

Mag'zine #.29.30



/dossier/
Anniversaire - 10 ans
de Mag'zine !



Counter:Side



Terre Errante



The Witcher



Alchemy Stars



Luv Resval

SOMMAIRE

AVANT PROPOS

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

DOSSIER

Anniversaire - 10 ans de Mag'zine [toute l'équipe (et pas que!)]	08/19
--	-------

LES ARTICLES

À la découverte des cuisines régionales japonaises – partie 3 [Shiwoon]	22/27
Le sorcier, entre conscience et pragmatisme [Ryuji Danma]	28/33
Terre Errante ; La fin de l'humanité ? [KittysCats]	34/37
Alchemy Stars ; le gacha cinq étoiles [Shiwoon]	38/45
La petite faiseuse de livres [KittysCats]	46/49
Ode à Luv Resval [Ryuji Danma]	50/53
Counter:Side ; Le Contremonde vous attend [Esenjin]	54/57

INMAG

Mag'ouille	60/61
L'IA Midjourney	62/69
Perles de la rédaction	70
Publicité - Zaap Sufokien	71

AUTRES

Petits trucs insolites	74/77
Outro	78/79
Staff du numéro	80
Partenaires & remerciements	81

ÉDITO

Bonjour.

Voici donc venir le dernier édito de **Mag'zine**. Pourquoi me direz-vous ? Et bien parce que vous tenez dans vos mains (même virtuelles), la dernière édition reliée de notre magazine. Après 10 ans, je vais un peu m'éloigner de ce projet et il y avait besoin de réorganiser les équipes, ainsi qu'avoir une nouvelle vision, plus tournée vers l'avenir. Rassurez-vous, **Mag'zine** continue toujours, mais sous une autre forme. Nous disons donc adieu à ce PDF pour, à la place, vous publier un gros article tous les mois sur notre site web ; [Tsubakimono](#). Cela devrait arriver dans les prochains mois. Vous devriez donc bientôt y trouver un bel article en début de chaque mois, ainsi que la continuité des « *illustrations de la semaine* » en fin de mois. Le tout sera toujours entrecoupé de la republication de nos anciens articles reliés et quelques autres surprises que nous ne vous révélerons pas ici. On espère que ce nouveau format, plus moderne et accessible vous satisfera. Ce sera également l'occasion pour nos rédacteurs d'essayer de nouvelles choses, comme par exemple agrémenter de gifs, vidéos ou musiques leurs écrits, ce qui n'était jusqu'à présent pas possible.

De mon côté, je vais un peu me détacher (mais pas disparaître). Il faut laisser la relève prendre un

peu plus la main sur ce bébé et j'ai aussi besoin de m'aventurer sur d'autres terrains. Ce n'est pas sans émotion pour autant que j'écris cet édito, rendez-vous compte, 10 ans mine de rien que ce web magazine existe, avec des hauts et des bas, mais fort heureusement beaucoup de belles choses, notamment d'excellentes rencontres que je ne suis pas près d'oublier. Je suis fier de ce projet et de ses membres, qui auront été la pierre angulaire et le moteur principal de l'association **Camélia Studio** pendant des années. Comme dirait l'autre, c'est « *une aventure humaine* » avant tout. Merci à eux et merci à vous de nous suivre.

Cet exemplaire va donc revenir sur ces 10 ans à travers un dossier bien particulier. Profitez bien !

On se retrouve très vite, des bisous !

• ESENJIN



Ci-dessus, mon fond d'écran présenté dans le n°3 de **Mag'zine**. ([source](#))

Ci-contre, mon fond d'écran actuel. ([source](#))

TAPON

L'Eden des Sorcières

Vous le savez, tout ce qui est sorcières/magiciennes, c'est mon petit faible. Alors quand j'ai vu ce titre et la couverture du tome 1 dans ma boutique, je n'ai pu résister à la tentation. Je ne regrette rien. C'est un très beau récit sublimé par de beaux dessins. Dans un monde où la faune et la flore ont presque disparus, l'histoire va se pencher sur **Pilly**, une jeune sorcière. Ces dernières ont un lien étroit avec la nature et vivent à l'écart des Hommes. Alors qu'elle et sa tutrice, **Toura**, se font attaquer lorsque leur cachette est découverte, notre petite Pilly va devoir fuir avec l'aide d'une créature mi-loup mi-végétale, à la recherche de l'« Eden », un paradis où se sont installées quelques sorcières élues. Ainsi vont débiter les péripéties de **Pilly** et **Oak** dans un monde dévasté où les sorcières sont traquées et assassinées.



● ESENJIN

L'attaque des Titans, version colossale

Je sais déjà que d'autres membres du **Mag'zine** vont me regarder de travers pour avoir osé parler de cette œuvre, mais je prends actuellement un réel plaisir à redécouvrir l'histoire d'**Eren** et de ses compagnons, désormais en version papier.

La saison 1 de l'anime est à mes yeux une réussite en tous points. Le rythme est toujours juste, sans pour autant perdre les spectateurs, l'histoire est intrigante, suffisamment inattendue pour toujours vous tenir en haleine.

Cependant, je suis en colère vis-à-vis de la gestion de diffusion de l'anime. C'est tout bonnement la raison qui m'a fait décrocher et être dégoûté de l'anime tellement on remet encore et encore à plus tard la conclusion de l'œuvre. 53.000 sous-parties au sein d'une même saison, on pourrait espérer que les épisodes soient mieux gérés, mais même pas, plus les saisons avancent, et plus elles sont à chier. Certes, l'histoire s'épaissit au fur et à mesure des chapitres, si bien qu'il est normal que l'intrigue se développe plus facilement sur papier que sur écran, mais ça n'excuse pas tout.

Préférant ainsi connaître l'épilogue de cette épopée avant ma mort, je suis ainsi passé à la version papier, qui elle est terminée, et on peut dire que j'en prends plein les mirettes. Je me suis fait plaisir en prenant les éditions colossales du manga (avec des pages environ deux fois plus larges que les tomes originaux), un peu de retouche sur les planches franchement pas top des premiers chapitres, et on se retrouve de nouveau immergé à Shiganshina, à regoûter au plaisir

NS DU POING !

que j'avais ressenti durant le visionnage de la première saison.

J'ai à peu près rattrapé mon retard sur la série, la version papier m'aura néanmoins offert un nouveau point de vue pour consulter cet univers, résister aux spoils sur Internet et auprès de mes amis aura été en quelque sorte.. un travail de titan.

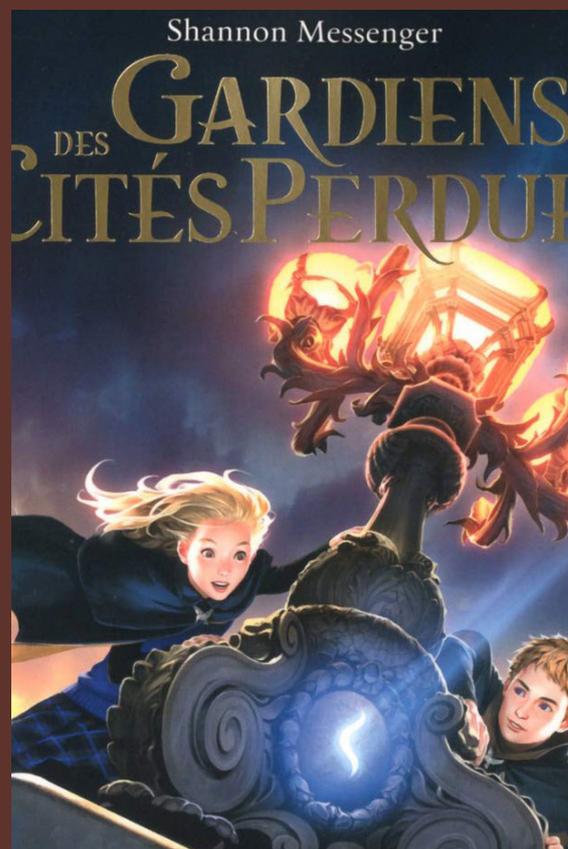


• RYUJIDANMA

Gardiens des Cités perdues

Il y avait longtemps qu'une série jeunesse ne m'avait autant accroché. **Les Gardiens des Cités perdues**, série de romans fantastiques, écrite par Shannon Messenger, comporte actuellement dix volumes, parus chez **PKJ** en France.

On suit les aventures de Sophie, une adolescente asociale, issue d'une famille modeste mais dotée d'une grande intelligence. Elle découvre par hasard qu'elle n'est pas humaine, mais une elfe. **Sophie** a du mal à trouver sa place dans l'univers des elfes, composé de **Cités** cachées aux humains, autant que dans la société humaine. Parce qu'elle est à part, qu'elle a grandi dans le monde humain, que ni elle, ni le **Grand Conseil** des elfes ne semblent connaître ses origines réelles.



Sophie est dotée de grands pouvoirs qui font peur au **Conseil des Anciens**, deux organisations secrètes cherchent à la contrôler et elle aura bien du mal à faire la part des choses. **Sophie** se fait malgré tout quelques amis qui passent outre ses origines et vont lutter avec elle dans cet univers elfique en mutation accélérée. J'ai découvert cette histoire fin 2022, en explorant une petite librairie, et j'avoue avoir dévoré les volumes au format poche en très peu de temps. Je n'en suis qu'au septième volet, car j'attends les sorties en petit format, mais j'ai du mal à me contenir tant je voudrais connaître la suite. Laissez-vous tenter par cet univers qui sort un peu des classiques elfiques en mélangeant légendes et modernité.

• KITTYSCATS

DOSSIER

ANNIVERSAIRE - 10 ANS DE MAG'ZINE.

Toute l'équipe - p. 08 à 19





ANNIVERSAIRE - 10 ANS DE MAG'ZINE

• TEXTE / L'ÉQUIPE

Nous nous retrouvons aujourd'hui pour un dossier bien particulier, puisqu'il s'agit de fêter ici les 10 ans de Mag'zine ! Dans les pages qui vont suivre, vous pourrez trouver ; quelques statistiques, des anecdotes des rédacteurs actuels ainsi que d'anciens qui sont revenus spécialement pour l'occasion !

On espère que cela sera intéressant à lire pour vous. Ci contre, vous avez une petite infographie qui retrace les dates principales qui ont marqué l'histoire de votre magazine favori.

Sur les pages suivantes, vous pourrez lire deux textes, d'**Ophy** et **Kôga**, qui font un petit retour dans ces pages, en vous partageant quelques mots, merci à vous les gars !

Vous pourrez ensuite lire des anecdotes que les rédacteurs actuellement en place vous ont dénichées en fouillant un peu dans leurs vieux souvenirs.

On finira cela avec quelques stats et des graphiques, parce que les chiffres, c'est bien aussi.

Concernant l'illustration que vous pouvez voir juste au-dessus, il s'agit de **Tibtyd Lirbij**, réalisée par Pellichi. On avait fait [un article dédié sur Tsubakimono](#), allez le lire !

Sur ce, nous vous disons à très vite. Des bisous, et encore emrci de nous suivre depuis une décennie ! <3

07/2013

Publication du premier numéro de Mag'zine ! Après plus d'une année de travail, il est en ligne.

Publication la première (et dernière) édition estampillée « jeux vidéo ».

09/2013

05/2015

Changement total de la charte graphique du magazine. Cela posera les bases jusqu'à ce numéro.

Première impression papier d'un numéro de Mag'zine ! Il s'agit de la seizième édition comportant un dossier sur Fire Emblem.

04/2016

01/2018

Parution de la première édition « double », un numéro sur deux après lui sera ainsi doublé. On approche aussi un peu nos 5 ans !

Première interview dans nos pages ! Il s'agira de Stéphane Lapie, qui abordera son métier de traducteur dans l'animation japonaise.

03/2020

06/2023

On arrive déjà au dernier numéro « classique » de Mag'zine, merci de nous avoir suivit toutes ces années !

OPHY

Aaah, le **Mag'zine**. J'avais 19 ans quand j'ai rejoint le projet. Jeune, insoucieux, mauvais en orthographe. Mais j'étais passionné ! Comme toute l'équipe de l'époque et celle d'aujourd'hui. Un projet de bénévoles pris à cœur, dans lequel chacun d'entre nous passait des heures à préparer des chroniques en tous genres. Les miennes étaient beaucoup orientées jeux vidéo et talents qu'on trouvait sur internet. *Plot twist* : je suis toujours un gamer digne de ce nom.

10 ans c'est déjà loin pour mon cerveau d'huître, mais j'ai quand même quelques souvenirs. Et ceux que je retiens le plus sont les retours de correction de notre reine à tous : NekoNeko ! Il paraît qu'il faut l'appeler Kittyscats, bref... De mon bon français de clampin breton, j'en ai donné du travail à notre super Nekoneko. Et pour cela, je m'en excuse ! Promis ce sera le dernier texte que tu auras à corriger de moi ! :D

Le point fort du **Mag'**, c'est son authenticité. Nous n'étions pas des journalistes, ou rédacteurs, mais j'ai la sensation qu'on a tous écrits des articles dignes des plus grands magazines qu'on puisse trouver dans les échoppes à papier. Et même si ce que j'écrivais était très amateur, certains articles, j'en suis très fier. Je suis fier d'avoir pu interviewer des auteurs du web. Fier de l'article l'Airsoft dans **le numéro 5**. Même si aujourd'hui, je ne pratique plus, ça reste pour moi le meilleur article que j'ai pu

écrire. La raison ? La passion mon pote. Quand on est passionné, on fait des trucs de fou.

Et quand on parle de passionné, parlons de **Esenjin** ! Cette personne est la base de tout. Le pilier sur lequel on s'est tous reposé à un moment. Toujours pleins d'idées, bonnes ou farfelues, mais il n'a jamais eu peur d'aller de l'avant ! Et pour m'avoir fait confiance au sein du **Mag'zine**, je te remercie.

Je remercie aussi Nekoneko, cette personne formidable qu'on devrait tous avoir dans notre vie. Ce n'est pas donné à tout le monde d'être aussi dévouée pour un magazine en ligne, et au petit soin des rédacteurs.

Je vous remercie, vous, lecteur, d'avoir lu ces quelques lignes, et les précédentes qui date déjà de plusieurs années.

Quant à moi, j'ai bien changé en 10 ans. Toujours à regarder des animes et lire des mangas (mais en plus petite quantité), toujours à jouer au jeux vidéo. Je suis devenu un amoureux de la scène eSport (League Of Legends, Rocket League, Valorant), et je prie pour que ce phénomène se développe dans les années à venir. Je devrais être papa dans les mois à venir, mais surtout, je reste un passionné du web. Ajoutons par-dessus ça, la moto. Oui, je suis un fou de la moto, je parcours le nord ouest de la France à tout va avec un groupe d'amis très proche. Autant vous dire que ça va être dur la transition passionné into

Papa à plein temps ! Mais j'suis pas plus nul qu'un autre, j'y arriverai !

Prenez soin de vous et de vos proches, c'est hyper important.

Je vous embrasse.



Ci-dessus : Ophy sur sa moto
Ci-dessous : Le premier dessin de notre mascotte





Ci-dessus : Illustration de Tibtyd réalisée par Hanheni

KOGA

Salut à toi, chère lectrice, cher lecteur du **Mag'zine** ! C'est **Kôga** et oui, je fais un bref retour suite à la demande du grand chef à l'origine de ce magazine pour fêter les 10 ans de son existence !

Pour la petite anecdote, je crois bien que c'était en 2010 ou 2011, je ne me rappelle plus vraiment. Habitant dans le sud ouest (là où l'on fabrique les chocolatinnes) a lieu chaque année une convention sur Toulouse ainsi qu'à Pau, dédiée aux séries TV, aux mangas, au cinéma, aux vieux dessins animés (génération A2, Club Dorothée pour les plus vieilles et vieux d'entre vous). Et lors du Toulouse Game Show au cours d'une de ces années citées auparavant; j'ai pu croiser l'honorable **KittysCats**, qui je crois bien est toujours aux commandes de votre **Mag'zine** favori et nous avons alors pu échanger sur quelques passions communes. Malheureusement, cette fois-là, je devais aussi écrire un article sur ledit salon, manque de pot, mon appareil photo m'a fait défaut et je n'ai pas pu obtenir des photos de bonne qualité, j'ai donc dû me rabattre sur un autre sujet.

À présent cela fait un moment que je n'ai pas relu une édition du **Mag'zine**, mais qui sait peut-être vais-je retrouver la motivation de le lire surtout pour ses 10 ans !

ESENJIN

(1) Il paraît qu'ici l'on doit aborder quelques-uns des moments forts passés à **Mag'zine** depuis 10 ans. Forcément, l'un des événements les plus marquants, reste la sortie du premier numéro ! Près d'un an et demi de travail, à chercher des gens pour composer une équipe intéressante, puis à écrire les articles, les mettre en page et enfin distribuer cela sur internet, notamment les forums à l'époque (oui je suis vieux) et voir les retours.

C'était vraiment super positif, des avis constructifs sur comment améliorer ce projet encore tout jeune et balbutiant. Les retours sont plus rares désormais. Les forums sont un peu tombés en désuétude avec l'arrivée des conversations instantanées que permettent par exemple Twitter ou encore Discord plus récemment.

Nos stats continuent de montrer une base de lecteurs plutôt stable, donc a priori ce que l'on fait continue toujours autant à vous intéresser. Si l'occasion se présente, n'hésitez pas à venir faire un tour sur notre Discord pour échanger, l'équipe serait ravie de converser avec vous ! Un petit message de soutien, c'est toujours agréable et fort motivant !

(2) Autre chose qui mérite que l'on repasse dessus, c'est probablement l'impression du **numéro 16**. Il n'y a eu qu'un petit tirage, avec un exemplaire pour les membres de l'équipe du moment et les

anciens qui le désiraient, plus deux/trois offerts aux lecteurs via quelques concours sur les réseaux sociaux. Ne pas avoir réussi à mettre en place une version physique en papier pérenne, est peut-être l'un de mes plus gros regrets à **Mag'zine**.

(3) Pour terminer bien entendu, la conception de ce numéro un peu particulier. C'est forcément avec beaucoup d'émotion que j'écris ces dernières lignes. Bien que **Mag'zine** continue toujours, c'est un peu « *la fin d'une époque* ». On avance en essayant de rester dans l'ère du temps, avec de nouveaux formats et d'autres outils plus « *actuels* ». En tout cas, 10 années d'existence sous ce format, je pense que nous n'avons pas à rougir, c'est vraiment une belle longévité. Gageons que l'avenir soit tout aussi cool.

TIBTYD

Bon, moi aussi après tout, j'ai bien le droit d'écrire ici. Forcément l'événement marquant à mes yeux, c'est mon invocation ici bas. Notez qu'**Esenjin** n'en parle pas, c'est un non-événement pour lui. Une larme qui ruissèle parmi tant d'autres dans le flot de malheur qu'il crée. Je suis donc arrivée aux alentours du **numéro 07**, c'était en 2014 déjà, à peine un an après la parution du premier numéro. Oui, ils étaient productifs à l'époque avec une édition tous les deux mois, maintenant tout le monde se complait dans

la luxure. Depuis lors, ma vie fût tumultueuse et j'essaie tant bien que mal de survivre et espère un jour pouvoir me détacher de l'emprise d'Esenjin et retrouver ma liberté. En attendant, vous pourrez continuer de me retrouver sur le site de l'association ; [Tsubakimono](#), où j'écrirai de nouvelles choses très bientôt !

RYUJI DANMA

(1) Le premier événement qui me revient en tête, mais également le plus récent, est la rencontre IRL que l'on a pu organiser durant l'été 2022 entre membres de la guilde dofusienne « *La Compagnie de Sufokia* ». On jouait ensemble depuis tellement longtemps, quasi une dizaine d'années pour les plus anciens, que le moment de flottement quand on rencontre quelqu'un en vrai pour la première fois ne s'est même pas fait ressentir. Ajoutez à cela la découverte de la très agréable ville de Nantes sous un soleil splendide, et il n'en faut guère plus pour faire de ce week-end un souvenir intangible.

Petite déception nonobstant de mon côté, malgré la dévotion d'Esenjin à toujours incarner des héroïnes féminines peu vêtues dans les MMO, je dois avouer que lui dans la vraie vie est un peu moins sexy que ses personnages. Mais sans rancune, je reviendrai dormir dans ton lit dès que l'occasion s'en présentera !

(2) La deuxième expérience

qui me revient en mémoire est l'entretien en tête-à-tête avec **Esenjin**, pour apprendre à mieux me connaître. Je vous donne le contexte. Il y a de cela plusieurs années, **Esenjin** organisait périodiquement une sorte de petit podcast, où il invitait tour à tour un membre du staff de **Mag'zine**, en lui posant plusieurs dizaines de questions, certaines très saugrenues, d'autres suffisamment complexes pour déboucher sur une réponse presque philosophique. En réécoutant mon passage, hormis le fait que je mette des millénaires à réfléchir aux questions, cet exercice m'avait permis de me rendre compte à l'époque que je ne m'adonnais que très rarement à ce genre de réflexions introspectives.

