine@camelia-studio.org

MERCI DE NOUS AVOIR LU !
LE NUMÉRO #.29 SORTIRA EN :
SEPTEMBRE 2022* .
SOYEZ PRÉSENTS !

EN ATTENDANT, N'HÉSITEZ PAS
À NOUS REJOINDRE SUR **NOTRE**
****SERVEUR DISCORD** AFIN DE**
PAPOTER ENSEMBLE À PROPOS DE
MAG'ZINE ET DE TOUT CE QUI NOUS
PASSIONNE !

* LA DATE EST SUJETTE À CHANGEMENT, N'HÉSITEZ PAS À VOUS TENIR INFORMÉ EN REJOIGNANT **NOTRE DISORD** OU EN NOUS SUIVANT **SUR TWITTER**

