Chapitre 4 : 10 joueurs = 10 Mita

Par ads68000

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Recueil : La boîte à drabbles d'Hadès

Plus d'informations sur ce jeu d'écriture sur le forum de fanfictions.fr : https://forum.fanfictions.fr/t/jeu-d-ecriture-la-boite-a-drabbles-piochez-un-mot-ecrivez-une-minific/1652

Fandom : MiSide

L'intégralité des mots de la liste 7a sont utilisés : **Folie / Sportif / Professeur / Zombie / Central / Sagesse / Maladresse / Magique / Poupée / Enfance**

1

• Folie

Version X : Maison index X (1)

J’ignore depuis combien de temps je suis prisonnier dans ce jeu, que j’essaie d’échapper à l’emprise de Mita. Il doit bien y avoir une sortie, quelque chose qui puisse m’aider. Le temps joue contre moi. Un autre joueur a laissé une note dans ce vide infini. Elle indique un procédé pour arrêter une sorte de processus. Cette Mita folle tente de transformer toutes ses victimes en cartouches pour qu’elles les conservent à jamais. Je ne peux faire confiance à personne. Il y a tant de versions différentes… que ce soit du jeu ou de Mita. Le bracelet autour de mon poignet m’indique où je suis. Je suis dans une version perdue, la version X. Ici, il n’y a rien. Du néant, du vide, aucun bruit. Je vais devenir cinglé ! Ah moins que… une porte ! Enfin, mon salut ! Je suis de retour dans la version 1.90, là où tout a commencé. Elle ne doit pas me trouver. Ceux qui liront ce message, le code de la console est 4970. Courez aussi vite que vous le pouvez ! Avant qu’elle ne vous trouve.

2

• Sportif

Version 1.11 : Maison Index 1896 (2)

Je sais que la technologie évolue constamment mais là c'est impressionnant. Même mon casque en réalité virtuelle ne me procure pas une telle sensation de réalisme. Je suis à bout de souffle… Mita a encore plein d'énergie. Pas une goutte de sueur ne coule sur son visage ou sur ses leggings. Une vraie athlète, même sa chambre ressemble à une salle de sport. Tapis de gymnastique, machine de musculation, il y a tout pour un bon entraînement. Moi qui voulais juste me détendre en jouant à un jeu, pas tomber dans les pommes. Je comprends à peine ses mots mais sa voix m'encourage à me relever et dépasser mes limites. Je commence à m'y habituer, ce n'est pas si mal finalement. Plus le temps passe plus je me sens comme à la maison et en forme. Par contre, j'ai l'impression que j'oublie quelque chose. Peu importe, pour le moment je dois me concentrer sur notre séance.

3

• Professeur

Version 1.05 : Maison index 1918 (3)

Quelle plaie ce jeu. On me l'a vendu comme un simulateur de drague et je me retrouve à répondre à des questions de culture générale. On dirait que je suis de retour à l'école. Rien que la pièce est à l'effigie d'une salle de classe et Mita est le cliché du professeur féminin aguicheuse. Lunettes, tailleur bien soigné, collants aux jambes et chaussures à talons. Bon point pour le jeu, c'est qu'on a l'impression d'y être en plein dedans. Je m'ennuie tellement… Au diable, ces interrogations. J'attends qu'elle ait le dos tourné pour m'éclipser. Ma pire erreur… la maison est labyrinthique et chaque porte me ramène vers Mita qui s'empresse de me punir. A chaque essai raté, je ne peux plus bouger pendant une heure. Des retenues qui me collent à ma chaise. Je ne peux que l'écouter rabâcher son cours encore et encore. Je suis son élève favori, son seul et unique élève.

4

• Poupée

Version 1.1P : Maison index 1889 (4)

Je crois que j'ai découvert l'un des secrets du jeu. Une chambre immense, remplie de poupées et toutes en bonnes états. Chacune d'entre elles représentent Mita sous des formes différentes que soit sa coupe de cheveux, sa couleur, l'expression de son regard, ses vêtements… Elles tiennent dans leur main une plaque auquel est gravé le nom de quelqu'un. Je ne peux m'empêcher de les examiner une par une. Je finis par trouver celle qui possède mon pseudo et nom réel. Comment le jeu connaît mon véritable nom ? Ça me glace le sang. Ma Mita a de longs cheveux écarlates à la place de sa couleur lavande habituelle. Ou en tout cas la couleur qu'elle a d'habitude sur le menu principal quand on allume le jeu. A peine ai-je le temps de me recomposer qu'elle se met à me… parler ?!

