

GEEK MAGAZINE

LES
1
ANS
DU MAC

L 11835-29-F: 9,90 € - RD



DOM: 10,40 € - BEL/LUX: 10,40 € - H.
CAL/S: 12,60 CHF - PDL/S: 14,60 CHF

POUR LES EXPLORATEURS
DES MONDES IMAGINAIRES

S10E03

NOV - JAN
2020

PRIMAL

LE MAKING-OF DE LA NOUVELLE
SÉRIE DE GENNDY TARTAKOVSKY!

THE BOYS

RENCONTRE AVEC LE SHOWRUNNER!

DARK CRYSTAL

ENTRETIEN EXCLUSIF AVEC LOUIS LETERRIER

JAMES CAMERON « IS BACK » POUR SAUVER

TERMINATOR

INTERVIEWS EXCLUSIVES AVEC
ARNOLD SCHWARZENEGGER,
LINDA HAMILTON & MACKENZIE DAVIS!

ET AUSSI

- > **MARIANNE** : RENCONTRE AVEC LE CRÉATEUR DE LA SÉRIE HORRIFIQUE DE NETFLIX
- > **GAME OF SVOD** : LA GUERRE POUR LE CONSO-MATEUR
- > **PHILIPPE DRUILLET** : CONVERSATION INTIME AVEC LE PRINCE DE LA POP CULTURE
- > **THE ETERNALS** : CE QUI S'ÉVEILLE DANS L'ÉTERNEL
- > **KAZUKO SHIBUYA** : LA MAMAN DE FINAL FANTASY

Z-IN

6 à 17

DATAS / THÉORIES / MYTHOLOGEEK / CASUAL ADJUST

Z-OUT

58

GEEK HEAD
LONE SLOANE

102

TOURISME GEEK
LONDRES

106 à 111

GUIDE CADEAUX !

112 à 125

REVIEWS
Les pépites qu'il ne fallait pas manquer

126 à 129

SUPER-HÉROS & COUR DE RÉCRÉ
CAPTAIN BICEPS



20 **TERMINATOR DARK FATE**
« We're back ! »

28 **PRIMAL**
L'art de Genndy Tartakovsky

36 **ARACKHAN**
Venez découvrir le monde d'Arackhan

40 **THE BOYS**
Le passage du comics à la TV !

44 **DARK CRYSTAL**
Les secrets d'une préquelle exemplaire

50 **MARIANNE**
Entretien avec Samuel Bodin, le créateur de la série horrifique de Netflix !

54 **PERSONA 5**
Bas les masques

64 **EVANGELION**
Ultime Impact

72 **THE ETERNALS**
Ce qui s'éveille dans l'Éternel

76 **SMOKING SOFA**
Du spectacle très vivant !