(3) Terminons par la dernière anecdote, terriblement banale certes, puisqu'elle tournera autour de mon premier article au sein du **Mag'zine**, durant la septième édition. Comme un symbole, j'avais pris la liberté d'écrire sur le jeu vidéo « *Slender: The Arrival* », un des jeux qui aura tout bonnement bercé ma curiosité vidéoludique. Quel plaisir d'écrire sur un sujet qui nous passionne, je vous souhaite d'un jour ressentir le sentiment d'accomplissement créatif auquel j'ai pu goûter une fois la rédaction de l'article achevée. Je me souviens également avoir passé plus de temps à chercher des captures d'écrans croustillantes dans le jeu pour l'article que de temps pour m'amuser sur le jeu. Après

l'avoir relu, il y a quelques instants, je suis assez satisfait de ma création, rien de bien transcendant, mais je pense avoir rendu un bel hommage à cette légende d'Internet.

KITTYSCATS

(1) Pour reprendre la petite anecdote de **Kôga**, je me souviens de ce fameux Toulouse Game Show... en 2014. C'était à l'occasion du numéro 6 du **Mag'zine**. Je ne me souviens plus qui l'avait suggéré (le grand chef sans doute), mais ce fameux article manqué devait aussi marquer mes débuts de rédactrice du **Mag'** (plutôt que de rester en coulisse à torturer les petites mains - rire) avec une composition à quatre mains (enfin deux, pour l'écriture). C'était une belle rencontre, malgré un début de TGS difficile pour moi (plus de 5 heures d'attente). A l'époque, je n'étais pas encore suffisamment motivée pour écrire, et (parfaite excuse) je n'avais pas non plus d'appareil photo convenable, ne parlons même pas de téléphone portable, la qualité des images laissaient encore bien à désirer à l'époque. Fait marquant, je venais à peine d'intégrer l'équipe. Mais malgré tout, cette suggestion avait planté une petite graine en moi, puisque je me suis lancée quelques mois plus tard !

(2) Ceci m'amène à l'expérience qui m'a apporté le plus de joie (et quelques peines) au sein du

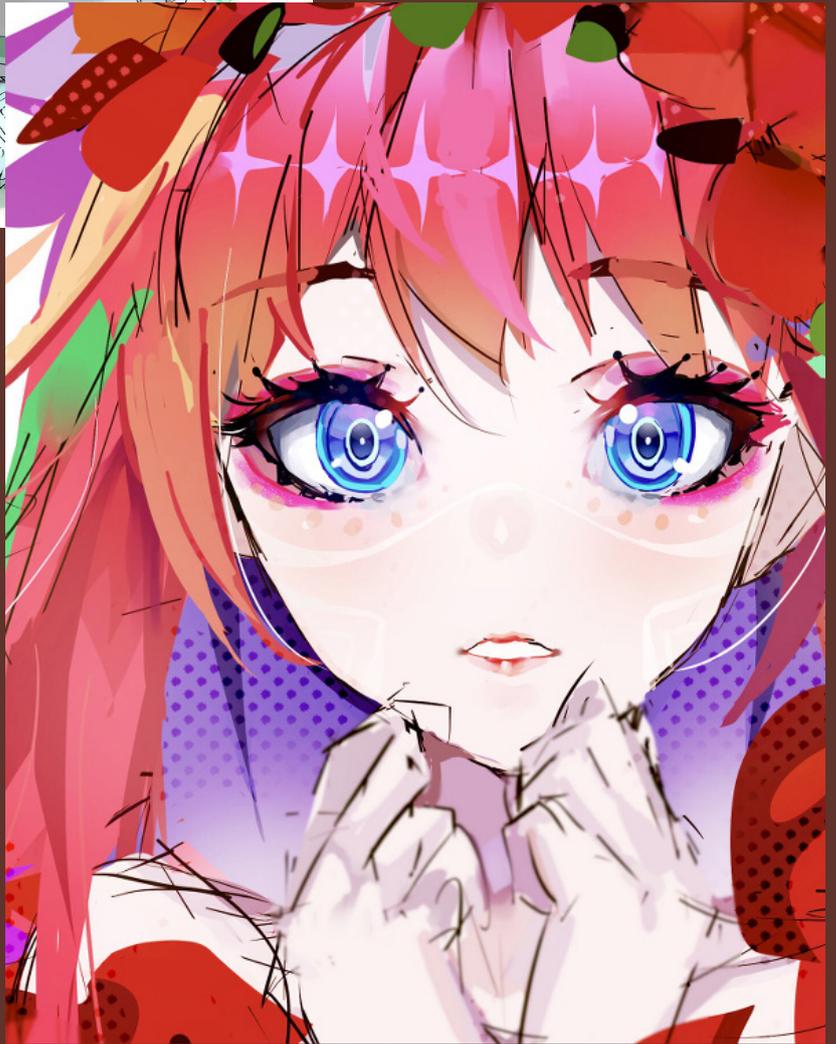


Fuchsia & Mag'zine



Évolution des couvertures de Mag'zine. Ci-dessus, les illustrations utilisées pour les numéros 1, 7 et 10. Ci-dessous pour les numéros 16, 18 et 20-21.





Ci-dessus, l'illustration utilisée pour les numéros 26-27 et 28.
Ci-contre pour le numéro 23-24.



Mag'zine. Agir en coulisse ne vous marque sans doute pas à la lecture de nos articles, mais avoir la primeur des rédacteurs peut apporter de nombreux fous rires (et quelques moments de grande perplexité). J'en ai d'ailleurs partagé quelques uns avec vous lors de précédents numéros anniversaires, avec les « *petites perles du Mag'* », ce qui me donne l'occasion d'avoir une pensée pour Reby, la première correctrice officielle du **Mag'zine** et instigatrice de cette petite tradition qui concluait le bouclage d'un numéro. Pour l'anniversaire des 10 ans, je ne pourrais pas vous offrir un tel florilège, nos rédacteurs étant devenus trop sérieux pour se laisser épingler par leur tortionnaire (c'est à dire **Shiwoon** ou votre servante), cette charmante tradition est tombée en désuétude. (enfin presque - merci

Ruyji, tu m'en as offert une splendide pour ce numéro - bisous !).

(3) En dernière anecdote, je voudrais remercier nos lectrices et lecteurs, de nous être toujours fidèles. J'espère que vous trouvez le même plaisir que moi à lire le **Mag'zine**. Il fut même une époque pour moi où corriger, et plus tard, écrire pour le **Mag'** était ma seule joie, mon seul soutien. Vous allez vous dire que je menais une existence bien triste, mais foin de pitié, le **Mag'zine** a élargi mon univers, tout en me permettant de partager mes passions avec vous ! J'espère que cette aventure continuera encore longtemps, même si le format du **Mag'zine** évolue, et qui sait... peut-être qu'un jour enfin, nous réussirons à accomplir le rêve d'**Esenjin** pour en faire un

beau magazine en papier glacé. L'édition physique du **Mag'zine 16** a été pour moi source de joie et fierté, même si ce n'était pas forcément le meilleur de tous nos numéros, elle a offert à toute l'équipe (et quelques privilégiés) un merveilleux cadeau de Noël !

SHIWOON

(1) Pour cette toute première anecdote, je vais tricher un peu et m'en référer à celle que je vous avais déjà partagé à l'occasion des trois ans de la section INMAG (cf. **édition 17** de **Mag'zine**). Encore aujourd'hui, la seule évocation du mot « *Wordart* » suffit à susciter chez moi une terreur incommensurable. Croyez-moi sur paroles si je vous dis que je mène une lutte intérieure, au moment même où j'écris ces quelques lignes et que mes nuits prochaines

se révèleront pour le moins tourmentées...

Il s'agit bien évidemment de ma (vaine) tentative à faire adopter une nouvelle identité graphique à **Mag'zine**, à travers d'une police de toute beauté que j'avais modélisé avec tout mon être sur Blender, mais qui s'est vue retoquée de fort belle manière, à mon grand désarroi ! Depuis ce jour, il est évident que je n'ai plus retouché à Blender et que l'humanité s'est ainsi vu privée d'un talentueux artiste 3D en devenir, qui commence à parler de lui à la troisième personne et qui aurait à lui seul révolutionné un pan entier du *marketing* ! (C'est absolument faux)

(2) Un peu moins marrant cette fois. Lorsqu'on parle de violation de droits d'auteurs : on ne s'attend pas forcément à en être soi-même la cible et qu'un avocat allemand mandaté, sorti de nul part, nous contacte directement par mail en anglais, avec injonction de paiement et menace de poursuites judiciaires (*Kamoulox!*).

Tout cela est arrivé à cause d'un article, qui n'est désormais plus publié mais dont je tairais le nom, sur lequel de simples photographies avaient été reprises à des fins d'illustrations. De bonne foi, nous avons immédiatement retiré l'article visé par la procédure mais le fameux avocat n'en démordait pas et était toujours dans l'optique de nous délester de sommes d'argent astronomiques. Autant vous dire qu'à l'époque, les caisses

de l'association étaient encore moins remplies qu'à l'heure actuelle et qu'on pouvait considérer **Camélia Studio** comme insolvable si je puis dire.

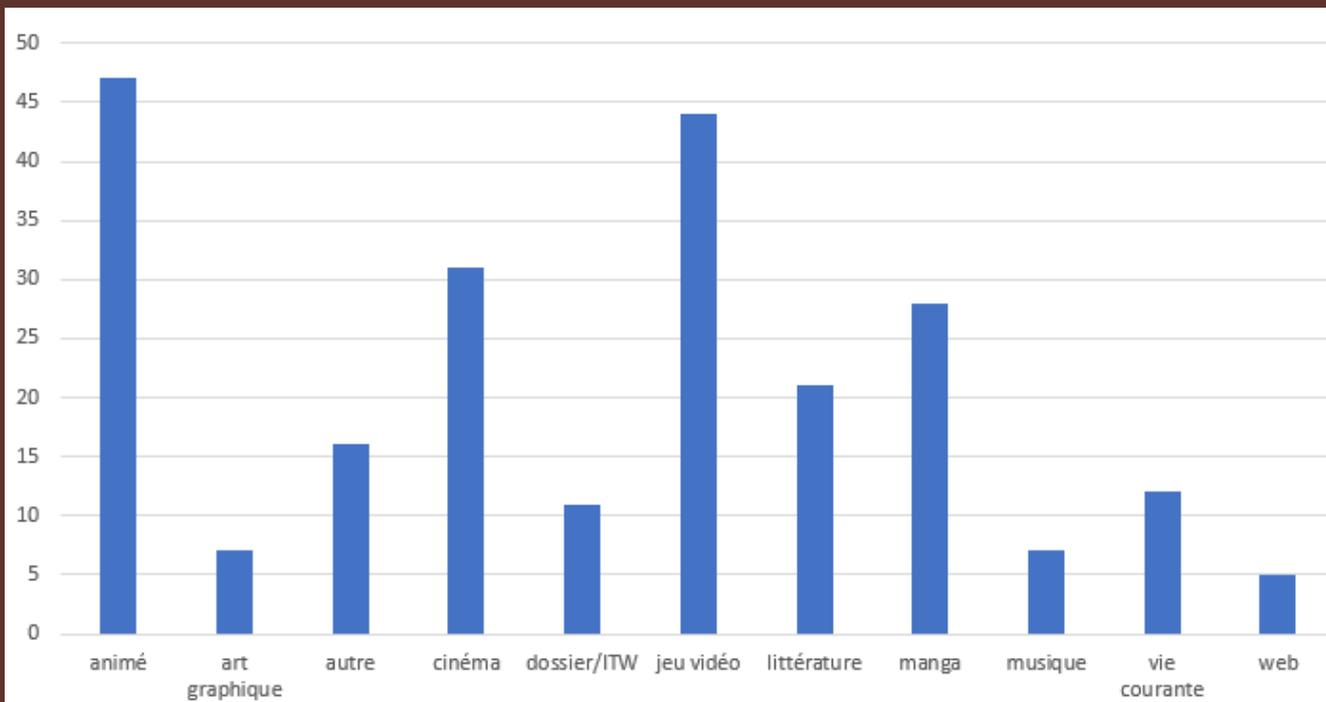
D'autant plus que par son statut, l'association est à but non lucratif : nous n'avons donc aucunement l'objectif de faire du profit et encore moins sur le dos de qui que ce soit. Nous sommes uniquement animés par la volonté de promouvoir la culture sous toutes ses formes, de façon informative et de manière tout à fait bénévole.

Par bien des aspects, aussi bien la forme (un simple mail comme prise de contact) que le ton (insistant et peu diplomatique), nous paraissaient suspects : nous avons donc décidé de ne pas donner suite à ces échanges, il ne nous est rien arrivé depuis. Plus de peur que de mal : il s'agissait bien d'une tentative d'escroquerie, qui à titre personnel, m'a rendu plus sensible que jamais à la thématique des droits d'auteurs sur internet.

(3) Pour finir sur un ton plus léger - À tous ceux qui ont déjà pris l'avion, on se souvient tous de ces pilotes aux annonces incompréhensibles, dont on saisit seulement un mot sur deux, en raison de ce satané micro qui sature ou alors bien trop exposé au bruit ambiant. Et bien, j'étais ce même gars mais au sein de l'association. Je n'avais jamais vraiment eu besoin de micro pour discuter avec mes proches, les haut-parleurs du PC suffisaient amplement pour

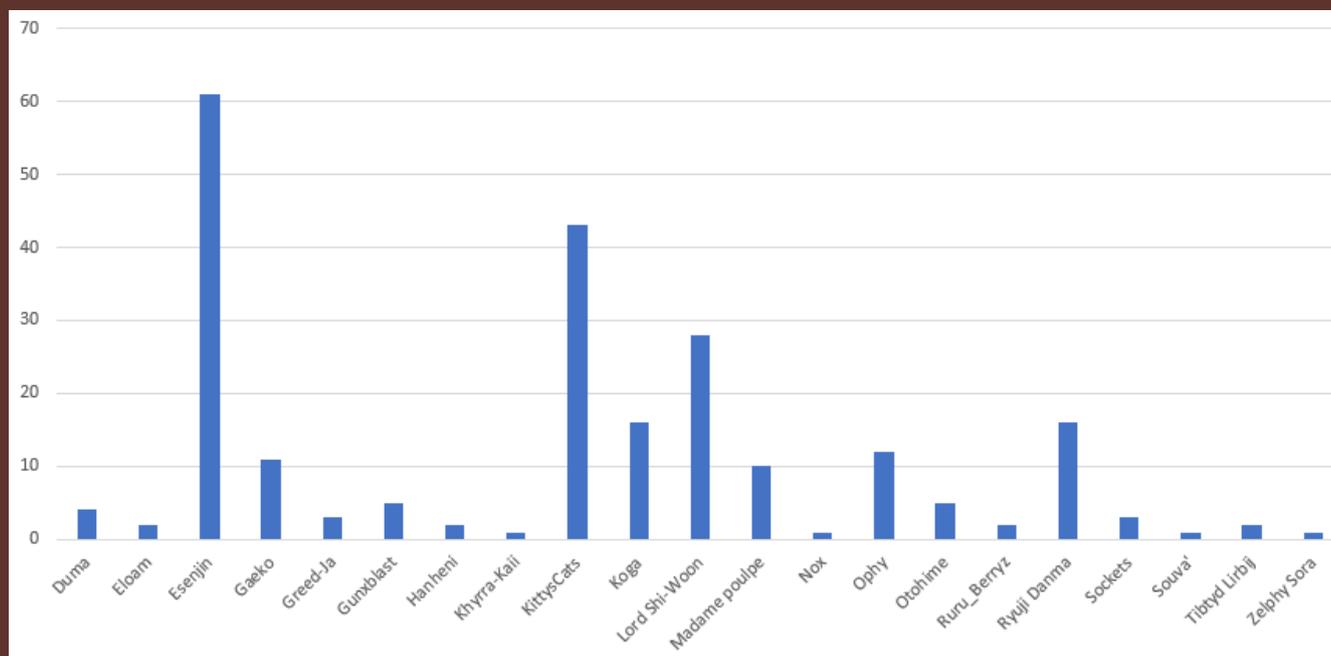
les visioconférence familiales de l'époque ou tout simplement par téléphone. Mais pour échanger avec les membres de **Camélia Studio**, le micro-casque dont je disposais n'était tout simplement pas assez qualitatif pour qu'ils puissent m'entendre distinctement, sans bruits parasites.

Mais comme chez **Mag'zine**, on met les petits plats dans les grands, qu'on se plie en quatre et qu'on ne souhaite que le meilleur pour notre communauté : je me suis alors doté d'un casque digne de ce nom, que j'utilise encore d'ailleurs. Sans quoi, je pense bien qu'on m'aurait mis à la porte depuis longtemps... Mille excuses pour mes chers camarades à qui j'ai dû faire baisser l'audition ! Entre ça et le coup de l'avocat... j'ai vraiment l'impression d'être le chat noir de l'association, n'en déplaise à **Kitty** !



Au-dessus : nombre d'articles pour chacune des catégories
 En dessous : nombre d'articles pour chacun des rédacteurs

Nombre total d'articles : 229 - Nombre total de rédacteurs : 21



LES ARTICLES

À LA DÉCOUVERTE DES CUISINES RÉGIONALES JAPONAISES – PARTIE 3

Shiwoon - p. 22 à 27

LE SORCELEUR, ENTRE CONSCIENCE ET PRAGMATISME

Ryuji Danma - p. 30 à 33

TERRE ERRANTE ; LA FIN DE L'HUMANITÉ ?

KittysCats - p. 34 à 37

ALCHEMY STARS ; LE GACHA CINQ ÉTOILES

Shiwoon - p. 38 à 45

LA PETITE FAISEUSE DE LIVRES.

KittysCats - p. 46 à 49

ODE À LUV RESVAL

Ryuji Danma - p. 50 à 53

COUNTER:SIDE ; LE CONTREMONDE VOUS ATTEND.

Esenjin - p. 54 à 57





DECOUVERTE DES CUISINES RÉGIONALES JP - PARTIE 3

• TEXTE / SHIWOON

Quittons à présent Kantō et son effervescence pour nous laisser emporter un peu plus à l'ouest, en dehors des sentiers battus, en nous approchant de Fuji-san dans la région de Chūbu.

CHUBU

Située au cœur de l'île principale de Honshu, la région centrale de Chūbu occupe la plus large partie de l'île et réalise la jonction entre les emblématiques régions de Kantō et Kansai. Chūbu se caractérise par ses reliefs montagneux et sa nature sauvage, dominés par le Mont Fuji, offrant ainsi de fabuleux paysages. La région est constituée de neuf préfectures, regorgeant de mets que j'espère vous faire découvrir et dont nous allons surtout nous délecter !

Le ramen noir de la préfecture de Toyama : et oui, la couleur noire dans nos aliments attise inéluctablement la curiosité ! Hormis ce triste plat que vous avez oublié sur le feu des heures durant, on connaît par exemple les fameux pains de burger teintés à l'encre de seiche, mais aujourd'hui intéressons-nous plutôt aux ramen.

Traditionnellement, les ramen sont préparés à partir d'un bouillon de porc ou de miso. Mais lorsque ces ingrédients vinrent à manquer après les bombardements aériens de Seconde Guerre Mondiale, ils furent substitués par de la sauce soja. C'est en 1947 que le stand de ramen « Taiki » donna naissance à l'emblématique recette du ramen noir de Toyama, constitué d'un bouillon élaboré à base de poulet, de poisson et d'un subtil mélange de sauces soja, lui donnant ainsi sa couleur caractéristique.

Conçu initialement comme un plat d'accompagnement, riche en sodium, à la saveur prononcée et à destination des travailleurs qui œuvraient à la reconstruction de la ville : le ramen noir gagna en popularité, avec un nombre grandissant d'établissements le proposant. Le degré de salinité des ramen

sera propre à chaque restaurant mais tous le saupoudrent d'une bonne portion de poivre noir, accompagné de negi râpé sur le dessus et de délicieuses tranches de porc.

Aujourd'hui le stand à ramen « Taiki » a laissé sa place au restaurant « Nishicho-taiki », qui a hérité de la recette originelle faisant la fierté de Toyama et attire des voyageurs issus de tous les horizons, aussi bien étrangers que japonais.

Le crabe Kano de la préfecture de Ishikawa : appelé aussi crabe des neiges, il s'agit d'un mets de choix très prisé lorsque l'hiver arrive, dont la pêche est réglementée et uniquement autorisée du 6 novembre à la mi-mars.

