



Loos, les Weppes et la métropole

On a testé pour vous le Nostrolab chez In Lusio

Nostrolab, le 7^e passager, ça vous dit quelque chose ? In Lusio, dernier arrivé dans la plaine de loisirs de Lesquin, propose de plonger pendant une heure dans une ambiance largement inspirée de la saga « Alien ». Entre escape game et jeu de rôle, l'aventure frissonnante est réussie !

PAR CARINE BAUSIÈRE
villeneuveascq@lavoixdunord.fr

LESQUIN. Soyons francs, je n'ai jamais réussi à regarder les aventures de Ripley et sa grosse bestiole. Le summum de l'horreur, pour moi, se joue dans *Les dents de la mer*, quand la tête du requin sort de l'eau, gueule béante, et qu'il faut trouver un plus gros bateau.

Mes frères ont dévoré tous les épisodes. Alien, Alien le retour, Alien à New York, Alien et les extraterrestres, ils vouent un culte à la série.

À PARTIR DE 10 ANS

Alors qui mieux qu'eux pour m'accompagner dans cette découverte ? Hop, tous en combinaison, avec mon neveu petit Pierre, bientôt 10 ans, qui suit le mouvement... mais pas longtemps. Après seulement quelques minutes dans le QG du Nostrolab, il préfère nous observer de l'extérieur, sur les écrans de l'espace d'accueil.

“ Nous venons de nous réveiller d'une longue cryogénie, mal en point, il nous reste une heure pour sauver notre peau en rejoignant une station spatiale.

L'aventure est accessible à partir de 10 ans mais attendez que vos enfants soient plus grands pour les y emmener.

Parce que ça fait peur. D'abord, la pièce est plongée dans la pé-

nombre. Nous venons de nous réveiller d'une longue cryogénie, le vaisseau est noyé dans un champ d'astéroïdes, mal en point, il nous reste une heure pour sauver notre peau en rejoignant une station spatiale.

L'ordinateur de bord est notre seul allié... en espérant qu'il ne bugue pas pour avoir notre peau. Non, ça, c'est dans un autre film ! Bref, comme dirait Ash dans *Alien, Le huitième passager*, « Je ne vous mentirai pas sur vos chances de survie mais... vous

avez ma sympathie ».

VITE, DE L'OXYGÈNE !

Le temps presse. Il faut poser des cristaux sur un réceptacle et enchaîner les étapes sur l'écran de contrôle. Arrêter les fuites de gaz toxiques, récupérer de l'oxygène, trouver comment accéder au cockpit. Malgré les sirènes d'alerte qui nous sifflent dans les oreilles, personne ne perd son calme.

Le conduit pour rejoindre le cockpit s'ouvre enfin, il n'y a plus qu'à ramper. Zut, une seule personne y a accès. Mon grand frère se dévoue. La mission se poursuit à deux plus un mais nous devons réaliser des gestes en même temps.

D'où l'intérêt d'être trois : un frère de chaque côté de la paroi et moi en train de crier dans l'interphone. « Un, deux, trois on appuie sur les boutons ! » Ça marche ! Une autre trappe s'ouvre. Nous y détalons à deux en croisant les doigts pour qu'il n'y ait pas de monstre en chemin.

UNE DERNIÈRE COURSE

Réunis dans le cockpit, nous sautons sur un joystick pour une dernière course effrénée. Où est

Pays : France
Périodicité : Quotidien
OJD : 251641
Edition : Marcq-La Madeleine, Loos-
Haubroudin, Villeneuve d'Ascq, Armentières



**Dans l'espace, on a toujours
besoin d'un frère ou deux
et d'un neveu pour s'en sortir !**

la station la plus proche sur l'im-
mense écran ? Et bougez-moi ces
astéroïdes ! Comment ça, il reste
3 % d'oxygène ? 2 % ? Il faut évacuer,
tout le monde dans la capsule !
Sommes-nous morts ? Vivants ?
On ne sait plus trop. Dans
l'espace, personne ne nous entend
crier. ■

À SAVOIR

Partie d'une heure, pour trois à six personnes. Accessible à partir de 10 ans (c'est mieux vers 11-12 ans). Attention, la partie se joue dans une pièce close, sans fenêtres, dans la pénombre. On rampe dans d'étroits couloirs. Il ne faut pas être claustrophobe. En cas de problème, il est toujours possible d'appuyer sur le bouton d'urgence pour interrompre le jeu. Tarifs évolutifs selon le créneau horaire et le nombre de joueurs. Compter de 10 à 30 € par personne. In Lusio : 110, rue Jean-Jaurès, 59810 Lesquin. contact@in-lusio.com. Tél. : 03 20 66 24 11. www.in-lusio.com