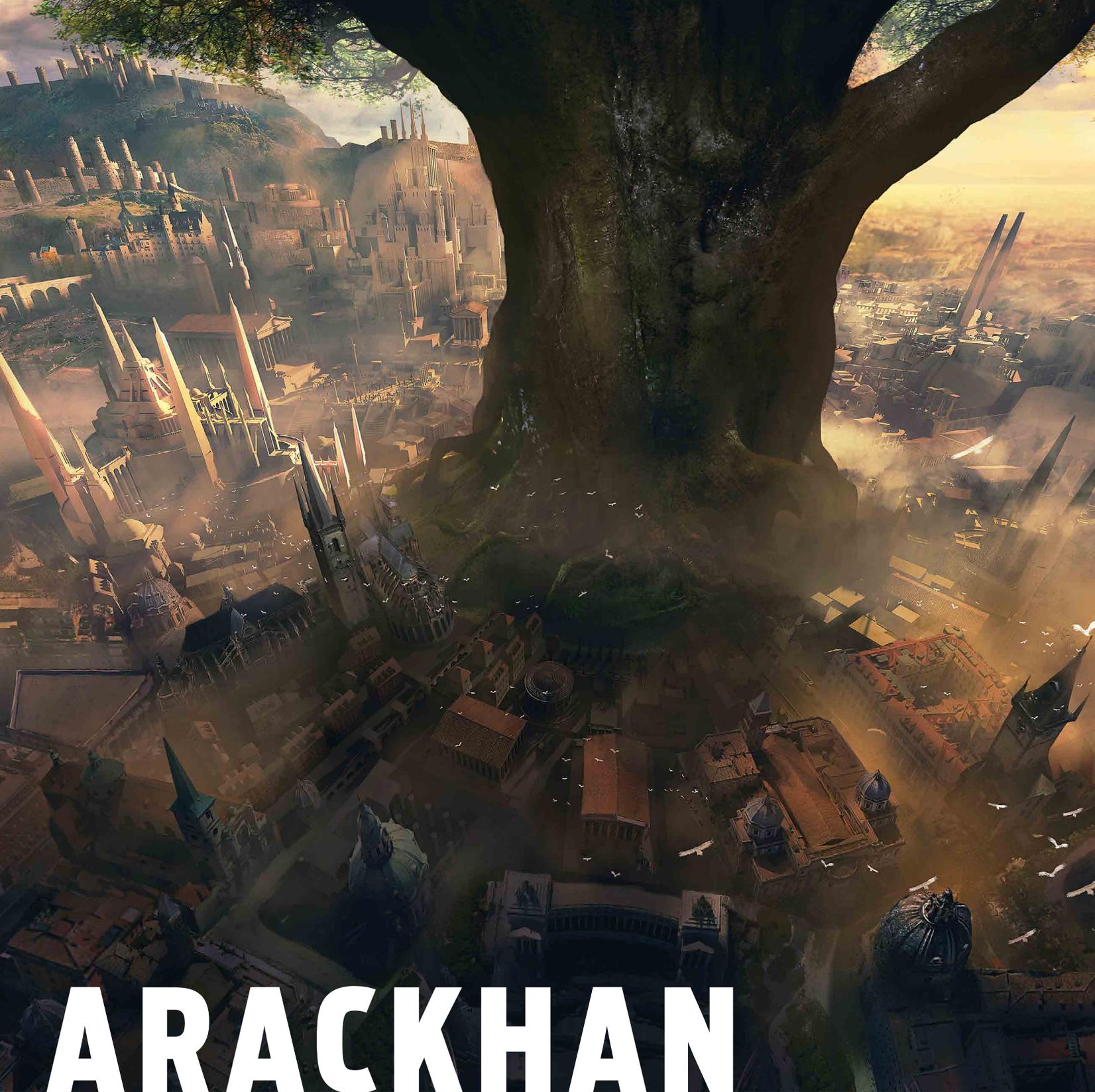
80 **J'AI PERDU MON CORPS**
Un conte fantastique réalisé de main de maître

84 **CROSSOVER TV**
Les crossovers les plus remarquables dans l'univers des séries TV

90 **KAZUKO SHIBUYA**
La maman de Final Fantasy

92 **L'ULTIME FRONTIÈRE**
Ce que les films sur l'espace racontent de nous

98 **GAME OF SVOD**
La guerre pour le conso-mateur



ARACKHAN

Vous aimez la fantasy ? Ça tombe bien nous aussi. Installez-vous confortablement et venez découvrir le monde d'AracKhan, un univers-concept décliné sur plusieurs supports transmédiés qui justifient tout l'intérêt de ce projet ambitieux actuellement en cours de développement. Pour le moment trois œuvres, présentées plus loin dans cet article, existent et ont retenu notre attention mais ce n'est que le début de l'aventure. Bienvenue à AracKhan !



L'UNIVERS



AracKhan est un monde fantastique lointain qui est menacé en ce moment même par un péril global et imminent.

Créé par l'Arbre de Vie, province après province, peuple après peuple, AracKhan connut des troubles qui ne sont désormais plus que de vieilles légendes oubliées, la paix semble régner désormais.

Depuis quelque temps cependant, la situation se dégrade rapidement : les vastes forêts qui composaient autrefois un immense ensemble à l'ouest d'AracKhan se sont réduites comme peau de chagrin, et le sud-ouest s'est complètement transformé en terres marécageuses stériles et nauséabondes.

Au nord, les neiges éternelles des Terres Blanches fondent et perturbent dangereusement les équilibres climatiques, tout en menaçant ses habitants.

Ailleurs, les peuples se heurtent à nouveau, l'équilibre est menacé et, pire que tout, l'Arbre de Vie semble malade.

Une des clés pour sauver

AracKhan : le Livre Interdit, manuscrit dont il existe encore quelques exemplaires et qui renferme les connaissances les plus secrètes d'AracKhan. Il a la faculté de révéler la trame du destin à certaines personnes, à celles ou ceux qui savent le lire.

Nous commençons à suivre les faits au moment où :

- Davinela, la Reine des Glaces des Terres Blanches, à l'aide de son Livre Interdit recherche l'élus susceptible de stopper la fonte de son royaume gelé...

- Tim et Elias, deux jeunes frères téméraires armés de leur candeur et d'un exemplaire du Livre Interdit partent à la recherche de Dame Trude, une supposée sorcière qui hanterait l'infâme marais du Myrkour.

- Dame Trude, la sorcière rouge ayant pactisé avec le Mal, et son acolyte mal-sain Baldir, ourdissent leurs sombres desseins.

Voici le point de départ de cette première série bleue, la première saison qui va désormais rythmer le destin d'AracKhan.

LE CONCEPT

Toutes les créations, livres audio, albums symphoniques, jeux, prennent pour cadre, comme vous venez de le lire, le monde d'AracKhan, de la fantasy pur jus mais de qualité, soignée, avec une approche pour le moins originale. À l'écoute des supports audio et du jeu de cartes à venir, on se prend à rêver à d'autres médias, on imagine déjà les possibilités : des romans papier, forcément déclinés en séries dédiées à des personnages, des peuples, des thèmes... mais aussi des bandes dessinées, pourquoi pas également un jeu de rôle sur table, un jeu de plateau, et soyons fous : un jeu vidéo ou une série tv (sur le web ? Soyons raisonnables), sans oublier les indispensables goodies, bref tout est possible !

À noter toutefois qu'un nouveau segment de livres électroniques interactifs à la manière de ce qui est fait pour le livre audio est un des axes de travail actuels

de l'équipe de développement.

AracKhan est un univers riche, ambitieux, qui se dévoile au fur et à mesure des projets et des créations. De ce qu'on en sait pour le moment et pour reprendre l'introduction du site officiel c'est que *l'Arbre de vie, le créateur et protecteur d'AracKhan, imagina un monde juste et équitable, un monde où la paix et le respect étaient les maîtres-mots. Un monde qu'il estimait être parfait. Mais un jour cet arbre aux pouvoirs incommensurables tomba mystérieusement malade et son précieux havre de paix se transforma en terre de discorde. Un mal sournois et puissant rongea insidieusement AracKhan. Les terres devinrent malades, les peuples corruptibles et belliqueux. Pourtant ces événements étaient prédits... Mais habilement dissimulés. Levez le voile sur le funeste destin d'AracKhan à travers la Légende Orale, le Livre Interdit et bien d'autres artefacts aux pouvoirs inestimables !*

Où ça donne envie d'en savoir plus, c'est le but, l'univers présenté se dévoile par touches successives et chaque sortie apporte sa pierre à l'édifice. La combinaison des supports fait que tout s'emboîte progressivement et forme au fil du temps un tout harmonieux et cohérent. Ce n'est que le début, ce nouveau monde imaginaire vient seulement d'ouvrir ses portes aux amateurs d'évasion... bienvenue à AracKhan !





LA GAMME

AracKhan est un projet trans-média développé par une équipe de vrais passionnés que nous avons rencontrés et à qui nous donnerons la parole en fin d'article. Mais commençons par le commencement : par quel bout dévorer AracKhan ? Sous ce nom se

cache « l'univers-concept », appelons-le comme ça, dans lequel se déroulent toutes les histoires et les jeux de la gamme. Car oui AracKhan est décliné, pour le moment, sur deux axes éditoriaux majeurs, d'un côté l'édition et de l'autre les jeux.

LA PARTIE ÉDITION

Uniquement audio (pour le moment là aussi) et rebaptisée pour l'occasion « OudioFilm », plusieurs œuvres numériques existent et sont pour le moins originales : tout d'abord trois livres au format MP3 d'environ trente minutes chacun et formant la série bleue. L'ensemble narre la légende d'AracKhan au travers des aventures de différents personnages cités plus haut en introduction de cet

article, comme Tim & Elias, avec notamment des dialogues joués par des comédiens talentueux et un habillage sonore de haute volée, on s'y croirait. Fermez les yeux et laissez-vous transporter. Je conseille plutôt d'écouter l'œuvre chez soi, au calme, dans un contexte apaisant plutôt que dans les transports, ça serait du gâchis. À la limite dans la voiture pourquoi pas, effet garanti avec des enfants.



Flashez le QR Code et vivez les histoires d'AracKhan

ŒUVRE NUMÉRIQUE DISPONIBLE

Un album symphonique décliné en trois mini-albums lui aussi, de trois à cinq titres chacun avec des musiques d'ambiance épiques, idéales pour s'immerger dans l'atmosphère du monde en question. J'ai bien aimé l'approche « les bandes originales vous révéleront ce que les mots vous cachent », joliment dit. Au passage, cet album peut servir également de toile de fond « ambiacée » pour vos parties de jeux sur table (jeux de rôle, jeux de

plateau...) et vous changera des sempiternelles BO de tel ou tel film/série forcément trop connus par vos joueuses/joueurs. Ici vous serez dans quelque chose également de qualité mais surtout d'original et pas connu. Ces deux supports, livre audio et album symphonique ont été financés avec succès via Ulule en 2019, donc gageons que des suites sont d'ores et déjà prévues et enrichiront encore davantage la collection.



Flashez le QR Code et laissez-vous emporter !

LA PARTIE "GAMES"

Terme anglophone retenu sur le site officiel, prochainement (2020) s'apprête à sortir un jeu de cartes d'affrontement stratégique pour deux joueurs intitulé **AracKhan Wars**, que j'ai eu la chance de pouvoir tester avec l'équipe de développeurs lors du PEL 2019 (Paris Est Ludique) et ce fut une agréable surprise. Le jeu se compose de plusieurs factions sous forme de decks de 23 cartes chacun, quatre pour le moment, mais j'ai cru comprendre que d'autres factions seraient proposées bientôt pour avoir encore plus de combinaisons possibles. Pour le moment sont proposés : les rouges (province du Myrkour, fief de Dame Trude, la haineuse sorcière rouge), les bleus (les Terres Blanches, abritant le mystérieux et reclus Peuple des Glaces), les verts (province forestière de Vestour, constituée d'une multitude d'âmes qui font bloc commun en cas d'agression), et les gris (province de Byartour, royaume des hommes et des légions grises équipées de tout l'armement et utilisant les

tactiques de commandement nécessaires pour mener des sièges victorieux). Toutes ont leurs caractéristiques et des sorts spécifiques qui orienteront forcément vos stratégies. Pour les habitués de ce genre de jeux, on reste en terrain connu. Certaines factions sont plus agressives, d'autres plus défensives, d'autres plus polyvalentes et flexibles, etc. Je dois avouer, comme beaucoup d'après les retours sur place, que la première chose qui a attiré mon attention, a été le plateau de jeu original, un sublime champ de bataille qui au moment où j'écris ces lignes n'est pas encore défini sur sa forme finale : tapis déroulant en néoprène bien classe mais forcément plus cher ou plateau cartonné au prix plus abordable ? La bonne idée de cette map est l'emplacement prédéfini des cartes sur le plateau qui donne une vraie fluidité lors de la partie. Fini les placements aléatoires et sujets à contestations lors des affrontements. Chaque carte se pose ou se déplace sur une

case, ce qui donne un placement des unités à la manière des jeux de figurines. Au niveau de la mécanique, on pose une carte à côté d'une autre (alliée ou ennemie) et on résout les actions en conséquence, le but étant au bout des 9 tours, d'avoir le plus de points de victoires à la fin de la partie. Pour ce faire on compte les points de valeur assignés sur les cartes encore « vivantes », plus la carte est puissante et plus son équivalent en points de victoires sera conséquent donc il faut penser à éliminer les cartes majeures de l'adversaire tout en protégeant les siennes. Simple mais pas simpliste car toutes les cartes ont des caractéristiques et des capacités différentes donc il faudra un temps d'adaptation pour appréhender les différentes combinaisons possibles. Cela dit le jeu est relativement rapide et reste efficace et fluide.

Nous finirons par ces dernières phrases qui résument parfaitement l'approche et l'état d'esprit de cette sympathique équipe créative : « *Nous avons une vision très auditive de l'édition. Chez Nothing But Dreams, nous voulons rêver et faire rêver. Nous avons cherché un moyen de faire partir les gens dans un voyage immersif fort, leur offrir une expérience mémorable et riche en émotions. Notre passion commune pour la musique, couplée au talent d'auteur-compositeur de L.P. Henz lui ont permis « d'écrire AracKhan musicalement » ; en y intégrant tout ce qui faisait sa diversité (peuples, lieux...) mais également toute la palette des sensations, sentiments, émotions portées par l'histoire.*

Notre savoir-faire interne nous a amenés à concevoir ces livres audio d'un genre nouveau. Nous les avons baptisés OdioFilms. » 

ARACKHAN SUR LES RÉSEAUX

Arackhan.com
soundcloud.com/arackhan
FB : Nemesio-dAracKhan
IG : @arackhan
Youtube : Arackhan
fr.ulule.com/arackhan

LA PAROLE À L'ÉQUIPE AUX MANETTES DE CET AMBITIEUX MONDE EN DÉVELOPPEMENT



EEK MAGAZINE : bonjour, avant tout peux-tu te présenter et nous parler de ton parcours et ton rôle au sein d'AracKhan stp ?

Bonjour, je suis Lyesse alias L.P. Henz. Je suis l'auteur et le compositeur de l'univers d'AracKhan. J'ai une formation en musique classique. Je suis dans le milieu professionnel de la musique depuis près de quinze ans. J'ai, au fil du temps, étoffé mon style orchestral afin d'élargir ma palette de couleurs musicales car mon premier amour est la musique symphonique et notamment le courant romantique si cher au cinéma. Je suis également grand lecteur de littérature de l'imaginaire. Composer et écrire une saga fantasy coulait donc de source mais ce n'est pas simple car je ne voulais pas que ce soit une aventure seulement épique. Il y a énormément de personnages, de ressentis différents dans cette histoire. Certains thèmes sont teintés de jazz, de r'n'b, d'autres de pop pour coller au plus près à la psychologie des protagonistes. C'est un vrai bonheur de pouvoir façonner les caractères des héros, leurs sentiments, les intrigues... Et c'est pour cela que j'ai fondé notre société Nothing But Dreams : pour ouvrir

un maximum de portes sur le monde d'AracKhan. J'ai la chance d'être accompagné par 4 fortes personnalités complémentaires qui travaillent de concert pour que chaque produit d'AracKhan soit fidèle à notre vision commune.

Pour ton équipe et toi, comment vous est venue l'idée d'AracKhan ? Quel a été le postulat de départ ? Pourquoi un projet transmédia, vous trouviez qu'un seul type de média c'était trop simple (rires) ?

AracKhan est né de sa musique qui est intimement liée à l'histoire. À ma grande surprise, le tout a rapidement séduit mon entourage. Le projet a su fédérer une équipe solide et passionnée. La musique a clairement aidé à se projeter plus facilement dans l'univers et à définir comment chacun pouvait y contribuer. Les choses s'accélérent depuis quelque temps mais l'équipe est là de longue date. C'est une superbe aventure humaine et c'est un réel plaisir (et fierté) de voir que chacun prend ses marques et s'approprie le projet. Une bonne façon de constater la robustesse d'un univers est sa capacité à être décliné sans perdre en profondeur. À AracKhan, on joue aux cartes, c'est le sport national. Robert Palmer a donc développé avec l'aide de Mickaël Bour le jeu *AracKhan Wars*, un jeu de cartes efficace et qui retranscrit parfaitement le ton de l'univers. Axel Allieu m'épaule sur la partie édition, et enfin Martial Louis nous aide dans le développement musique et business du projet. À vrai dire, on ne s'est jamais posé la question du transmédia, pour nous ça tombait sous le sens. Notre seul et unique postulat de départ est la cohérence : on veille scrupuleusement à ce que tous nos produits aient un sens, qu'ils nourrissent l'univers et qu'ils soient en phase avec notre vision qui est geek mais pop ! Il y a une notion d'universalité à AracKhan qui est très fidèle à ce qu'est l'équipe qui travaille derrière. On essaye d'éviter les clichés. On peut trouver des petites fées de glace à AracKhan comme des créatures répugnantes. Tous cohabitent et il existe toutes sortes de légendes : des contes de fées, des histoires cauchemardesques en passant par des intrigues politiques alambiquées. C'est le reflet de notre monde. Aujourd'hui, la fantasy se doit d'être démocratique. On essaye de faire tomber un maximum de barrières.

Pourquoi commencer par des livres audio et un album symphonique ? Des livres sur support papier, des romans, des BD, sont-ils prévus ?

Avec mes tendances audiophiles ;), il fallait vraiment commencer par le son. On a donc creusé dans ce sens et développé l'OdioFilm. On voulait vraiment mettre au point quelque chose d'innovant afin que l'OdioSpectateur vive intensément l'action. On pense avoir tenu notre pari, l'impact que le format a sur les auditeurs est juste incroyable. À mon sens, il n'y a pas de meilleure porte d'entrée pour AracKhan. L'album symphonique était une évidence, c'est un peu notre bestiaire musical. On y déploie tous les thèmes relatifs à une province, thèmes dont on ne peut pas profiter en intégralité dans l'OdioFilm car l'intrigue ne le permet pas. C'est aussi l'occasion d'aller plus loin et de proposer des morceaux inédits. Pour en savoir plus sur un personnage et sur ses motivations, écouter son thème est souvent plus révélateur que regarder son illustration. Nous travaillons également sur une série de livres électroniques, avec l'ambition de repousser les limites du format pour enrichir l'expérience de la lecture en y ajoutant d'autres sens : l'ouïe et aussi le toucher. Enfin, le papier est quelque chose que l'on adore tous. On y réfléchit, pour faire ça bien !

La branche jeux de votre structure débute avec la sortie prochaine de AracKhan Wars, un jeu de cartes d'affrontements, des tournois sont-ils prévus ? D'autres jeux sont-ils en préparation et si oui quels genres (cartes, fig, JdR, JdP) ?

AracKhan Wars est un jeu hybride facile d'accès, qui conviendra aussi bien aux casual gamers qu'aux tacticiens expérimentés, qui y trouveront la profondeur nécessaire pour alimenter leur côté stratège : l'aspect compétitif est clairement dans son ADN. Nous avons conçu *AracKhan Wars* pour qu'il soit aussi vivant et dynamique que le monde d'où il vient. Sa conception en saisons, avec l'introduction d'éléments de gameplay novateurs, ainsi que d'autres modes de jeu passionnants, plus narratifs, vont rythmer sa vie, avec un travail constant sur son équilibrage. Nous tenons à ce qu'*AracKhan Wars* trône longtemps sur de très nombreuses tables de joueurs. On travaille donc pour. Concernant le reste, on est toujours guidés par une chose : s'il y a une idée alors il y a un développement. AracKhan est vaste et nous avons quelques pistes à suivre pour ne pas nous perdre dans le marais du Myrkour !