Le crabe Kano tient son nom de deux hauts lieux de pêche à Ishikawa : la ville côtière de Kaga et la péninsule de Noto, dont l'assemblage des deux premières syllabes donne ainsi « Kano ». De fières petites étiquettes bleues sont attachées à ces crabes pour en indiquer la provenance, gage d'une qualité certaine.

Cette appellation désigne aussi le mâle adulte dont la largeur d'abdomen mesure entre 12 et 15cm, avec des pattes dont la longueur peut atteindre près de 80cm. Les femelles sont de plus petite taille, moins onéreuses et appelées crabe « Kobako », signifiant littéralement boîte à bijoux, en référence à la manière de consommer l'intérieur de la carapace qui contient souvent les œufs.

Avant d'être cuits, les crabes Kano sont gardés vivants dans l'eau froide pour être ensuite bouillis la plupart du temps et consommés. Mais il existe bien d'autres façons de le préparer : cru (en sashimi), grillé, frit (en tempura) ou bien en bouillon « shabu-shabu », où l'on y plonge la chair afin de la cuire légèrement. Sachez également que le goût ou la texture seront différents selon la partie consommée : de quoi démultiplier à la fois les saveurs et le plaisir !

L'Echizen Oroshi Soba de la préfecture de Fukui : il suffit parfois d'un rien pour faire la renommée d'un plat et c'est

justement l'anecdote autour de l'Echizen Oroshi Soba. C'est en 1947 que l'empereur Showa, Hirohito, vint dans la province d'Echizen et qu'il y dégusta deux portions d'Oroshi Soba. En revenant au palais impérial, il se remémora plus tard leur saveur et déclara que les soba d'Echizen étaient délicieux, qu'il y retournerait bien pour s'en délecter à nouveau. Il n'en fallu pas plus pour que l'Echizen Oroshi Soba soit ainsi baptisé, et qu'il fasse la renommée de la préfecture de Fukui, qui est l'une produisant le plus de soba dans tout le pays.

Mais de quoi se compose donc l'Echizen Oroshi Soba ? Il s'agit d'un plat de nouilles japonaises élaborées à partir de farine de sarrasin locale, servies dans un bol et légèrement immergées dans du dashi (bouillon à partir d'algues konbu et de flocons de bonites séchées). C'est un plat estival rafraichissant, dont les nouilles se dégustent froides, garnies sur le dessus de daikon râpé (radis japonais), d'algues nori en lamelles, de negi ciselé et de copeaux de bonites séchées.



Pour terminer le repas en beauté, dans la plus pure tradition, demandez du sobayu après avoir fini vos nouilles. Il s'agit de l'eau de cuisson des soba, riche en saveur et en nutriments : versez-le sur ce qu'il vous reste de bouillon et de garnitures, puis finissez en buvant chaudement le tout.

La recette a plus de 400 ans, et autre anecdote intéressante : les habitants de la préfecture de Fukui détiennent l'une des espérances de vie les plus élevées du Japon, renforçant ainsi l'aura de l'Echizen Oroshi Soba, devenu symbole de longévité et de nourriture saine au pays du Soleil Levant.

Le Hoto de la préfecture de Yamanashi : il s'agit du plat populaire le plus emblématique de la préfecture de Yamanashi, consistant en une soupe de nouilles préparée en faisant mijoter de larges nouilles udon plates, des légumes et de la viande (du poulet ou du porc en général) dans une marmite de soupe miso.

À noter que les nouilles du Hoto sont quelque peu différentes

des nouilles udon classiques. En effet, elles sont plus larges et leur texture plus ferme : elles n'ont pas besoin d'être étuvées et sont donc cuites en même temps que les autres ingrédients.

En hiver, le Hoto est chaleureux, savoureux et surtout très nutritif : on y retrouve des légumes de saisons tels de la citrouille, des champignons, des carottes ou du chou chinois. En été, certains ingrédients sont remplacés par des pommes de terre, de la ciboule ou des oignons, de sorte à en profiter tout au long de l'année.

Le Basashi de la préfecture de Nagano : le basashi est certainement un plat qui va diviser mais je m'y risque malgré tout ! Par son statut d'animal domestique, le cheval est un compagnon de vie, au même titre que le chien ou le chat. Il est donc difficile de concevoir la consommation de viande chevaline même si elle n'est pas interdite pour autant. Sachez qu'il y a eu un apogée de l'hippophagie au début du 20ème siècle en France, et ce n'est qu'à partir de la seconde

moitié que cette tendance déclina. Les mentalités ayant évolué le cheval n'étant plus perçu comme un animal de travail, notre rapport à son vis-à-vis s'est donc sentimentalisé. A présent, consommer du cheval ou non, relève d'un choix personnel que tout un chacun est libre de faire et c'est justement le cas pour le basashi.

À l'instar du carpaccio de bœuf italien, le basashi est une spécialité culinaire sous forme de fines tranches de viande, qui se mangent crues, agrémentées de sauce soja, d'ail et de wasabi. Il s'agit donc d'un sashimi de cheval, riche en protéine et à faible teneur en graisse, dont la saveur ainsi que la texture varient selon la partie dégustée. On retrouve par exemple de la viande maigre (akami) ou de la viande marbrée (shimofuri), plus onéreuse. Peu importe le morceau, ces derniers sont conservés à très basse température pour préserver la viande dans des conditions optimales. A la dégustation, la chair se veut tendre et fondante





en bouche. Si vous êtes ouvert à toute nouvelle expérience culinaire, celle-ci risque d'être unique en son genre !

Le Kei-chan de la préfecture de Gifu : sous cet adorable nom de plat, vous découvrirez une spécialité culinaire à base de poulet, originaire de la ville de Gero. Par le passé, ses habitants avaient pour habitude de produire des œufs en élevant leurs propres volailles. Quand celles-ci ne furent plus en capacité de pondre, les volailles étaient alors abattues et cuisinées.

Le Kei-chan est un sauté de poulet dont la viande est généralement assaisonnée de miso, de sauce soja et d'ail. Elle est cuisinée avec du chou, des pousses de soja, des oignons et d'autres légumes de saison. C'est un plat simple qui s'accompagne d'un bol de riz ou de soba, et pourquoi pas d'un verre de saké. Les plats les plus simples sont parfois les meilleurs.

Les Sakura ebi de la préfecture de Shizuoka : il s'agit de petites crevettes (de maximum cinq

centimètres d'envergure) pouvant être pêchées dans la baie de Suruga et ce, uniquement deux fois par an. Elles tiennent leur nom de leur couleur apparente, qui rappelle le rose délicat des pétales de cerisiers japonais.

Une fois pêchées, les crevettes sont généralement séchées au soleil de manière traditionnelle afin d'en préserver toute la saveur. Elles pourront alors être préparées de différentes façons, selon les goûts de chacun. Que ce soit dans un bouillon, en fritures ou même en sashimi : il existe une multitude de façon de les déguster.

La ville de Yui organise chaque mois de Mai le festival Sakura ebi : si vous vous trouvez dans les environs à cette période ne ratez surtout pas l'occasion de manger autant de Sakura ebi que vous le pourrez !

Le Tebasaki de la préfecture de Aichi : spécialité de la ville de Nagoya, il s'agit d'ailes de poulets, au croustillant unique que l'on déguste en les trempant dans une sauce sucrée salée.

Pour leur conférer ce croustillant incomparable, les ailes sont frites à deux reprises après avoir été marinées. La première fois à plus basse température, sert à évacuer une partie de l'humidité contenue dans la peau des ailes. Une fois celle-ci terminée, les ailes sont sorties et laissées au repos : on augmente alors la température de l'huile et c'est cette seconde cuisson qui procurera aux ailes, le croustillant si caractéristique des Tebasaki.

Les Tebasaki sont servis en quantité dans les izakaya (auberge japonaise où l'on vient principalement pour boire et où les plats servent d'accompagnement), il peut alors s'avérer compliqué de les savourer pleinement pour qui ne maîtrise pas la technique ! En effet, vous ne voudriez pas être coupé dans votre élan de gourmandise : sachez donc qu'il existe bien une manière pour les manger avec efficacité !

À l'aide de vos mains, celle-ci consiste à détacher la pointe de l'aile de sa partie médiane, puis de porter en bouche

cette dernière jusqu'à ce que vos dents touchent l'autre extrémité. Retenez la viande à l'aide de vos incisives et tirez simplement l'os en dehors. Miracle ! Vous aurez gardé en bouche toute la chair et extrait les deux bouts d'os au bout de vos doigts, simple comme bonjour. N'hésitez donc pas à vous exercer à cette technique quand vous en aurez l'occasion.

Le mot de la fin : Pour cette troisième escapade culinaire, j'espère encore vous avoir mis en appétit. En ce qui me concerne, la question ne se pose pas : ça n'a pas manqué ! Je m'inflige la vue de ces délicieux plats dont je ne peux me délecter dans l'immédiat. Et sans grande surprise, dans les jours suivants, je me retrouve ainsi attablé (malgré moi !) à l'une de mes adresses japonaises favorites, pour contenter cet appétit grandissant. Je n'ai pas encore eu l'opportunité de savourer les Sakura ebi, mais c'est déjà chose faite pour l'Echizen

Oroshi Soba !

Pour rester dans le registre de la gourmandise, c'est toujours un régal pour moi de constater qu'il y a encore tant de trésors culinaires à découvrir. Insatiable de nouvelles découvertes, j'espère vous retrouver prochainement pour le reste de ces aventures.

Shiwoon

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : 1. Kanesue, 2. ville de Kanazawa, 3. photographie personnelle de l'auteur, 4. Lamsus Crusoe, 5. pelican, 6. ville de Gifu, 7. Kirk K





1. : Black Ramen 2. : Crabe de Kano 3. : Echizen Oroshi Soba 4. : Hoto
5. : Basashi 6. : Kei-chan 7. : Tebasaki





LE SORCELEUR, ENTRE CONSCIENCE ET PRAGMATISME

• TEXTE / RYUJI DANMA

Bien le bonjour, aujourd'hui n'est pas coutume, nous voici à nouveau réunis pour parler jeu vidéo. Même si l'on ne parlera pas aujourd'hui de ma saga préférée qu'est Mass Effect, le thème d'aujourd'hui abordera également un jeu également sorti en 2007. Sans suivre assidûment les sorties de jeux vidéos, il est fort probable que le terme Witcher soit parvenu à vos oreilles récemment, Netflix ayant décidé d'adapter le préambule à l'histoire principale de la version papier de l'histoire.

Vous incarnez dans ce jeu Geralt de Riv, un sorcier dont la mémoire aura été altérée, et dont la reconstitution se fera graduellement lors des rencontres et des problèmes auxquels vous serez confrontés. Geralt évolue dans un RPG, où selon les différentes interactions avec les personnages, et les décisions qu'il prendra, façonnera les événements qu'il subira. Geralt dispose d'un inventaire assez simple, mais qui permet de varier l'équipement et les objets dans votre besace selon votre destination.

La partie la plus intéressante est bien entendu l'alchimie. Au bord d'un feu de camp, vous aurez la possibilité durant votre aventure de fabriquer vos propres élixirs. Un ennemi redoutable vous attend au détour d'un chemin? Maximisez votre regain d'endurance et de vitalité, afin d'encaisser les terribles coups à venir. Une crypte inhabitée ne demande qu'à vous tendre les bras pour vous couvrir de richesses? Avalez un breuvage vous rendant nyctalope afin de ne plus vous cogner sur tous les recoins. En échange d'alcools, de plus ou moins de bonne qualité selon la difficulté de création de votre remède, et de ressources glanées sur les plantes et les monstres croisés, vous serez en mesure de concevoir des potions qui vous donneront un véritable ascendant durant de sauvages combats.

Si vous ne vous séparerez (presque) jamais de vos deux glaives, celui d'acier pour les humains, et celui d'argent pour les monstres, d'autres joyusetés telles que des haches ou des dagues pourront vous



Quête mise à jour : Le secret de Berengar

Je dois parler au recéleur qui avait le glaive du sorcelleur.

Choix du niveau



Pour les joueurs de RPG débutants. Les combats sont plus faciles et l'utilisation de l'alchimie n'est pas nécessaire pour survivre.



Pour les joueurs de RPG avec peu d'expérience. Les combats sont plus difficiles et l'utilisation de l'alchimie est utile.



Pour les joueurs de RPG expérimentés. Les combats sont difficiles et la maîtrise de l'alchimie est nécessaire pour survivre.

Les dés roulent



permettre de vous débarrasser de vos ennemis avec style.

L'introduction à l'univers du jeu est parfaitement amenée, l'amnésie de Geralt collant parfaitement à la situation du joueur, découvrant potentiellement un monde dont il ignore encore tout. Vous vous retrouvez directement à Kaer Morhen, le lieu de refuge des sorciers. Vesemir, votre guide spirituelle, vous accueille à bras ouverts. Il y a également Triss Merigold, une sorcière beaucoup trop avenante à votre égard pour n'être qu'une simple amie.

Or, après quelques minutes où votre mentor vous redonne quelques conseils de maniement d'épée en guise de tutoriel, une bande de scélérats essaye de pénétrer l'enceinte de la forteresse. Si la robustesse de Kaer Morhen permet généralement de repousser quelques fieffés trublions, les mages employés ne mettront que quelques instants avant de pénétrer dans le quartier général des sorciers. Identifiés par Triss comme étant le professeur et Azar Javed, ces mages opportunistes réussiront leur entreprise de mettre la main sur les différents mutagènes des sorciers, en emportant quelques uns dans la tombe sur leur chemin. Ils parviendront à s'échapper, laissant Triss légèrement blessée, et les quelques sorciers rescapés emplis de haine.

Suite à ce pillage plus que malvenu, les sorciers étant en voie d'extinction, ils se mettent d'accord pour parcourir les contrées aux alentours de Kaer Morhen, afin d'en apprendre plus sur cette organisation représentée par Azar Javed et le professeur, surnommé la Salamandre. Animé par ce désir de revanche, Geralt évoluera

donc dans plusieurs décors, entre le quartier populaire et le quartier marchand de Wyzima, les forêts menaçantes aux abords du village des briquetiers, ou encore les égouts pestilentiels remplis de noyeurs et autres créatures peu amicales.

En ayant refait les différents opus, j'en ai conclu que le premier des trois jeux était mon préféré, et je vais essayer dans la suite de cet article de vous expliquer les différentes raisons qui me font parvenir à ce constat. Je précise également que j'ai uniquement joué à la version remasterisée, il est alors fortement possible que certains de mes points soient uniquement fondés sur des éléments qui n'étaient pas présents à la sortie du jeu initial en 2007.

Le premier point, et sans doute le plus important, est la cohérence de l'histoire. Je trouve que l'on s'attache facilement à Geralt. Tout d'abord, car un bon nombre de ses décisions peuvent être influencées ; ensuite car on assimilera très vite que Geralt n'est ni complètement humain, ni totalement étranger. Répétée de manière un peu lourdingue comme « *le moindre mal* » dans la série télévisée, un des pans cruciaux du jeu est de faire prendre conscience à la personne de l'autre côté de l'écran que toute action aura une répercussion sur son avenir. Il est possible d'être un monstre sanguinaire qui assassine la moindre entité dotée de vie qu'il croise, mais est-ce vraiment votre définition du sorcier ? Inversement, soyez trop nonchalant sur votre bonté, et l'humanité vous rappellera amèrement qu'elle est la seule espèce à tuer pour des raisons discutables telles que le plaisir ou la jalousie.

Un des adages du sorcier est de tuer des monstres, mais existe-t-il réellement une définition arrêtée du monstre ? L'homme qui bat sa femme rentre-t-il dans cette catégorie ? Le petit papi cannibale qui mange les corps qu'il trouve dans les marais est-il également à supprimer ? Est-ce que le loup garou qui essaie de sauver les gens des bandits une fois sa transformation effective doit-il être exécuté sans la moindre remise en question ?

Au-delà d'une neutralité totale, le jeu vous propose de construire votre propre définition du sorcier. Vous préférez être une véritable enflure avec tout le monde ? Aucun problème, cela est possible, mais qui viendra vous fournir la dernière pièce de l'énigme que vous cherchez à déchiffrer ? Vous pouvez également être un bisounours avec tout le monde, cependant il aurait peut-être été préférable de tuer le meurtrier en série avant qu'il ne décime la moitié de la ville. Dépassant l'habituel combat du bien contre le mal, l'univers vous renverra violemment au visage qu'aucun parti n'est vraiment mieux que l'autre, et que la meilleure réponse envers ce monde cruel est encore celle que vous choisirez.

Un des aspects que je considère comme crucial pour un bon RPG, est le fait que votre personnage doit être un facteur parmi de nombreux autres dans le monde dans lequel il évolue, et Bioware fait très fort avec cet opus. Le monde ne tourne pas autour de vous, et un panaché d'événements se déroulera bien souvent sans que vous ne puissiez y faire grand-chose. Les PNJ (personnages non-joueurs) se lèvent le matin chez

eux, se promènent dans la ville, puis vont ensuite travailler, pour finalement passer le soir un petit moment au bar avant de recommencer une dure journée de labeur.

Je sais que cela peut sembler bête, mais d'être spectateur d'une telle animation m'a fait me poser la question : et si je n'étais pas là, est-ce que le monde tournerait de la même manière? Le fait de pouvoir répondre oui à cette question justifie à mon sens une des conditions qui façonne un fabuleux RPG. Pour conclure sur l'aspect philosophique de l'univers, disons que j'ai hâte d'enfin commencer la lecture des livres du sorceleur, afin de vérifier si je trouverai davantage d'informations sur la véritable aspiration des sorceleurs.

Un des points qui m'a énormément plu est la simplicité qui règne dans le jeu. Le gameplay est plutôt simpliste, ce que je préfère dans un RPG. Vous avez différentes armes possibles : les deux glaives, ainsi que deux armes secondaires selon vos

préférences. Pour chaque glaive, trois postures existent, selon si votre ennemi est robuste, agile, ou bien s'ils sont plusieurs. Initier un combat revient à cliquer de manière régulière pour déclencher un combo. Plus vous cliquez sur le bon timing, plus votre attaque fera de dégâts. Si vous ne loupez pas vos combos, et que les adversaires ne vous ont pas empêché d'attaquer, vous concluez votre attaque par une super attaque, faisant un peu plus de dommages que les précédentes.

Au niveau des quêtes, la difficulté est correctement dosée. Le jeu est intégralement finissable sans solution extérieure. Comptez cependant sur quelques énigmes un peu retorses, qui mettront un peu à mal votre logique. D'autres conclusions de quêtes demandent également de vous rendre à un endroit particulier à un horaire très précis, les feux de camps seront alors vos meilleurs alliés afin de régler l'heure de fin de votre méditation.

Vous aurez également

l'occasion d'avoir des jeux dans le jeu. Le premier est le jeu de dés, dont la trame est d'affronter des adversaires de plus en plus forts au Yams, même si je vous avoue que j'ai encore des difficultés à comprendre comment un adversaire peut devenir plus fort quand la quasi intégralité du jeu repose sur la chance. Si vous avez le sang chaud, les tavernes organiseront également des combats clandestins, qui vous permettront d'augmenter votre pécule contre quelques coquards. Le dernier jeu, tout autant facultatif que les deux autres, repose sur la romance. Vous aurez de nombreuses opportunités de profiter du droit de cuissage après avoir rendu un service, que ce soit avec une paysanne apeurée raccompagnée chez elle, ou bien la reine du royaume qui cherche un peu d'action dans son existence aristocratique. Rien d'explicite, le jeu vous récompensera avec une illustration érotique de votre conquête d'un soir.

Cependant, rien ne vous





Mon tendre ! Toi, le seul qui a ma confiance ! Et tu as tant souffert. Tu mérites une récompense. Le petit s'est endormi. Viens, que je t'initie à ma magie...

empêche d'être un fidèle amant, envers la dévouée médecin Shani ou bien la sulfureuse magicienne Triss, ce qui me permet d'embrayer sur le prochain argument de ma tirade : le réalisme de l'univers. Je n'ai pas encore lu les livres de la saga, donc je ne saurais dire l'influence qu'ils ont eu sur le jeu, mais la cohérence frappante du monde dans lequel on évolue est un plaisir de tout instant. Est-ce que je donne une pièce, échange quelques paroles, ou bien tabasse le clochard assis au coin de la rue ? Les personnages sont hauts en couleurs et attachants, certains plus que détestables mais

jamais oubliables. L'exception qui confirme la règle est le petit Alvin qui m'insupporte du début à la fin, et que j'aurais préféré noyer plutôt que de le sauver à de multiples reprises. Et si vous trouvez ces propos choquants, sachez qu'ils ne sont qu'à l'image du jeu, franc et impitoyable.

Ryuji Danma

Sources : la culture générale de l'auteur.



TERRE ERRANTE ; LA FIN DE L'HUMANITÉ ?

• TEXTE / KITTYSCATS

Ne cherchez pas, « *La fin de l'Humanité ?* » n'est en rien le titre de l'œuvre que je vais aborder ici. Cela reste néanmoins le point d'interrogation principal de l'intrigue de *Terre Errante* de Xiu Lin.

Terre Errante est une nouvelle longue (ou un roman court), parue en 2000 en Chine. Elle est le début d'une série de science-fiction intitulée *Les futurs* de Xiu Lin. Elle est parue en France en 2020 aux Actes Sud, suite à son adaptation en film, *The Wandering Earth*, réalisé pour le cinéma par Frant Gwo en 2019 et disponible actuellement sur Netflix.

Une seconde adaptation a vu le jour en 2022, chez Delcourt, en bande dessinée sous le titre *Terre vagabonde*. Mais ne l'ayant pas lu, ce sera ici ma seule mention.

L'UNIVERS IMAGINÉ PAR XIU LIN

Dans un futur assez proche, l'humanité voit sa fin annoncée par une nouvelle inattendue. Les astronomes se sont tous trompés dans leurs calculs. Le Soleil est à l'agonie et va se transformer dans un avenir bien trop proche en géante rouge.

Cette annonce effarante va stopper net les conflits. L'Humanité devra mettre l'ensemble de ses ressources en commun pour trouver un moyen de sauver l'espèce. Ce moyen est de transformer la Terre en un immense vaisseau pour quitter le système solaire.

C'est un travail de longue haleine, s'étalant sur plusieurs générations, qui est entrepris. Mais réussira-t-elle ce défi ultime ?

TERRE ERRANTE – L'ÈRE DU FREINAGE

Dans sa nouvelle, Terre Errante, Xiu Lin s'attache surtout à décrire l'ambition globale de l'Humanité à réussir le défi d'enrayer cette extinction programmée.

Xiu Lin réussit avec brio à décrire la psychologie des masses, nous faisant respirer, nous lecteurs, au rythme des espoirs et frayeurs de cette Humanité et retenir notre souffle à l'instar de l'agonisant Soleil. Avec Terre Errante, vous n'aurez nul héros auquel vous identifier.

À travers les yeux d'un témoin lambda, de son enfance à sa vieillesse, vous suivrez les efforts de l'Humanité avec seulement pour vous le choix de croire : les inévitables fous fatalistes qui menacent la réussite de l'entreprise ; les éternels moutons qui ne peuvent y croire, mais suivent le mouvement ; les enthousiastes qui œuvrent à sauver de l'Humanité.

Le récit vous tiendra en haleine

jusqu'aux dernières pages, car vous ne saurez qu'alors quelle tranche de l'Humanité avait raison : le Soleil est-il vraiment agonisant ? La Terre arrivera-t-elle à échapper au Soleil avant la fin ?

L'ADAPTATION – THE WANDERING EARTH

Le film, inspiré de la nouvelle de Xiu Lin, prend un parti narratif très différent et présente également une différence certaine quant à la trajectoire adoptée par la Terre pour échapper au Soleil, mais je vous laisse découvrir laquelle.

L'environnement est le même, le Soleil agonisant met fin aux conflits et l'Humanité entreprend le plus grand sauvetage de son Histoire. L'époque cependant est plus restreinte et va se centrer sur le début du périple de la Terre.

Sur Terre, nous nous attachons à suivre les péripéties de deux jeunes gens, Liu Qi et sa sœur adoptive, Han Duoduo. Bravant un interdit à l'occasion du Nouvel An

chinois, Liu Qi conduit sa jeune sœur à la surface dont elle n'a aucun souvenir. Cette simple entreprise déjà risquée va se transformer en une bien plus grande aventure lorsque l'armée réquisitionne leur véhicule. Ils entreprendront alors une course mortelle, à travers les étendues glacées, pour atteindre l'un des moteurs principaux de la Terre avant la désintégration de celle-ci, à l'approche de Jupiter.

Dans l'espace, au sein de la station spatiale mondiale, Liu Peiqiang s'apprête à rejoindre son fils, Liu Qi, qu'il n'a pas vu depuis bien des années. Lorsqu'une alerte survient, mettant fin aux protocoles de routine et condamnant la Terre. Liu Peiqiang refuse d'entrer en hibernation et fera tout son possible pour aider son fils depuis l'espace.

The Wandering Earth est la première super production chinoise qui visait l'international. Elle a connu un succès retentissant, arrivant troisième au box office en 2019, juste après les productions Disney de la saga



Marvel. Une suite est prévue au cinéma pour janvier 2023, du même réalisateur, Frant Gwo, adaptant la seconde partie de la série de Xiu Lin.

QUELQUES MOTS SUR L'AUTEUR

Xiu Lin, né en 1963, est l'étoile montante de la science-fiction moderne, après s'être rendu célèbre dans sa spécialité littéraire en Chine. Terre Errante n'est l'illustration que d'une infime partie de son talent. J'ai pourtant préféré vous présenter cette nouvelle, plutôt que sa série à succès, démarrée avec Le problème à trois corps, qui m'a pourtant passionnée, car je l'ai trouvée plus accessible à tous.

Terre Errante est également un condensé des thèmes qui sont chers à Xiu Lin et qu'on retrouve de manière plus sous-jacente dans Le problème à trois corps et ses suites. Je veux parler de cette trinité des mouvements humains : les fous rebelles, les moutons suiveurs,

les industriels lutteurs. Il s'agit d'une parfaite introduction aux univers de Xiu Lin.

Le problème à Trois Corps a également été adapté en film en 2015, mais sa sortie a été repoussée pour des problèmes de post-production. Une adaptation en série TV est également prévue, par les producteurs de Game of Thrones, chez Netflix.

Xiu Lin s'est spécialisé comme d'autres dans l'anticipation : partir d'un futur proche et développer l'évolution de l'Humanité. Cependant, il apporte une vision novatrice avec chacune de ses séries. Avec Terre Errante, en posant le même problème que nombre d'auteurs, la destruction de la Terre et la survie de l'Humanité, il apporte une solution inédite dans le monde de la science-fiction.

POUR CONCLURE

J'ai découvert l'auteur avec Le problème à Trois Corps et

cette nouvelle avec le film The Wandering Earth, disponible sur Netflix.

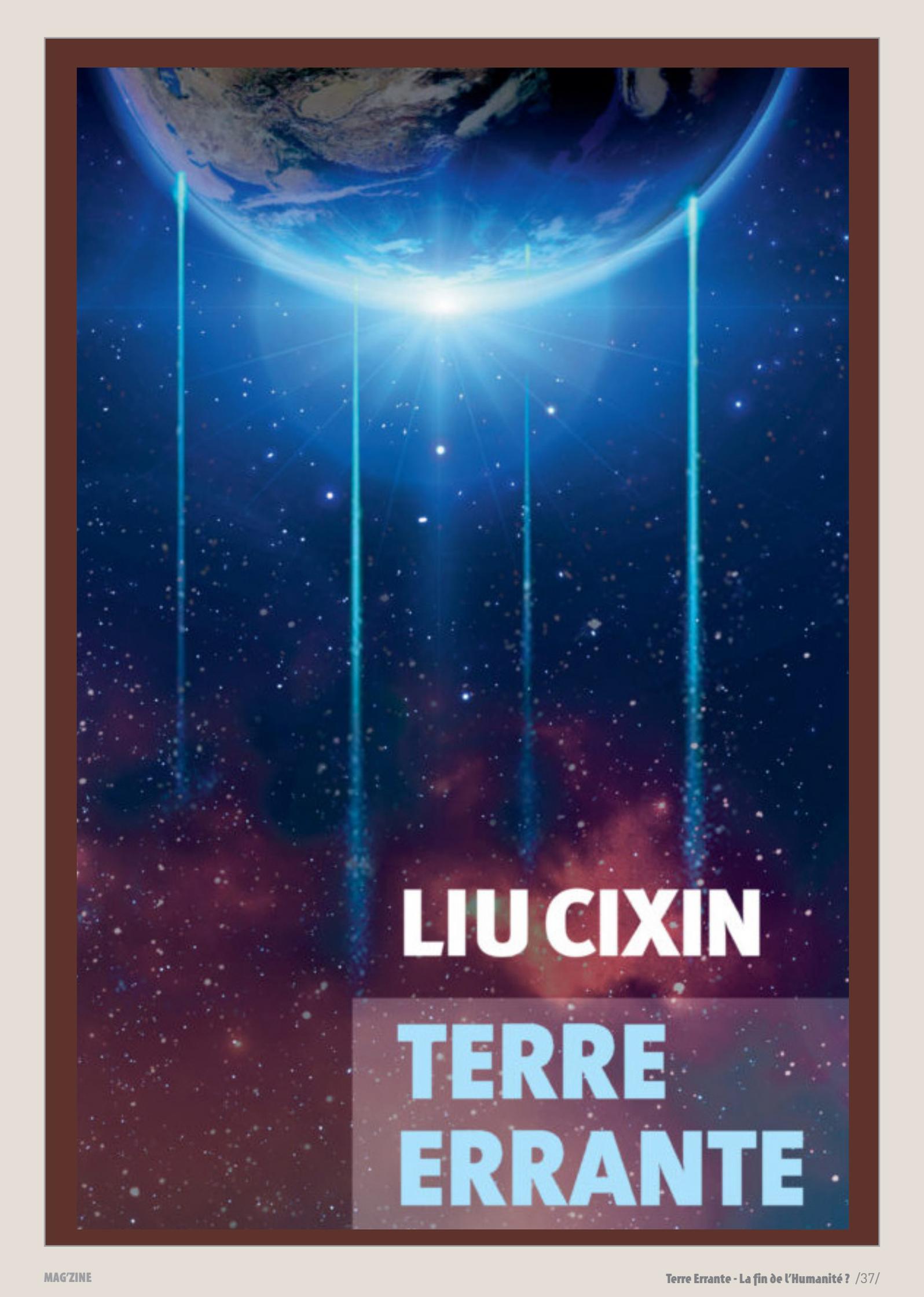
Le film est bien plus palpitant que la nouvelle, si vous préférez les aventures, tout en étant une excellente production. Cependant, le roman Terre Errante m'a apporté un environnement bien plus riche, tel que je l'avais découvert avec son roman à succès.

Je vous invite donc à aborder les univers de Xiu Lin avec Terre Errante ou plus simplement son adaptation, The Wandering Earth. Et surtout à ne pas vous y arrêter, je vous promets des découvertes qui vont chambouler votre cerveau et ouvrir encore plus votre esprit !

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur.





LIU CIXIN

**TERRE
ERRANTE**



ALCHEMY STARS ; LE GACHA Cinq ÉTOILES

• TEXTE / SHIWOON

INTRODUCTION

« Alchemy Stars » est un Gacha sur mobile de type RPG-tactique, développé par Tourdog Studio et publié par Level Infinite sur les plateformes Android et iOS. Disponible au téléchargement depuis le 17 juin 2021, le jeu dispose de quatre serveurs : GLOBAL (Europe, Amérique...), JP (Japon), KR (Corée) et SEA (Sud-Est Asiatique). Au moment où j'écris ces lignes, « Alchemy Stars » fêtera bientôt ses deux ans et semble, entre autres, vouloir marquer le coup avec le lancement d'un cinquième serveur CN, destiné à la Chine.

L'intrigue prend place au sein d'Astra, un continent où vivent les « Aurorians » qui semblent en être la race autochtone majoritaire, même si leurs particularités et apparences physiques font l'objet d'une grande diversité (apparence humanoïde, traits semi-humain ou même semi-bêtes...). Ils vivent répartis au sein de zones géographiques et/ou factions différentes mais tous font face à une menace commune : les « Eclipsites », de monstrueuses créatures qui ne vivent que pour le carnage et la dévastation.

Dans cet univers, vous incarnez un « Caelestite », dernier représentant de votre espèce, décimée dix-sept ans auparavant par l'invasion de votre patrie par les Eclipsites. Par chance, vous avez pu survivre, en vivant toutefois enfermé et complètement coupé du monde extérieur au sein de votre « Colossus ». Il s'agit d'un vaisseau doté d'une conscience et nommé Soroz, faisant office de figure parentale mais aussi d'ami, avec qui vous pouvez converser par télépathie. Contrairement aux Aurorians, les Caelestites ne disposent d'aucune capacité de combat, en contrepartie : ils sont dotés de compétences psychiques permettant notamment de lire les pensées, communiquer mais surtout piloter un Colossus.

A ce titre, l'histoire et ses différents personnages se référeront souvent à vous en tant que « Navigator ».

En théorie, faire décoller Soroz devrait être dans vos cordes, mais plus d'une décennie durant : toutes vos tentatives pour y parvenir sont montrées vaines. L'impossibilité de vous soustraire à ce confinement forcé, le sentiment de vide qui vous emplit inéluctablement : tout vous prédestinait alors à vous abandonner au désespoir. Mais c'était sans compter sur la venue salvatrice d'une certaine Aurorian, prénommée Vice.

LE SYSTÈME DE JEU

L'histoire d'Alchemy Stars se dévoile à vous au travers de chapitres (seize à ce jour), chacun constitué d'une quinzaine de niveaux. Ces derniers mettent en scène des dialogues entre les personnages, à la manière d'un visual novel, qui vous amèneront généralement à un combat dont vous devrez vous défaire pour faire progresser l'histoire.

Le système de combat est l'un des points forts d'Alchemy Stars, à la fois singulier et facile à prendre en main, se déroulant au tour par tour et avec généralement comme objectif : l'élimination de vos ennemis.

Pour ce faire, vous évoluez sur un damier faisant office de champ de bataille, où vous serez positionnés avec vos ennemis à des emplacements prédéterminés. Le damier est quadricolore et se compose de cases bleues, rouges, vertes ou jaunes (correspondant respectivement aux éléments : eau, feu, forêt et foudre). Contrairement aux RPG tactiques un peu plus traditionnels, vous ne disposez pas de points de mouvements pour réaliser vos déplacements. A partir de votre emplacement de départ, les déplacements peuvent être initiés vers n'importe quelle case adjacente (axe Nord/Sud, Est/Ouest ou même en diagonale). Par la suite, ce qui limitera la portée de vos mouvements sera le nombre de cases de même couleur que vous pourrez traverser

successivement, de proche en proche.

Si vous parvenez à relier quinze cases ou plus, l'« Aurora Time » s'enclenchera et vous octroiera un déplacement supplémentaire pour ce tour. C'est en allant au contact de vos ennemis, en vous déplaçant dans des cases adjacentes aux leurs, que vous leur infligerez des dégâts d'attaques normales. Une fois le déplacement terminé, vos unités pourront également déclencher leur « Chain combo » (combo à la chaîne) : une attaque « signature » pour chaque personnage, dont la puissance, la portée et la zone d'impact dépendront du nombre de cases traversées. Vous avez donc tout intérêt à prendre en considération les spécificités de vos équipiers et à vous positionner de façon adéquate par rapport à vos adversaires, de sorte à maximiser la somme des dégâts.

Lors d'un combat, vous disposez d'une équipe pouvant aligner jusqu'à cinq personnages, mais seul celui



positionné en tête (ayant le rôle de « *Captain* ») sera visible sur le terrain et son mouvement entrainera également ceux de vos autres compagnons. Chaque héros est affilié à un type élémentaire primaire (eau, feu, forêt ou foudre). Lorsque vous vous déplacez : votre *Captain* assénera systématiquement une attaque normale en arrivant au contact de vos adversaires, tandis que vos équipiers n'attaqueront que si les cases traversées sont en lien avec leur élément primaire ou secondaire. Il en sera de même pour les chain combo. Si au départ vos personnages ne disposent que d'une seule affiliation élémentaire, certains pourront développer une affinité secondaire une fois parvenus à un certain stade d'amélioration.

Les premiers niveaux se veulent didactiques et vous expliqueront tout cela bien plus en détails. En effet, la première bataille fait notamment office de tutoriel et vous présentera les mécaniques de déplacements et d'attaques, tout en vous introduisant *Vice*, l'un des personnages principaux du jeu.

LES PERSONNAGES ET LEURS ÉVOLUTIONS

La direction artistique est indéniablement l'une des grandes qualités d'*Alchemy Stars*, avec notamment un soin tout particulier accordé au design des personnages, qui bénéficient tous d'illustrations « *Live 2D* » de toute beauté.

A travers l'histoire, *Vice* sera l'une des tout premières unités à rejoindre vos rangs. Elle est capitaine d'expédition au sein de la fédération d'*Illumina* (l'une des principales factions d'*Astra*), c'est elle

qui découvre par hasard l'emplacement de *Soroz*, au sein duquel vous êtes enfermés durant toutes ces années. Vous parviendrez ensuite à établir le contact et ce sera également grâce à elle que vous vous extirperez de votre isolement. Attachante et déterminée, vous nouerez rapidement une belle complicité. Elle n'hésitera pas une seule seconde à vous offrir son aide afin que vous redécouvriez le monde extérieur.

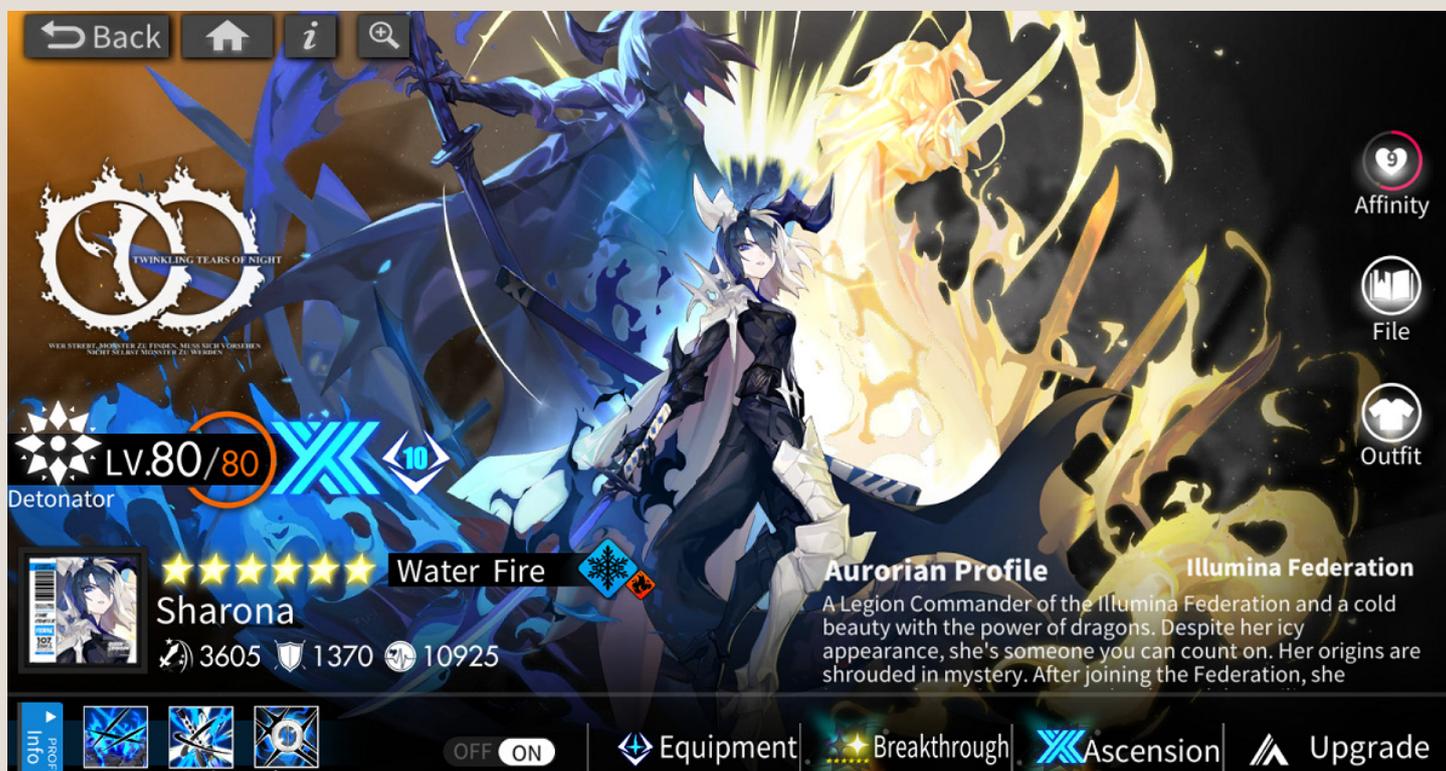
Dans cette nouvelle aventure, vous ne manquerez pas de vous entourer de nombreux alliés, qui vous aideront à surmonter les difficultés. Dans cette optique, la constitution d'une solide équipe et l'évolution de vos équipiers sera indispensable. Ces derniers gagneront en expérience et accumuleront les niveaux en consommant des ressources spécifiques, augmentant ainsi leurs statistiques brutes d'attaque, de défense et points de vie. Le niveau maximum atteignable dépendra du stade d'ascension du personnage. Il en existe quatre et par conséquent, quatre plafonds de niveaux associés. Le stade d'ascension initial est à 0 et permet à un personnage de s'élever jusqu'au niveau 30, tandis que les stades d'ascension 1, 2 et 3 ont respectivement une limite de niveaux à 40, 50 et 80. Passer l'un de vos héros à un stade d'ascension supérieur coûtera des ressources qui pourront être glaner via différents modes de jeu. Cette augmentation remettra aussi son niveau à zéro, mais pas d'inquiétude car dans les faits : il n'y aura pas de baisse de statistiques liée à cette réinitialisation, au contraire ces dernières continueront même de croître.