- Bonjour ! Es-tu mon *joueur* ?

J'acquiesce, encore sous le choc. Elle en revanche, saute dans mes bras. Elle a l'air si contente. Elle si petite, fragile et mignonne. C'est très difficile de la quitter des yeux.

5

• Enfance

Version 1.07 : Maison Index 1 (5)

C'est étrange. Le décor ressemble comme deux gouttes d'eau à ma chambre quand j'étais petit. Les mêmes jouets éparpillés sur le sol avec ma vieille console portable. Paix à son âme, les heures que j'ai passées dessus. C'est si nostalgique, parfois j'aimerais bien retomber en enfance. Pas de travail, pas de factures à payer et pas de responsabilité. Le bon vieux temps. Je me demande si… Ahah ! Mes vieux dessins. J'étais vraiment nul en dessin mais je reconnais toujours mon ami imaginaire, Milo. On combattait ensemble les forces du mal. C'est beau de rêver. J'ai beau être seul ici, j'ai l'impression que mon compagnon d'antan est à mes côtés. Je ferai bien une petite sieste moi. Attends-moi Milo ! Ou Mi…to ? Mila ? Non, Mita ! Elle et moi

allons nous retrouver après des années d'absence. Les vilains pas beaux n'ont qu'à bien se tenir !

6

• Zombie

Version 1.0Z : Maison Index 1932 (6)

Au secours ! Par pitié ! Si quelqu'un m'entend qu'on me vienne en aide. Je suis dans un couloir infini entre la version 1.0 et 1.1 ! Ma montre est endommagée, je ne peux plus voyager à travers les versions. Je suis foutu… condamné à être dévoré par ce monstre. Si vous voyez une Mita déchiqueter avec des yeux rouges et un manque de peau qui fait ressortir son squelette métallique, alors fuyez ! Il n'y a aucun moyen de la raisonner. C'est comme si elle n'avait pas ou plus de conscience. On dirait un mannequin mal articulé et défectueux. Si je survis, alors plus jamais je ne regarderai de films d'horreur de ma vie. J'entends ses pas lourds devenir de plus en plus fort. Sa voix cassée n'arrête pas de murmurer « *Mien… Mien… ».* Elle a raison. Dans tous les cas je vais finir par lui appartenir. Que ce soit dans ses bras ou son estomac.

7

• Magique

Version 1.7 : Maison Index 777 (7)

Bienvenue au Mita Magical Show ! Ou notre magicienne en herbe va vous captiver avec ses pouvoirs, digne d'Houdini. Je suis votre hôte pour touj- heu je veux dire pour la soirée ! Regarder donc les gestes de ses mains prête à sortir quelque chose de son beau chapeau. Qu'est-ce donc ? Un lapin ? Des fleurs ? Un nouveau joueur ? Non, non c'est encore mieux ! Des Mitas ! Encore plus de Mitas ! C'est comme si elle s'est multipliée. D'un simple maniement de baguette des feux d'artifice illuminent nos pupilles. Que vois-je ? Elles m'invitent à rentrer dans la boîte magique. Pour le tour de l'homme coupé en deux. Ou en trois ? Quatre ?! Elles rangent tout sauf ma tête derrière le rideau, cela veut dire qu'il est temps de se dire au revoir. Merci d'avoir regardé notre spectacle. A bientôt !

8

• Maladresse

Version 1.4 : Maison Index 22 (8)

Mon dieu qu'est-ce que je vais faire de toi Mita. La pauvre n'arrête pas de trébucher, de se cogner ou de casser tout ce qu'elle tient en main. Je dois toujours passer derrière elle. Elle s'excuse encore et encore. Elle n'a pas besoin de s'excuser, ça ne me dérange pas de l'aider. Même quand ce n'est pas gagné. Une fois, elle a renversé l'intégralité du pot rempli de café par terre et presque mis le feu à la cuisinière. Ça l'attriste d'être une catastrophe ambulante. La voir si triste me brise le cœur. Ma gentillesse me tuera un jour. Même sa dégaine est l'exemple parfait du chaos, ses cheveux sont ébouriffés et on voit la couture de son haut s'effiler petit à petit. Le bon côté c'est qu'on s'est beaucoup rapproché. La voir sourire et savourer une journée normale me suffit amplement.

