

LE JEU DU MAÎTRE

FIN DE PARTIE

L'auteur du livre, **JAMES DASHNER**, né le 26 novembre 1972 à Austell dans l'État de Géorgie, est un romancier américain spécialisé en science-fiction et fantasy. Sa série de livres la plus connue s'intitule « Le Labyrinthe ». Il reçoit le Whitney Award for Best Youth Fiction (prix pour la meilleure fiction de la littérature jeunesse).



DU DATE DE PARUTION DU LIVRE :

Le 16 Mars 2017

GENRE DU LIVRE :

Science-fiction

L'INTRODUCTION :

Époque de l'histoire :

On ne sait pas exactement, mais on peut supposer que cela se passe autour des années 2060 et 2080.

Lieux :

Les Etats-Unis et le VirtNet ou le Sommeil : monde virtuel avec plein de jeux et autres activités

Personnages principaux :

Michael (personnage principal, tangente)

Sarah (meilleure amie de Michael et Bryson, humaine)

Bryson (meilleur ami de Michael et Sarah, humain)

Kaine (cyber-terroriste, tangente douée de sens)

Agent Weber (agent de la VNS)

Helga (tangente, c'est la bonne de Michael)

PETIT RESUMÉ DES TOMES PRÉCÉDENTS :

Tome 1

Michael passe la plupart de ses journées connecté au VirtNet ; cette plate-forme virtuelle lui permet de participer au jeu vidéo immersif : Lifeblood Deep. Depuis peu, une crise secoue la populaire plate-forme. En effet, une série de suicides et la découverte de plusieurs joueurs retrouvés en état de mort cérébrale alertent les autorités. En raison de leurs compétences en programmation, Michael et deux de ses amis virtuels se font recruter par la VNS. Ils ont pour mission de dénicher à la fois Kaine, le cyber-terroriste qui serait derrière ces malheureux événements, la Doctrine de Mortalité, un fichier qui pourrait endommager la célèbre plate-forme, mais aussi le monde réel. Dans ce tome, Michael subit le tout premier la Doctrine de Mortalité.

Tome 2

Dans ce tome, Michael, qui a survécu de justesse à la Doctrine de Mortalité, retrouve ses amis dans la Veille. Depuis ce moment, ils s'allient à la VNS et travaillent en particulier avec l'agent Weber (qui les trahira par la suite) chargé de les aider à retrouver Kaine. Mais, tandis qu'ils essaient de retrouver le cyber-terroriste, Michael, Sarah et Bryson se font jeter en prison car ils doivent enfreindre beaucoup de lois du VirtNet. A la fin de ce tome, Weber dira à Michael que lui et ses amis ont été trahis par quelqu'un qu'on ne connaît pas. A partir de ce moment, la VNS et son agent se liguent contre eux.

LE RÉSUMÉ :

Michael, Sarah et Bryson viennent de sortir de prison grâce aux parents de Sarah avec comme seul refuge une adresse dans les Appalaches. Quand ils arrivent à destination, ils trouvent de vieux hangars dans lesquels Michael découvre Helga et son équipe. Ces derniers expliquent aux arrivants qu'ils veulent contrecarrer les plans de Kaine. Ensemble, ils décident alors de créer un plan qui va éradiquer à la fois Kaine et la VNS. De plus, cette stratégie servira à restaurer le VirtNet et y réinsérer les tangentes. Afin de récupérer Kaine une fois encore, ils doivent assister à une conférence organisée par les dirigeants des États-Unis. Or, pour y entrer, soit il faut faire partie d'une ambassade et avoir un laissez-passer délivré par le président des USA, soit il faut participer à la conférence depuis un cercueil qui vous fait apparaître en tant qu'hologramme à la séance. Comme Helga connaît une tangente qui travaille à l'ambassade de la Lettonie, elle lui demande de les faire participer à cette réunion. Mais rien ne se passe comme prévu puisque ces pourparlers finissent en carnage et que finalement, ils n'apprennent pas grand-chose.

Est-ce qu'ils arriveront à stopper cette machination infernale ?

CONCLUSION PERSONNELLE :

J'ai beaucoup aimé ce livre parce que l'histoire, racontée en trois tomes, est très bien traduite de l'anglais avec un vocabulaire peu compliqué et facile à comprendre.

De plus, le suspense est omniprésent car l'aventure déborde de retournements de situation et l'on arrive facilement à se mettre dans la peau des personnages.