Les stats augmenteront également grâce à la fonctionnalité « *Equipment* » (l'arme du personnage), qui se débloque automatiquement une fois le stade d'ascension 1 atteint pour un personnage. En complément, l'arme lui confèrera un effet d'équipement propre : cela peut être un effet d'absorption de vie, une hausse de dégâts ou même l'application d'une altération d'état sur vos adversaires. L'équipement pourra être amélioré du niveau 1 jusqu'au niveau 10, avec un bonus d'effet croissant aux paliers 3, 6 et 10.

Bien évidemment : qui dit gacha, dit aussi rareté de personnages. Il en existe quatre : les unités les plus faibles sont de rareté 3 étoiles, tandis que celles plus puissantes ont une rareté pouvant aller jusqu'à 6 étoiles. A noter également que les *Aurorian* 3 étoiles ont un stade d'ascension plafonné à 2 (niveau d'unité maximal à 50), tandis que toutes les raretés supérieures ont la possibilité d'aller jusqu'au stade d'ascension 3 (niveau d'unité maximal à 80). C'est d'ailleurs ce dernier stade d'amélioration, qui confère une affinité élémentaire secondaire aux unités 5 et 6 étoiles.

Plus le niveau de rareté sera élevé, meilleures seront les statistiques de combat associées aux personnages. Le niveau de rareté influe également sur un autre levier d'amélioration appelé « *Breakthrough* » (littéralement « *Percée* »). Comme dans tout gacha, il vous arrivera d'obtenir des doublons de personnages : ces derniers pourront alors être utilisés pour réaliser des *Breakthrough*.

Il s'agit concrètement d'une mécanique consistant à



sacrifier les doublons d'un personnage en vue de l'améliorer. Le nombre maximum de doublons utilisables dépendra de la rareté de celui-ci. Pour un personnage 3 étoiles, on pourra effectuer jusqu'à deux Breakthrough (en consommant donc deux doublons) tandis qu'une unité 6 étoiles pourra bénéficier jusqu'à cinq Breakthrough (avec cinq doublons). Selon le nombre de Breakthrough réalisé, l'unité obtiendra une hausse conséquente de statistiques (points de vie ou défense) ou alors bien plus utile : une amélioration d'effet d'équipement voire de compétences actives.

Je n'y viens que maintenant mais parlons à présent des compétences, appelés « *Active Skills* ». Chaque unité dispose d'une compétence active, comportant un délai de réactivation après utilisation et dont les effets sera liés à la classe du personnage.

À titre d'exemple, Vice appartient à la classe « *Sniper* » et son arme de prédilection est

l'arc. Elle se spécialise donc dans les attaques à distance, à la fois avec sa compétence active et son chain combo, qui lui permettent d'atteindre une ou plusieurs cibles, à très longue portée.

La classe « *Detonator* » est celle offrant le plus grand potentiel offensif, avec des compétences et chain combo nécessitant d'être positionné à la périphérie des ennemis, mais qui feront des dégâts monstrueux contre des ennemis occupant plusieurs cases sur le terrain.

La classe « *Support* » parle d'elle même, peu orientée sur l'offensive, son rôle va consister à apporter un soutien à l'équipe, grâce à leurs compétences pouvant conférer soin, bouclier, amélioration de stats ou même double chain combo.

Enfin, la classe la plus importante : les « *Convertor* ». Il s'agit d'unité dont la compétence permet de convertir les cases situées dans une zone d'effet variable. Par exemple, une unité Convertor de type Eau transformera les

cases à proximité en cases bleues. Le but étant d'élargir votre zone de déplacement pour vous approcher de vos ennemis, enclencher vos chain combo et bénéficier de l'aurora time pour un éventuel repli.

En fonction des unités que vous obtiendrez, ce sera de façon assez naturelle, que vous vous constituerez des équipes mono-élémentaires dans un premier temps, en veillant à garder un certain équilibre entre puissance et mobilité. Mais plus vous progresserez, plus de nouvelles perspectives s'ouvriront à vous. Et vous aurez largement de quoi faire, avec plus 170 personnages disponibles au recrutement.

Mon approche du jeu et des différents modes

C'est un peu par hasard que j'ai découvert Alchemy Stars deux semaines après sa sortie. D'abord tenté par le style de jeu proposé, j'ai été intrigué par son système de combat, transporté par son histoire, pour finalement être séduit par sa direction artistique et ses personnages. Cela fera

maintenant presque deux ans que j'ai pris part à cette aventure.

En dehors de l'histoire principale, plusieurs modes de jeu sont à votre disposition. À l'instar du mode histoire, certains nécessiteront de dépenser des points d'endurance (appelés « Prism »), celle-ci disposant d'une régénération à raison d'un point toutes les dix minutes, avec une limite atteignable de 180. Il s'agira notamment de modes de jeu permettant l'obtention de ressources en vue d'augmenter le niveau de vos personnages, permettre leur ascension, améliorer leurs armes ou tout simplement accumuler de l'or, devise ô combien indispensable pour la plupart des améliorations précédemment citées. Si cela pourrait paraître redondant à la longue (et ça le sera !), les combats pourront néanmoins être terminés en mode « Auto », où les actions de vos personnages seront confiées à

l'IA du jeu. Avouons-le, celle-ci reste très perfectible, mais pour peu que vous lui ayez confié une équipe viable : l'IA arrivera malgré tout à finir sa besogne.

Certains modes ne nécessiteront pas d'endurance, comme par exemple le mode « Spire » qui vous emmène dans l'ascension de quatre tours élémentaires, où étage par étage, vous devrez vous défaire de hordes d'ennemis toujours plus puissants, avec une équipe constituée uniquement d'un seul type élémentaire d'Aurorian. Vous disposez aussi du mode « Into the Abyss », reprenant également un système d'étage mais où cette fois-ci plusieurs combats vous seront proposés pour un même niveau. Pas de limitation à un seul type d'élément ici, mais plutôt une limitation sur l'utilisation de vos unités.

En effet, une unité déployée pour un combat, ne pourra

ainsi plus être affectée à une autre bataille sur l'étage en cours. Vous l'aurez compris, il s'agit de modes de jeu proposant une difficulté plus relevée pour les joueurs en quête de challenge : une mise à l'épreuve de vos facultés à constituer des équipes de façon efficiente et à les adapter si besoin. Ces épreuves valent vraiment le coup car elles vous rapporteront bon nombre de récompenses, que ce soit des ressources d'amélioration, de l'or ou même des « Lumamber », la devise premium du jeu qui vous permettra de recruter de nouvelles unités.

Les événements d'Alchemy Stars sont récurrents et vous offrent l'opportunité d'amasser un tas de belles récompenses dont des personnages exclusifs, qui vous seront bien utiles dans la suite de vos aventures. Mais ce sont surtout des histoires annexes que vous découvrirez. Elles enrichissent l'univers du jeu en faisant intervenir d'autres protagonistes, d'autres factions





qui se montrent plutôt discrets dans la trame principale. Ce complément d'histoire est essentiel car il nous offre la vision d'un autre pan de l'univers, apporte une meilleure compréhension de l'histoire et nous permet de nouer le contact avec nos alliés. Ces événements se présenteront à vous sous différents formats et ne nécessiteront pas de points d'endurance pour y prendre part. Pour ceux qui craignent d'avoir raté le train en marche, pas d'inquiétude à avoir : les développeurs ont eu la bonne idée de réintégrer les événements passés au sein d'un mode de jeu dédié (« *Adventure Tales* »). Vous pourrez donc les (re)découvrir à votre propre rythme.

Alchemy Stars propose également des modes de jeu plus récréatifs. Par exemple, le mode « Colossus », vous donne une vue en coupe de votre vaisseau, avec différentes zones dans lesquelles vos Aurorian transiteront (et avec

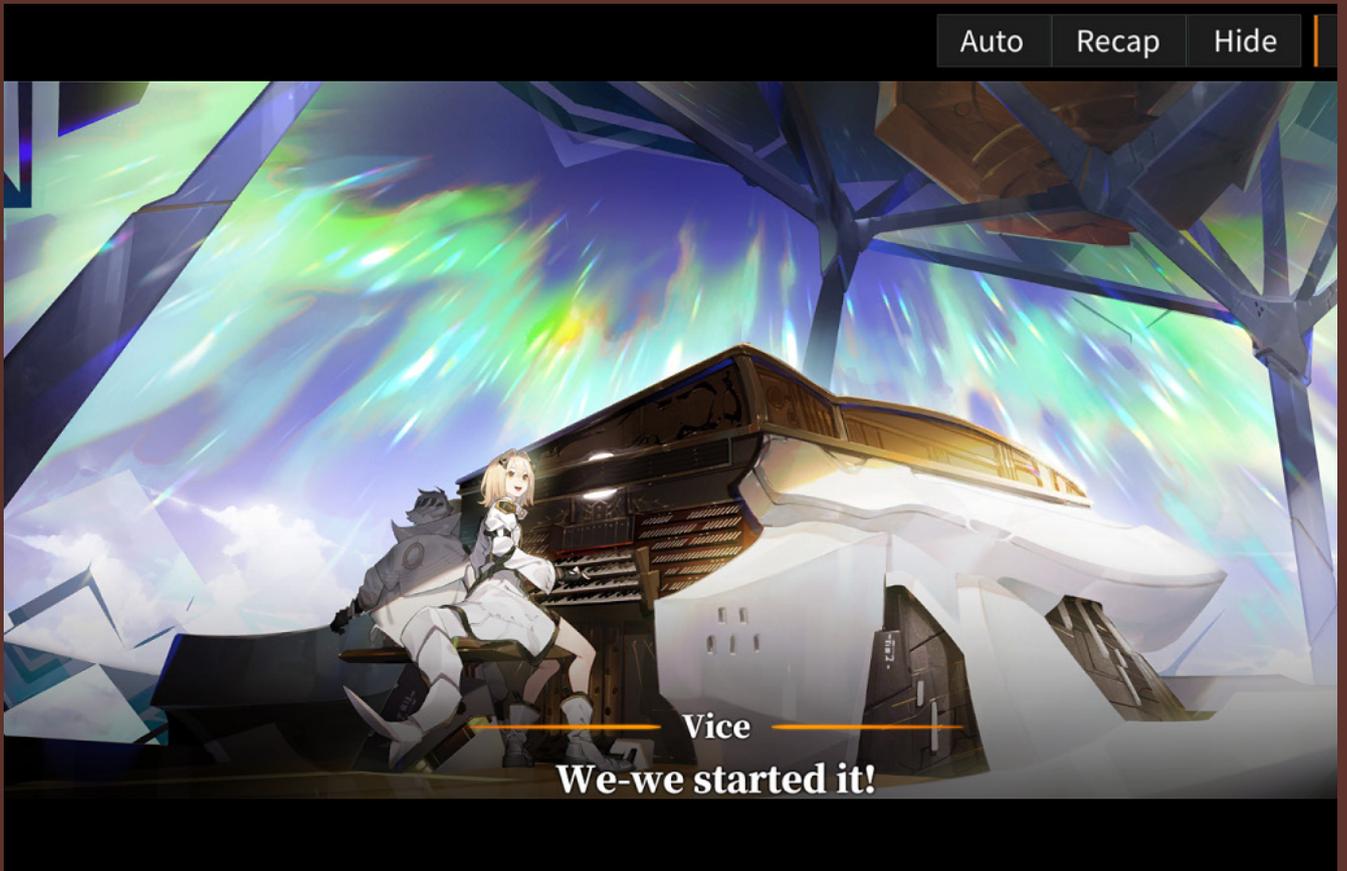
qui vous pourrez interagir), telles que le pont, le salon, cafétéria, la bibliothèque et j'en passe... Vous serez libres d'aménager, ou plutôt de meubler ces zones comme bon vous semble, dans la limite de l'espace dévolu à chaque pièce et en fonction des meubles dont vous disposerez. Ces derniers pourront être acquis dans une boutique dédiée, ou bien en tant que récompenses dans les différents modes. Sans trop rentrer dans le détail, votre Colossus dispose d'une jauge globale de confort, qui augmentera au fur et à mesure que vous aménagez vos pièces. Une fois un certain niveau de confort atteint le Colossus gagnera en niveau et certaines pièces pourront aussi en bénéficier de cette amélioration. Pour le « Prism Pillar » par exemple, il s'agit d'une zone qui accumulera des points d'endurance (que vous pourrez venir récupérer à n'importe quel moment) et dont la contenance maximale

dépendra de son niveau (jusqu'à 200 au niveau max). Il est donc intéressant de vous accorder du temps au développement du Colossus pour l'ensemble des bonus que vous pourriez en tirer.

Dans le style récréatif encore une fois, le mode « Cloud Garden » est un environnement bac-à-sable en 3D, que vous pouvez parcourir et surtout aménager librement. Que ce soit l'implantation des arbres, des bâtiments, leur agencement et le nombre d'infrastructures disponibles : le Cloud Garden offre bien plus de moyens de personnalisation que le Colossus. Vous pourrez y faire résider vos Aurorian préférés, dialoguer avec eux ou même réaliser des activités ! Les seules limites seront votre imagination et votre créativité.

MON BILAN APRÈS PRESQUE DEUX ANS

En toute transparence, j'apprécie beaucoup Alchemy



Stars mais cela est sans doute dû à la façon dont il s'est intégré à mon quotidien. Le fait que vous apprécierez le jeu ou non, dépendra des attentes que vous en aurez. Pour ma part Alchemy Stars coche toutes les cases du « *side-game* » idéal, c'est-à-dire, qu'il dispose d'un concept et d'un style auquel j'accroche mais surtout qu'il n'impose que peu voire pas de contraintes pour que je puisse continuer d'y jouer, en plus d'autres jeux.

La plupart des gacha sur mobile auxquels j'ai joué puis décroché, l'ont presque tous été pour les mêmes raisons. Un fort engouement au début, qui diminue inéluctablement avec le temps, puis un jeu s'inscrivant alors dans une routine mais qui finit par être contraignant. Contraignant à la fois par manque de temps mais aussi par le degré d'engagement que cela implique pour se tenir à niveau.

Ca n'a pas été le cas avec Alchemy Stars. D'une part, car le temps consacré pour l'accomplissement des quêtes quotidiennes et la récupération des récompenses n'excède que rarement le quart d'heure. Et d'autre part, car la durée des événements est suffisamment longue (trois à quatre semaines) et leur format plutôt adapté pour que je puisse distiller mon temps de jeu et mon implication sur toute cette durée (voire même procrastiner) sans que cela ne pose problème.

Concernant l'acquisition des personnages, le jeu se montre assez généreux pour vous permettre sans trop de mal de vous constituer une équipe d'Aurorian de chaque élément. Une fois celle-ci solidement établie, il n'y aura pas nécessairement besoin d'aller chercher les toutes dernières unités pour continuer

d'être à niveau (peu ou pas de « *powercreep* »). Ce qui vous incitera à passer par la case « *Recruit* » sera davantage le coup de cœur.

Même si le jeu m'a plu par bien des aspects, j'ai conscience que cela pourrait ne pas être le cas de tout le monde. Détail qui pourrait avoir son importance, le jeu ne bénéficie pas de traduction en français : vous devrez donc vous contenter de dialogues en anglais. Ces derniers sont d'ailleurs assez verbeux, mais pour ma part, cela ne me dérange pas. J'estime que c'est grâce à ça que l'histoire progresse, qu'elle fourmille de détails, au travers notamment des interactions entre ses personnages.

Mon seul vrai regret sera que les chapitres de l'histoire principale n'arrivent qu'au compte-gouttes, mais l'attente en vaut vraiment la chandelle ! Globalement, les points forts du jeu : son système de combat, son histoire, ses personnages et ses musiques, compensent largement ses aspects parfois irritants (délai d'attente long pour du contenu majeur, IA pas toujours optimisée, combats

routiniers...). Même si les résultats financiers actuels du jeu sont bien en deçà de ses débuts en fanfares, on ne peut que saluer le remarquable travail de Tourdog Studio, qui s'est toujours efforcé à livrer du contenu de qualité, d'implémenter de nouvelles fonctionnalités/mécaniques (avec plus ou moins de réussite) afin d'innover toujours plus. À mon sens, certaines d'entre elles gagneraient à être davantage développées (Sanity System...) pour apporter de nouvelles perspectives tactiques, tandis que certaines récemment implémentées sont tout simplement géniales (*Second Active Skill, Equipment Refinement...*). Espérons que le jeu ait encore de beaux jours devant lui, il le mérite. Pour toutes ces raisons, Alchemy Stars est (et restera) en mon cœur, mon gacha mobile cinq étoiles (non, encore mieux : six étoiles!). Vous aussi, rejoignez l'aventure et embarquez à bord de Soroz !

Shiwoon

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : capture d'écran du jeu ©Tourdog Studio





LA PETITE FAISEUSE DE LIVRES

• TEXTE / KITTYSCATS

Amies lectrices, amis lecteurs ! Nous voici réunis à nouveau pour explorer les rouages de la littérature fantastique avec *La petite faiseuse de livres*. En fait, oui et non ! Car « *La petite faiseuse de livres* » est à l'origine un light-novel, adapté en mangas, puis en anime.

Honzuki no Gekokujou: Shisho ni Naru Tame ni wa Shudan wo Erandearemasen est le titre original de cet Isekai. Il possède de multiples transpositions dont la plus courante est *Ascendance of a Bookworm*, mais le titre français est *La petite faiseuse de livre*.

QU'EST-CE QU'UN ISEKAI ?

Littéralement, Isekai veut dire « *autre monde* », il s'agit d'un sous-genre du manga fantasy qui s'est grandement développé au Japon depuis la fin des années 2000. Cependant, il existait déjà dans la littérature fantastique occidentale avec, par exemple, *Alice au pays des Merveilles* ou encore *le Magicien d'Oz*.

Au Japon, cette variante de la fantasy voit ses prémices dès 1975 avec le roman *Isekai no yushi* (Héros d'un autre monde) de Haruka Takachiho, sous l'influence de la littérature occidentale. Elle se développe peu à peu à partir de ce moment et s'étend à la littérature manga ou encore aux animes : *Vision d'Escaflowne* (mangas 1994-1997, animes 1996-1997), *Les Douze Royaumes* (romans de 1991 à 2001 – animes 2002-2003) ou encore *Digimon Adventure*. (à partir de 1999 : manga, animes, films, jeux).

Ce qui caractérise un Isekai est l'apparition dans un autre monde d'un ou plusieurs personnages venus de notre monde. Pour ce faire, il s'agit généralement soit d'une réincarnation, soit d'une invocation. Dans le premier cas, le personnage décédé dans notre monde est réincarné en un être différent dans l'autre monde, tout en gardant sa mémoire antérieure. Dans le second, le personnage peut également être décédé dans notre monde mais garde sa forme originale, il restera définitivement dans le nouveau monde. Ou il peut n'être transposé dans l'autre monde qu'à titre provisoire, dans ce cas

il revient dans notre monde à la fin de l'aventure (ou entre chaque « mission »).

L'ISEKAI : LA PETITE FAISEUSE DE LIVRES

Avec La petite faiseuse de livres, nous avons affaire à un isekai tensei (réincarnation), où une jeune femme, Urano Motosu, voit ses rêves de devenir enfin bibliothécaire voler en éclats lors d'un brusque décès, provoqué par l'effondrement d'un rayonnement de livres. Elle va se réincarner dans un monde qui ne connaît pas ou très peu la littérature, en une fillette du peuple, Main.

Cet autre monde est un univers féodal divisé en deux catégories de population : la noblesse et le peuple. Le peuple est subdivisé lui-même en deux : ceux qui ont un droit de cité, les citoyens, et ceux qui vivent dans les campagnes, les paysans et les marchands ambulants. La Cité est partagée entre la Ville Haute où vit la noblesse et la Ville Basse où se trouve le peuple, séparées par le Temple où vivent les prêtres et les orphelins. Le Temple se partage également en deux : les robes bleues, issues de la noblesse et ayant un potentiel magique, et les robes grises, les orphelins issus du peuple, qui servent les robes bleues, souvent comme des esclaves.

La magie a un rôle très important dans le fonctionnement de cet univers, car elle régit aussi bien la vie du peuple, par l'intermédiaire de cérémonies pour la vie quotidienne données par le Temple, que la vie de la noblesse, puisque le potentiel magique décide du rang qu'obtiendra un noble par rapport au Seigneur. Chaque enfant de la Cité devient un citoyen à partir

de l'âge de sept ans, lors de la cérémonie du baptême. Chaque enfant noble pourra entrer à l'école de magie à l'âge de dix ans, s'il en a le potentiel, les autres étant souvent envoyés au Temple.

Cependant, au grand désespoir d'Urano Motosu, les livres sont un apanage de la noblesse car l'imprimerie n'existe pas dans ce monde. Chaque livre est une œuvre d'art, valant très cher, et dont l'accès est réservé à la noblesse. D'ailleurs, peu de citoyens de la Ville Basse connaissent l'écriture, hors les marchands et les gardes de la Cité. L'unique but de la nouvelle Main, on peut même dire son unique obsession, sera d'atteindre l'objectif de son ancienne vie : devenir bibliothécaire.

Mais pour cela, Main devra réinventer le concept de livre et trouver des moyens pour alphabétiser le peuple, en commençant par elle-même.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Main (se dit Ma-i-in) est une fillette de cinq ans, dans laquelle Urano Motosu se réincarne après son décès. La conscience de Main semble avoir disparu suite à une forte fièvre, mais elle possède également un corps très faible. Urano, dévorée par cette fièvre étrange, dont elle ne découvre l'origine qu'un an plus tard, mais avec une motivation inébranlable, va lutter pour obtenir ce qu'elle veut en premier lieu : tenir un livre et le lire.

Lutz, jeune garçon de cinq ans, est le petit voisin de Main. Benjamin d'une fratrie de quatre, Lutz tombe en admiration devant Main et n'aura de cesse de l'aider

dans son entreprise un peu folle de créer un livre, car il est fort adroit de ses mains. Main et Lutz vont s'associer en grandissant, l'une devenant le cerveau, l'autre l'habile exécutant. Il est le seul à soupçonner au début que Main n'est pas celle qu'elle prétend être. Cependant, il restera fidèle à la « nouvelle » Main lorsqu'il en obtient confirmation.

La famille de Main est composée de : Gunther, le père, Eva, la mère, et Tulli, la grande sœur de presque sept ans. C'est une famille aimante qui prend grand soin de Main, surtout en raison de sa santé fragile. Gunther est un capitaine de la garde de la Cité et est complètement fou de ses filles, auxquelles il ne sait presque rien refuser. Eva est teinturière et apprend à ses filles à tenir un foyer, tout en s'inquiétant des folies de Main malgré sa santé fragile. Tulli deviendra apprentie couturière après son baptême, elle veille sur Main et l'aide dans les petits travaux lorsque leur mère est absente.

Otto et Beno sont beaux-frères. Otto est garde de la Cité, il apprend à Main à écrire et lui fournit même une ardoise et des craies pour s'exercer. Beno est un des marchands de la Cité qui fait affaire avec la noblesse. Il rencontre Main et Lutz par l'intermédiaire d'Otto et verra rapidement le potentiel des deux enfants. Il se conduira ensuite comme un vrai père pour Main, lui enseignant comment fonctionne le monde des marchands, la noblesse, tout en tentant de tempérer les envolées obsessionnelles de Main. Beno apprendra à Main l'origine de la fièvre mystérieuse qui la dévore : la Mangeuse de Vie.

Ferdinand, jeune noble, est le

Grand Prêtre du Temple de la Cité. Il a également un haut rang dans la noblesse, puisqu'il communique directement avec le Seigneur. Il prend Main sous son aile, tout en l'éduquant avec sévérité. Contrairement aux autres, s'il voit le potentiel de Main, il s'en méfie également. Il est le second à découvrir l'origine de Main. Il fera alors tout son possible pour faire adopter Main par un noble de haut rang, malgré le refus catégorique de cette dernière, qui ne veut pas perdre sa nouvelle famille.

Les aventures de La petite faiseuse de livre

Rentrons maintenant dans le vif du sujet, avec Main et son obsession pour les livres. L'histoire suit la vie de la fillette et son évolution au fil de sa croissance physique, morale et sociale.

Main/Urano est désespérée lorsqu'elle apprend que les livres n'existent pas dans ce nouveau monde. Elle va cependant tout faire pour

en créer un de ses propres mains. Son premier souci étant sa faiblesse physique, Main/Urano décide d'abord d'en apprendre plus sur ce nouveau monde, même si pour elle il est en premier lieu, limité à l'appartement où elle vit.

Elle se prend rapidement d'affection pour sa nouvelle famille. Son obsession pour les livres et son cerveau en ébullition permanente finiront par lui faire quasiment « oublier » ses origines, ne laissant à la surface que les connaissances qui sont utiles à Main pour atteindre son but.

On suivra alors les différentes péripéties et déconvenues de Main dans sa « folle recherche » pour créer un livre. C'est ici que j'ai complètement craqué pour cette adorable fillette, à la fois enjouée et téméraire, qui explore en accéléré au fil de ses tentatives l'histoire scripturale de l'humanité. Elle nous fait découvrir différentes méthodes d'écriture dans sa recherche pour fabriquer un support accessible à sa

condition et des moyens de déposer sur ce support les histoires qu'elle veut transmettre.

Main nous donne de nombreuses occasions de sourire ou de rire, car ses « explorations » se heurtent souvent à l'incompréhension de son entourage, provoquant de nombreux échecs. Parallèlement à ses mésaventures créatrices, Main va évoluer rapidement jusqu'à atteindre un grand statut à l'âge de neuf ans.

Sa progression sociale ne se fait pas non plus sans heurt, ni danger, mais sa mémoire antérieure lui permet de « créer » avec bien plus de succès des objets de la vie courante qui lui valent une admiration sans borne de sa famille et de ses nouveaux « amis ». Main découvre également qu'elle possède un pouvoir magique, fait rare chez les gens du peuple, qui explique la cause de ses fièvres virulentes et sa faiblesse physique, car seule la noblesse



peut manipuler la magie.

Ses dons lui vaudront malheureusement la convoitise et la haine de nombreux nobles, qui méprisent cette fillette du peuple qui s'élève au dessus de sa condition et chercheront à l'exploiter, voire à la tuer lorsqu'ils se rendront compte qu'ils ne peuvent pas l'atteindre ou la contrôler.

L'ŒUVRE ORIGINALE ET SES ADAPTATIONS

L'œuvre originale se décompose en cinq arcs : Fille d'un Soldat, Apprentie-Prêtresse, Fille adoptive d'un Archiduc, Fondatrice de la pseudo bibliothèque de l'Académie Royale, Avatar d'une Déesse (libre traduction des titres anglais du light-novel). Elle comprend pour l'instant trente-deux volumes, parus de janvier 2015 à mai 2023. Je ne m'étendrais pas plus sur les romans, les titres des différents arcs suffisant à faire comprendre l'évolution de Main/Urano. Un seul bémol, la traduction en France est pour

l'instant arrêtée à deux tomes, j'espère sincèrement qu'elle reprendra très vite.

Le LN a été adapté en manga à partir d'octobre 2015 et se divise pour l'instant en quatre arcs. L'édition française est réalisée par Ototo Manga et comprend trois arcs pour le moment. La publication est un peu chaotique, puisque le tome 6 du deuxième arc est paru en mai 2023, alors que la parution du troisième arc est déjà en cours. J'avoue ne pas être tentée de le lire pour le moment, j'attends que la parution du deuxième arc soit achevée (encore 2 tomes), avant de me lancer. Sauf bien sûr, si ô miracle, la suite des romans est enfin relancée en France.

Revenons plutôt à l'adaptation anime, qui comporte pour le moment trois saisons, pour un total de 36 épisodes, s'étalant entre les deux premiers arcs. La petite Faiseuse de Livres est disponible sur Crunchyroll, sous le titre *Ascendance of a Bookworm*. Ce titre, à mon sens, est plus représentatif du personnage principal et de son histoire, puisqu'on pourrait le traduire par « Le pouvoir d'un rat de bibliothèque ». Même si personnellement, je le traduirais plutôt par *L'ascension d'un rat de bibliothèque*.

L'anime a été réalisé par Ajia-do Animation Works et a été diffusé sur ABC au Japon à partir de Décembre 2019. Il a été réalisé par Mitsuru Hongo et le scénario adapté par Mariko Kunisawa. C'est une œuvre de qualité qui comporte une belle animation. Chaque épisode se conclut par une scénette caricaturale résumant l'épisode, le plus souvent sous forme de dialogues entre Main et Ferdinand, apportant parfois un éclairage différent sur un point essentiel de l'épisode.

POUR CONCLURE

La petite Faiseuse de Livres est l'histoire attachante d'une fillette qui tente d'assouvir sa passion pour les livres, malgré sa faible constitution et les obstacles qu'elle rencontre. En suivant l'anime, on oublie très vite qu'il s'agit d'un isekai pour se laisser emporter par les péripéties de Main.

J'adore totalement cette histoire car on retrouve en grande partie la philosophie d'un Alice au pays des Merveilles, en plus réaliste et sans l'allégorie du passage à l'âge adulte, puisque, techniquement, Main est déjà une adulte dans sa tête. Cependant, elle sait se conduire également comme une enfant, avec un côté assez naïf et insouciant, et c'est ce qui la rend si attachante.

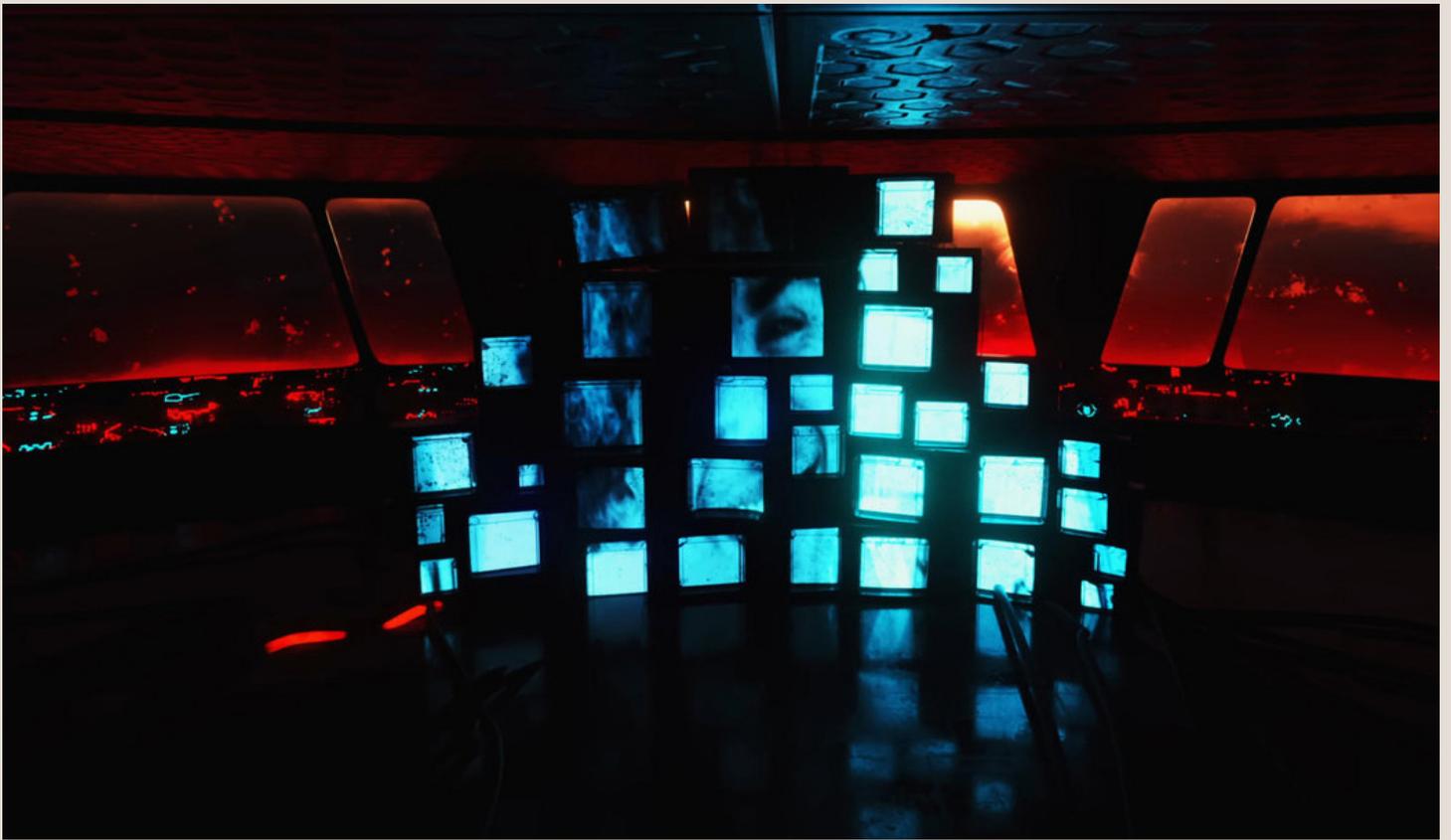
J'espère vous avoir convaincu de vous plonger dans l'univers de Main et vous compter bientôt parmi ses inconditionnels fans.

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : ©Ototo Édition





ODE À LUV RESVAL

• TEXTE / RYUJI DANMA

Bonjour à toutes, bonjour à tous. Cet article du Magazine sera un peu différent de ceux que j'ai l'habitude de proposer.

Si l'envie vous en dit, je vous invite à chercher l'album « *Etoile Noire* » de Luv Resval, l'artiste dont il sera question aujourd'hui, et de le laisser tourner en fond pendant la lecture de ces quelques lignes.

Une fois n'est pas coutume, je tenais à vous parler de musique, de rap plus précisément. Cependant, même si ma consommation de ce media me permet de découvrir une quasi centaine de nouveaux rappeurs chaque année, rares sont celles et ceux qui disposent à mes yeux d'un talent aussi brut que celui de Luv Resval.

Permettez-moi alors de vous narrer l'histoire de l'étoile filante qu'était Resval.

Luv Resval est un rappeur originaire de Mennecy, une commune de l'Essonne en banlieue parisienne. Il y grandit avec son frère, Savage Toddy, également rappeur.

Je le découvre, un peu par hasard, en duo sur le projet d'un autre rappeur, Alkpote. Connu pour ses allitérations grivoises, ses rimes sans détour mais toujours justes, j'avoue être assez peu réceptif à l'univers d'Alkpote. Mais par curiosité, je regarde et écoute sans grande attente le clip de Mariah, avec jusqu'alors un inconnu prénommé Luv Resval. Je ne serais jamais assez reconnaissant envers le rappeur Alkpote de m'avoir fait découvrir Luv.

Quelle claque monumentale recevais-je ce jour-là! Tout était réuni pour rentrer sans parachute dans l'atmosphère de Luv: le clip tout d'abord, filmé avec une luminosité si brutale qu'elle frôle l'épilepsie, le cadrage à quelques centimètres du visage des artistes, la caméra sans cesse en mouvement. L'idée de chaos était clairement assumée, et à mon sens réussie. Puis s'ajoute à ce flot de pixels un refrain qui m'a tout bonnement obsédé durant des jours. Je pense sincèrement avoir écouté ce morceau sans relâche des centaines de fois jusqu'à le connaître sur le bout des doigts. Et puis vient la cerise

sur le gâteau, la technique de ce petit jeune est bonne, très bonne. Ce n'est pas seulement du rap, ou en tout il ne s'inscrit pas dans la lignée des albums sortis durant cette année 2018 que j'ai pris beaucoup de plaisir à écouter, tels que Xeu ou Projet Blue Beam.

J'apprends rapidement que le morceau Mariah est tiré d'un EP (Extended Play) éponyme, où toutes les bandes sont partagées entre Luv et Alkpote. Malgré une qualité plus bonne du projet, aucun autre son de l'EP ne me tiendra autant en haleine.

Cependant, ma « rencontre » avec Luv Resval avait démarré de la plus belle des manières. J'étais candidement heureux de découvrir un nouveau rappeur aussi marquant, mais surtout aussi doué alors qu'il ne semblait physiquement pas encore avoir atteint la vingtaine.

Je continue ma petite vie, sans prêter vraiment trop d'occasion aux musiques précédentes de Luv. Cependant, j'étais loin de me douter qu'une claque au

moins aussi impactante que celle de Mariah s'apprêtait à arriver. Toujours en featuring, Freeze Corleone, un autre rappeur que j'apprécie beaucoup, invite Luv Resval en juillet 2019 à un retour aux sources. Un rap de plusieurs minutes, sanglant, où seule la technique est vraiment mise en avant, me présente une nouvelle facette de Luv Resval, capable de "kicker" sans retenue. La satisfaction est totale, le projet précédent n'était pas "un coup de chance", et il ne reste alors plus que la consécration, la sortie de son album, pour compléter artistiquement la besace de Luv. Son style unique, ses références constantes à Star Wars, la qualité des textes qui à mon grand dam ne se retrouve pas si facilement dans les paroles des rappeurs actuels, continuent de parachever l'un des rappeurs, si ce n'est le rappeur dont j'en attends le plus pour les années à venir.

Vient alors en novembre 2019 l'interprétation de MPC durant une session ROUNDS. Ce genre de session invite différents artistes à chanter,

en live, un de leurs titres, sur une plateforme tournante à 360 degrés, permettant de découvrir l'artiste sous tous ses angles.

Luv Resval décide alors d'effectuer cette expérience torse nu. Ne vous fiez pas à sa maigreur, il engloutit tout bonnement l'instrumentale sans la moindre erreur. La technique est précise, l'articulation excellente, d'une précision peu commune.

Cependant, la légende de Resval ne fait que commencer. À l'excellence musicale viennent désormais s'ajouter la beauté des clips qui accompagneront les morceaux suivants tels que Smith & Wession, Touts'en va ou encore Cette fille (qui restera, je pense, mon morceau et mon clip préféré de Luv). Cette réalisation en noir en blanc, la beauté exquise de "cette fille" magnifiquement jouée par l'actrice, la prestance de Resval. Je n'attends désormais plus seulement les musiques de Luv, mais également les douceurs artistiques visuelles qui les accompagnent. Je





pense que c'est à ce moment que j'ai basculé de la simple curiosité à une véritable fascination pour l'artiste.

Comme une apothéose, après la sortie de ces différents morceaux au fil de l'eau, le 4 juin 2021 marque la sortie du premier album de Luv Resval. Disons plutôt qu'il sort deux albums à la fois. Enfin pas vraiment, chaque album, « *Brise-Monde* » et « *Nébuleuse* », possède un socle de titres communs, puis se spécialisent chacun avec quelques musiques exclusives. Comme une évidence, il sera nommé Etoile Noire, en référence à la station spatiale de Star Wars. Dix-neuf titres composent alors la création de Luv Resval. Si la première partie est plus brute, avec des mélodies rapides et des couplets techniques, la suite du projet compose un des plus beaux enchaînements que j'ai eu l'occasion d'écouter dans ma vie. MPC, Part II (La rivière), Cette Fille, Les anges, Flûte de pan, conclu par Tout s'en va, me font toujours autant de bien et de mal après les avoir réécoutées. Du bien, car

la mélancolie et l'honnêteté transmises de MPC, Partie II me font toujours monter les larmes aux yeux après de multiples écoutes. Le clip accentue le blues ressenti à chaque visionnage, et le refrain termine de parachever le spleen qui m'emplit au fur et à mesure que le morceau s'écoule.

Et la vie passe, c'est juste un long couloir

La rivière coule, y a plus grand chose à vouloir

Un air de blues, la nostalgie me foudroie

Chaque jour on souffre, chaque jour on souffre

La fin de l'album m'a un peu moins touché personnellement, elle aura tout de même accompli la performance en me faisant renouer avec un artiste que je n'appréciais guère, Chilly, mais qui est tout bonnement parfait sur le morceau Haze. La complicité avec son frère Savage Toddy est toujours palpable, si bien que même si les deux sons où l'on peut entendre les deux frères ne

sont pas nécessairement les plus marquants, ils ont au moins le mérite d'être plaisants à écouter, et de bien se fondre dans l'album.

Je pense que vous en doutez un peu, Etoile Noire est à mes yeux une réussite. Il est, et restera un de mes projets préférés de rap français. Mais j'aurais presque envie de dire que ce n'est qu'un détail, parce qu'il ne marque pas seulement le décollage « officiel » de la carrière de Luv Resval, mais plutôt l'expansion de son univers. La musique en deviendrait presque accessoire, puisque l'esthétique utilisée dans les clips, les textes peu communs, le style atypique de l'artiste le rendraient presque extraterrestre, idée renforcée par ses nombreuses allusions à l'oeuvre de George Lucas. Ecouter et apprécier un morceau de Luv Resval, à mes yeux, revenait un petit peu à tendre la main pour monter dans un vaisseau et rejoindre l'Empire.

Pour revenir sur son autre alternative, Nébuleuse permettra d'ajouter quelques nouveaux titres et d'atteindre le nombre non-négligeable de 26 morceaux. Certains sont exceptionnels tels que 20 ans, ou Picsou, d'autres le sont bien moins tels que la collaboration avec Alkpote.

L'idée des albums alternatifs semblant plaire à Luv, ce sera bis repetita pour la réédition d'Etoile Noire, sobrement appelée Etoile Noire 2.0, avec versions alternatives ZLM ou bien YEN. Cependant YEN est une version épurée d'Etoile Noire, contenant une quinzaine de titres, là où ZLM est un double album, reprenant Brise-Monde et une quinzaine de morceaux inédits.

J'espère que vous avez

réussi à suivre, je vous avoue que la stratégie derrière cet embroglio m'échappe, l'alternative et réédition me semble dangereux pour conserver une cohésion artistique.

ZLM pour ma part, est une petite déception. Je trouve l'album beaucoup plus décousu, les morceaux très inégaux en qualité. Si les featuring d'Etoile Noire venaient à mon sens un petit peu ternir le niveau global du projet, pour ZLM j'aurais tendance à penser que ce serait le contraire, là où les morceaux avec Dinos, Holly Evans ou encore Koba La D viennent rehausser le niveau moyen. Cependant, rien de catastrophique, Luv change quelque peu de style, cela me plaît peut-être un peu moins sur le coup, mais l'album reste de très bonne qualité. Je reste alors attentif à la moindre sortie de Luv, histoire de voir un peu dans quelle galaxie méconnue pourrait encore m'emmener ce guerrier Sith. Hôtel California viendra me reconforter sur les capacités de Luv à toujours proposer un

contenu exceptionnel.

Pour ma plus grande peine, Luv Resval s'éteindra le 21 octobre 2022 à l'âge de 24 ans, des suites de complication liée à son asthme qui le suivait depuis son plus jeune âge. Une partie de moi est morte ce jour-là. Je sais que c'est horrible, mais j'ai d'abord cru à une sorte de coup marketing tordu, ou à une blague de très mauvais goût. Cependant, au fond de moi, je pense que je refusais simplement d'accepter son départ. Les mois ont passé, et la raison l'a emportée sur la tristesse.

Concluons alors sur une citation un peu cliché: ne pleurons pas car c'est terminé, sourions car c'est arrivé. Je n'avais jusque-là jamais été autant impliqué émotionnellement à travers la musique d'un artiste. Je ne serai jamais assez reconnaissant d'avoir trouvé Luv Resval sur mon chemin, aussi courte fut notre existence commune sur cette terre.

Comme un dernier coup d'éclat, un album posthume, Mustafar, devrait sortir dans le

courant de l'année 2023, afin de ne pas laisser inachevé l'album qui était en cours de conception. Pour terminer sur une note douce et musicale, je vous préconise alors d'ouvrir Youtube et de chercher « AZNVR - Une minute de musique », une chanson posthume mise en ligne par les proches de Luv Resval, pour remercier le public de Luv Resval et laisser reposer en paix celui qui nous aura apporté toute cette palette de sentiments.

Merci Luv, puisse-t-on se revoir de l'autre côté.

Ryuji Danma

Sources : la culture générale de l'auteur.





COUNTER:SIDE ; LE CONTRE-MONDE VOUS ATTEND

• TEXTE / ESENJIN

Vous allez me dire que je suis fou et que j'ai complètement sombré dans les gachas et ... oui, vous avez un peu raison. Aujourd'hui je vais vous parler du dernier sur lequel j'ai réussi à accrocher (en vrai, un sur lequel je pose mes valises, il y en a eu 30 où j'ai lâché l'affaire rapidement). Nous allons donc nous attarder dans cet article à Counter:Side, un jeu mobile de type « gacha », les fameux.

UN PETIT COURS D'HISTOIRE ?

Notre monde s'est pris une grosse claque et c'est le chaos. Le « Contre-monde », un monde peuplé de monstres a plus ou moins fusionné avec le nôtre, quand l'énergie de celui-ci arrive à suffisamment se concentrer, cela invoque chez nous ces derniers. Pour se défendre, les villes ou quartiers de ces dernières sont protégées par des sociétés « Taskforce », mandatées par l'« Administration » ou alors parfois par des mercenaires. Notre personnage va racheter la Compagnie Coffin, qui est en grande difficulté financière, nous en prenons donc la direction afin de la redresser, ainsi va débuter notre histoire à coté de « compteurs », des unités d'élite affrontant les « Objets Corrompus » (les monstres du Contre-monde, souvent abrégés « OC »).

ÇA SE JOUE COMMENT ?

Il s'agit d'un *tower defense* (TD) à défilement horizontal (*side-scrolling*). L'objectif est double, défendre votre vaisseau des assauts de l'ennemi et tenter, dans le même temps, de détruire le sien. Pour ce faire vous pouvez invoquer des unités sur le terrain, elles ont chacune des capacités qui leur sont propres, mais surtout un coût de déploiement plus ou moins élevé. Vous constituez votre équipe de huit au préalable, mais elles viennent ensuite dans un ordre aléatoire dans votre main, il y aura donc une part

de hasard, ce sera à vous de bien réfléchir et vous adapter convenablement à la situation qui s'offre à vous. Il existe d'autres modes de jeu qui utiliseront des variantes de ce gameplay, voire des choses totalement différentes, mais l'essentiel est là.

Vos personnages qui peuvent être des compteurs, des soldats ou des mécas, auront des attributs qui les rendront uniques. Les mécas par exemple sont très résistants mais lents, les soldats fragiles mais présents en grand nombre sur le terrain, etc.. Il y a en plus ce que l'on pourrait appeler leur « classe », des « archétypes » qui définiront plus en détails le rôle de l'unité et elles seront plus ou moins efficaces suivant l'archétype de ce qu'elles affrontent. Par exemple les snipers sont très efficaces contre les attaquants, mais faibles face aux défenseurs. Ce sont des composantes qu'il vous faudra prendre en compte pour vous assurer une victoire des plus éclatantes qui soit. Autant il est important de bien réfléchir sur le terrain comment gérer la

situation, autant la préparation au préalable ne sera pas à prendre à la légère non plus. La construction d'équipes (*team building*) est un aspect primordial.

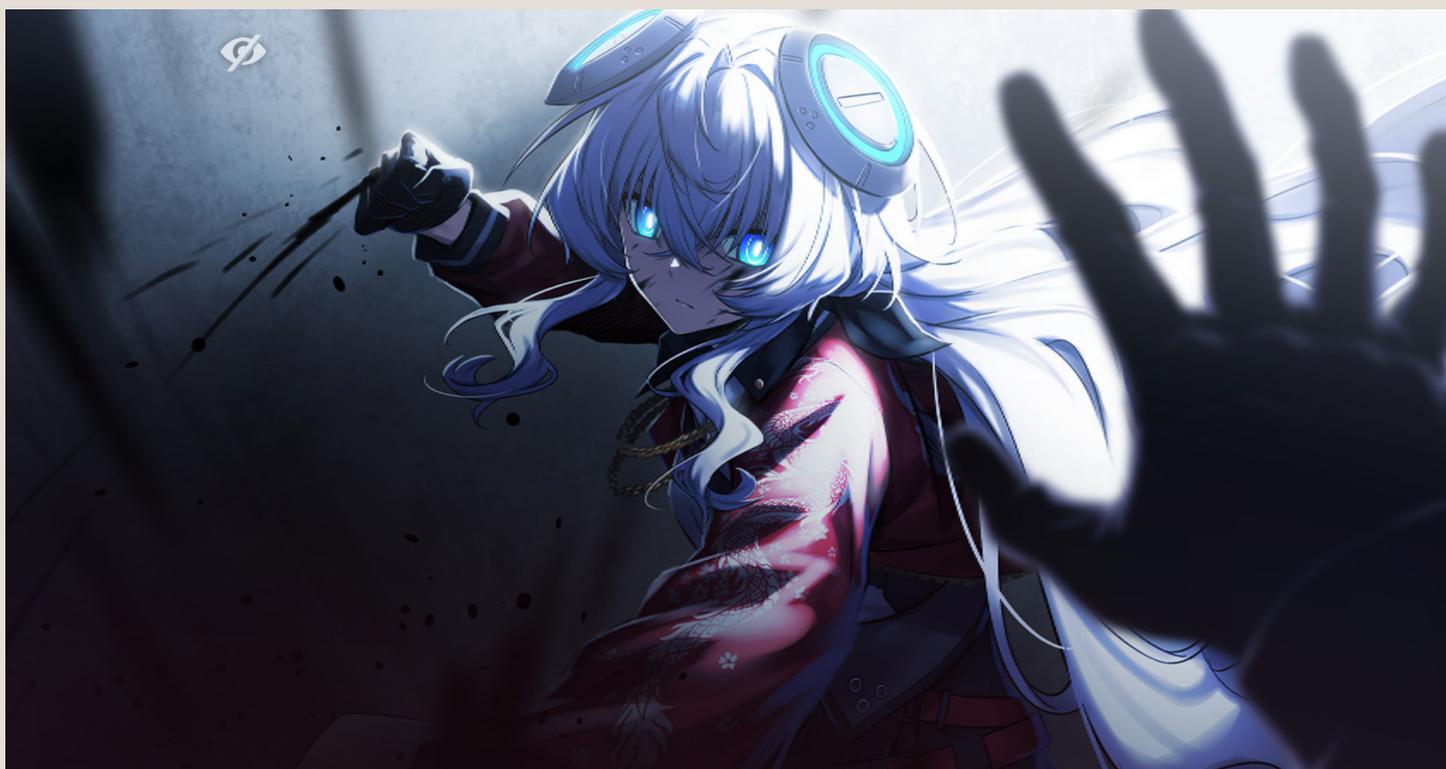
QU'EST-CE QU'IL Y A À FAIRE ?

Pas mal de choses ! Outre l'histoire principale, vous aurez également des histoires secondaires, ainsi que des histoires événementielles. Il y a des raids, des « plongées » (ça ressemble à un donjon sans fond, chaque étage se divisant en quelques étapes (généralement des combats) à franchir), une arène joueur contre joueur (JcJ), etc., pas de quoi vous ennuyer. Ces modes de jeu vont principalement servir à engranger des ressources qui permettront d'améliorer vos unités, les monter en niveaux, les équiper, faire gagner des niveaux à leurs sorts, etc., ce qui vous permettra d'avancer toujours plus loin.

GACHA ?

Eh oui. Vous devez commencer

à bien connaître ce système maintenant qu'il a gangré la plupart des jeux mobiles. Le concept brièvement pour les deux qui hibernaient ces dernières années : le jeu vous offre (en petite quantité) une monnaie (qui s'achète aussi en grande quantité sur la boutique contre vos précieux deniers biens réels eux), qui vous servira à invoquer les personnages du jeu. Vous gagnez/achetez cette monnaie, vous cliquez sur la loterie et cela vous donne aléatoirement l'un des personnages. Les taux ici sont plutôt appréciables, 3,5% pour un SSR, 15% pour un SR et 81,5% pour un R. Vous avez également la garantie d'avoir un SSR au bout de 150 invocations et votre avancée (sur les bannières des éveillés et des opérateurs) est reportée. Le jeu est plutôt généreux en gemmes pour invoquer, les taux plus qu'honnêtes et même les unités moins rares (SR ou R), se révèlent souvent très efficaces, vous n'avez donc pas trop de soucis à vous faire. Notez toutefois que les missions sont plus difficiles que dans beaucoup d'autres jeux du genre que j'ai pu essayer,





n'allez pas croire qu'elles seront des promenades de santé. Mais avec un peu d'effort et de réflexion, a priori rien d'insurmontable non plus.

QU'AI-JE LE PLUS APPRÉCIÉ ?

Voyons cela en trois points si vous le voulez bien.

L'histoire : Elle est prenante et bien fournie. J'apprécie le fait que l'on ne sache pas réellement les intentions du personnage que l'on joue (du moins au début, je n'ai pas encore tout à fait terminé le premier acte à ce jour), ça rajoute un petit quelque chose, un peu tension au récit et c'est agréable. Cela nous change du héros élu qui doit sauver la veuve et l'orphelin. Le scénario se veut plus mature et sérieux, attendez-vous donc à des histoires de gros sous, des trahisons, etc., le récit se veut vraisemblable, ce qui donne une histoire qui n'hésite pas à être très sombre et cruelle la plupart du temps. La joie et les moments plus doux se passent généralement sur certaines histoires d'événements spéciaux, la quête principale elle, est là pour qu'on souffre.

Les visuels : Je n'en ai pas parlé encore, mais le jeu est très joli. Il nous offre une bien belle 2D pour les décors et les personnages, ainsi que des animations d'attaque vraiment chouettes ! Ça devient cependant un poil brouillon dans les parties avec -beaucoup- d'unités comme les raids notamment. On notera qu'il est également assez difficile de lire les bonus/malus des unités pendant les combats. Cela mis à part, c'est un régal pour les yeux, il y a des waifus superbes ! Et pour l'autre bord, pas d'inquiétude à avoir, les husbando sont également de la partie (et

pour les gens bizarres dans le fond, il y a les gros robots).

Les musiques : Dernier point que je vais aborder ici, la bande son du jeu qui est tout bonnement incroyable ! Vous savez maintenant à quel point pour moi la bande originale est importante, ici c'est un sans faute. À la dernière mise à jour je restais le temps d'une boucle à l'écran d'accueil avant de lancer le jeu afin de profiter de cette belle musique d'ambiance. Que ce soit les moments posés comme les intenses combats, les moments mélancoliques ou rudes, la mélodie vous sera toujours de bonne compagnie et magnifiera ces instants !

Voilà dans les grandes lignes ! Si je vous ai donné envie d'y jouer, n'hésitez pas à ajouter « Eiko » à vos amis ! Ce sera avec grand plaisir que je vous y retrouverai.

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : [la webradio Natsuki](#) (sur laquelle vous pouvez écouter (entre autres) la B.O. de Counter:Side).

Esenjin

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : illustration par Sakon04 (ID Pixiv 106048430), captures d'écran du jeu ©STUDIOBSIDE



MAG'OUILLE	Tibtyd Lirbij / p. 60 & 61
L'IA MIDJOURNEY	Esenjin & Ryuji Danma / p. 62 à 69
LES PERLES DE LA RÉDACTION	KittysCats / p. 70
PUBLICITÉ	Zaap Sufokien / p. 71

IN MAG'

MAG'OUILLE



Non, non et non ! Je ne veux pas y croire ! Je ne veux même pas le concevoir ! Non content d'avoir à les supporter les uns et les autres, voilà maintenant qu'on m'ampute de ma seule et unique tribune d'expression ! Je suis dépitée, dévastée : tout cela est un non-sens total...

À vous qui me lirez : j'ai bien peur que ces quelques lignes ne soient

les dernières que je pourrai vous transmettre : je m'explique. Après que TOUTE la rédaction se soit encore dorée la pilule durant l'entièreté de ce mois de mai, je viens d'apprendre à mon grand désarroi, que de grands changements allaient avoir lieu.

On m'annonce de but en blanc que le **Mag'zine** changerait de format :

plus de publication de **Mag'zine** en tant que magazine (le comble !), mais des publications d'articles sur le site. On me bassine le fait que c'est dans l'air du temps, que ça permettrait d'intégrer plus de contenus (GIF, vidéos, lien hypertexte...) pour les rendre ainsi plus interactifs, plus attractifs. Même si au fond, je suis curieuse de voir ce que cela pourrait donner, permettez-moi

quand même d'avoir quelques doutes.

À qui cela profiterait-il le plus ? Je vous le demande ! Je ne suis pas dupe : j'y vois clairement un moyen détourné pour me faire taire, que dis-je, de me censurer. Par ailleurs, je les soupçonne d'avoir pris goût à la farniente, la luxure et la débauche et ce, sans commune mesure jusqu'à présent (non mais oh, c'est quand même moi la démonsse ici!). Rien n'est moins sûr, mais il se pourrait donc qu'ils aient trouvé cette solution pour en faire le moins possible dorénavant et ainsi s'adonner à leurs excès.

Ce ne serait d'ailleurs pas étonnant, vu tout ce que j'ai déjà vu passer. L'heure est grave : mes très chers confidents, vous allez terriblement me manquer. Mais que puis-je faire, seule contre tous ?

Après avoir menacé **Esenjin** de mettre le feu à la bibliothèque, lieu qui m'est pourtant très cher : celui-ci m'a néanmoins fait miroiter la possibilité de vous partager mon quotidien sur le site, même si je n'en ai pas encore vu la couleur. Si cela s'avère vrai, je serai à la fois heureuse de vous retrouver mais aussi un peu triste de vous abandonner

sur le format actuel. Gageons qu'**Esenjin** tienne sa parole, autrement je ne répondrais plus de rien ! Hormis à l'appel de petites douceurs...

Tibtyd Lirbij

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



L'IA MIDJOURNEY



Bonjour ! Aujourd'hui avec l'amî Ryuji, nous avons testés une IA générative. J'ai reçu pendant le mois de juillet dernier une invitation pour participer à la bêta de MidJourney, une IA spécialement entraînée pour faire des dessins. Avant toute chose, si elle vous intéresse également, vous pouvez lire tous les détails la concernant sur sa **documentation officielle**.

Le principe en quelques mots. En allant sur le serveur Discord qui lui est dédié, vous aurez accès à quelques salons, dans lesquels vous pourrez, via une commande, demander à l'IA de dessiner ce que vous voulez (ou presque). Il suffit pour cela d'écrire des mots-clés ou une phrase, vous pouvez également y ajouter des paramètres, comme le format de

l'image, etc.. Par exemple, pour le premier essai j'ai indiqué « *imagine Geralt de Riv steampunk version* » et cela a donné l'image suivante.

Vous pourrez constater que l'IA vous donne quatre propositions, vous pouvez ensuite soit lui demander d'agrandir le ou les illustrations qui vous plaisent, ou alors, lui demander de refaire quatre suggestions,

en partant de l'une déjà proposée. À force de cheminement, je suis tombé sur celle-ci que j'ai trouvé sympathique.

Avec Ryuji, on s'est donc amusé à tester un peu tout cela. On a voulu mettre en avant Geralt (images 1 et 2). On a souhaité y ajouter la bonne cuisine que nous fait découvrir Shiwoon, mais les résultats se sont révélés peu probants.

On avait demandé « *imagine Geralt of Rivia eating ramen* ». On est donc parti sur « *imagine Geralt de Riv eating a ramen in restaurant* ». Et c'était tout de suite bien

mieux (image 3). Avec tous nos essais et ce que l'on a pu voir des autres utilisateurs, l'IA semble très bien se débrouiller en ce qui concerne les décors/paysages, mais a du mal avec les visages/personnages et les petits éléments de détails, ainsi que les actions, comme « manger » dans notre cas.

Comme on est sympa, on vous laisse également quelques autres illustrations que l'on a trouvées, générées par MidJourney. Attention si vous rejoignez leur Discord, c'est un piège, trop de choses à admirer, vous serez bien vite aspiré !

Esenjin & Ryuji Danma

Toutes les illustrations présentes dans cet article sont libres de droits.

Cet article a été écrit il y a plusieurs mois, nous sommes conscients également des questions que soulèvent ces IA, notamment concernant les droits d'auteurs des images utilisées pour l'apprentissage.





« prompt » :

4. geralt of rivia fighting a kikimora wide shot valleys - 5. landscape with cinematic light - 6. The Moon Crashing Into The Earth - 7. love death and robots - 8. An elegant woman vampire in the dawn in the style of Monet - 9. the dark void of humanity - 10. from far away planet with an deep - 11. fantasy forge with magic items - 12. n/c - 13. n/c











LES PERLES DE LA REDAC

MAG'ZINE #23-24 -
ARTICLE MES SÉRIES TV
DU MOMENT

Auteur **Esenjin**, correction
KittysCats

« [...] comme les banques créent le leur à tour de milliards pour engrossir les riches. »

J'ai compris ce que tu voulais dire (et le terme n'est pas inexact) mais c'est un mot qu'on emploie plus dans le sens de faire devenir gros et, surtout pour les femmes, où il peut être aussi remplacé par engrosser (mettre enceinte).

Du coup, j'ai eu une vision relativement psychédélique de banques « engrossant » les riches... D'où le fou rire inextinguible.

ARTICLE HIDDEN CITY

Auteur **KittysCats**,
correction **Shiwoon**

Bien sûr ! La voici ? un joli mot valise avec dégoûter et égoutter ? : « Ne vous y trompez pas, je n'essaie pas de vous dégoutter de ces jeux là. »

MAG'ZINE #25 -
DOSSIER

Question sur les donjons modulaires.

Esenjin « La modularité a changé cela, désormais, il y a 4 montres s'il y a entre 1 et 4 joueurs dans l'équipe, puis 5 monstres pour 5 joueurs, jusqu'à 8 pour 8. »

Correction **Minhette** :
« Quatre monstres... dans les donjons. (Kitty a rien vu) Effectivement, il se fait un peu tard sur nos montres respectives. »

MAG'ZINE 29-30 -
ANECDOTES
ANNIVERSAIRE 10 ANS

Auteur **Ryuji Danma**

Je vous le livre en deux fois pour comprendre la blague - même si la phrase choc est suffisante à elle seule lol.

« [...] malgré la dévotion d'Esenjin à toujours incarner des héroïnes féminines peu vêtues dans les MMO, je dois avouer que lui dans la vraie vie est un peu moins sexy que ses personnages. Mais sans rancune, je reviendrai dormir dans ton lit dès que l'occasion s'en présentera ! »

« [...] , Esenjin organisait périodiquement une sorte de petit podcast, où il invitait tour à tour un membre du staff de **Magzine**, en lui posant plusieurs dizaines de questions, certaines très saugrenues, d'autres suffisamment complexes pour découcher sur une réponse presque philosophique. »

Je ne te savais pas de ce bord là, **Ryuji** ... On va devenir encore meilleurs potes <3 ! (fan de yaoi, power up !) Et n'en profite pas pour dire que tu ne l'as jamais écrit sous prétexte que j'ai fait une correction en direct. Un truc pareil ça ne s'invente pas lol.

PUBLICITÉ



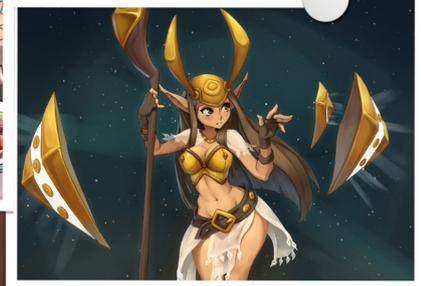
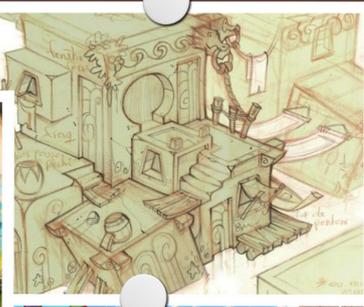
LE ZAAP SUFOKIEN

NOUS RECRUTONS !



LA COMPAGNIE DE SUFOKIA
- DOFUS -

CERCLE DES CENDRES
- GUARDIAN TALES -





AUTRES

PETITS TRUCS INSOLITES

L'équipe - p. 74 à 77

OUTRO

L'équipe - p. 78 et 79

STAFF

L'équipe - p. 80

PARTENAIRES & REMERCIEMENTS

L'équipe - p. 81

PETITS TRUCS

La « Lofi girl »

Le saviez-vous ? La plus grosse chaîne de streaming au monde, n'est pas sur Twitch, mais bien sur Youtube, de plus, il s'agit d'une chaîne française ! Vous l'avez vu au titre, il s'agit de la « Lofi girl ». En plus d'une chaîne Youtube, c'est aussi un label musical. L'histoire commence en 2015 et s'appelait alors « ChilledCow », avant de devenir en 2017 la « Lofi girl ». Elle compte actuellement plus de 12 millions d'abonnés et a des dizaines de milliers d'auditeurs simultanés à tout moment du jour ou de la nuit. Le concept est simple, diffusé 24h/24 et 7jrs/7 des

musiques de type lo-fi/hip-hop. Personnellement, je l'écoute très régulièrement (en alternance avec Natsuki), et vous ?

Voyez avec le fan-art ci-dessous comment les fans ce sont réappropriés l'illustration originale, vous en trouverez plein en cherchant un peu. Il y a également une boutique avec des produits dérivés pour les intéressés.

• ESENJIN



UCS INSOLITES



Le Bushido ou Voie du guerrier n'affiche qu'un millénaire d'existence. Contrairement aux arts martiaux chinois, issus de philosophies guerrières plurimillénaire, le Bushido n'a vu ses prémices s'installer qu'au XII^e siècle avec les premiers shoguns sous le règne de Minamoto no Yoritomo.

Bien entendu, d'autres philosophies guerrières existaient précédemment, mais le Bushido en tant que tel n'a été évoqué qu'à partir de cette époque. Fortement influencé par la religion bouddhique que pratiquaient la majorité des samourais, en plein développement du monde

féodal japonais. Mais la Voie du guerrier s'inspire aussi du shintoïsme, tout en ayant de fortes obédiences avec le confucianisme et Mensu (petit-fils de Confucius), qui participer de l'éducation classique de la noblesse de l'époque.

Cette philosophie codifiait la vie des samourais, de leur quotidien jusqu'à leur façon de mourir, passant par les différentes techniques de combattre et jusqu'à la façon de porter leurs armes. Elle a évolué au fil des époques, dictant peu à peu l'attitude et les croyances des samourais et shoguns. De nos jours,

le Bushido reste fortement ancré dans la pratique des arts martiaux modernes, surtout dans la philosophie de respect de l'adversaire et du sensei.

Et vous, quel est votre voie du guerrier ? ou pas !

PETITS TRUCS

Les Easter Egg

Si dans la langue de Shakespeare, l'« *Easter Egg* » désigne littéralement les traditionnels œufs en chocolat dissimulés aux quatre coins d'un jardin durant les fêtes de Pâques : chez nous, ce terme a un sens premier bien différent et emprunte davantage sa signification au domaine de l'informatique, vidéoludique même !

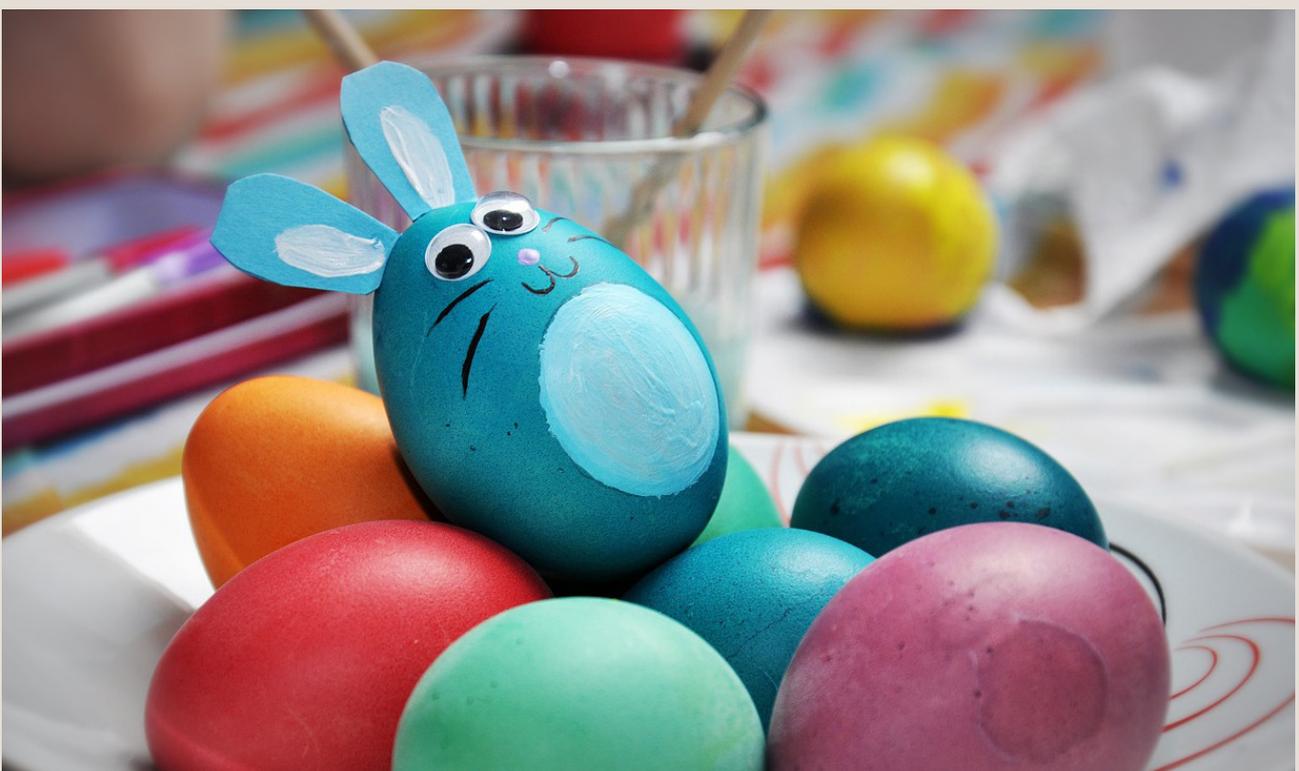
Dans ce registre, un Easter Egg fait ainsi référence à un élément ou une fonctionnalité, non inscrite dans le cahier des charges d'un jeu, voire même implémentée dans le plus grand secret. L'un des tout premiers remonte à 1979 : Warren Robinett, un employé d'Atari,

travaillait alors sur le jeu « *Adventure* » dont la sortie était prévue sur Atari 2600. En raison de la politique de confidentialité de l'entreprise (américaine à l'époque), celle-ci ne créditait pas les noms de ses développeurs au moment du générique de fin.

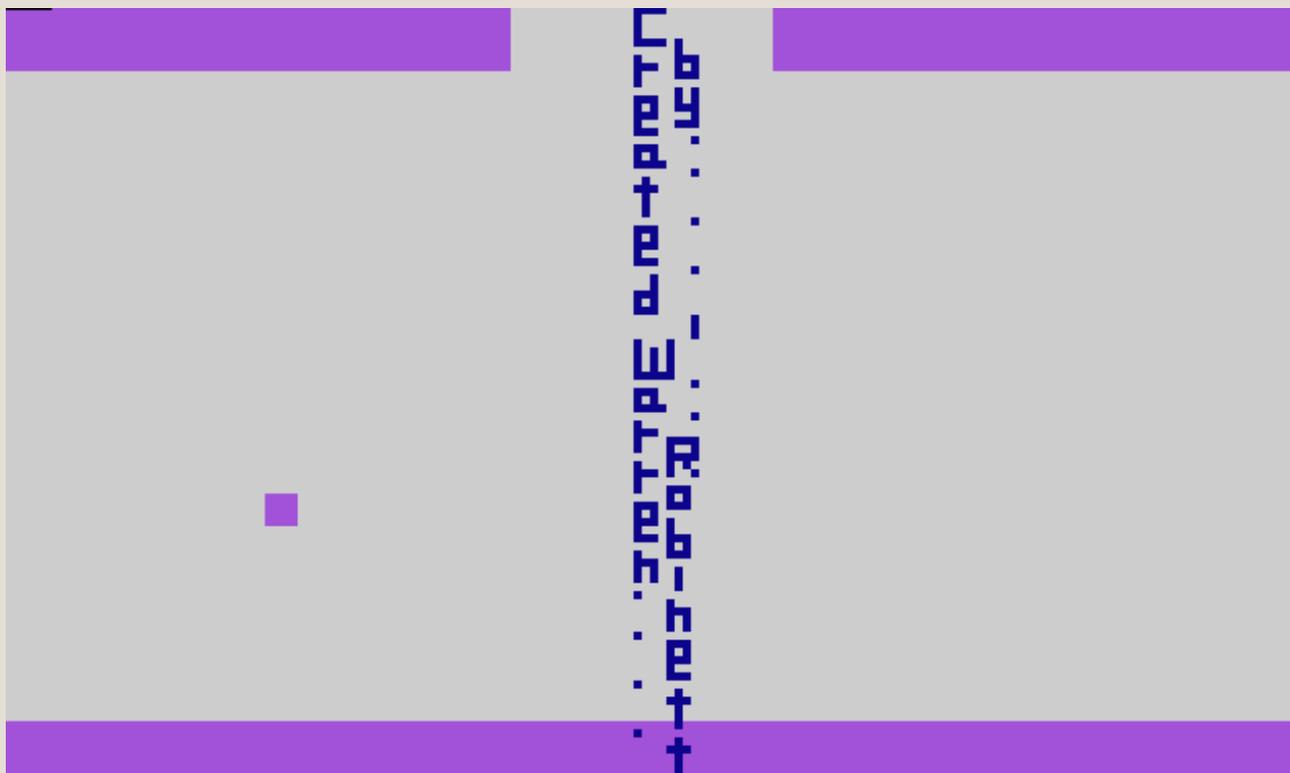
En désaccord avec sa direction, Warren voulait à tout prix que les joueurs sachent d'une manière ou d'une autre, qu'il avait contribué à l'élaboration de ce jeu dont il était si fier. C'est comme ça qu'était né le tout premier Easter Egg du jeu vidéo. Au cours de votre exploration d'*Adventure*, il vous était possible de dénicher une sorte de clé, cachée et modélisée par un unique

pixel dont l'existence aurait pu ne jamais être découverte. Celui-ci permettait ainsi d'accéder à une salle, où l'on pouvait y découvrir un message secret « *Created by Warren Robinett* », lui rendant ainsi hommage.

Aujourd'hui, les Easter Eggs se sont démocratisés et sont considérés comme une sorte de récompense à l'attention des joueurs les plus curieux, aux plus passionnés d'entre eux. Si certains ont mis de nombreuses années à être découverts, d'autres sont toujours enfouis au sein de leur jeu et n'attendent qu'à être dévoilés ! Qui sait, votre jeu vidéo favori en recèle peut-être qui ne l'ont pas encore été.



UCS INSOLITES



• SHIWOON

OUTRO

Quel délicieux privilège, mais aussi quel fardeau, de devoir écrire cette ultime outro pour le Mag'zine!

Non pas que le Magzine disparaisse, rassurez-vous. Ce numéro sera à marquer d'une pierre blanche (saviez-vous que l'on disait marquer d'un caillou blanc dans le temps?), car il marque la fin d'une ère. La fin des numéros classiques, où Esenjin est tout colère car on a rendu la moitié des articles la veille alors que nous avons plusieurs mois pour les écrire. La fin des nuits blanches pour les relecteurs et relectrices, qui doivent supporter les tournures de phrases approximatives si bien qu'on se demanderait presque si l'auteur ne prendrait pas un malin plaisir à laisser des coquilles dans ses textes pour les torturer un peu plus. La fin des séances de réflexion personnelle interminables à ne pas savoir sur quoi écrire, à trouver des sujets finalement trop communs pour être intéressants, trop complexes pour être décemment traités, trop controversés pour être proposés à tout type de publics (oui je pense à toi ma chocolatine).

Seulement, les gens évoluent, les médias également, et ce qui semblait être une opportunité incroyable il y a dix ans n'est désormais plus que le souvenir de

notre nous du passé, qui essaie malgré les années défilant, de s'accrocher à ce qui fait notre être. Les forums sont passés de mode, la Tektonik aussi, et c'est désormais à nous de laisser le paquebot du brut article bi-annuel pour essayer le catamaran des petits articles postés sur le web. Le temps n'épargne malheureusement personne, et nous ressentons le besoin de nous aiguiller sur un chemin plus léger pour partager nos coups de cœur artistiques. Si le moyen, lui, changera, nous espérons que notre amour pour les sujets évoqués reste authentique.

Terminons cette introduction si vous le voulez bien par une maxime d'une mièvrerie grandiose: Ne pleurons pas car c'est terminé, mais sourions car c'est arrivé.

La principale raison de ce changement de direction organisationnelle au sein de Mag'zine me permet alors d'embrayer sur un conseil, d'où que vous veniez, qui que vous soyez. Cette outro est également le parfait camouflage pour dissimuler ma crise existentielle de la trentaine approchant à trop grands pas.

Ce conseil est: faites-vous violence à penser comme un humain.

J'ai envie de tricher aujourd'hui, de ne pas faire dans la demi-mesure et de justifier cette tirade en adoptant un point de vue arbitrairement optimiste. Je suis un enfant d'Internet, et j'ai toujours eu dans les mains depuis ma plus tendre enfance une manette de Playstation, une Gameboy, ou plus récemment un téléphone portable. Et donc, comme une très grande majorité de gens de mon âge, ma conception de la vie a toujours été influencée par le prisme de la vie virtuelle. Je suppose que l'on peut grossièrement identifier le même phénomène pour les générations précédentes, qui ont découvert le futur via des chefs d'oeuvre tels que Tron ou encore Blade Runner. Fait assez triste, je pense que je serais complètement perdu si Internet disparaissait du jour au lendemain. Je pense que vous avez compris un peu l'idée, si bien que je pense que j'ai toujours un peu inconsciemment fantasmé sur l'existence des robots, pas aussi romancés que ça pourrait l'être dans Star Wars certes, mais de se dire que l'informatique puisse être un compagnon de tous les jours. A se demander si un jour, on n'aboutirait pas à stocker sa propre conscience sur une clef USB.

Force est de constater que l'on s'en rapproche, avec les robots à la maison

qui nous facilitent les tâches ménagères ou la cuisine, l'explosion de la communication autour des intelligences artificielles, les vidéos de robots qui font du parkour, et je ne fais qu'effleurer la surface des progrès technologiques de ces dernières années. J'ai été témoin de réactions tellement violentes sur les réseaux sociaux concernant le sujet épineux des intelligences artificielles qui génèrent des images selon un ensemble de mots donnés, que j'en viens à croire que certains oublient que c'est un humain derrière l'écran. En résumant arduement le contexte, certains annoncent que ce genre de projets est la mort des artistes, remplacés car dépassés économiquement et productivement par une machine.

Aux premiers abords, il faut reconnaître que la performance est remarquable: donner un contexte à un ordinateur, et lui essaie de reproduire une œuvre d'art qui correspond à la demande. Cependant, est-ce que le procédé n'est pas déjà biaisé pour définir cela comme de l'art ? Essayer de définir l'art, de le forcer à être contraint à trois pauvres mots, me semble être une branche très restreinte de l'art. Je doute que René Magritte ait peint *Le Fils de l'Homme* juste après que quelqu'un lui ait adressé quelques mots: « *Pomme, chapeau melon, bord de mer* ». Au contraire, ce serait porter

atteinte à l'art que de penser pouvoir résumer une telle œuvre. Ne pas pouvoir parfaitement retranscrire ce que l'on ressent est selon moi intrinsèque à la définition de l'art. Savoir accepter que l'on est incapable de parfaitement définir notre compréhension d'une œuvre. À mon sens, ce sont les personnes qui pensent que les artistes devraient se faire remplacer par des machines, qui devraient recommencer à penser et ressentir comme des humains. Quelle vision du futur déprimant si l'Humain tend sur une copie conforme de ses semblables.

Malgré mon écriture maladroite, j'espère avoir réussi à vous faire cerner ce que je souhaite pointer du doigt. Même si l'avenir semble devoir se faire entouré de davantage de 0 et de 1, et de moins en moins d'humains, j'ai bon espoir que l'Humanité triomphe sur elle-même. J'ai la sensation qu'on a trop vite tendance à se comporter en robots. Faites l'expérience, prenez une feuille et envoyez une lettre manuscrite à l'une ou l'un de vos proches, et demandez-lui sa réaction lorsqu'elle l'a reçue. Achetez-vous de la gouache, et peignez n'importe quoi : dans le pire des cas, vous vous serez bien défoulés, et sur un coup de chance, vous pourriez vous découvrir une nouvelle passion. Prenez un moment pour vous arrêter à la

bibliothèque du coin pour aller lire les aventures de Tintin le temps d'une après-midi.

Je pourrais continuer encore longtemps, et je doute pouvoir vous donner meilleur conseil que celui-ci pour le moment. L'écriture au sein du Mag'zine n'a pas toujours été plaisante, j'ai parfois eu beaucoup de difficultés à trouver des sujets qui me convenait, mais je n'ai jamais regretté d'avoir consacré plusieurs heures pour écrire sur un sujet qui me tenait à cœur, et ai rarement goûté à quelque chose qui se rapproche de la satisfaction d'avoir mis par écrit que je ressentais.

Je vous souhaite de trouver une activité aussi stimulante et passionnante que celle que j'ai pu vivre en écrivant pour le Mag'zine. Merci l'équipe du Mag' pour ces moments passés à distance mais artistiquement réunis.

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.



SHIWOON

32 ans

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

28 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 :



LysH

Twitter : [@lyshhhh_](https://twitter.com/lyshhhh_)

Pixiv : [ID 39758593](https://www.pixiv.net/member.php?id=39758593)

« Pourquoi ai-je dessiné ce personnage ? La raison est que j'aime bien le personnage aux cheveux blancs >_< »

Devenir partenaire de **Mag'zine** ?

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