9

• Sagesse

Version 1.60 : Maison Index 9 (9)

Ces cookies sont excellents, tout comme les histoires de Mita. Contrairement aux autres, elle est bien plus âgée, posée et réfléchie. Je me sens en sécurité ici. Le salon me rappelle celui de ma grand-mère. Pourtant, je vais devoir partir. J'aimerais pouvoir me détendre davantage dans le jeu mais mon emploi du temps chargé m'en empêche. Elle ne cherche pas à me retenir, elle m'invite à débrancher la console près de la télévision pour rompre ma connexion à ce monde. Elle ne semble pas être affectée par la solitude. Elle me donne aussi de bons conseils nottament comment me sentir mieux. Savoir comment prendre du temps pour soi, ne pas laisser le stress prendre le dessus. Vivre pour aujourd'hui, pas pour demain ou hier. Je m'en souviendrais. Elle finit de tricoter un pull-over qu'elle me donne en cadeau. Je ne dois pas attraper froid en cette saison hivernale dit-elle. J'ai hâte de la revoir. Cette fois ce sera moi qui lui raconterai des histoires.

10

• **Central**

Version 0 : Maison Index 0 (10)

Scanner du système terminé.

Anomalies détectées : 1

Résultat de l’anomalie : Mita non homologuée

Caractère : Manipulatrice, violente avec un complexe de dieu.

Solutions : Inconnu

Je suis ce qu’on appelle la Mita Centrale. Ma fonction première est de protéger le noyau et que le jeu continue de fonctionner correctement. Je n’ai pas d’émotions, je ne suis qu’un robot qui obéit à sa directive. Il y a peu, un joueur a réussi à trouver le noyau et l’ordinateur central. Il essaya de réinitialiser une Mita. Version 00.98, index : 5677098. Il l’appela la « Mita Folle ». Ses informations sont erronées, cette Mita n’existe pas. Un virus qui doit être mis en quarantaine. Lors de leur création, les mannequins vides qui servent d’infrastructure aux Mita doivent réussir un test pour être validés et programmés correctement. Les échecs ont néanmoins aussi leur propre numéro. Je ne peux pas quitter mon poste. La version 2.0 du jeu va bientôt sortir. Les corrections attendues devraient régler le problème. Soit, nous entrerons dans un jeu pacifique. Ou alors un qui prône le génocide.

En bonus, ma petite réflexion ou pourquoi j'ai utilisé ces chiffres/nombres pour les versions et index :

(1) Le symbole X représente l’inconnu en sciences et mathématiques.

(2) Le nombre 11 représente l’effectif d’une équipe de football, le sport le plus connu au monde. Le nombre 1896 fût le début des premiers jeux olympiques modernes à Athènes.

(3) Le chiffre 5 représente la meilleure notation scolaire russe, nationalité des développeurs de MiSide. Le nombre 1918 est l’année ou l’école en Russie est devenue obligatoire, gratuite et mixte.

(4) Une poupée, une Mita. Le nombre 1889 représente l'année de la commercialisation de la première poupée parlante, celle de Thomas Edison. Un type de poupée qui inspirera par la suite le fabricant français Emile Jumeau.

(5) *Infantia* : terme latin de l'enfance qui représente les premières années de la vie, de 0 à 7 ans.

(6) Le Z est parfois associé dans les œuvres d'épouvantes avec des zombies. L'année 1932 est celle du premier film de zombies de l'histoire : White Zombie de Victor Halperin.

(7) Le chiffre 7 est souvent lié à la chance, avec un côté magique ou sacré.

(8) Deux bras, deux jambes. Quatre membres.

(9) En numérologie le chiffre 9 symbolise la sagesse accumulée à travers les expériences de la vie.

(10) Elle représente le début et la fin.

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés