Numéro 25 - Juillet-Août 2011

42

Ze French Webzine

ATOMIC MAN

Magazine 100% naturel

01010 10101

KRRRKKKRRRRRRKRRKRKRKRKRKRKRKRKRRRRRRKKRRRRRRKRKRKKRRRRRRKKKRRRRRRKKK

PUR
Patrick Roy
1957 - 2011
2011

EDITO

N'écoutez pas ce que disent les écolos, tout est meilleur avec des radiations !! Vous avez une petite guerre ennuyeuse sur les bras ? ! Paf, une bombe atomique dans la face et à vous l'invasion de zombies en plein désert post-apocalyptique !! Vous croisez un animal chiant ? Bim, radiations nucléaires atomiques dans sa truffe et à vous Godzilla et autres fennecs géants à deux têtes qui crachent de l'acide par le postérieur !! Vous êtes face à la rédaction d'un obscur webzine pour psychopathes de l'Internet ?? Allez hop, double dose de Geiger dans le pif et à vous, hum, à vous les *tousse* non en fait c'est une mauvaise idée.

Pourtant sur le papier ça sonnait bien mais franchement, je regrette. Entre obi qui depuis qu'il est vert fluo se sent obligé de courir nu dans toute la rédaction en beuglant "*I'm une goddam luciole biôtch !*" et Polo qui vomit dès qu'il est soumis à un stress trop important, la rédaction de ce beau numéro spécial nucléaire n'aura pas été de tout repos.

Pour rendre tout ça supportable il y avait bien Mr Egg qui arrivait à faire apparaître des tranches de pizza à volonté en secouant sa chevelure mais comme de toute façon cela faisait stresser Polo, on n'a jamais pu en manger une seule. D'après les médecins, ces symptômes ne devraient pas persister et j'espère qu'il dit vrai parce que je ne me sens plus la force de gérer la dépression nerveuse de Mpppfrchier qui, depuis qu'il a des pinces à la place des mains, persiste à jouer à Chifoumi "*Mouhahahhaah ! Pierre ! T'as encore perdu ! Ressaisis-toi mon petit Mpfffrchier !!*".

Bon, je suis obligé d'abréger, j'ai ~~un zoo~~ une rédaction à gérer et taper au clavier avec des tentacules c'est coton ! "*Bordayl obi !! Je te l'ai dit 100 fois !! Arrête de faire la toupie magique avec ton zob, Polo est en train de nous relaver les bureaux !!!*".

CerberusXt

Zi Atom Game

Le nucléaire est un catalyseur d'awesomeness et ce n'est pas pour rien que l'on en met partout de nos jours surtout dans les sushis et le menton des frères Bogdanov. Saurez-vous reconnaître à quelle rubrique du magazine appartiennent chacune des images gorgées d'atomes ci-dessous sinon, ce n'est pas grave, tout le monde ne peut pas être ET beau ET intelligent ET modeste comme moi ?

A JEUX VIDEO p14
B CINEMA p42
C TELE apô
D COMICS apô
E IRL p53
F PORTNAWAK p66

RÉPONSES : 1-B : Toxic Avenger | **2-E** : Pripiat', la plus awesome des villes fantôme | **3-A** : Stalker, le jeu post-apo le plus awesome se passant près de la plus awesome des villes fantôme | **4-F** : Atomic Kitty | **5-C** : Jericho | **6-D** : Hulk

EH, DITES ! OH ! - S'HOMER, OH PINAISE !!

Lé Niouzes

Le mur des lamentables, 50% véridique, 50% stupide

"Ben Laden is dead. America should feel sad, they should be grieving the loss of one of their greatest CIA operatives" Anonymous

JE LES DÉTESTE ENCORE PLUS MAINTENANT ...

Yep, c'était là, devinez qui attend dans l'eau ...

Ce n'est un secret pour personne, je déteste les assureurs. Plus racaces qu'un CEO d'Activision, plus voleurs que des banquiers (juifs intégristes, note des intransigeants), plus fourbes que des footballeurs italiens, plus herp huuurrrrr que des joueurs de Call of Duty, bref, je déteste les assureurs !

Comme si je les détestais pas assez, chaque année, ils me font une piqûre de rappel en augmentant ma prime d'assurance, sympa. Je me suis toujours demandé ce qu'ils branlaient de l'argent qu'ils m'extorquaient au fil des ans. Bah, j'ai trouvé : ils payent des orgies sexuelles à leurs cadres.

Oui, vous avez bien lu, et c'est pas une blague. 100 cadres de l'assurance Munich Re (oups, je les ai cités, zut alors...) se sont vus offrir un petit séjour dans une station thermale remplie de putes, rien que pour eux, dans les environs de Budapest. Des bonasses attendaient donc nos escrocs un peu partout dans ces thermes de luxe pour leur rappeler combien ils ont bien travaillé tout au long de l'année...

"*Normal*".

Polo

TABIT, LA RÉVOLUTION

Ah, non, ce n'est pas un constructeur chinois de plus qui se lance sur le marché en vogue des tablet PC. Pour rappel, les tablet PC sont bien bien bien bien mieux qu'un laptop, c'est trop hype, et ça fait de vous un mec cool. Donc, avec ça vous pouvez niquer plein de gonzesses, plus qu'en étant journaliste. Et les Coréens de Trigem se lancent dans la bataille, voulant affronter Apple, Sony et autres Samsung, avec leur nouvelle tuerie : Tabit.

Tabit aura un écran 10"1, et sera doté de pas mal de ports : USB, HDMI etc... Tabit tournera aussi sous Android 2.2, ce qui apparemment est....

STOP STOP STOP STOP

WTF seriously ? Vous pensez que ça va arriver sur notre marché ? En tout cas je veux ! Si Tabit est pas trop cher je prends ! En plus, montrer Tabit à toute ta famille, pour qu'ils découvrent les tablet PC, c'est assez ouf. Je conçois parfaitement qu'ils ne connaissent pas le français, et ses subtilités, mais grâce à Trigem, toutes les entreprises réfléchiront à deux fois avant d'attribuer un nom à un de leurs produits.

Mais je pense néanmoins que Tabit sera une révolution, encore mieux que l'iPad. Ça va être un truc énorme.

Draxx

Ces deux coréens tiennent tabit entre leurs mains

"Hein ? Quoi ? Un fake ? Pffff mais non !! On l'a juste mis dans l'eau parce qu'il daubait trop stou" Baruck Obama

BRB FAUT QUE JE ME TOUCHE

S'il y a bien une chose que pas mal de gens rêvent de faire, c'est de glander sur le net, et qu'on leur dise "*c'est bon t'as le droit*". Mieux, c'est de glander sur des sites pas très safe for le work, avec des membres turgescents, et autres machins. Sauf que bon, c'est pas très sérieux. Sauf qu'une Brésilienne a gagné une bataille pas banale dans le monde du travail. Elle a gagné le droit de se masturber sur son lieu de travail, et a fortiori, d'aller sur des sites pr0nos.

Cette Brésilienne souffre de problèmes de métabolisme qui la rendent anxieuse et la font souffrir d'hyper-sexualité. Une grosse nympho à première vue. Mais au lieu de coucher avec tous ses collègues, elle se touche pour se calmer. Ce qui devient alarmant, c'est lorsqu'elle doit le faire plus de 30 fois par jour (18 fois seulement avec un "*cocktail de calmants*", nice). Et vu que ça l'empêche de bosser, bah elle a décidé de batailler pour avoir ce droit.

Et elle l'a obtenu. T'es deg ?

Draxx

QUEL PIED LÉPINE !

Le concours Lépine est bien connu des parisiens, enfin des Français, enfin du monde pour y trouver pendant quelques jours la plus grosse concentration de Géo Trouvetou de tout poil ou plume ! Cela vient de se terminer y a pas longtemps !

Beaucoup d'inventions que nous utilisons tous les jours sont passées par là comme les très symboliques stylos à bille et le fer à repasser (encore celui-là ?). Mais bon dans l'tas y a aussi beaucoup d'epic fail ou de lolcritique ! Mais on estime que la moitié des inventions présentées passent du stade de prototype à la commercialisation (ensuite tu appliques l'indispensable loi "*nioutaik*" aka inutile donc indispensable, pour savoir si ça marche).

Bon alors cette année on a quoi ? Dans le ridicule ? Une boisson anti-gueule de bois, un maillot de bain solaire photovoltaïque ta mère pour recharger ton portable afin d'envoyer plus de sms à tes pine-co, un casque pour te rafraîchir les cheveux, un bébé robot qui te sert de tuto si tu veux jouer au jeu "*maternity*", des chaussures à moteur à roulettes pour te la péter (ou la gueule) à 20km/h sur les trottoirs blindés de monde de Châtelet et enfin le must du must : des chiottes en kit !! Non non vous rêvez pas ! Une boîte en carton dépliable avec un bête sac en plastoque, pour chier dedans !! Des fois on dirait qu'il y a vraiment des gens qui s'emmerdent, ou alors qu'ils ont des idées au ras des pâquerettes.

Enfin bon heureusement il y a quand même quelques inventions qui, elles, sont bien plus utiles, comme un aspirateur de mine antipersonnelle avec caisson résistant au cas où ça explose, et surtout le vainqueur de cette année, un habitué du concours, monsieur Boniface (André). Il a créé une machine de pompage d'hydrocarbure en mer. Mais en fait c'est pas exactement une pompe mais un compresseur. Ça ne récupère donc pas tout au dessus de la fuite, mais en cas de catastrophe noire, on peut bien limiter les dégâts ! Le golfe du Mexique aurait dit oui tout de suite à mon avis !

Bobcat

Note d'un gros lourd : Est ce que Tabit était présente au concours Lépine ?

MARKETING FAILURE

Ils sont forts les Marketeux ! Pour booster les ventes de certains produits, ils les associent en "*pack*" avec un autre produit, au diminuant un peu le prix des deux et PAF, on vend les deux !!!! Putain, ils sont carrément balèzes !!! Mais ils se servent surtout de ce stratagème pour écouler les stocks de produits invendus (parce que tout pourris) tout en vendant légèrement plus cher un produit phare (comme, par exemple, vendre The Dark Knight avec un film de Luc Besson). Mais putain, c'est des stars ces mecs sans déconner !!!!!

Récemment, un nouveau pack a vu le jour : le jeu Résistance 3 (PS3) avec le Blu Ray du film World Invasion : Battle Los Angeles !!! WAOW, LE PACK DE OUF !!! Ce pack instaure un nouveau concept : essayer de vendre une giga daubasse en offrant, en cadeau, une autre giga daubasse !

Maintenant, la vraie question, c'est de savoir quel est le produit "phare" là dedans, parce que Résistance 3 ou Battle L.A., franchement, je vois pas...

Enfin, ce qu'il faut retenir, c'est que pour cet achat, vous n'aurez pas droit qu'à une seule daube, mais bel et bien deux daubes !!!! Elle est pas belle la vie ? ■

Polo

UN NON QUI COÛTE CHER !

Les Italiens ils sont spéciaux quand on les plante devant l'autel à l'église lors du mariage. Un romain de 35 ans a fait l'amère expérience de se faire humilier. Tout se déroulait bien, préparation depuis des mois, puis vient l'attente devant l'autel à l'église. Le prêtre revoyait ses fiches, les familles étaient installées toussa, les roses étaient payées et le buffet pour l'after avec de la langoustine. Notre mec attend attend attend, et vient le frère de la future épouse qui lui dit que... ben qu'elle le plante comme ça, pouf, parce qu'elle en aime un autre et s'est barrée. A 10 minutes du "*oui*" c'est quand même pas de bol. Bon, le prêtre en bon homme d'église annonce donc aux familles l'annulation de la cérémonie. Que pouvait-il faire d'autre ? Eh bien le fiancé planté lui a eu une autre idée et... file à la justice réclamer 500 000€ de dommages et intérêts à l'autre cruche !! Rien que cela ! Faut dire que c'est quand même lui et ses parents qui payaient la langoustine. (D'ailleurs je me demande qui l'a mangée.)

Remarquez, il y a quelques années, un autre Italien avait fait un cas tout aussi fort ! Il avait découvert que sa fiancée le trompait avec son meilleur ami. Mais au lieu de tout annuler, il a laissé faire et le jour du mariage à l'église quand vient le début de la cérémonie, il attend que tout le monde s'installe. La future arrive dans sa robe et au lieu de laisser le prêtre parler, il prend le micro et demande à tout le monde de prendre sous leurs sièges une enveloppe. Les convives s'exécutent, et découvrent... des photos explicites du meilleur pote qui bounga-bounga la fiancée (sur le lit du trompé qui plus est) ! Le futur ex-mari jaloux (je sais plus comment le nommer) avait fait le vieux coup de la webcam pour avoir ses preuves. Il s'est emmerdé à faire autant de copies que de convives. Puis après la stupeur, il se serait tourné vers la méchante et lui aurait gueulé un "*va te faire fou**e*". Puis vers l'ancien meilleur pote (qui a entretemps évolué au stade "*pire raclure*") avec les même mots.

Reprenons. Un mariage somptueux : 10 000€ ; un feu d'artifice : 800€ ; un photographe pro : 400€ ; 200 tirages d'une photo : 80€ ; voir la tronche déconfite des invités et surtout de la belle famille qui découvre que la fiancée est une catin : ça n'a pas de prix !

(Cet article est sponsorisé par Euro-Tarte-Mastertarte©) ■

Bobcat

Pour un homme de 80 kilos, en théorie, il lui faut manger à jeun environ 45 chocolats "*Mon Chéri*" pour atteindre la limite légale de 0,5g/litre d'alcool dans le sang. MTLMSF

Le Japon vient d'inventer la machine à embrasser à distance, un excellent moyen de garder des rapports intimes avec votre correspondante japonaise récemment irradiée MTLMSF

Une étude hautement passionnante démontre que si les chiens préfèrent les hommes (névrosés), les chats préfèreraient les femmes MTLMSF

"Mastercards ? Visards ? De plus en plus chelou le PSN ." Utilisateur lambda du PSN

"Non mais crypter les données ça sert à rien" Sony

WTF SONY SERIOUSLY ?!

Sony se trouve en pleine shitstorm, et c'est peu de le dire. Pour le moment, c'est pas près de s'arrêter, et ce ne sont pas les récentes révélations qui vont arranger les choses. Mais Sony, ce sont des pros, des vrais, des mecs qui ont subi une attaque out of fucking nowhere, et ont vu leurs systèmes de sécurité déjoués. Sauf que... Y en avait pas tant que ça.

Si vous êtes un lecteur de 42, vous êtes un peu geek dans l'âme, et vous savez donc qu'un PC (ou Mac hein, soyons pas sectaires) se doit d'être mis à jour. Vous ne réfléchissez pas lorsqu'il y a des mises à jour de Windows ou d'antivirus, vous les appliquez. C'est simple comme bonjour. EH BIEN NON §§ Sony n'a pas oublié d'être con et faisait tourner son bouzin sur des serveur Apache PAS MIS A JOUR et SANS FIREWALL §§

Vous ne rêvez pas. Et ce n'est rien à côté de cette révélation, dans laquelle Sony aurait eu connaissance de la "*faille*" mais n'aurait rien fait pour combler la brèche. Branleurs, gougnafiers, goujats, sagouins, tout ce que vous voulez. Si vous avez un vocabulaire bien plus fourni, envoyez tous les qualificatifs orduriers à l'adresse mail du mag : 42lemag@gmail.com. Et nous nous ferons un plaisir de transmettre toutes nos amitiés à Sony.

Draxx

LA CHINE, PARADIS DES CHOMEURS ?

En direct de la prison de Nemopoulet

Je me rappelle, y a à peu près deux ans, mes niouzes parlaient quasiment que de l'Allemagne ou de la Belgique, pays qui sont quand même costauds, il faut avouer. Cependant, l'essor du pays "*qui va tous nous bouffer*" a quelque peu modifié la donne. Pourtant, il est de bon ton de taper sur la Chine, respect des droits de l'Homme, travail forcé, travail des mioches etc etc. Il paraît même que leurs prisons sont horribles, pire que chez les popovs même !!!

Enfin, faut voir pour qui, ceci dit. Liu Dali (aucun lien) relate qu'il a été forcé à travailler pour ses matons pendant plusieurs années. Jusqu'à 16 heures par jour, il travaillait à enrichir ses geôliers en... jouant à World of Warcraft...

Wait, wat ?

Vous avez bien lu, les gardes forçaient (forcent ?) les prisonniers à farmer des gold sur WoW pour ensuite les revendre aux casus/noobs occidentaux pour qu'ils puissent acheter leur stuff daouf. L'expression "*Chinese Gold Farmer*" est donc plus vraie que jamais, et c'est au système carcéral qu'on le doit, bravo !

En tout cas, la prison en Chine c'est dur qu'ils disaient, bah, moi je peux vous dire que je connais une sacrée valise de chômeurs pour qui la prison chinoise ressemble au paradis sur Terre !

Polo

Tout le monde s'en...

On peut former la phrase "*Lili Baisa Bien Comme Neuf Hommes Fuyant Neron*" en prenant les initiales de la deuxième lignes du tableau de Mendeleiev. MTLMSF

100% de ceux qui ont lu le MTLMSF précédent sont allé voir la deuxième ligne du tableau périodique de Mendeleiev, MTLMSF.

Faux, j'ai trop la flemme pour aller voir. MTLMSF.

CAP' VS WIKILEAKS

Censure ! FUCK YEAH §§

Franchement des fois on se demande comment ils font pour pondre des idées comme ça chez Marvel. Ok il est de notoriété publique que les scénaristes utilisent des faits réels pour leurs histoires. Capitain America castagnait Hitler et Red skull durant la seconde Guerre Mondiale, Spidey aidait au désencombrement des tours à New York, Tony Stark s'amuse en métallurgie durant la guerre du Vietnam...

Puis Polo, la larme à l'œil, vous a parlé du fabuleux moment de la mort de Cap', et s'est ensuite insurgé contre sa résurrection ! Mais depuis ? keskifè ? Eh bien comme tout highlander ressuscité, il veut pas qu'on se serve de son acte de naissance à des fins frauduleuses et lutte donc contre Wikileaks avec ses Secret Avengers (il sait faire que ça de toute façon). Enfin comme c'est un sujet méga chaud (la preuve je porte des gants pour le four), Cap' affronte un extrémiste USAgent. En gros un type qui se prend encore plus pour Cap' des année 50-60 avec ses "*Dieu bénisse l'Amérique*" mais vit avec son temps. Ce méchant a piqué tout plein de données d'agents secret américains et balance tout à la presse parce qu'il veut un pays libre transparent capitaliste. Mais au lieu de les ninja loot en copiant sur un CD, il bastonne tout le monde et emporte l'ordi sous l'bras avec une explosion nucléaire derrière (ça fait plus classe et ça fait de l'audience !) C'est con, hein ?

Boah ne vous inquiétez pas ! Cap' le marave à coup de marron dans sa planque en Suisse à la fin (faut le happy end, merde !).

Bref, il tente de s'occuper au mieux durant sa retraite avant sa sortie au ciné, mais moi je me pose une question : et pour Ben Laden ? Vu qu'il a été buté, faudrait que les gars de Marvel se bougent non ? D'autant plus que DC s'en occupe allègrement depuis un bon moment avec Batman et sa Bat-ceinture contre Al-Qaïda !

Bobcat

Tout le monde s'en...

Les ultra conservateurs américains pensent que la récente décision de Superman d'abandonner sa nationalité américaine est un complot du président Obama MTLMSF

Si on cherche "*réplique badass*" sur Google le deuxième résultat de la recherche est 42 MTLSF.

Justin Bieber a sorti un parfum, MTLMSF.

DU REGGAE EN UKRAINE ?

Vous vous souvenez de Tchernobyl ? Mais si, pouf pouf paf pastèque la centrale, le nuage tout plein de radiations qui s'est arrêté à la frontière française (MAYBIENSUR §§§§), les poiscailles chelous, les chèvres à 5 pattes, enfin, plein de trucs pas cools, si on ne tient pas compte de STALKER. (moi je dis, vu la qualité des STALKER, ça valait le coup Tchernobyl !!!! /troll)

D'ailleurs, il y a encore plein de gens qui souffrent de Tchernobyl, ils ont tout plein mal partout (roxx cette phrase), tout le temps. Ouais bon, OK, ça craint, mais c'est aussi le prix à payer pour avoir de bons FPS hein, font chier à tout le temps se plaindre ces sales pauvres là !

D'ailleurs, les chercheurs qui cherchent ont ptête trouvé un truc (pour une fois !) pour diminuer la souffrance des Tchernobyliens : du cannabis médicinal !!!

Et après ils vont encore chialer parce qu'ils ont mal partout, sans déconner... On parie qu'on va pas tarder à voir débouler des Ukrainiens se déplaçant en bondissant via leurs couilles ?

Polo

Tchernobyl 2011

"42, tu divises par deux, tu ajoutes 3, ba ça fait 25" - Draxx, de 42lemagfr

"Oh, un FPS multi ! Pour le test je vais tester le solo sur XBOX 360 LOL" Miniblob de Tycom

CHIE MOI ENCORE PLUS DESSUS J'AIME CA §§§§§

Bientôt, mon jeu "*préféré*" va faire son grand retour. Modern Warfare 3 va donc revenir et risque très fortement d'exploser les records, si on se base sur l'aura qu'il a acquise et sur la croissance exponentielle de la stupidité des joueurs. Seulement, pour Activision, faire des thunes "*que*" sur la vente du jeu et "*que*" sur les DLC, ça ne suffit plus, il faut trouver un nouveau truc ! Et ce nouveau truc c'est, attention les manettes, un abonnement !!!!

Cet abonnement - qui ne sera pas obligatoire pour jouer, enfin pas pour le moment *sifflote* - nommé CoD : Elite vous propose des features de dingue :

- Customisation de votre personnage (comme dans Brink, en moins bien, mais en payant !)
- Site de stats (comme plein d'autres jeux, et puis, euh... osef ?)
- Possibilité de créer un clan (alors ça, ça doit être design pour les neuneus qui jouent à des FPS sur console, parce que sur PC...)
- LA NOTICE DU JEU §§§§§§ (avec des tips, namého !)
- Des tournois (ouais, comme dans n'importe quel jeu, je sais...)

Et ce service exceptionnellement awesome et novateur pour seulement 8€ par mois (rumeur de prix qui revient avec insistance), c'est pas génial ça franchement ?

Euh, par contre, pour les serveurs dédiés... Bah... Euh... Comment dire... Voilà quoi... ■

Polo

BONJOUR JE SUIS CON

Etre gangsta ne demande pas trop de compétences. Juste manier le flingue, avoir une grande gueule, une tronche de bad boys. Voilà. Un peu de muscle, mais maintenant c'est accessoire. Mais maintenant, faut apprendre à pas être trop con, comme ce chicanos de 23 ans, arrêté pour le meurtre d'un type d'une bande rivale. Bon jusque-là rien d'anormal. Mais le type a été trahi parce qu'il s'est fait tatouer le crime qu'il a commis sur lui.

Wait... Je comprends que les gangsta cherchent à tous être plus badass les uns que les autres, mais faut pas pousser la connerie aussi loin. En général, ils se font tatouer une larme pour montrer qu'ils ont tué quelqu'un, ou alors ils se font tatouer le logo du gang sur la tronche (véridique au Salvador). C'est de la grosse connerie en général. Mais bon, il a décidé de faire plus fort, parce que les larmes "c'est has been t'entends jeune pédé".

Du coup tatouage du meurtre, pour montrer que c'est un vrai et qu'il a vraiment tué. Et il l'a avoué son meurtre, mais aux flics.

AH AH! ■

Draxx

Tout le monde s'en...

"*La danse des canards*", à l'origine, est une chanson suisse appelée "*das Ententanz*". Traduite en anglais, elle est devenue "*chicken dance*" MTLMSF

Le Maquereau Sacré de Team Fortress 2 est une arme niveau 42, MTLMSF.

E-G8, WUT ?

Notre Président a l'air vachement préoccupé par l'intraweb 2.1.7.63.b. Avant de dire non, n'oubliez pas que c'est lui qui fut l'instigateur de cette belle instance qu'est l'Hadoroflcopter !

Il a même demandé un "*e-G8*", soit un G8 du net, avec dedans des "*stars*" comme Schmidt (Google), Zuckerberg (Facebook) et Bezos (amazon) pour discuter de... Euh, je vois pas trop de quoi, honnêtement à part se toucher la nouille en utilisant des beaux mots bien corporate et vides de sens.

Mais, de l'aveu même de notre Président, il était important de balayer "*toutes les questions de l'Internet*", on peut donc supposer que des thématiques comme "*liberté*", "*modèles économiques*" et autres "*piratage*" ont dû être lancées. Évidemment, rien n'est sorti de cette parodie de "*sommet*", ce qui est plus que logique quand on exclut d'emblée le Roi de l'Internet. Pas vrai Moot ?

Polo

PS : Ne pas inviter le responsable Iranien du web Hallal est aussi une grosse faute de goût *erm*.

VA TE FAIRE VOIR METALLICA

Bon nombre de métalleux vous le diront, ils adorent Metallica. Les années 80, le thrash metal, les tueries qui s'enchaînent, cette influence incroyable sur beaucoup de groupes... Metallica c'est une pierre angulaire du metal, tout simplement. La notoriété du groupe est telle qu'il fait figure importante dans la musique en général. Et avec le retour en fanfare des Mets, avec leur album Death Magnetic et la gargantuesque tournée qui s'ensuit, c'est comme une seconde jeunesse qui s'offre au groupe. Et de nouvelles pelletées de fric.

On les croyait lavés de tout soupçon, maintenant qu'ils sont revenus "*comme avant LOL*". Non. Metallica est resté Metallica, et restera Metallica. Une pompe à fric. Le billet vert qui fait déborder le coffre-fort : le MONOPOLY METALLICA. Vous ne rêvez pas, un Monopoly tout dédié à leur cause, avec leur nom dessus. Des noms de rues revisitées évidemment, des pions différents. Mais ce n'est pas tout, pour 10$ vous pouvez avoir des figurines de jeu supplémentaires !

WOUHOU trop bien ! Comme si ça ne suffisait pas, parce que Lars Ulrich aimerait bien un autre piscine en or, le groupe va rééditer le vinyle à la base bien limité de ...And Justice For All mais à 1000 exemplaires, dont 500 sont réservés aux fanboys maso des Mets, abonnés au Mets club.

Bravo les mecs ! Ah tiens je vais chanter cette magnifique chanson qu'est ...And Justice For All.

"Halls of Justice Painted Green
Money Talking
Power Wolves Beset Your Door
Hear Them Stalking
Soon You'll Please Their Appetite
They Devour
Hammer of Justice Crushes You
Overpower

The Ultimate in Vanity
Exploiting Their Supremacy
I Can't Believe the Things You Say
I Can't Believe
I Can't Believe the Price You Pay
Nothing Can Save You"

Connards.

Draxx

C'est pas moi qui le dit, c'est The Times !

"Ma boisson préférée ? J'aime beaucoup le Minute Maid !" DSK

"Non mais ça va c'est qu'un viol, on va pas en faire tout un plat" Jack Lang

FUCK YOU MICHAEL BAY

Le monde est divisé en deux catégories de gens : ceux qui ont vu/lu/les deux Blade Runner qui ont kiffé leur race, et les autres. Pas de demi-mesure du style "*ouais c'est intéressant, mais bon ça va pas au bout de la réflexion post-machin bidule*". On aime ou on s'endort devant. Mais dans le même temps, les sacs à merde que sont la Warner décident de produire plein de remakes de films super populaires. Ça et/ou des suites et autres préquels. L'Arme Fatale va y passer. Ne pleurez pas, c'est pas le moment. Oui je vous tease, vous avez déjà la réponse, je vais abréger vos souffrances :

Un préquel de Blade Runner est prévu.

Voire même un remake en 3D. Et ce serait Michael Bay à la réalisation. Vous n'êtes pas encore morts ? Il pense à Shia Leboeuf, Will Smith, ou encore Nicolas Cage pour le casting. Bon allez, j'arrête le massacre, à cause de moi plus personne ne lira le webzine, par dégoût. Michael Bay pense en effet qu'avec les technologies d'aujourd'hui (comprenez "*avec le succès de la 3Dlulz*"), il y a un gros potentiel pour un Blade Runner 2.0. Et du coup pour un préquel, ce serait trop tip top génial, ça va révolutionner le cinéma.

Le tournage est prévu pour cet été. Fear !

Draxx

JE MOURRAI POUR UN KEBAB

Le kebab, c'est sacré, y a pas à chier. C'est peut-être gras, mais c'est bon, c'est généreux, pas comme un vieux McDo à la con où tu payes 7€ pour rien du tout. Donc, c'est sacré, certains sont prêts à mourir pour. Comme en témoigne ce jeune, qui décide de manger. Jusqu'ici, rien d'anormal. Seulement voilà, il n'a pas de thunes, et aperçoit deux étudiants belges (une fois) un kebab chacun dans leurs mains. Ni une, ni deux, le jeune décide de... les braquer. Il sort son couteau et leur demande de lui filer leurs kebabs.

Wat.

Très exactement, le type les agresse pour deux kebabs. Pas leurs portefeuilles au passage, ni leurs smartphones, juste les deux kebabs. Le pire étant que ce jeune va être retrouvé quelques minutes plus tard, mais sans les kebabs. Mais le pire dans tout ça, hormis la stupidité du fait, c'est que le gogole qui nous intéresse était en passe de passer au tribunal pour d'autres violences ! Un récidiviste, ou abruti, au choix. 3 ans en taule ça fait cher pour deux kebabs...

Draxx

Deux nouveaux éléments, le flerovium (114) et le moscovium (116) viennent d'entrer dans la classification periodique des éléments MTLMSF

La limace-banane a un sexe tellement long par rapport à son corps qu'il lui arrive de rester coincer. Du coup sa partenaire doit lui ronger le sexe pour se libérer et celui-ci ne repousse pas. Heureusement, comme les limaces-bananes sont hermaphrodites, l'ancien mâle pourra continuer de jouer le rôle de femelle, MTLMSF

Encore une étude passionnante qui avance que les obèses gagnent moins d'argent que les personnes de plus faible corpulence MTLMSF

COUCOU, TU VEUX VOIR MA BITE ?

Avec l'affaire DSK, les "scandales *sexuels*" sont revenus au cœur de l'actualité. Entre les footballeurs anglais, les politiciens pédophiles en France, le Cavaliere en Italie, j'en passe et des meilleures, c'est un peu la foire à la saucisse de Francfort en ce moment.

D'ailleurs, récemment, c'est un homme politique ricain qui est au centre des débats, un certain Anthony Weiner (Weiner c'est très proche de Wiener, c'est d'ailleurs le nom de la saucisse du hot-dog chez les Gros et, par extension, une métaphore pour la bite - Cartman utilise souvent ce mot dans South Park -) et le monsieur, il est représentant de l'état de New York, rien que ça.

Le politicien essayait de gratter des aventures extraconjugales en balançant des photos de sa teub, accompagnées du célébrissime et cultissime "Coucou tu veux voir ma bite ?". Seulement, ce gros naze s'est fait toper et il a dû expliquer à tout le monde, trémolos dans la voix, qu'il s'excusait et bla bla bla et qu'il avait honte gna gna gna qu'il sait pas ce qui lui a pris bla bla bla...

Bon, sa réputation va prendre cher, sa carrière aussi, mais il ne risque pas grand chose fondamentalement. Il est d'ailleurs probablement déjà reparti sur Chatroulette à l'heure où vous lirez ces lignes...

Jaloux Dominique ? ■

Polo

GUIDE DE L'AMITIÉ

Troller, c'est un art. Et on peut troller sur plein de sujets : sport, politique, sexe et, le plus fun, la religion. Je dis "*le plus fun*" car, en règle générale, trouver plus obtus d'esprit qu'un intégriste religieux, c'est franchement pas la chose la plus simple sur Terre. Et puis, ce qui est marrant avec la religion, c'est que le moindre petit troll prend tout de suite des proportions éléphantesques, souvenez-vous de la caricature danoise de Mahomet avec son turban-bombe, un vrai bon moment de lulz ça !

D'ailleurs, en parlant de "*la religion de la paix*", un Anglais - apparemment un poil raciste - vient d'en remettre une couche. N'appréciant visiblement que très modérément la présence d'une mosquée dans son quartier, notre champion du jour a décidé de déposer des tranches de jambon dans les godasses de nos amis religieux quand ces derniers effectuaient leur(s) prière(s). Il a même été plus loin en ajoutant des côtes de porc un peu partout sur les grilles entourant le monument, ce qui, bien entendu, a fait très plaisir aux croyants en question. Ça a beau être d'une stupidité totale, je ne peux pas m'empêcher de me marrer quand je lis un fait divers comme ça, mais, en y réfléchissant un peu plus, et quand je repense à la vie que mène le fameux caricaturiste danois pour un pauvre dessin (surveillé H24, déplacé de motels en motels, famille sous protection etc.) je me dis que notre troll du jour a peut-être pas eu la meilleure idée de sa vie ce jour-là.

Eh ouais mec, on déconne pas avec la religion de la paix ! ■

Polo

Tout le monde s'en...

Apple a déposé un brevet pour un système qui empêcherait ses utilisateurs de pouvoir filmer des concerts MTLMSF

Il existe une phrase en Tchèque qui ne possède aucune voyelle : "*Strč prst skrz krk*" qui signifie "*Enfonce ton doigt dans ta gorge*". MTLMSF

En Irak, la climatisation des soldats américains coûte plus cher que la NASA, MTLMSF

Le 22 juin, Quake a soufflé ses 15 bougies MTLMSF

Il est désormais possible de parcourir la ville de Liberty City de GTA 4 à l'aide de Google Street View MTLMSF

Le magazine 42 est doté d'un bel email **42lemag@gmail.com** et d'un sublime forum **http://www.nioutaik.fr/daultimatewebzine/** mais tout le monde s'en fout.

"En Plus, elle est majeur ... Pfffff" Frédéric Mitterand

PUB PUB PUB POGNON PUB PUB PUB PUB POGNON PUB PUB PUB PuU

Brink

Va te faire foutre jeuxvideo.com

Après le lobbying intensif d'un pote gay (ouais ça a rien à foutre là, mais je reçois plus trop de mails me traitant de raciste/homophobe/Eric Zemmour and co, alors j'en remets une petite couche, histoire de...) j'ai fini par acheter Brink, en étant franchement pas convaincu de mon achat et en sentant que j'avais balancé une trentaine d'euros par la fenêtre. Ayant à peine touché à Wolfenstein Enemy Territory et pas du tout à Quake Wars, c'était donc un bond dans l'inconnu que je m'apprêtais à faire, ce qui est plutôt pas trop mon truc d'ailleurs, m'enfin bon ...

Maintenant que j'ai quelques heures de jeu et que je maîtrise la surface du jeu (et que la surface, soyons honnêtes), je vais vous expliquer pourquoi Brink est, selon moi, un très bon jeu, mais aussi pourquoi la presse vidéoludique "*généraliste*" (aka les blaireaux type jeuxvideo.com) l'ont allègrement démonté.

Une histoire et un background sympa, mais on s'en branle

Alors l'histoire, je suis pas sûr de ce que je vais dire, mais, en gros, y a une île artificielle appelée l'Ark qui a été créée parce que un truc craignos s'est passé ailleurs. Je sais pas ce que c'est, ptête que ça chie socialement entre les gens ou un truc du genre, mais bon, pour faire style je colle à la thématique, je vais mythonner en disant que y a eu une catastrophe nucléaire. Ça a rien à voir, mais au moins je suis pas trop hors sujet putain qu'est-ce que je suis balèze. Bref, l'Ark, là où les choses se putain de passent. Bah... Euh... Y en a qui la défendent, et d'autres qui veulent la casser, voilà.

Regardez bien en haut à droite, il y a un gros indice !

Donc, il y a deux camps, les rebelles, des hippies de merde, et la sécurité, une espèce de "*Blackwater squad*". Voilà, c'est assez funky, mais le plus important dans le scénario du jeu, c'est qu'on n'en a rien à branler, mais alors RIEN DU TOUT.

Niveau style de jeu, Brink a un aspect

graphique super décalé par rapport aux FPS récents. On est dans un univers très très coloré où les graphismes ne sont pas du tout photo-réalistes comme un Battlefield, un Crysis ou un Call of Nooby mais plutôt un rendu fantasque rappelant parfois le cell-shading. Les maps sont d'ailleurs au diapason, comme la décharge, ou le réacteur où tout semble extrapolé, à la limite du "*super-deformed*". Alors, on aime ou on n'aime pas, mais, au moins, ça a le mérite d'être différent, perso j'aime bien, ça change, mais c'est un détail, parce que fondamentalement, Brink, c'est d'abord un gameplay, et surtout... Euh... Bah un gameplay quoi !

Le style graphique est très particulier

RAMIREZ, DO EVERYTHING

Brink, c'est pas un jeu avec une "*vraie histoire*" et une "*campagne solo*" comme 3/4 des wanabee-testeurs (kikoo mini-blob, bien ou bien ?) qui se joue avec un pad, c'est un PUTAIN DE MULTIJOUEUR qui se joue UNIQUEMENT AU CLAVIER ET A LA SOURIS. Je répète, histoire d'être sûr à 100% que ce soit clair : MULTIJOUEUR, CLAVIER, SOURIS. Voilà, ça c'est fait. Tiens, pour assurer le coup, je vais même mettre une image :

¿ COMPRENDE CABRON ?

Brink propose aux deux équipes (Rasta-Rebels et Nazi-Sécurité et ça se joue à 8v8) d'accomplir une série d'objectifs pour gagner la partie. Vite fait, il y a plusieurs types d'objectifs :

- poser une bombe (et la défendre)
- escorter un gugusse ou un véhicule
- hacker un système
- voler des docs et les ramener
- réparer un bidule

Et, dans chaque mission, il y a plusieurs objectifs qui s'enchaînent (péter un truc, hacker un ordi, ~~violer une femme de ménage~~ puis voler des docs, par exemple), ce qui permet donc une certaine variété et des phases de gameplay différentes. Pour mener à bien vos missions, il faudra donc permettre à votre équipe de remplir les objectifs, via les différentes classes du jeu, qui sont au nombre de 4:

- **Soldier** : Classe "*de base*", il permet de filer des ammos à vos équipiers, de poser des bombes et de balancer des molotovs bien relous

- **Medic** : Permet de booster la vie de vos potes et de les "*rez*"

- **Engineer** : Il booste les armes, pose mines et tourelles et répare

- **Operative** : Sorte de spy de TF2, il peut se déguiser en ennemi, hacker les ordinateurs et faire plein de trucs bien chiants pour l'équipe d'en face

Chaque classe peut avoir 3 morphologies : light (plus rapide, meilleur pour les tricks, moins de PV), normal (de base) et heavy (lent, plus de PV, trololol les tricks) mais, malheureusement, on ne peut pas changer de morphologie

L'Ark de Brink, le truc à casser ou protéger, enfin, c'est pas comme ci on en avait quelque chose à foutre ceci dit ...

comme de classe ou d'armes pendant le jeu, mauvais point.

Pour remplir les objectifs, il faudra obligatoirement jouer de façon assez teamplay car le Rambo ne marchera clairement pas, et, il faut obligatoirement certaines classes pour réaliser les objectifs (donc, si votre équipe déchire l'équipe en face mais qu'il faut hacker un ordinateur et que vous avez 0 opérative, bah, vous allez perdre...), donc, faire un "*full team*" c'est bien, mais ça fait pas gagner pour autant.

A noter aussi un système d'XP qui permet de débloquer des compétences pour chaque classe, ainsi que des compétences génériques pour toutes les classes. On est level max très vite (1-2 semaines maximum et sans jouer comme un WoWeur) mais, on n'a pas assez de points pour monter à fond les talents. Donc, soit on fait un arbre "*moyen*" pour toutes les classes, soit on se crée deux personnages, un spécialisé sur 2 classes et un autre dans les deux autres classes (j'ai fait ça perso). Ça, j'avoue, c'est TRÈS chiant, mais bon, c'est contournable ...

PIMP MY NAZI/HIPPY

Un des trucs funs de brink est le haut degré de personnalisation de ses personnages (on en a 2 par défaut, un Hippy et un Nazi). Outre le fait de lui donner un style vestimentaire avec des sets de fringues qu'on peut mixer, on peut aussi bien changer sa tronche (visage, peinture, cicatrices, coupe de cheveux etc). Bon, ça sert pas à grand chose sinon à chaque joueur de croire que c'est son personnage qui roxx le plus. Par contre, on peut aussi pimp les armes pour modifier leurs capacités : chargeur accru, red dot, poignée de précision etc etc... Et ça, ça a un VRAI impact, yabon.

Le degré de personnalisation de son combattant est très élevé, on peut lui mettre tout pleins de trucs, comme des tatouages moches, etc ..

Bouge ton boule gros sac va ! Non, pas de procès, pitié !!!! T'as été adopté t'façon !

Une des grosses différences de Brink avec ses concurrents réside dans le système de déplacement : pas de Bunny Hopping pour se déplacer plus vite et pas de déplacement terrestre "*normal*" et il faut grimper, escalader, courir sur les murs et, surtout, surtout, TOUJOURS être en mouvement. Être accroupi derrière une caisse comme un vulgaire "CS Player" ne vous servira à rien et ne vous mènera à rien, à Brink il faut bouger, bouger et bouger. D'ailleurs, bouger, dans Brink, c'est particulier. Le système de déplacement est appelé S.M.A.R.T., ça veut probablement dire un truc, mais je sais pas ce que c'est et j'ai pas envie de chercher. Concrètement, le personnage court, grimpe, glisse (et "*tacle*" Roy Keane stylz, c'est une arme redoutable), s'accroche aux murs et peut atteindre des spots intéressants. Du coup, on ne se déplace plus "*tout droit*" comme dans 99,99% des FPS, mais on expérimente beaucoup de chemins pour arriver à l'objectif. Le résultat de cela est une variété de "paths" qui évitent d'avoir un troupeau de neuneus entassés derrière une porte/un escalier/un couloir en train de se manger grenade sur grenade ("*Base Stratégique dans BC2 Vietnam*" pour ceux qui connaissent), et ça, c'est bien, c'est même vachement bien.

OH MON DIEU, on apprend aux jeunes à poser des bombes !!! TERRORISTE §§§§

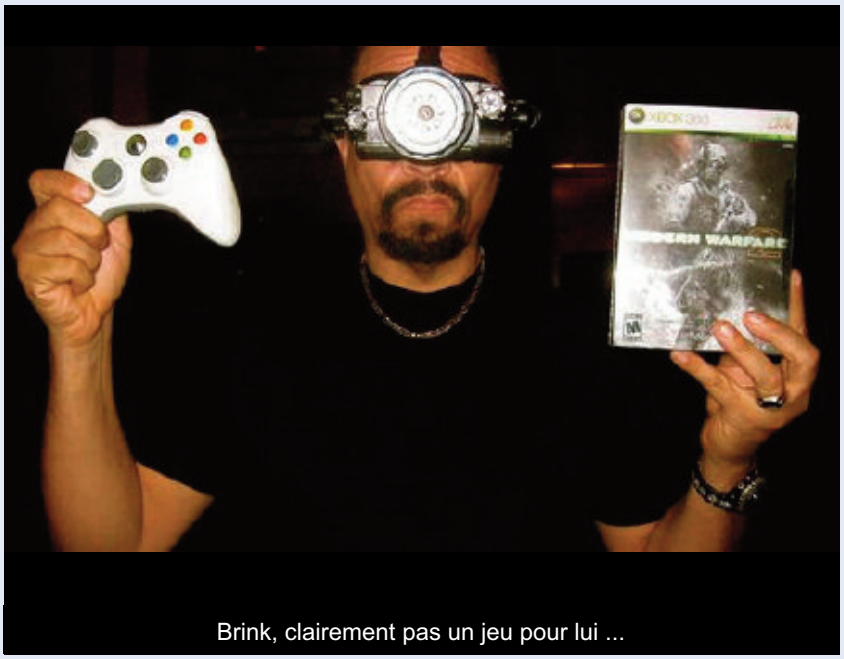
Brink offre donc un dynamisme assez exclusif pour un FPS et les combats n'en sont que plus palpitants (déplacements à fond de balle + tricks + glissades + pew pew = roxx) et jamais statiques (sauf si c'est un serveur blindé de nioubs). On passe souvent en courant ou en glissant en tentant de lâcher une rafale de balles qui peut s'avérer mortelle pour nos opposants ou de les contourner en grimpant pour pouvoir les backstab comme une fourbe petite catin (ou comme l'Oeuf, au choix).

Il semble d'ailleurs qu'il soit plus important d'être constamment mouvement que de tirer dans Brink, enfin, ils disent ça dans le jeu, et plus j'y joue, plus j'ai l'impression que c'est vrai.

Ça a l'air pas mal vu comme ça non ? Bah ouais! Alors, pourquoi Brink a-t-il reçu un accueil si "*mitigé*" de la part de la "*presse*" ?

ACHETER BRINK, POURQUOI, POUR QUI ?

Brink est un jeu clairement différent. Il se range plus dans la catégorie Enemy Territory (forcément...), TF2, Natural Selection que dans la catégorie Call of Trololol, Crysis ou Stalker (oui, mettre Stalker à côté des deux autres tacherons, c'est pas cool, je sais, mais c'est pour bien appuyer sur le fait que Brink c'est QUE du multi !). Concrètement, pour jouer à Brink, il faut aimer le dynamisme (il est impossible de jouer comme une campouse à Brink, c'est pas beau ça ?), le jeu d'équipe et l'adrénaline que propose un multijoueur "*poussé*". D'ailleurs, des potes à moi mais si j'en ai, je vous merde d'abord ont trouvé Brink à chier. "*Sans dec' tu joues à cette merde ? Mais l'histoire elle est fin nulle et puis il est carrément moche quoi*". Brink n'est clairement pas un jeu de casu, il est plus pour les joueurs cherchant une expérience de gameplay assez poussée via le multijoueur. Si vous voulez des explosions qui en mettent plein la gueule et des cut scènes de ouf dans un couloir scripté, passez votre chemin, Brink n'est résolument pas pour vous.



Brink, clairement pas un jeu pour lui ...

"Lamentable con" @Mppfffftmachintruc

Je pourrais répondre à la question posée ci-dessus en disant "*bah, c'est (presque) tous des cons*", ce qui est loin d'être faux, mais je vais quand même argumenter un peu, parce que c'est bon les arguments, mangez-en, au moins 5 par jour, mais pas trop non plus sinon vous allez être gros et quand vous vous ferez chambrer par GLaDOS, vous allez faire un procès à Valve.

Comme dit plus haut, Brink est un jeu 100% multijoueur, et, comme vous vous en doutez, les tests type "*lol la campagne elle dure 2 heures et le scénar il craint, paye ta daubasse*" (il manque juste un "*comme TF2*" après "*daubasse*" pour que ce soit parfait :')) sont plutôt nombreux (et puis vu que le "*numéro 1*" va dans ce sens, imaginez la mauvaise presse pour le jeu...). Apparemment, en 2011, un jeu doit OBLIGATOIREMENT être/proposer une campagne solo. Brink, de par son essence purement multi, s'est fait proprement défoncer. Mention spéciale à l'analyse concernant l'IA qui est "*proprement catastrophique*", parce que, dans un jeu multi, c'est vrai que l'IA, c'est 'achement important.

Arrivent ensuite les graphismes. Si ces derniers sont certes particuliers, ils ne sont en rien offusquants si on n'adhère pas au style, mais, ils ne souscrivent pas au paradigme (yeah je l'ai casé !) du "*c'est mon jeu le plus beau bouh caca prout le tien il craint nanananànèreuh*" comme le font des merdes infâmes comme Crysis 2 et Call of Triso.

Bah ouais, un jeu, pour qu'il soit super bien, il ne peut QUE être super beau. C'est connu, les meilleurs jeux sont les plus beaux, qu'est-ce que je peux être aussi moi des fois j'te jure ! Il est évident que le succès de Minecraft, DotA, Super Meat Boy ou Deus Ex n'est dû qu'à leur impressionnant rendu graphique ! TIMMMYYYYYYYYY

Arrive ensuite le gameplay du jeu "*qui donne pas un feeling super pad en main*". PAD EN MAIN. PAD EN MAIN !!§§§ ALLO ????????? Eh oui, Brink a majoritairement été testé sur console, bah ouais, je sais pas trop quoi vous dire... En même temps, Britney Spears vend des millions des CDs et Tool pas des masses, alors bon, à partir de là, moi, les explications rationnelles... Inutile de préciser que les ventes de Brink seront lamentablement basses comparées à qui vous savez.

Je me permets d'ailleurs une mention spéciale à cette analyse culte de jeuxvideo.com : "*les armes n'offrent strictement aucune sensation : le recul des armes est géré de manière tout à fait étrange on n'a pas vraiment l'impression de toucher son adversaire même si on l'allume à bout portant, les grenades ressemblent à de vulgaires pétards claque doigt qui mettent votre ennemi à*

Miniblob semble formel !

terre sans même le tuer". 100% à côté de la plaque, encore. Plaisir.

Bref, les tests de Brink chez les généralistes ont souvent été effectués dans les conditions : "*campagne - console - je kiff Call of Dumbass*". Connards.

J'oubliais de dire, jouer à Brink est un peu plus compliqué que de jouer à Call of TIMMYYYY : il faut du skill, du teamplay et un cerveau. Forcément, chez jeuxvideo.com et ses petits copains, ça coince...

Si vous voulez un VRAI avis de VRAIS testeurs de JV, évitez les sites type Jeuxvidéos.com (vous savez, le site qui a déjà noté MW3 19/20 ou 20/20 avant qu'il sorte parce qu'ils en font la pub partout donc, il faut obligatoirement lui mettre une note de ouf !), privilégiez les "*vrais*" sites, objectifs et intelligents, comme Nofrag ou Canard PC et ne prenez bien entendu en compte QUE les tests sur PC, car Brink n'est en rien un jeu console.

Bon alors ?

Bah alors, Brink, c'est un bon jeu, un très bon jeu même. Il souffre de pas mal d'erreurs de jeunesse (divers bugs chiants, l'équipe en défense gagne la majorité des parties ...) qui sont de plus en plus fréquentes dans les jeux because "*vite vite faut sortir le jeu avant la clôture comptable, screw la beta*" et donc, pas le temps de tout bien tester. Ceci dit, les patchs arrivent au fur et à mesure et corrigent doucement mais sûrement les problèmes du jeu.

A part ces problèmes (probablement temporaires), Brink est un excellent jeu multi : dynamique, agréable, bien pensé, intelligent, bien foutu, doté d'un excellent level design et diablement fun, Brink est assurément le meilleur FPS multi qu'on ait vu depuis quelques temps (TF2 voire BC2 je dirais, à la louche). Les quelques défauts (comme le manque de maps, 8 seulement pour le moment, mais de nouvelles arrivent) sont plus que largement compensés par les qualités du soft et, au prix où on peut le trouver sur certains sites (parce que Steam nous encule sur le prix), ça serait franchement dommage de passer à côté.

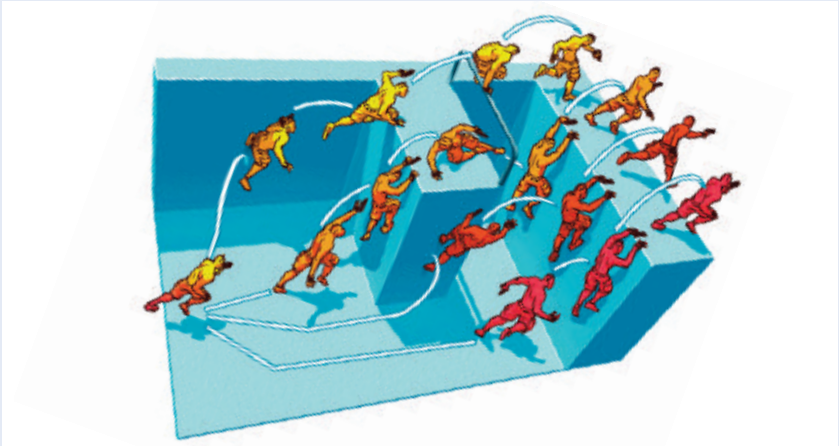
ALLONS-Y, FRÈRES §§§§ ■

Polo

XP XP XP XP XP XP XP XP MUSHROOM MUSHROOM

Le système d'XP permet d'acquérir de nouvelles compétences.

Comme dans tous les jeux à la mode, Brink est doté de son système d'XP. Il y a - pour le moment - 20 levels dans Brink (24 dans le DLC gratos à venir) et on en vient à bout en 10 jours en jouant trankillou. A chaque levelup, on gagne des points de compétence à dépenser pour acquérir de nouvelles capacités, rien de nouveau quoi... Par contre, ce qui est sympa, c'est la façon dont le gain d'XP est proposé. Dès qu'on touche ou tue un adversaire, on gagne un peu d'XP, mais, dès qu'on fait une action relative à un objectif ou qu'on fait une action "teamplay" (ressusciter un coéquipier, hacker un ordinateur), on en gagne franchement beaucoup d'XP ! L'XP monte donc surtout très vite lorsqu'on aide ses équipiers ou qu'on participe à l'objectif, du coup, on encourage les joueurs à jouer de la façon la plus teamplay et intelligente possible, et ça, c'est bien. Ce qui est génial aussi, c'est que dès qu'on tire sur un équipier et qu'on le tue, on perd BEAUCOUP d'XP. Voilà une initiative qui risque de freiner les comportements de teamkiller débiles, et on va pas s'en plaindre...



Petite explication du fonctionnement du système S.M.A.R.T.

OH MON DIEU, on apprend aux jeunes à poser des bombes !!! TERRORISTE §§§§

Terraria

Pour ceux qui en ont marre de Minecraft.

Minecraft a été un chamboulement dans le monde des jeux vidéo sur pas mal de points : premièrement, son succès colossal, sans le moindre effet marketing. Aujourd'hui encore, la seule pub pour Minecraft se fait par le biais de la presse JV, tous unanimes (même JV.com), qui propage encore plus le phénomène. Le bouche-à-oreille parfait. Deuxièmement, une communauté de dingue s'est formée autour du jeu, avec moult packs de textures, mods et autres outils décuplant l'expérience proposée par le jeu. Sans compter les ajouts et autres updates cataclysmiques de Notch, le grand malade à l'origine de cette drogue numérique.

Ce chamboulement n'est pas passé inaperçu, et déjà les opportunistes se mettent à copier, notamment avec FortressCraft (sur Xbox360 derp derp), qui tient plus du plagiat qu'autre chose. Mais d'autres ont vu une véritable source d'inspiration, et c'est là qu'arrive la tuerie Terraria.

I. Terraria a.k.a "*bouhou ils plagient Minecraft en 2D derp derp derp*"

Comme son pair, Terraria n'a pas joui d'une campagne marketing de ouf. De forums en forums, de liens en liens, on tombe sur ce projet ambitieux de quelques types, qui comptent mixer Minecraft avec du RPG 2D sauce Castlevania. Un truc vachement ambitieux. Seulement voilà, on n'en savait que très peu, à part un gros trailer des plus alléchants. Et tout est allé très vite. C'est sur Twitter qu'ils annoncent la sortie sur Steam le 16 mai. C'était annoncé que quelques jours avant ladite date, vous vous imaginez la surprise générale. Surtout quand ils ont déclaré avoir commencé le jeu en... Janvier. Ouais. Précoces les mecs.

Mais alors que les premiers fans du monde entier rafraîchissent Steam comme des sauvages, les premières vidéos de gameplay apparaissent. Les "*Let's Play !*" sont nombreuses et conséquentes, et offrent la magnifique étendue du jeu. Et là c'est le truc de ouf. Des items à foison, un système de craft similaire à Minecraft, mais en plus intuitif, le

scrolling 2D mortel, la patte artistique totalement assumée old-school à 100%... De quoi faire kiffer obi et lui faire lâcher ses antiquités. Et en plus 10€ c'est pas cher.

Évidemment, les premiers détracteurs clament haut et fort qu'il ne s'agit que d'un plagiat de Minecraft, la sauce 2D RPG en plus. Bah ouais, que voulez-vous. Cela n'a pas empêché au final de vendre quelque 200 000 exemplaires en 9 jours. Et vous allez voir que ce n'est pas du flanc.

II. Eh merde il est 3h du mat'...

Oh qu'il est mignon, qu'il a l'air gentil Terraria... Ce sont les premiers mots d'un geek tombant sous le charme de cette pépite old-school. Comme s'il se trouvait devant une photo de petit chaton, ou devant le subreddit r/aww, delivering cuteness 24/7. Mais ce qu'il ne sait pas, c'est le caractère hautement addictif de ce jeu. Sans le savoir, notre Jean-Kévin est tombé dans quelque chose d'au moins aussi profond que Minecraft.

Dès qu'il commence, Jean-Kévin est surpris par la taille du jeu : 16MB. Que c'est peu. Et vu la connexion en connectique or qu'il se tape, il n'a même pas le temps d'aller pisser avant de passer des heures effrénées que le jeu est déjà installé. Il est à la limite de l'accident urinaire, tant l'excitation est à son comble. Le jeu se lance après quelques petites formalités, et voilà que Jean-Kévin doit créer son personnage. zOMG se dit-il, peut-être qu'il pourra faire un perso tout moche. Mais il s'est rappelé que c'est de la full

Un exemple de maison pour accueillir les différents PNJs

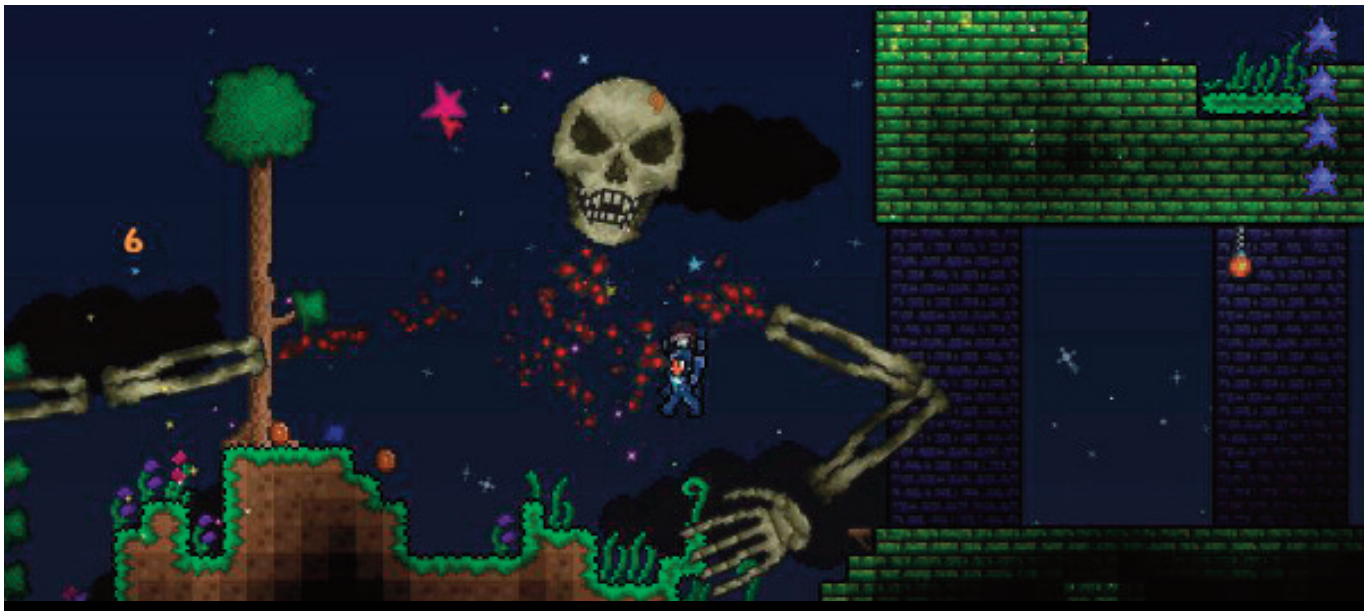
2D old school, et que niveau personnalisation, c'est plus anecdotique qu'autre chose. Boarf, y a bien les coupes de cheveux, mais avec ceux qu'il traîne...

Jean-Kévin n'en a cure et balance direct un monde à créer qu'il baptisera Hello World. Trois choix de taille s'offrent à lui (non au sens propre) : petit, moyen, grand.

Quelques heures plus tard, Jean-Kévin a les yeux rouges, ne ressent aucune fatigue, mais ressent le besoin d'aller encore plus loin, maintenant qu'il est bien stuff avec son armure en hellstone et son sabre laser violet (comme Mace Windu).

Je vous sens perplexe amis lecteurs. Dans Terraria, il y a donc deux phases : la création du personnage et la création du monde. Pourquoi une création de personnage ? Y a-t-il des compétences ? Une feuille de perso ? Non. Seul l'inventaire reste inchangé en prenant le même personnage. Vous pouvez faire plusieurs mondes à la suite avec le même personnage, votre inventaire restera inchangé. En revanche, ce qui est stocké dans les coffres que vous aurez craftés dans tel monde y restera. Logique.

Une fois le monde créé, eh bien vous êtes lâchés comme Minecraft dans un monde en mode "*Bac à Sable*", sans véritable objectif. Ah si : avoir du stuff. Et ce stuff, va falloir le mériter.



Skeletron, le boss à l'attaque "*OMG IT SPINS*"

Eater Of The World, un autre boss

III. We need to go deeper

C'est là que le jeu se démarque clairement de Minecraft. Au lieu d'être axé sur "*Legoland à la première personne*", Terraria est plutôt orienté Hack N Slash. On creuse, on défonce des streums, on loot de l'argent, on loot parfois des objets spécifiques à certains monstres, on pète des vases contenant du loot, on trouve des coffres avec des items parfois bien utiles (bottes pour sprinter, miroir de TP, etc...). Le point fort est que le jeu se réapproprie le concept de Minecraft, en le mariant avec brio avec cet aspect RPG.

Bien entendu, le côté construction/craft est bien présent, vous êtes libres de construire un château, une statue, une île flottante même. De planter des arbres, des champignons et autres tournesols. Mais il est bien mis à part, sachant que le gros du jeu se situe en souterrain, à travers les couches successives constituant le niveau. Plus vous allez loin, plus ce sera corsé. Et pourtant vous voudrez toujours aller plus loin. C'est en cela que Terraria est une petite tuerie, qui le place dans la catégorie "*Anti-Minecraft*" (j'ai envie de dire Minecraft-Killer, mais en fait non).

Le souci, c'est que ce n'est pas une partie de plaisir. Les mobs sont nombreux et viendront vous faire chier régulièrement lorsque vous aurez trouvé une belle zone avec des minerais précieux. "*Oh de l'or et de l'argent, sweet... Wait un putain de squelette avec des slimes fuuuuuuu*". Car vous allez crever. Souvent même. Vous commencez avec peu de HP, quelques cœurs tout au plus, pour finir avec une trentaine de cœurs et quelques étoiles de mana.

Le jeu est, de ce fait, relativement dur. Parce que même en surface, vous allez trouver DES PUTAINS DE SLIMES VERTES QUI FONT CHIER ALORS QUE VOUS ÊTES PÉPÈRES A COUPER DU BOIS§§§ La nuit, c'est rigolol, vous aurez affaire à des zombies et des yeux démoniaques, voltigeant autour de votre bâtisse. Mais lors des lunes sanglantes (un des event du jeu), je vous conseille d'être passé maître dans l'art de contrer les zerg rush. Sans aller jusque-là, le nombre d'ennemis est facilement multiplié par 3, avec une IA plus coriace dans le genre les zombies ouvrent les portes.

En gros vous allez en chier. Mais en contrepartie, avec tous l'argent amassé en tuant des streums par dizaines, vous allez pouvoir acheter du stuff aux marchands (s'ils veulent bien venir dans votre maison). Des PNJs sont présents en effet, et il existe des conditions pour les faire venir :

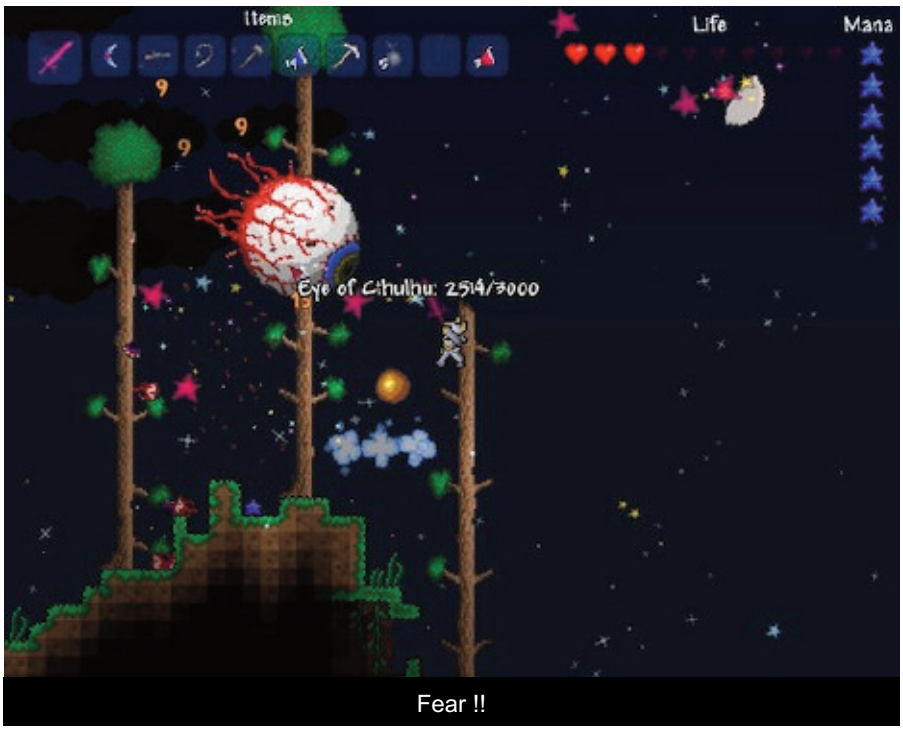
- Avoir une maison hermétique (mur de fond sans trou + mur entourant)
- Une chaise et une table
- Une source de lumière
- Une taille minimum (5 blocs de haut sur 7 de large)

Voilà pour la base. Après, selon le PNJ il y a des conditions spécifiques : avoir de la thune (normal), avoir une bombe ou arme de destruction massive (pour ~~Bush~~ le démoman), etc...

IV. Et le multi ?

Actuellement, le multi se fait en rejoignant une map créée par un joueur, via une adresse IP. Au début, la question qui se pose est : est-ce que Steam va pas gueuler si je lance le jeu sur deux machines (une pour le serveur, une pour le client) avec le même compte ? Bah si, il va gueuler, sauf que les types ont pensé au multi, et il est possible de lancer à la fois le serveur et le client sur une même machine avec le même compte Steam.

Pour le moment, les serveurs peuvent



Fear !!

accueillir jusqu'à 8 joueurs, ce qui est déjà conséquent.

A l'heure actuelle je n'ai pas testé le multi, mais le potentiel est là : PvP, PvE en équipe, exploration de donjons, stuff en masse. Y a de quoi bien s'éclater. Sans compter l'aspect construction, où l'on se met à plusieurs pour construire un château en forme de bite.

V. Bon, quelle drogue choisir...

Terraria tue, possède d'énormes qualités à nuancer avec quelques défauts, pas si anodins que ça. Premièrement, en prenant la décision de ne passer QUE par Steam, les mecs de Re-Logic partent avec un petit handicap. Cette exclusivité commence à faire râler certains, qui notamment ne peuvent pas jouer sur Linux, alors que le jeu pourrait s'y prêter. On a donc une exclusivité Windows, du moins temporaire, qui gêne pas mal.

Sans compter les gens ne voulant pas passer par Steam, ne voulant pas de compte Steam. Ça a pour avantage d'automatiser les updates, ce qui est en soi pas mal, car le jeu va en voir des updates. Mais il est regrettable d'emblée de réserver une exclusivité niveau distribution.

Deuxième défaut moins handicapant au final, c'est l'absence de mod et la probable non-possibilité de retoucher au code. Sur le coup, évidemment que ça choque, quand on voit Minecraft et sa tétrachiée de mods et autres packs de textures... On se dit que si Minecraft l'a fait, pourquoi pas Terraria ? La question est assez floue, et les développeurs ne l'ont pas abordée, si ce n'est peu, dans leur F.A.Q, voire même sur leur Twitter.

Néanmoins, ils comptent apporter des nombreuses updates par la suite, avec de nouveaux éléments de gameplay, de nouveaux items, nouveaux monstres. Et vu le contenu actuel du jeu, c'est pas l'absence de mod qui sera dommageable. Car même si la sortie fut précoce, le jeu est bien fini. Le contenu de départ est plus que satisfaisant, les items foisonnent, c'est vaste, c'est chatoyant, et c'est addictif. On peut reprocher un système d'inventaire particulier, véritable fourre-tout avec à la fois ledit inventaire, mais aussi l'outil de crafting, le contenu de coffre si on regarde dedans, et le bouton pour sauvegarder et quitter (pfiou).

LES UPDATES À VENIR :FAPFAP:

Comme je l'ai dit plusieurs fois, les développeurs promettent pas mal de choses. Sachant qu'ils ont été vachement cleans lors de la sortie du jeu, avec un looong post sur ce qui va et ce qui n'allait pas, on peut leur faire confiance. Ce qu'ils ont dit :

- Serveurs pur pvp avec des objectifs en équipe. Les mondes seront générés avant chaque match, avec des tours automatiquement générées de chaque côté de la map. Et puis après grosse castagne épique en surface ou par 666 pieds sous terre.
- Ajout de block en pente/diagonale pour faire moins cubique. Inb4 "*ça tue l'esprit du jeu*"
- De nouveaux mondes plus durs pour continuer la progression d'une partie (plantes aliens, dimension alternative, monde démoniaque etc.)
- Des factions ennemies qui se déplaceraient dans votre monde et construiraient leur propre ville. A ce moment deux choix s'offriraient à nous : soit on les bute direct pour pas qu'ils se propagent, soit on attend, et dès qu'ils sont stuffed, on les castagne pour avoir plus de récompenses.
- Plus d'évènements: volcans, tremblements de terre, plus d'invasions améliorées etc.
- Météo et temps : saisons, neiges, pluies abondantes etc.
- Agriculture et un système de stamina qui donneraient un bonus aux stats du joueur.
- De la mécanique pour construire des pièges et des appareils.

Enfin tout ceci n'est qu'une liste d'idées qu'ont les développeurs. Mais ce sont des devs qui prennent le temps de pondre un gros pavé à l'adresse des joueurs pour expliquer plein de trucs sur ce qu'ils comptent faire, sur ce qui ne va pas, etc. On peut leur faire confiance.

Mais la question qui se pose est bien évidemment : qu'est-ce qu'il vaut à côté de Minecraft ? Le seul point de comparaison qu'on peut faire avec Minecraft c'est bien évidemment sur le craft, le fait de pouvoir construire son monde. Et voilà c'est tout. Car à côté de ça, Terraria prend un autre parti, avec un gameplay tout autre, un univers à lui. Une approche radicalement différente dont la 2D est le symbole.

Donc non, Terraria n'est pas un Minecraft Killer, car chacun des deux jeux se vaut. Ce sont deux expériences différentes, mais ô combien rafraîchissantes ! ■

Draxx

Terraria pense aussi aux hippys qui veulent habiter dans les arbres

Metal Gear

C'est du solide

Le problème avec les séries japonaises est qu'elles souffrent souvent du syndrome *"Dragon Ball Z qui n'en finit pas !"* (version plus aiguë, plus terrible et plus néfaste que le complexe *"fin de sherlock holmes"*). L'auteur qui veut en finir avec son histoire, crée une scène magistalo-émouvante où le gentil gagne et c'est la paix sur terre et dans l'univers. Mais les fans en veulent toujours plus et hurlent tellement qu'il y a une suite. Donc pour tenter de faire un semblant d'histoire cohérent, l'auteur est obligé de surenchérir tout partout : en fait le méchant était pas à fond et revient plus méchant que jamais avec des iveul pohoueurz de la mort encore plus cataclysmique-c'est-la-fin-du-monde que dans le chapitre précédent. Bref c'est comme au tarot, il balance l'excuse pour garder les deux bouts ! Et pour contrer le vilain pabô, le héros passe au super niveau (qu'on croyait être le seul et dernier ultime stade) avant de passer au niveau 2… puis comme c'est pas assez on passe au niveau 3. Et comme on se marre bien, on passe ensuite au niveau 4 avant de passer en 5ème… Mouais au bout de 8 excuses, on se demande si c'est pas du foutage de gueule de la part des marketeux qui veulent plus de pognon en faisant agoniser sur le long terme la série (je rappelle pour mémoire qu'il n'y a qu'une seule excuse au tarot).

BREF, ce syndrome, dévastateur de bonne histoire, a bien entendu gangrené d'autres supports comme les jeux vidéo et la série Metal Gear n'a pas été épargnée ! Mais comme le thème de ce mois est le nucélolol wifi-actif, je ne me concentrerais que sur le jeu qui a lancé dans le monde cette série : *Metal Gear Solid*

Mais pour les plus kikoo d'entre vous, une petite piqure de rappel s'impose. Hideo Kojima, le créateur de cette série, rêvait de faire un jeu vidéo assez musclé mais pas idiot bourrin-dans-ta-gueule ! Le problème à l'époque était que l'ordinateur MSX (très populaire au Japon) avait tout de même des capacités trop limitées pour faire ce qu'il voulait. On ne pouvait pas faire apparaitre des dizaines de sprites à la fois. Que deux ou trois grand maximum. C'est donc ainsi qu'il a repensé son projet et qu'est né le jeu Metal Gear, dont la particularité était de s'infiltrer dans une base militaire au lieu de donner des coups de tatane à une foule de soldats façon matrix. L'avantage était que cela justifiait le faible nombre d'adversaire à chaque écran. Pour l'immersion il y avait

le système de radio pour parler avec son commandant, le nombre d'armes et de balles limités, les chiens qui vous flairent, la boiboite etc etc …

Kojima, fan de ciné, s'est également inspiré de grands faits réels avec la crise du pétrole… ou la menace nucléaire, chose qui sera le point central de sa série ! Comme l'histoire est longue et très complexe avec beaucoup de personnages dont les longs passés s'entrecroisent (ouah chuis littéraire moi en ce moment !), on va simplifier ! Un soldat 'ricain, présenté comme la légende incroyable, a formé un groupe de mercenaire et décide de menacer le monde avec un arme diabolique, un tank tout terrain capable de lancer n'importe où de n'importe quel terrain un ICBM, soit un missile nucléaire. Nom de code, Metal Gear.

Le gouv' 'ricain décide alors d'envoyer un agent sur le terrain pour bousiller à lui tout seul l'ultra complexe et la bestiasse métalleux EUH métallique, et de péter la gueule du grand chef. On envoie Solid Snake (youhou !). Histoire de faire comme au ciné, durant le combat final, big boss lui dit "*je suis ton père*", là solid snake hurle "*naaooonn !!!*" et gagne quand même !

Espionnage tactique, action bourrine : équipement de métal !

En 1998 sort sur Playstation la suite tant attendue des japonais, et le monde entier découvre Metal Gear Solid ! L'histoire est simple, le héros a un jumeau maléfique qui veut faire comme le papounet, mais en mieux ! Il décide alors de construire un nouveau Metal Gear (rex) avec des missiles indétectable (menace+). Le gouv' 'ricain réexpédie en colissimo Solid Snake pour affronter son frère qu'il n'a jamais connu, Liquid (très recherché le nom).

Le jeu était très attendu car c'est lui qui a fait passer le baptême du feu à la série : son passage à la 3D. Passage qui a merveilleusement réussi, car avec les nouvelles capacités de la machine à l'époque, et le monde 3D, l'immersion était renforcée, et le sentiment d'infiltration devenait plus… fort ! On pouvait voir à travers les yeux du personnage pour mieux scruter les mouvements des sentinelles. Il y a un radar pour s'aider à visualiser les positions et le terrain… De plus comme les CD offrent plus d'espace qu'une cartouche, les personnages étaient doublés par des acteurs durant les (longues) phases de dialogues. Car c'est là qu'est en même temps la force et la faiblesse du jeu : sa narration.

L'histoire étant très complexe, et comme Kojima se calque sur le cinéma, nos personnages débattent philo très souvent par dialogue radio. Cela renforce l'histoire et la narration certes, mais le joueur se voit de plus en plus devenir spectateur qu'acteur, alors que le propre d'un jeu vidéo est que le joueur soit actif derrière son écran, qu'il réagisse face à la situation donnée. Dans ce jeu, il laisse de plus en plus la manette au sol et ne fait que regarder. Cela se transforme donc en une sorte de film légèrement interactif qui utilise le moteur du jeu et la série va garder totalement ce schéma, au point de dégouter beaucoup de joueurs des années plus tard. En somme c'était très fort l'idée des dialogues, mais soit on aime soit on n'aime pas. Il est difficile de se loger entre les deux.

Traducteurs/doubleurs : traitres

De plus, nous pauvres français, avons eu la (mal)chance d'avoir reçu un doublage français. Au début tout le monde criait à

la victoire, car à cette époque, rare étaient les jeux doublés (et c'était souvent que sur PC). Hélas nous déchantâmes vite car les acteurs étaient mauvais, MAIS MAUVAIS ! Soit ils n'avaient rien compris à l'histoire où à leur personnage, soit ils n'en avaient rien à carrer et ont tout enregistré d'une seule prise. Mention spéciale à Emmanuel Bonami qui a joué un snake mais vraiment exécrable ! Ses "*mais qu'est-ce que"* d'un ton ridicule pour la situation avaient vraiment le don de m'énerver ! Sa voix semblait d'une crétinerie condescendante au raz des pâquerettes.

Remarquez que tout n'est pas entièrement de sa faute, car la traduction du jeu était bancale de temps en temps, comme la (mauvaise) réplique culte de Grey Fox "*fais moi sentir vivant !*". Mei Ling et Meryl aussi avaient de mauvaises voix. "*Jeune fille*" ne veut pas dire timbre de voix d'une cruche (la phase de drague est un facepalm), et depuis quand une soldate est aussi criarde et pleurnicheuse ?

Remarquez (bis) que ce n'est pas encore une fois totalement de leur faute, car ce sont les choix de Kojima des comportements qui sont bizarre. Ils ont été encodés comme cela et les acteurs pouvaient difficilement s'en dégager (en plus, on peut plus vraiment faire de doublage parodique à la Ken le survivant de nos jours). Snake, qui est présenté comme un super soldat, d'un QI de plus de 150, parlant couramment 6 langues, passe pour un attardé mentaux qui pige rien à la situation avec ses "*mais qu'est-ce que*". Bon, l'idée c'est de l'immersion pour que le joueur se mette à sa place, mais cela n'excuse pas sa lenteur d'esprit qui a quatre avions et douze TGV de retard ! En fait le seul acteur que je juge bon dans ce boxon est Stéphane Cornicard qui a doublé un Liquid Snake de très bonne facture. Bon ton de méchant, un rire incroyable… avec seulement un côté un peu précieux, mais il était bien dans le bain ! Ah oui pour ceux qui n'ont pas connu ce doublage, il a aussi fait la voix du G-man dans Half life 2.

La seconde vérité, issue d'un mensonge

Outre le fait que ce jeu possède une histoire vraiment incroyable et bien ficelée (digne d'un bouquin), Kojima s'est servit aussi de ce jeu pour faire passer toutes sortes de messages aux joueurs (ce qu'il fait toujours depuis). Dans MGS, il s'agit très clairement du problème de la prolifération des armes nucléaire, et donc de la menace constante qui pèse sur le monde ! Les nombreux dialogues entre Snake et Nastasha Romanenko sont les meilleurs exemples de vulgarisation des problèmes. On comprend aisément et surtout c'est terriblement d'actualité. Les accords Starts, le marché noir… Remarquez également que le dialogue entre Snake et Baker est très bien structuré aussi car il se place sur le point de vu d'un pro armement, ce qui génère facilement un sentiment dérangeant au fond de soi.

La fin parle bien plus sur la recherche de soit même et bien sûr des choix et des

actions que l'ont fait. La chanson finale est très émouvante aussi avec des vidéos réelles. En somme, Kojima a pu faire passer son point de vue et d'une certaine manière alerter ou du moins éveiller les consciences. Simplement ce côté "*je passe mon message*" m'a souvent fait penser quand j'y jouais que cela a délaissé une partie du jeu. Plutôt un aspect : l'infiltration ! Car selon l'histoire, à un moment snake est bien repéré car capturé, alors pourquoi il continue de tenter de passer incognito après ? Et ce n'est pas tout, les boss c'est l'inverse ! Avec des explosions et du bruit partout ! Ne trouvez-vous pas cela paradoxal pour un jeu qui se présente comme un nouveau genre pour l'époque ? (l'infiltration). Non pass'ke franchement, tout le monde sait qu'en affrontant un tank ou un hélico, on fait jamais de bruit !

Pourtant dans l'affaire, Kojima a placé plein de clins d'œil et d'éléments pour amuser le joueur. Le début du jeu se présente comme un film, avec les noms des développeurs qui apparaissent petit à petit dans des coins, le titre qui apparait en gros sur un joli plan cam où Snake est dans l'ascenseur... Avant le combat contre Psyco Mantis, le jeu "*lit*" la carte mémoire pour savoir quel jeux Konami le joueur a fait. De plus durant ce combat, un écran noir avec les lettres verte "*hideo*" apparait, faisant références aux canaux vidéo utilisés sur les téléviseurs pour les magnéto, DVD et... console de jeu ! De plus Hideo est le prénom de Kojima ! D'autres références à Konami sont là avec une affiche "*Policenautes*" ou bien une playstation à coté d'un des ordi.

Level up !

Au cinéma, il arrive de voir débarquer des remakes. Les américains en sont spécialistes, car vu qu'il est plus facile d'attirer du monde dans les salles obscures avec des acteurs américains connus plutôt qu'étrangers, on retourne le film (avec des améliorations, faut pas déconner !)

Et bien MGS est le premier jeu qui a subit un remake, une refonte totale et en profondeur ! Faut dire que pour sa suite MGS2 sons of liberty sur Playstation 2, l'équipe de développeurs a fait un effort incroyable de modélisation et de textures. Ça a tellement plu à Kojima qu'il a voulu refaire son ancien jeu, mais sous ce nouveau style ! Eh bien pour ne pas non plus trop dégouter les autres joueurs, ce remake était sorti en 2004 sur Game Cube. Beaucoup de scènes cinématiques d'action ont été repensées par le réalisateur Ryūhei Kitamura. Mais comme on passe chez nintendaube, on ne pouvait plus laisser les affiches konami chez Otacon, résultat, une game cube remplace la PSX et des petites figurines de mario et yoshi apparaissent. L'affiche devient Eternal Darkness. Les portraits du bureau représentent Kojima, Miyamoto et Dyack (équipe silicon knights qui a développé le jeu). Leurs grimaces maléfiques sont d'ailleurs très poilantes durant les changements d'attaque de Mantis !
En final, on peut déclarer sur l'honneur que Metal Gear est le premier jeu populaire d'infiltration (mais certainement pas le meilleur) et que son passage en 3D a été une grande réussite. Y a qu'à voir toutes les suites et les spin off sur le paternel de Snake qui sont sortis ! Y a aussi un jeu online. Bref, comme dit l'expression consacrée : j'en passe ! Reprenons, MGS est l'un des jeu carrefour de l'histoire du JV. Il a débarqué sur une console populaire et assez facile d'accès pour les néophytes. De plus il y avait eu une campagne de pub à la télé qui lui a permi de percer assez vite sur les marchés occidentaux. Cependant ce qu'on retient plus de lui est d'être le premier film un peu interactif, utilisant son moteur 3D (et un doublage de m**de pour nous les français), et surtout : le militaro-nucléaire CAY PAS BIEN ! ■

Bobcat

LOLONS UN PEU

Grâce à (ou à cause de) Internet, beaucoup de gens s'amusent à faire des parodies (ou de la règle 34, mais bon passons c'est pas le sujet)... et metal gear ne déroge pas à la règle. Les parodies les plus connues sont celles en flash de egoraptor sur newgrounds, perso très connu car c'est le créateur de la série Awesome. Pour être plus précis c'est JUSTEMENT ses deux parodies de MGS qui l'ont transformé en une petite célébrité du geek-net. En tout cas l'anglais est très bon, aucune difficulté à le comprendre, ce sont des flash que tout geek doit avoir vu au moins une fois dans sa vie.

http://www.newgrounds.com/portal/view/297383

http://www.newgrounds.com/portal/view/426712

Il y avait aussi El-cid, avec un humour plus bas de gamme à la limite du kevin, mais qui avait le mérite d'avoir tenté quelque chose avec les graphs des jeux.

http://www.newgrounds.com/portal/view/173404

Il y avait également Bvhj avec une série animé parodique assez spéciale mais pas si mal

http://www.newgrounds.com/portal/view/280984

http://www.newgrounds.com/portal/view/308496

Have fun !

La minute FUUUUUUUU

De obi

Les pubs, ça a beau être le domaine réservé de Sairbairusse Ixeté, celui qui lui donne des boutons et des spasmes, y a quand même un point que je ne l'ai pas encore vu aborder. Étrange, serait-il de mèche avec quelque conglomérat de publicitaires véreux ?

A l'heure actuelle, la plupart des marques proposent des garanties sur leurs produits. Entre les bagnoles dont les clauses de garantie feraient même rire un dépressif suicidaire sous Prozac et les fameux "*satisfait ou remboursé*", y a de quoi faire. D'ailleurs "*satisfait ou remboursé*", c'est très con, si je vomis tous mes corn flakes parce qu'ils sont très pas bons, je fais quoi ? Je leur envoie un sachet de gerbouille pour preuve en attendant qu'ils me remboursent les 2€ du paquet ? (Sachant que j'ai payé 6€ pour un colissimo…)

Bref, mais la plus grosse sodomie de mouches, c'est quand même Corsair (et les autres fabricants du même genre) qui en est l'auteur.

Pensez donc, des barrettes de RAM garanties à vie.

Oui, grâce à eux, vos barrettes de 128Mo achetées y a 15 ans sont toujours garanties, c'est génial, vous pouvez encore les utiliser en parallèle avec 4Go fournis d'office dans la moindre config un peu pas moisie. Formidable, si elle pète, on vous la remplace !!! Sérieux, ils fournissent encore des 128Mo ? Ou ils se contentent de la remplacer par la plus faible qu'ils ont encore dans un carton perdu dans un entrepôt sombre et déserté ? MAIS PRENAGE POUR DES CONS OUI !!!!

Garantir à vie un truc obsolète 6 mois plus tard, si c'est pas génial. Le plus beau, c'est que pas mal d'acheteurs bloquent sur cet argument commercial… signe que c'est un gage de qualité blabla…

MAIS FUUU QUOI !!! ■

obi

L'Empire des Lolis

42 writers do their best now and are preparing. Please watch warmly until it is ready.

Pfff, encore une journée à glander sur Internet, qu'est-ce que je me fais chier... Tiens, encore une référence à ce machin appelé Touhou, c'est la dixième aujourd'hui... Boarf, au point où j'en suis, je pourrais tout aussi bien aller jeter un œil sur ce qu'est ce truc, qu'est-ce que j'ai à perdre, avec un peu de chance ça réussira à m'occuper pour la prochaine demi-heure. Ça a l'air bien débile en tout cas...

[Une durée indéterminée plus tard]

■ .. doit rester concentré... bientôt arrivé au bout d'Icicle Fall... plus droit à l'erreur...
■ Hé mais qu'est-ce que tu fabriques Mppprrrrfffffchier ? Berthier vient juste de terminer son rapport d'activités pour l'année fiscale, et tout le monde t'attend en salle 7 pour ta présentation prévisionnelle du...
■ TA GUEULE JE JOUE A TOUHOU LA
■ Heu oui d'accord, mais la présentation là, on attend le...
■ PUTAIN MAIS T'ES AVEUGLE OU QUOI ? JE. JOUE. A. TOUHOU.
■ Tou... hou ? Mais qu'est-ce que c'est que ce truc au fait ?
■ Bon ok, rassemble tout le monde en salle 7, je vais vous expliquer, peut-être que vous me foutrez la paix après ça. Vous allez voir, j'ai justement préparé un petit powerpoint de derrière les fagots, vous m'en direz des nouvelles...

Slide 1

Très bien, alors bonjour à tous, on va pouvoir démarrer... Heu attendez, est-ce que quelqu'un peut m'aider à démarrer le projecteur, j'arrive jamais à savoir où brancher le machin là... Heu mais pourquoi ça marche pas ? Ah, il faut d'abord couper l'écran du pc ? Mhhh ok, merci... Heu bon alors... Ok on va commencer. Alors, Touhou, problématiques et perspectives. Touhou est donc une série de shoot'em up appartenant au sous-genre du danmaku et... Oui ?

■ *Désolé Mppprrrrfffffchier, je me permets de t'interrompre, mais tout le monde n'était pas présent lors de la dernière assemblée, donc est-ce que tu peux, heu, nous rappeler ce qu'est le danmaku ?*

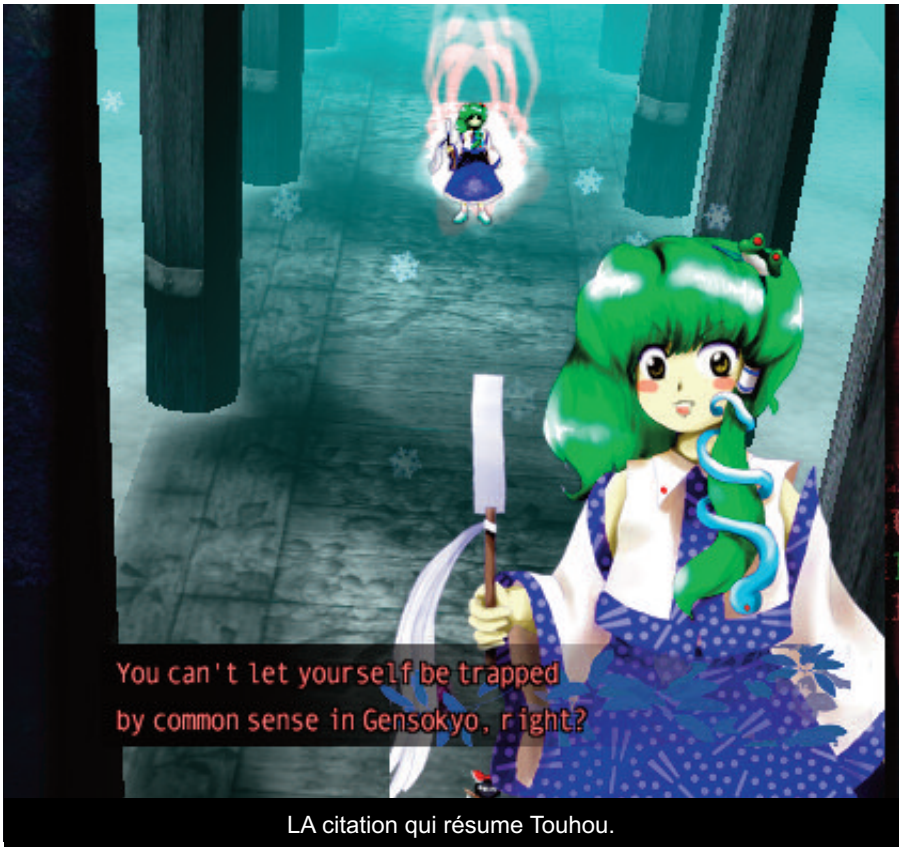
Ah oui, excellente remarque, Meinard. Signifiant littéralement "*rideau de feu*" en japonais, le danmaku est aussi connu sous de nombreux noms tels que manic shooter, bullet hell ou shmup, et les puristes insisteront d'ailleurs sur le fait que chacun de ces termes désigne une classe

de jeux bien distincte, mais on ne va pas rentrer dans ce genre de détails, donc j'emploierai ces termes de manière générique, pas la peine de venir me dire "*ah mais non, là tu parles de manic shooter alors que c'est clairement un shmup, ça n'a rien à voir, espèce de gros noob !*".

Par rapport à un shooter classique où les ennemis tirent relativement peu de projectiles, souvent dirigés directement vers le joueur, et où tout l'enjeu des niveaux consiste à éliminer rapidement les vagues d'ennemis avant qu'il n'y en ait trop à l'écran, les ennemis de danmaku eux vont littéralement spammer l'écran de projectiles (en général, ils ne s'emmerdent même pas à viser spécifiquement le joueur) et la simple survie devient la principale difficulté.

En contrepartie, le joueur dispose d'une hitbox considérablement plus petite que le sprite, ce qui lui permet donc de naviguer à l'intérieur des clusterfucks de balles qui seraient impossibles à éviter autrement. De plus, pour compenser leur extrême densité, les projectiles sont souvent relativement lents, et il est donc plus important d'être précis et de savoir "*lire*" les patterns des balles afin d'anticiper leur trajectoire et de se placer au bon endroit au bon moment plutôt que d'avoir des réflexes de mutant (ce qui ne veut pas dire que de temps en temps, un passage ne va pas demander d'avoir des réflexes débiles, simplement ça reste en général assez minoritaire).

Le danmaku est un genre typiquement japonais, qui reste peu exporté en Occident, principalement en raison de sa difficulté qui peut s'avérer rebutante (particulièrement pour le Jean-Kévin qui a besoin d'un guide stratégique pour arriver au bout de Halo). Les développeurs de bullet hell les plus connus sont les compagnies Cave et Treasure, responsables à eux deux d'à peu près tous les shmups un minimum connus comme Ikaruga, Radiant Silvergun, DoDonPachi ou DeathSmiles, mais en dehors de ces deux-là, Touhou est l'un des représentants les plus célèbres du danmaku.



LA citation qui résume Touhou.

Slide 2 : Touhou

L'un des points les plus remarquables de Touhou est qu'il s'agit en fait d'un doujin, c'est-à-dire d'un produit développé plus ou moins en amateur et qui est donc auto-publié. De plus, la Team Shanghai Alice qui est derrière l'empire Touhou n'est composée en fait que d'un seul individu : *Zun* (*Jun'ya Ota* de son vrai nom), un Japonais (donc pédophile) alcoolique notoire. Et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il est prolifique, puisque la série Touhou compte à ce jour pas moins de 12 épisodes principaux (la sortie du treizième étant prévue pour très bientôt) sans compter les nombreux spin-offs.

Le premier épisode est sorti en 1996 et il ne s'agissait d'ailleurs pas d'un shmup pur, mais plutôt d'une espèce de crossover wtf entre le shooter et Arkanoid. Les premiers épisodes sont sortis sur PC-98, un type d'ordinateur qui n'était vendu qu'au Japon, et il fallut attendre le sixième épisode en 2002 pour que Touhou atteigne Windows avec une amélioration significative en termes de graphismes, son et gameplay, permettant à sa popularité de décoller vraiment et de dépasser les frontières nippones. C'est d'ailleurs aux épisodes sur Windows que je vais m'attacher durant cet exposé, parce que si on part sur les machins préhistoriques sur PC-98, on n'est pas sorti de l'auberge.

Dans leur gameplay, les épisodes principaux restent très conventionnels : on choisit un personnage au début, qui se distingue par différents paramètres tels que ses modes de tir, ses bombes ou sa vitesse de déplacement, et c'est parti pour six niveaux : on défonce les ennemis qui arrivent, on ramasse des bonus qui augmentent la puissance de tir ou le score, le tout ponctué en général par un midboss au milieu du niveau, puis on arrive au boss qui constitue véritablement la principale attraction du niveau. Comme dans tout jeu de ce genre, on dispose également de bombes en quantités limitées qui permettent d'infliger des dégâts plus ou moins dévastateurs à tout ce qui se trouve à l'écran, et surtout d'être invincible pendant quelques secondes, et qui représentent donc le meilleur moyen de se sortir d'une situation désespérée. Enfin bref, je pourrais parler longuement du déroulement des niveaux, mais cette bande dessinée donne un aperçu assez fidèle de ce que l'on ressent pour la première fois en jouant à un Touhou (voir image en bas à droite).

Niveau difficulté, Touhou est considéré comme un jeu plutôt facile selon les standards du shmup, ne serait-ce parce qu'il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade à la base, et qu'il n'a donc pas pour but de vous dépouiller de votre monnaie. Cela dit, cela reste un shoot'em up japonais, donc un jeu odieusement difficile selon les critères occidentaux, et il faudra beaucoup de persévérance à un joueur normalement constitué avant d'arriver ne serait-ce qu'au bout d'un épisode en mode normal. Bien sûr, il y a toujours le mode facile pour ceux qui sont vraiment trop handicapés, mais il faut savoir que jouer en facile est très mal vu dans la communauté des fans de Touhou, et vous vaudra moqueries et lancers d'œufs pourris de la part des gens dans la rue (plus sérieusement, le mode facile représente une porte d'entrée accessible au danmaku pour quelqu'un qui serait vraiment réfractaire à ce genre de jeux et suffira à se révéler un challenge conséquent pour quelqu'un de totalement inexpérimenté en la matière). Ah oui, ce qui me fait penser, j'ai oublié de dire que Touhou compte donc quatre niveaux de difficulté : facile, normal, difficile et lunatique, quoiqu'une dénomination plus réaliste serait respectivement normal, difficile, super difficile et FUCKING IMPOSSIBLE.

A cela, il faut ajouter le mode extra (débloqué en général après avoir terminé le jeu en mode normal) qui est constitué d'un seul (long) niveau avec un boss extrêmement long et difficile, constituant un test d'endurance pour les joueurs les plus acharnés (cela dit, terminer l'extra

QUELQUES PERSONNAGES (1/3)

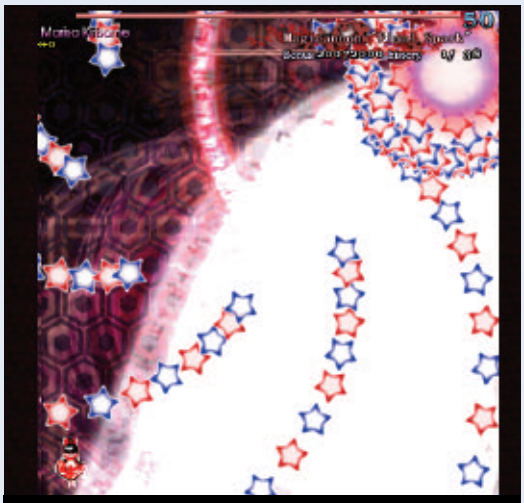
Touhou comptant à ce jour plus de cent personnages (et la liste ne va qu'en augmentant à chaque nouvel épisode), même se cantonner aux plus emblématiques d'entre eux suffirait à faire péter la longueur de cette présentation (comment ça, c'est déjà loupé ?). Voici donc une sélection parfaitement arbitraire de quelques personnages célèbres pour vous donner un aperçu des spécimens que vous croiserez à Gensokyo.

Les fans de Touhou sont bizarres

Reimu Hakurei : Si on devait désigner un personnage principal de la série, ça pourrait être elle dans la mesure où c'est l'héroïne de quasiment tous les jeux depuis le premier épisode. Il s'agit de la prêtresse du sanctuaire Hakurei, l'une de ses fonctions principales étant de surveiller la barrière qui sépare Gensokyo du monde extérieur. Si elle mourait, la barrière s'effondrerait, ce qui anéantirait vraisemblablement Gensokyo, les youkai évitent donc de trop la faire chier, et elle pourrait sûrement s'autoproclamer Reine Suprême de Gensokyo si elle voulait, mais elle est trop flemmarde pour ça. A la place, elle se contente de partir à l'aventure pour résoudre les incidents qui surviennent, râler parce qu'il y a toujours des incidents à résoudre, péter la bouche des youkai qui la regardent de travers, balayer son sanctuaire, râler parce que personne ne vient faire de donations à son sanctuaire, picoler, râler parce qu'elle est à court de saké, trouver des prétextes pour ne pas faire ses corvées, et râler. Elle dispose de plein de pouvoirs de prêtresse destinés à lutter contre le Mal, tels que voler hors de la réalité pour devenir invincible, ce qui la rend un peu surpuissante (voire cheatée, diraient ses détracteurs) et définitivement la personne de Gensokyo à qui il ne faut pas aller chercher des poux.

QUELQUES PERSONNAGES (2/3)

Marisa Kirisame : Probablement la principale concurrente de Reimu pour le titre de personnage principal, elle est apparue comme boss dans le 2e épisode de la série, puis dans quasiment tous les épisodes suivants, le plus souvent comme héroïne. C'est une magicienne humaine qui se décrit comme ordinaire (ça serait un peu comme dire que Rambo est un soldat ordinaire) dont la devise pourrait être : "*En cas de problème, tire des lasers. Si ça ne marche pas, tire d'autres lasers*", et même les youkai la considèrent en général comme une grosse tarée. Sa principale motivation pour partir à l'aventure semble être la perspective de trouver des objets précieux *à "emprunter*" sur le chemin, et si l'on en croit la sagesse populaire d'Internet, la virginité des filles qu'elle croise est en bonne place sur la liste de ce qu'elle aime dérober.



Marisa a une manière bien à elle d'exprimer tout son amour.

Sakuya Izayoi : En gros, c'est une boniche. Ses compétences incluent faire la cuisine, passer la serpillière, le lancer de couteaux, contrôler le temps et l'espace (et c'est effectivement pratique d'être capable d'arrêter le temps pour faire le ménage plus rapidement). Bref, probablement la boniche la plus badass de tous les temps. Comme à peu près tous les personnages de Touhou, elle est d'abord apparue comme boss, avant de devenir personnage jouable dans pas mal d'épisodes, puis de disparaître sans laisser de traces au grand dam de ses nombreux fans qui continuent à espérer la voir réapparaître un jour pour botter des culs et faire la poussière.

Cirno : Une fée ~~demeurée et légèrement moins pathétiquement faible que les autres fées~~ LA PLUS FORTE DE GENSOKYO ET UN GÉNIE avec le pouvoir de contrôler la glace. N'écoutez pas ceux qui vous diront le contraire, ils sont juste jaloux de la toute-puissance de Cirno !

reste largement plus faisable que terminer le jeu en lunatique).

Bien entendu, comme dans tout shoot'em up qui se respecte, Touhou dispose d'un certain nombre de mécanismes de scoring permettant aux joueurs les plus hardcore de tenter de battre des records. Ainsi, dans la plupart des épisodes, on a le graze qui consiste à récompenser en points le fait de frôler les projectiles, ce qui encourage donc à prendre des risques débiles si on veut scorer sérieusement. Chaque épisode introduit également des mécaniques spécifiques, qui peuvent parfois être bien tordues à piger, et qui nécessitent limite d'avoir fait une thèse en mathématiques appliquées ou en jeux médiévaux du pays de Galles si on veut avoir une chance d'en comprendre toutes les subtilités.

Slide 3 : Saybô

Une caractéristique qui distingue Touhou est le soin accordé aux motifs de tirs des ennemis et boss qui sont souvent aussi esthétiques qu'intriqués, et "*Oooooh comme c'est joli !*" sera souvent votre première réaction face à l'attaque d'un boss (généralement suivi de "*THE FUCK je suis censé éviter ça ?*" deux secondes plus tard). C'est simple, si le jeu vidéo est un art, je considère personnellement Touhou comme l'équivalent vidéo-ludique de la peinture abstraite.

Ceci est encore plus exacerbé par le mécanisme des spell cards introduit dans l'épisode 6, et gardé dans tous les épisodes suivants. Le principe est simple : chaque boss est découpé en phases bien distinctes, appelées spell cards, qui ont chacune un nom (qui peut être assez explicite, comme "*chute de stalactites*", "*typhon de couleurs*", ou "*CAUTION : EXPLOSION NUCLÉAIRE DANS TA GUEULE*", ou beaucoup plus sibyllin, dans le genre "*Les Six-cent-soixante-sept Bénédictions du Sage Immortel de la Forêt de Bambous d'Émeraude*"). Si on réussit à passer une spell card sans perdre de vie ou utiliser de bombe, on l'a capturée et cela rapporte un assez gros bonus. Ainsi, cela permet de caractériser de manière assez sympa les attaques des personnages et d'avoir des conversations complétement impénétrables du style "*Ah non mais ça va, capturer Scarlet Gensokyo et Boundary of Life and Death, trop easy modo quoi, par contre j'en chie toujours sur Icicle Fall, j'arrive jamais à repérer le safe spot*".

Slide 4 : Zi Iouniveurse

Voici donc qui résume dans les grandes lignes le... oui Pasquiet ?

■ *Donc si je comprends bien... en fait Tu-u...*

■ Ça se prononce Touhou, Pasquiet...

■ *Heu oui bon Towow donc, c'est juste un jeu vidéo en fait ?*

Juste un jeu vidéo ? JUSTE UN JEU VIDÉO ? Non mais attendez Pasquiet, ce qu'il faut bien comprendre, c'est que Touhou, ce n'est pas juste un jeu vidéo, c'est un putain d'art de vivre, une philosophie, une expérience sensorielle qui bouleversera à jamais votre façon de voir et de penser ! Ce qui m'amène justement à la deuxième partie de ma présentation, l'univers de Touhou, que j'articulerai en trois axes : l'univers, ah merde, c'est redondant avec le nom de la partie, bon ben tant pis, la direction artistique, la musique et le fandom... Oui ? Ah ça fait quatre en fait, oui au temps pour moi, c'est pas grave, on va continuer. Non inutile de prendre des notes, je vous ai imprimé les slides, Nathalie vous les distribuera à la fin. Donc l'univers Touhou.

Contrairement à la majorité des shooters qui se déroulent dans un cadre futuriste avec des vaisseaux qui tirent sur d'autres vaisseaux, l'histoire de Touhou prend place à Gensokyo, un pays fantastique dans le style du Japon féodal coupé du monde extérieur. Des humains y vivent, mais ils sont une minorité, parce que Gensokyo, c'est surtout le terrain de jeu attitré des youkai, youkai étant un terme générique pour désigner tout ce qui est saloperie surnaturelle. Ça n'a pas vraiment d'équivalent en français (le traduire par démon serait trop réducteur, parce que par exemple les fantômes sont des youkai mais pas des démons), toujours est-il que ça permet à Zun de caser toutes les créatures issues du folklore japonais possibles et imaginables, dont vous ne soupçonniez même pas l'existence.

Karakasa, hakutaku, funayurei, yuki-onna, mikoshi-nyuudou, tsurube-otoshi, ce n'est qu'un échantillon de la faune de Gensokyo, qui vous permettra d'apprendre plein de fun facts sur la mythologie japonaise, comme par exemple que les japs ont un mot juste pour désigner un type de démon qui vit dans un seau et se laisse tomber du haut des arbres pour assommer les passants, ou que les kappa sont très friands de shirikodama (je vous laisse chercher par vous-même ce que c'est, je vous préviens, c'est NSFW), et que décidément déjà dans l'Antiquité les Japonais étaient complétement tarés pour imaginer des trucs pareils.

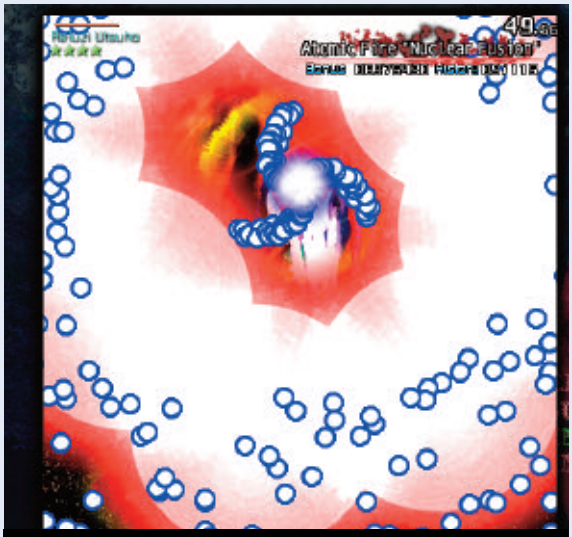
Les youkai ont donc un comportement qui varie donc beaucoup d'un individu à un autre, certains sont comme des bêtes sauvages qui attaquent à vue tout ce qui passe, alors que d'autres peuvent être très puissants et intelligents. Cela dit, la plupart d'entre eux ont une caractéristique commune : un certain goût pour la chair humaine (même si ça n'empêche pas certains d'être très amicaux envers les humains), ce qui fait donc de Gensokyo un endroit plutôt dangereux, ce qui, contrasté avec l'insouciance des personnages, donne lieu à des dialogues savoureux dans le genre :

QUELQUES PERSONNAGES (3/3)

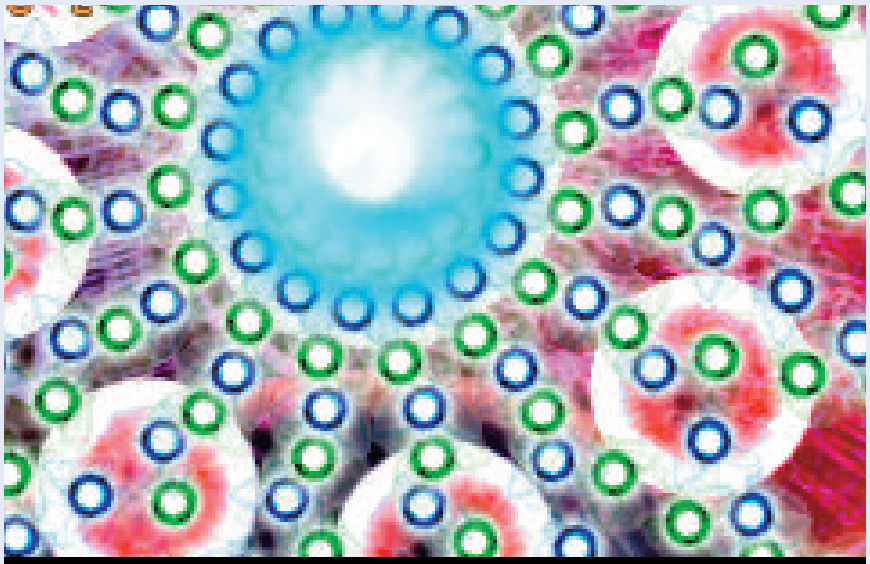
Yukari Yakumo : Une très vieille youkai avec le pouvoir de contrôler les barrières. Dans un univers où les personnages ont comme pouvoirs la capacité de manipuler des trucs comme la mort, l'espace-temps ou le destin, ça a à première vue l'air tout pourri comme pouvoir, mais détrompez-vous, parce que son pouvoir concerne aussi bien les barrières physiques (elle pense avec des portails !) que les barrières métaphoriques comme la barrière entre le bien et le mal, la vie et la mort ou l'illusion et la réalité. Bref, elle en fait très très puissante. C'est un peu le croisement entre Chuck Norris et Light Yagami, la paresse en plus : ses deux activités principales consistent à dormir et mettre en place des stratagèmes incompréhensibles impliquant généralement de manipuler la moitié de la population de Gensokyo pour réaliser quelque chose qu'elle aurait pu faire elle-même en cinq minutes. Autant dire que son comportement et ses agissement sont très bizarres, même selon les critères de Gensokyo, ce qui n'est pas peu dire.

Utsuho Reiuji : A ce stade-là, je pense que vous aurez compris que le character design des persos de Touhou est systématiquement fumé, mais avec Utsuho, on atteint de tels sommets que je ne peux pas résister à l'envie de la mentionner. Il s'agit d'un corbeau de l'Enfer (enfin, techniquement c'est l'ancien Enfer) dont elle régulait les flammes. Après avoir mangé le cadavre du dieu du Soleil, elle a acquis le pouvoir du nucléaire (à la fois la fission et la fusion, fuck yeah !), et après un bref instant de folie où elle a entrepris d'incinérer la Terre entière, elle utilise maintenant ses pouvoirs pour fournir gratuitement Gensokyo en électricité pour la joie de tous (personne n'a apparemment été choqué par le fait qu'il n'y a pas d'appareils électriques à Gensokyo, mais pourquoi s'embêter avec ce genre de détail ?). Chacun de ses dialogues est une ode à l'awesomeness de l'énergie nucléaire, ce qui est d'autant plus rigolo quand on prend en compte le tabou du nucléaire qui reste très fort au Japon pour des raisons historiques évidentes (et ce n'est pas parti pour s'arranger vu l'actualité récente)...

Je vous préviens, elle plaisante pas.


Fuck yeah, you are the best boss fight ever !

LES SPIN-OFFS



Certaines photos auraient leur place dans un musée d'art contemporain.

Si la plupart des épisodes suivent une structure unique et bien rodée (6 niveaux + 1 extra avec un boss par niveau), certains sortent du lot en proposant un gameplay beaucoup plus innovant. Dans la série principale, on a ainsi les épisodes 3 et 9 qui sont en fait des shooters adverseriaux où deux joueurs s'affrontent l'un l'autre en essayant de renvoyer le plus de saloperies chez l'autre (pour ceux à qui ça parlera, c'est dans la même veine que l'excellent Twinkle Star Sprites sur Neo Geo, en un peu plus hardcore niveau difficulté quand même, ça reste Touhou). Pour les autres épisodes qui sortent du lot, il faut aller voir du côté des spin-offs, dont voici une rapide présentation.

Nous avons tout d'abord Shoot the Bullet et Double Spoiler (respectivement épisodes 9.5 et 12.5) qui consistent en fait en une succession de boss qu'il faut prendre en photo. Vous y incarnez Aya Shameimaru, une journaliste tengu qui n'a rien d'autre à faire de ses journées que d'aller photographier des gens qui essayent de la tuer à coup de danmaku. Dans ces jeux, le joueur ne dispose que d'un unique moyen d'attaque et de défense : son appareil photo qui permet de prendre en photo les adversaires et surtout de faire disparaître tous les projectiles pris dans le cadre. Le seul problème est que l'appareil est plutôt lent à se charger et qu'il faut donc être capable de survivre suffisamment longtemps avant d'être capable de se rapprocher assez près du boss pour le prendre en photo sans crever. Si les premières scènes sont assez faciles, la difficulté se corse très rapidement, et il devient vite nécessaire de savoir utiliser stratégiquement son appareil pour se frayer un chemin à travers les barrages de tir. Ces deux spin-offs sont considérés comme parmi les jeux les plus difficiles de la série, mais ils sont aussi excellents pour s'entraîner, parce que chaque scène est très courte et donne droit à un nombre illimité d'essais.

Ensuite Fairy Wars, l'épisode 12.8, se propose de vous faire jouer Cirno la fée de glace. Il se joue comme un danmaku classique, mais la grande originalité est que Cirno a le pouvoir de geler les projectiles qui lui arrivent dans la gueule, ce qui est aussi jouissif qu'utile pour échapper à une fournée de balles qui serait autrement quasi impossible à éviter. Évidemment, le jeu ne se résume pas à geler tout ce qui passe, puisque d'une part il faut recharger son niveau de glace avant de pouvoir l'utiliser, et au fur et à mesure que l'on avance, on fait la connaissance des boules de feu impossibles à geler, puis des lasers qui viennent carrément faire voler en éclats mortels les balles déjà gelées !

Enfin, les épisodes 7.5, 10.5 et 12.3 sont carrément des jeux de baston (avec cependant une grande importance donnée aux projectiles, danmaku oblige). Ce sont d'ailleurs les seuls épisodes qui n'ont pas été réalisés par la Team Shanghai Alice, mais par Tasogare Frontier, même si Zun y a collaboré pour le scénario, le character design et la composition d'une partie des musiques.

■ *Je vais te tuer, et après je vais manger ton cadavre et voler ton âme lolullol !*

■ *Lol, c'est pas très gentil, je me sers de mon âme moi ! Bon allez, moins de blabla, plus de danmaku !*

Personnellement, je trouve ça très rafraîchissant.

Dans ces conditions, le scénario d'un épisode de Touhou a typiquement le déroulement suivant. Un phénomène bizarre touche Gensokyo (par exemple, de la brume recouvre le soleil, le printemps n'arrive pas ou la météo fait n'importe quoi), et l'une des héroïnes de Touhou part donc investiguer. Les méthodes d'enquête dans Touhou sont assez simples : se balader au hasard et tabasser sans raison toutes les personnes qu'on rencontre (parce qu'il faut bien comprendre que pour les habitantes de Gensokyo, faire une bataille de danmaku, c'est un peu leur façon de se dire bonjour) jusqu'à ce que l'une d'entre elles indique la direction générale de la coupable, qui fout la merde pour l'une des trois raisons suivantes :

1) Je m'ennuyais.
2) C'est marrant.
3) Pourquoi pas ?

Bref, l'héroïne a donc un épique combat avec la "*méchante*" puis tout rentre dans l'ordre (ou pas, en fonction du nombre de continus utilisés pour terminer le jeu...) et tout le monde se réconcilie autour d'une bonne tasse de thé en se remémorant les bons moments : "*Tu te souviens quand tu as mis en péril Gensokyo et essayé de me tuer il y a cinq minutes ? Lol, c'était rigolo hein ?*"

Bon je vous sens sceptiques, mais croyez-moi, c'est l'ambiance et les dialogues lulwat de Touhou qui sont en grande partie responsables de son charme inimitable, par opposition à la grande majorité des shmups où le scénario (quand il n'y en a un) n'est qu'un vague prétexte pour aller exploser des trucs. Dans Touhou, le moindre personnage (même un midboss qui apparaît pendant une minute au milieu d'un stage sans aucune ligne de dialogue) a droit à un profil donnant une description plus ou moins détaillée de sa personnalité, ce qui, ajouté à ses dialogues dans le jeu, suffit à les rendre véritablement attachants. Ce qui me fait penser, j'ai oublié un petit détail : l'écrasante majorité du cast de Touhou est féminin. C'est simple,

la série compte à ce jour plus de cent personnages, et sur les trois d'entre eux qui sont masculins, l'un est une tortue et un autre est un nuage. Ça ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'hommes à Gensokyo hein, c'est juste que Zun n'a pas décidé de les montrer et heu... cela m'amène justement au point suivant : l'art dans Touhou.

Slide 5 : Art

Donc... L'art dans Touhou. Sujet sensible s'il en est, parce que même si le talent est une notion hautement subjective, il faut bien avouer que Zun dessine vraiment très mal (même s'il faut reconnaître qu'il s'est sérieusement amélioré avec le temps, quand on voit la gueule des épisodes PC-98). L'aspect le plus criant de ses hlacunes se révèle dans le design des personnages qui ont systématiquement l'air d'avoir moins de douze ans, Zun étant visiblement totalement incapable de dessiner quelque chose ayant l'air ne serait-ce que vaguement pubère... Mais enfin, qu'est-ce que vous faites Bernard ? Franchement, vous pouvez aller aux toilettes pour faire ça, c'est une présentation sérieuse ici, cessez de déconcentrer vos collègues,merci.

Bon je reprends. Pourtant les filles de Touhou sont pour la plupart d'entre elles des adultes (certaines sont même censées avoir des centaines voire des milliers d'années) dans la vingtaine, puisqu'elles ont l'âge légal pour boire de l'alcool (une caractéristique commune des personnages est en effet qu'elles sont aussi alcooliques que leur créateur, et lorsqu'elles ne sont pas occupées à se battre en s'envoyant des milliers de projectiles dans la gueule, elles font la fête et picolent comme des trous). On ne s'étonnera donc guère de voir les mauvaises langues insinuer que Touhou doit sa popularité à des raisons nettement moins honorables que son gameplay.

Pourtant, par rapport à nombre de séries japonaises pur fan service qui se complaisent à mettre en scène des jeunes filles à l'âge tendancieux allergiques au tissu, Touhou reste très sage de ce côté-là : les personnages sont vêtus aussi décemment que l'impose la bienséance japonaise traditionnelle, et les dialogues officiels sont étonnement dénués du moindre sous-entendu graveleux. Par contre, dès que l'on va voir du côté des œuvres non officielles, les choses se gâtent rapidement, mais ceci est une autre histoire...

DÉFIS

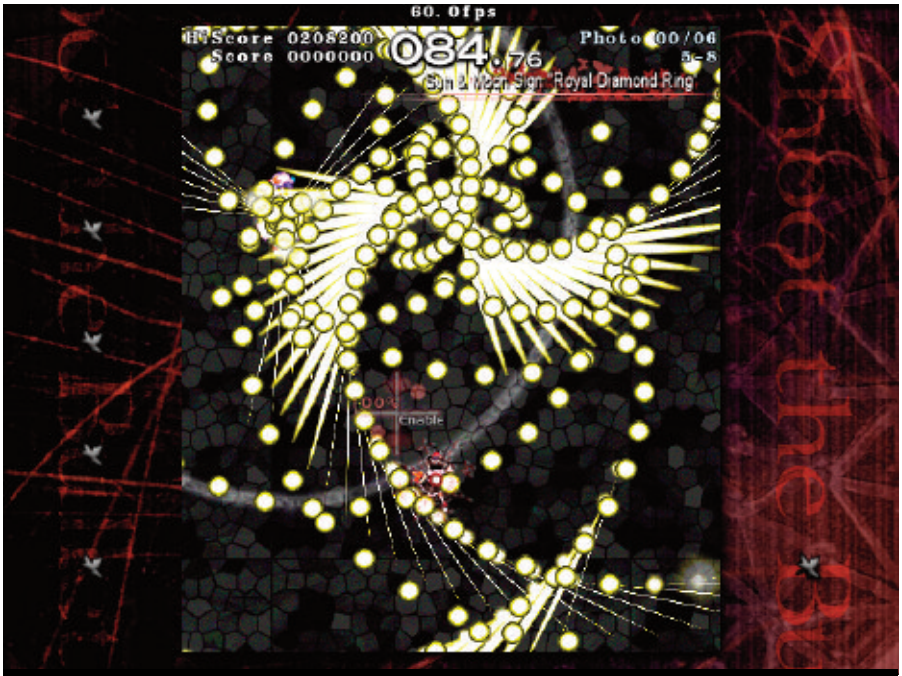
Un bon exemple montrant à quel point les fans de Touhou sont timbrés, ce sont les défis qu'ils s'auto-infligent pour rendre le jeu encore plus difficile. En voici quelques exemples parmi les plus classiques pour vous donner un aperçu de l'imagination de certaines personnes quand il s'agit de se faire du mal.

Le 1cc : il s'agit tout simplement de terminer le jeu sans utiliser de continus. Il s'agit là du défi le plus abordable, et le seul qui est d'ailleurs officiellement reconnu par le jeu lui-même, parce que dans quasiment tous les épisodes, le 1cc est nécessaire pour assister à la bonne fin du jeu et débloquer le stage extra.

Le perfect : simple, ne pas mourir et ne pas utiliser de bombe. Par simple, je voulais bien entendu dire simple à comprendre, parce qu'à faire, c'est tout sauf simple...

Le no-focus : le focus, c'est la commande qui consiste à ralentir le personnage (ainsi qu'à afficher sa hitbox à partir de l'épisode 7). Ça n'a l'air de rien, mais comme dans Touhou, la plupart du temps la précision est beaucoup plus importante que la vitesse, le focus est très utile, et à partir du stage 4, on passe à peu près le plus clair de son temps en focus. Ben le no-focus, vous l'aurez compris, ça consiste à ne jamais passer en focus, ce qui comme vous pouvez l'imaginer, complique considérablement les choses lorsque vous devez manœuvrer votre personnage dans des espaces de 2 mm d'épaisseur...

Le pacifiste : ça consiste tout "*simplement*" à terminer le jeu sans tirer une seule fois. Cela implique d'une part que vous n'éliminerez pas les ennemis pendant les stages, les laissant libres de spammer absolument tout l'écran de projectiles. Pour les boss, comme chacune de leurs attaques est sous timer (l'attaque étant considérée comme "*passée*" quoi qu'il arrive lorsque le timer arrive à 0), il "*suffit*" de survivre suffisamment longtemps face au boss jusqu'à ce qu'il crève de lassitude. Là où les choses deviennent vraiment vicieuses, c'est que certaines attaques bien particulières ont été programmées pour devenir complétement berserk (mais genre vraiment, même pour un excellent joueur, c'est à peu près impossible d'y survivre plus de 5 secondes) lorsque le timer passe en dessous de 30 secondes, ce qui fait du pacifiste l'un des défis les plus hardcore à tenter.



Pour certaines spell cards, la principale difficulté est de ne pas crever d'une crise d'épilepsie avant la fin.

Slide 6 : Miousik

S'il y a par contre un point qui met tout le monde d'accord, c'est l'immense qualité des musiques, qui est incontestablement l'un des atouts majeurs de la série. Celles-ci sont parfaitement adaptées à l'ambiance de chaque niveau. Chaque personnage dispose en plus de son propre thème, ce qui renforce encore plus leur caractérisation. Enfin bref, pour vous montrer à quel point la musique déchire, le mieux c'est encore de vous faire écouter, donc voici un petit extrait de U.N. Owen Was Her ? pour vous montrer la sur-puissance de... Heu oui ?

■ *Heu les haut-parleurs sont pétés. Michaud a renversé son potage dedans le mois dernier et ça a tout détraqué. Normalement les haut-parleurs dépendent du budget Équipements & Loisirs, mais on a déjà tout dépensé pour les tables de ping-pong du bâtiment C, alors on va être obligé de les faire passer en fournitures de bureau, mais pour ça, faut d'abord que l'administrateur valide...*

Heu oui d'accord, merci Meinard. Ça explique cette odeur de condiments dégueulasse cela dit... Enfin bon du coup vous pouvez taper "*touhou music*" sur Youtube et voir par vous-même l'ampleur de ce que cela représente. Parce qu'en plus des musiques originales, un nombre de remixes hallucinant a été composé par les fans couvrant tous les styles possibles, du rock à l'electro, en passant par le jazz, l'orchestral, le metal symphonique ou la J-pop. Pour vous donner une idée, il existe un torrent regroupant 790 Go (non, ce n'est pas une typo) de remixes de Touhou, et il est très loin d'être exhaustif. Bref, la musique de Touhou, c'est serious business.

Slide 7 : La communauté

Bien entendu, il va de soi que tout cela n'est possible que grâce à la très importante communauté de fans de Touhou, ce qui m'amène justement au point suivant : la très importante communauté de fans de Touhou. Ah tiens c'est marrant, j'ai bien réussi cette transition je trouve. D'habitude je les prépare pas vraiment, et du coup je les fais un peu à l'arrache, mais là, ça c'est bien goupillé. Bon, je poursuis.

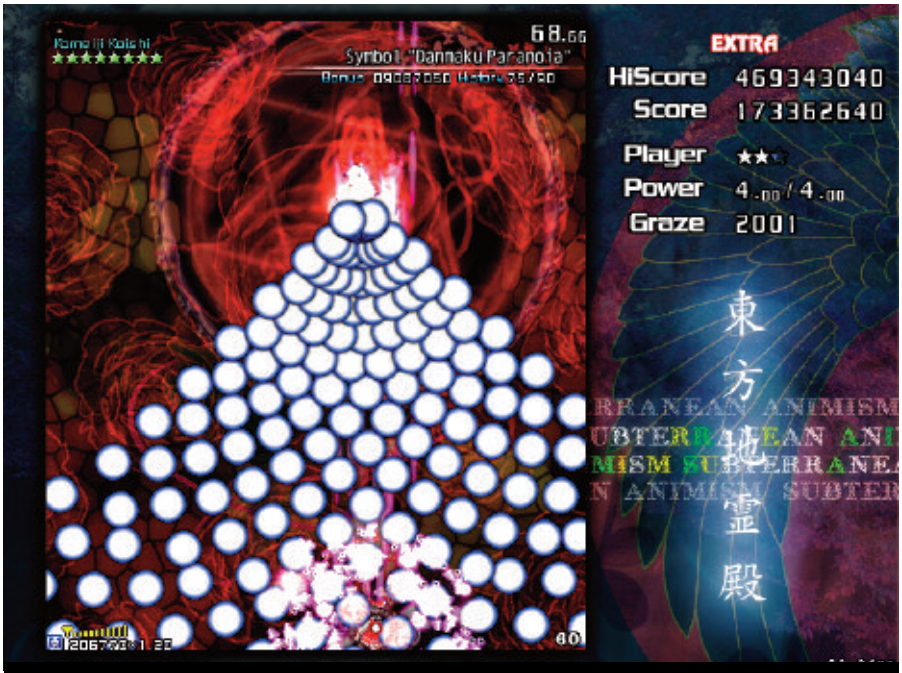
Donc partie suivante : la très importante communauté de fans de Touhou. En fait, dire qu'elle est très importante est encore un doux euphémisme par rapport à la réalité des choses, particulièrement au Japon où a lieu chaque année une convention, la Hakurei Shrine Reitaisai, consacrée entièrement à Touhou (vous pouvez m'en citer beaucoup des jeux vidéo qui ont droit à leur propre convention ?).

Une quantité proprement colossale de produits dérivés a ainsi été réalisée par des fans talentueux, qu'il s'agisse de mangas voire d'animes, d'albums de remixes ou de jeux vidéo (ce qui fait techniquement d'eux des doujins de doujins) : comme vous pouvez vous en douter, on y trouve de tout en termes de qualité, de la grosse merde comme de l'excellent, mais la quantité est clairement là. D'ailleurs, un nombre négligeable de fans n'a même pas joué aux jeux, mais a juste été attiré par tout ce qu'il y avait autour, généralement la musique. On assiste en fait à un genre de cercle vertueux (ou vicieux, ça dépend du point de vue) où la quantité de fans qui produisent des choses suscite la curiosité de nouvelles personnes qui deviennent à leur tour des fans et produisent des choses qui attirent encore de nouveaux fans qui... bref.

Même si sorti du Japon Touhou reste quand même plutôt chasse gardée de gros geeks déviants, Internet représente

Heu... THE FUCK ? (bon en fait y'a une astuce)

un vivier monstrueux de contenu en rapport avec Touhou, et en particulier de fan arts (dont les règle 34 ne représentent somme toute qu'une proportion relativement modeste) qui ont l'avantage d'être en général de bien meilleure qualité que les gribouillis de Zun. On peut d'ailleurs citer à ce sujet la règle 9 bis de l'Internet : "*Si ça existe, il en existe une version Touhou*", qui ne souffre d'absolument aucune exception. Touhou est aussi fameux pour avoir spawné un nombre prodigieux de memes, dont je vous ai d'ailleurs compilé la liste exhaustive, petits veinards ! Alors à tout seigneur tout honneur, on va commencer par les yukkuri qui sont... Mmh oui ?



Cette spell card s'appelle Danmaku Paranoïa, je vous laisse deviner pourquoi.

■ *Heu désolé de t'interrompre à nouveau Mppprrrrfffffchier, parce que c'est vraiment... Heu... Très intéressant, mais on a déjà une heure de retard sur le planning, et Choulet doit encore nous présenter la rétrospective bilan semestrielle donc est-ce que ça te dérangerait, heu, d'abréger un peu ?*

Ah heu oui bon ok. Bon de toute façon je pense que j'ai suffisamment gratté la surface, pour tout approfondissement complémentaire, vous pourrez consulter les annexes imprimées que Nathalie va vous distribuer. Alors voilà, est-ce que vous avez des questions ? Oui ?

■ *Ouais enfin c'est bien joli tout ça, mais si on n'est pas Japonais, on n'a aucune chance de finir le moindre jeu j'imagine ?*

Mais pas du tout ! En mode normal, les Touhou restent largement dans le domaine de l'humainement faisable, pour peu qu'on y mette un peu du sien. Après c'est du jeu à l'ancienne hein, ça repose sur de l'entraînement et de la connaissance des niveaux, y a pas de difficulté adaptative qui va venir vous prendre par la main si jamais vous suxxez trop, mais au pire, il reste toujours le mode facile pour ceux qui sont vraiment trop intimidés par ce genre de jeu.

Imperishable Night, le 8e épisode de la série, est réputé comme étant le plus facile, et il dispose effectivement d'un certain nombre de mécaniques de jeu qui le rendent significativement plus facile à terminer, ainsi que de quelques personnages cheatés (oui Yukari et Yuyuko, c'est de vous que je parle) qui simplifient pas mal les choses si on les choisit. Et surtout Imperishable Night dispose d'un mode spell practice, qui permet de s'entraîner autant qu'on le souhaite sur des spell cards individuelles, ce qui est un peu la best feature ever. D'autres questions ? Oui Berthier ?

Unzan, putting the "fist" back in "fist-fucking"

■ *Je n'ai pas bien compris : qu'en-est-t-il exactement de la présentation prévisionnelle du...*

Oh vous me faites chier, je me casse, j'ai du youkai à défoncer moi !

...

■ *Bon Mppprrrrfffffchier, écoutez, je vous ai convoqué parce que j'ai l'impression que vous vous laissez un peu aller en ce moment. Vos dossiers n'avancent plus, j'entends chaque jour vos collègues se plaindre de votre manque d'investissement et de réactivité, et je ne parle même pas de votre dernière présentation : je n'y étais pas moi-même, mais croyez-moi, elle a fait jaser jusqu'en haut lieu. Alors je ne vous ai pas mis d'avertissement jusqu'à maintenant parce que j'ai beaucoup apprécié votre implication lors de la préparation du pot de départ de Rifard, mais faites attention mon petit Mppprrrrfffffchier, vous êtes sur la pente raide !*

■ Non mais patron, pfff... Attendez quoi, c'est pas que je fais plus d'efforts mais je joue à Touhou alors bon... J'ai quand même mieux à faire que traiter les af-

faires courantes... En plus tout à l'heure, je suis même arrivé jusqu'à la survival de Koishi, et encore, j'avais perdu connement deux vies sur Sanae avant, alors bon, zut quoi...

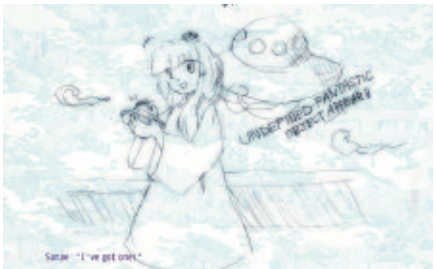
■ *Tou... hou ? Mais il fallait le dire plus tôt mon petit Mpppprrrrfffffchier, j'aurais rédigé une note de service pour qu'on ne vous dérange pas ! Je sais à quel point ça demande de la concentration !*

■ Vous voulez dire que... Haha, je ne savais pas que vous en étiez patron ! Ça change tout du coup ! Par contre, pardonnez mon indiscrétion, mais vous êtes team Kaguya ou team Mokou ?

■ Hahaha, c'est une sacrée question que vous me posez là mon petit Mpprrrrfffffchier, je dois dire que je les adore toutes les deux, mais Kaguya est quand même particulièrement adorable lorsqu'elle... Mais qu'est-ce que vous faites ? D'où sortez vous ce revolv...

■ Désolé patron, mauvaise réponse... ■

Mpppprrrrfffffchier



Non, ceci n'est pas un dessin sur Touhou réalisé par ma cousine de 6 ans, c'est une vraie image de dedans le jeu.

Touhou n'échappe pas au point Godwin.

On commence tout à fait innocemment en jouant à ça...

.. et on finit par regarder ce genre de vidéo...

Minecraft se passe...

...dans un monde post-apocalyptique !

Il va sans dire que Minecraft est un jeu que toute personne respectable a déjà fini plusieurs fois (trop facile, le boss de fin!); mais le monde dans lequel se déroule ce jeu ne vous étonne-t-il pas ? Vous êtes-vous déjà posé la question de son origine, de sa création, de son histoire ? Bien sûr que non, pleutres de l'interrogation que vous êtes. Bienheureusement, je suis là pour poser les questions qui dérangent et dévoiler les vérités inconvenantes ! Il est en effet grand temps de se le demander : mais comment le monde de Minecraft est-il créé ? Comment ces formations improbables deviennent-elles une réalité ? Quelle est la cause première qui régit toutes les opérations de cet univers ? Pour moi la réponse est simple : les mondes de Minecraft sont le fruit d'une apocalypse (nucléaire ou autre). Je m'efforcerai de surmonter dialectiquement l'altérité réciproque de cette thèse, Hegel-style. It's on, bitches !

Comment y a trop d'indices qui le prouvent !!

La plus évidente preuve que Minecraft se passe dans un monde post-apocalyptique est que le personnage principal, un être déformé par les radiations, se retrouve seul être humain conscient dans un monde peuplé uniquement de bêtes et d'êtres humains aux déplacements simples, instinctifs encore plus touchés que lui. La question qui vient tout de suite à l'esprit est donc : "*Mais comment qu'il a fait pour survivre, lol ?*", et c'est là que les suppositions vont bon train. Après l'explication la plus plausible du réfrigérateur, d'autres hypothèses sont vraisemblables :

- Le héros est en fait un surhomme, du genre Jim Carrey ou Bear Grylls, et, après avoir évité l'explosion en se cachant derrière un arbre, il a fait geler sa sueur radioactive pour en faire une glace qu'il a ensuite ingérée, se rendant ainsi insensible aux radiations.

- Le héros est en fait un cafard.

Bon, je dois vous avouer que je préfère la première explication, et qu'on va donc la prendre comme pierre de touche pour le reste de l'article. ("*Quoi ? Mais c'est nul ! Et si j'veux pas ?*" vous demandez-vous peut-être. Bah vous feriez mieux de consulter, parce que parler à son écran d'ordinateur...)

Le héros de Minecraft est donc un surhomme. Mais cette surhommitude semble avoir aussi été renforcée par les radiations : cet homme est capable de détruire des arbres, de tuer des animaux et de réduire en miette des rochers (avec un peu de persévérance) à mains nues ! Mais ce n'est pas tout : il est capable de porter à bout de bras la moitié

de sa masse en terre, en pierre... et de faire entrer dans ses poches des tonnes de briques, de verre, de pousses d'arbres. On peut aussi parler de la rapidité avec laquelle il manie des pelles de diamant qui doivent bien peser leur poids, puis de sa faculté de se tenir sans subir aucun dommage près d'une source de lave en fusion. Ce héros est vraiment plus badass que Gordon Freeman lui-même.

On passe de l'hiver au printemps en un pas.

Mais ce changement dans le rapport sujet/objet n'a peut-être pas comme cause celle que l'on pourrait croire : cette facilité à porter les objets lourds, à les briser ne vient peut-être pas de la force soudaine du héros, elle peut être due à la résistance même de ces objets qui faiblit. Je vais tenter de vous expliquer le processus hyper-scientifiquo-compliqué que sous-entend cette hypothèse, encore que vos petits cerveaux ombragés de geeks positivistes auront du mal à saisir le concept intrinsèque à la réalité extra-linguistique de mes explications. Tout il est tout cassé par l'explosion atomique. En effet cette hypothèse n'est pas dénuée de sens, la facilité soudaine du personnage à casser tout ce qui bouge viendrait donc de la faiblesse intrinsèque des objets et non d'une soudaine force intrinsèque (ouais, j'aime bien ce mot, et alors ?) de l'homme carré. Ça. Change. Tout. Ainsi toute la théorie que l'on avait ensemble façonnée depuis des lignes et des lignes tombe en miettes ! Tout est un mensonge ! Un mensonge, vous dis-je ! Ces mottes de terre qui s'effritent si facilement ne le font pas grâce à une prétendue force surhumaine, mais plutôt à cause de leur faiblesse ! Ces animaux qui agonisent en quelques coups de poing ne sont que les victimes des radiations atomiques, et le prétendu surhomme n'est qu'un homme lambda, ayant survécu uniquement parce qu'il jouait à cache-cache au moment de l'explosion, et qu'il était très bien caché... Je suis déçu. Remarquez, ça semble logique : c'est pour ça qu'il se casse un bras à chaque fois qu'il descend une marche. Allez, je suis tellement triste qu'on va passer au reste des preuves en faveur de l'apocalypse.

Encore plus d'indices !!

On peut parler des vaches qui, la peau brûlée par les radiations, droppent du cuir quand tuées, mais le plus intéressant reste quand même tous les divers monstres touchés par la radioactivité. Je veux dire, le zombie, il vient d'où ? Vous croyez que c'est un virus, la piètre excuse utilisée dans la plupart des histoires de zombie ? Non, c'est des zombies mutés par les retombées nucléaires, ici, on rigole pas ! On se trouve donc dans un jeu badass, encore une fois, un vrai jeu de hardcore avec des mutations génétiques en l'espace d'une génération et tout ! Dontefokwizeuss ! Mais ce ne sont pas les seuls à être affectés, les squelettes qui se baladent un peu partout semblent indubitablement être les résultats d'une quelconque exposition directe à l'explosion nucléaire, et leur aimbot intégré capable d'anticiper les mouvements les plus vicieux en est la preuve formelle. Ils ont été génétiquement modifiés pour atteindre l'efficacité maximale dans la compétence d'emmerdeur professionnel. Les tourments du squelette à l'arc sont réellement les plus impitoyables de toute l'histoire du jeu vidéo, et un tel niveau ne peut s'atteindre qu'avec l'aide de modifications radioactives vicieuses, c'est la seule thèse valable ! On peut tout aussi bien parler des araignées géantes et de leurs bonds abusés, mais l'animal le plus évidemment modifié est le creeper. Qu'était autrefois cet animal ? Mes pensées ont bizarrement tendance à se tourner vers le chat domestique même si ça peut sembler hors de propos, au premier abord... Pourtant tout se tient : quel est l'animal le plus vicieux et le plus discret que vous connaissiez ? Bien sûr : le chat. Aucune bête n'aime autant que lui vous prendre par surprise, vous sauter dessus au moment où vous vous y attendez le moins pour vous planter ses griffes (=EXPLOSER, si vous ne saisissez par la

métaphore) dans le dos. En ce qui concerne la forme on peut imaginer l'hypertrophie de la tête et du cou due à la radioactivité, et la jolie teinte verte comme conséquence naturelle et totalement banale d'une exposition à des rayons atomiques.

Le monde lui-même transpire la radioactivité : c'est quoi ces saisons totalement chamboulées ? On change de temps en une seconde et en un mètre, signe d'un dérèglement climatique évidemment causé par des scientifiques maléfiques (et pas du tout des humains insouciants). Mais cette modification de la nature même du monde va beaucoup plus loin : l'explosion a été tellement puissante qu'elle a modifié la structure de l'atome lui-même, lui donnant une forme cubique, forme répétée dans tout l'univers et à toutes les échelles. En effet les cochons autant que les arbres, les zombies et le feu autant que la lune et le soleil sont tous affectés par cette modification structurelle. Tout est devenu d'une précision géométrique, la demi-mesure n'existe plus, le monde est devenu binaire, mathématique.

Seulement tout n'est peut-être pas perdu, après tout il y a aussi beaucoup d'indices qui nous font discrètement penser que nous ne nous trouvons pas dans un monde post-apocalyptique.

Et ils sont où les masques à gaz ?

En effet, c'est bien la première question qui vient à nos pauvres petits esprits égarés et pleins d'incompréhension lorsqu'on nous présente Minecraft comme post-apocalyptique : ils sont où les masques à gaz ? C'est quand même LE symbole des univers post-apo, sans lui le monde est plat, sans lui pas d'indice qui nous fait signe de la main en pointant du doigt une grosse pancarte POST-APOCALYPTIQUE. Le monde de Minecraft n'est donc logiquement pas le résultat d'une apocalypse quelconque. On le saurait, quand même, ho. D'aucuns argumentent que la citrouille peut, dans certains cas bien précis, faire office de masque à gaz; mais je désagrée: malgré la propriété soi-disant anti-nucléaire des graines de citrouille, je soutiens que vous aurez l'air bien ridicule avec votre Jacques fils de Lanterne sur la tête (je le sais, j'ai fait le test.).

Enfin c'est pas tout ça mais il y a autre chose qui me chamboule : Minecraft ne

Pire que le squelette : le squelette monté sur une araignée

contient pas d'armes à feu ! D'après mon expérience extensive en jeux post-apocalyptiques je sais que le premier objet à haute technologie à être reconstruit après une apocalypse nucléaire est l'arme à feu, et ne pas en voir dans Minecraft prouve bien qu'il ne fait pas partie de cette catégorie. En effet quelle est l'arme la plus avancée technologiquement dans Minecraft ? La pioche de diamant : waw. Je veux dire, à part pour être 50 Cent of the Wasteland, ça semble assez vain.

Bon, la preuve la plus évidente dans tout ça reste quand même le fait que Minecraft ne se passe pas dans le désert californien. Et ça, ça ne pardonne pas. Alors bien sûr on peut faire des analogies avec le désert de Minecraft, mais en réalité il n'y a rien en commun ! (à part les cactus, peut-être, et encore). C'est vrai, quoi, il y a beaucoup trop d'eau, de verdure, d'animaux normaux, ça fait pas sérieux ! Tout le monde sait qu'un monde post-apocalyptique c'est peuplé uniquement de bêtes informes dans un désert de sable avec des touffes d'herbe qui roulent. Et ça paraît d'ailleurs logique : qui aurait l'idée saugrenue de lancer une bombe atomique au-dessus de la forêt amazonienne ? Faut rester logique dans la vie, cohérent, c'est chose plus la importante vie dans la.

On ne peut cependant pas faire l'économie de citer les pouvoirs spéciaux. En effet chacun sait que les explosions nucléaires ne surviennent pas sans leur lot de modifications génétiques permettant diverses actions, allant de la télépathie à la pyromancie en passant par la capacité de tricher aux cartes et de faire retomber les tartines de confiture sur le côté nature.

On ne peut donc pas décemment considérer Minecraft comme un jeu post-apocalyptique : il en manque les preuves les plus importantes, malgré tout ce qui aurait pu nous faire croire le contraire. On peut donc considérer que Minecraft forme un genre à part entière où les chats explosent, où les blocs de pierre sont aussi légers que du gravier et où les éponges se brisent... ■

Mr Egg

La minute FUUUUUUUU

De Gumli

Le paysage audiovisuel français est saturé de grosses daubes et autres sombres bouses infâmes, c'est une évidence pour tout le monde (enfin j'espère…). Mais il y en a un qui atteint un niveau de médiocrité bien supérieur à tous les autres. Des textes pseudo-romantiques à la "*je veux juste te mettre un coup de bite*", une voix déformée numériquement tellement il chante faux, un physique de rat péruvien neurasthénique, et surtout un nom de scène absolument pourri. Pour ceux et celles qui vivraient au fond d'une grotte afghane sans électricité ni eau courante (les chanceux…) et qui donc n'auraient pas compris de qui je veux parler, ma minute fffuuu ce mois-ci concernera ce talentueux chanteur qui donne une merveilleuse image de la France, j'ai nommé "*Colonel Reyel*" !

Mais j'en entends déjà me poser la question, pourquoi est-ce que j'écoute ça si ça m'énerve ? D'habitude, c'est vrai, je zappe ou j'éteins et je vais plutôt étudier l'impact des castors marocains sur l'augmentation de la teneur en magnésium dans l'eau courante dans la ville de Pralichou-les-oies (c'est pour mon mémoire de recherche).

Mais avec lui, je ne sais pas pourquoi, ça ne passe pas. C'est la goutte d'eau qui fait déborder la cuvette des toilettes ! Il continue à me mettre prodigieusement en rogne, même avec la télé éteinte. Je crois surtout que ce qui m'énerve, ce sont les gens qui aiment. C'est le parfait exemple qui montre comment les maisons de disque prennent le bon peuple pour des cons en s'en mettant plein les poches. Je ne peux pas leur en vouloir, puisque ça marche ! Non, les coups de boule, c'est au public qui fait tourner ce business qu'il faut en donner. Et si c'est pour mettre un frontal à toute la gent féminine âgée de 8 à 16 ans qui fredonne ce bon vieux colonel dans la rue ou la cour de l'école, alors je suis prêt à me sacrifier.

Mais analysons plutôt ledit "*chanteur*". Tout d'abord, je m'interroge sur le choix de ce nom de scène, n'ayant en aucun cas le physique pour arriver à atteindre un tel grade, ni même pour être militaire. Parce que monsieur porte une chemisette qui ressemble vaguement à celles que portent nos valeureux troufions, il pense pouvoir se permettre de se donner du colonel. En ce qui concerne ses chansons, je ne vous ferai pas l'affront de les critiquer, il suffit d'écouter un minimum ses paroles pour comprendre pourquoi ça m'énerve quand une nana de 11 ans aime ça.

Alors fffffuuuuuu Colonel Reyel de mes balls et autres Keen'V qui entraînent le niveau musical français vers des fonds insoupçonnés ! ■

Gumli

Le nucléaire au ciné

Post-apo FTW !!

Le nucléaire et la radioactivité ont deux intérêts primordiaux. Tout d'abord, ca permet de réguler la population japonaise afin d'éviter une invasion de Pokémons à travers le monde. Ensuite, c'est surtout un inépuisable moyen de trouver l'inspiration pour des scénaristes en manque d'idées. Vous en avez rêvé ? Hollywood l'a fait.

A l'origine

Le 16 juillet 1945, les Ricains se rendent compte qu'on peut faire des choses très amusantes avec l'atome en faisant exploser la toute première bombe atomique lors d'un essai au Nouveau Mexique. Le 6 août, Enola Gay, qui n'était pas un avion homosexuel, lâche Little Boy, un gros bébé, sur la jolie petite bourgade d'Hiroshima. GG cheater, le Japon ragequit en capitulant. Puis c'est l'après-guerre et l'URSS se reconstruit très vite, devenant même une rivale des USA sur le plan international, en proposant une optique diamétralement opposée. C'est en 1949 que nos amis cocos développent eux aussi leur bombe à champignon. Ça plus le fait que les Chinois décident soudain de créer leur République populaire, ça a un effet immédiat : les Ricains deviennent paranos, persuadés que les Chinois communistes du KGB leur veulent du mal. Oui ils mélangeaient déjà un peu tout. Et ce n'était que le début.

Car à cette époque paranoïaque, tout le monde n'ayant pas fait d'études poussées en physique, le radioactif rend encore plus parano qu'un CerberusXt, le zizi à l'air façon DSK, demandant à un membre de la rédaction de se déguiser en femme de chambre. Les producteurs de cinéma qui ne sont jamais loin quand il s'agit d'exploiter une idée jusqu'à la trame, décident de reprendre cette peur ambiante et de la traduire en images par une génération entière de films où de sales créatures ayant muté en raison d'une explosion nucléaire ou d'un bidule radioactif, se mettent à attaquer les gentils naméricains. C'est le début de toute une vague d'exploitation qui engendra entre autres Godzilla chez nos amis nippons.

La radiation et les reportages animaliers

Un peu comme les Chinois pour inventer le kung fu, les producteurs ricains ont commencé à observer les animaux. Et

là, idée de génie : et si on créait un pan de cinéma à base de mutations d'animaux, sous l'effet de la radioactivité ? Une idée absurde, certes. Mais à l'époque, les romans et comics faisaient une part belle à la science-fiction. Et les petits studios n'hésitaient pas à créer des films totalement improbables pour se faire un nom.

D'ailleurs savez-vous à ce propos pourquoi on a commencé à parler d'invasion martienne à cette époque dans la SF ? Tout simplement à cause de la parano citée plus haut. Mars étant une planète rouge, comme les cocos, il était facile de décider d'en faire une planète de sales martiens communistes, et par extension de faire de la propagande en montrant de gentils Américains blonds avec la raie sur le côté botter le cul de ces salauds d'envahisseurs, avec un message à peine voilé. Aujourd'hui, à une époque où la menace rouge est représentée chez nous par Arlette sur sa mobylette ou 'livier le facteur, forcément, ça fait sourire…

Le public de cinéma étant traditionnellement constitué pour une bonne moitié de teenagers entre 16 et 25 ans et les films de SF à l'ancienne étant assimilés à des films pour les parents, les films de monstres radioactifs géants ont tout de suite séduit un public avide de nouveautés lui permettant d'aller au drive-in pour trousser de la gueuse sur la banquette arrière sans avoir de parent qui traîne dans le coin. Mais les premiers films n'utilisaient pas encore le latex pour faire vivre nos bébêtes mutantes.

Non, à l'époque, on travaillait avec des effets spéciaux rudimentaires à base de stock shots. Comprendre par là des images de documentaires, par exemple sur les fourmis, ou sur les poneyz, que l'on découpait pour les insérer dans des images plus classiques en faisant bien entendu exprès de ne pas respecter l'échelle. Et hop, une attaque de petits poneyz radioactifs géants. Reste plus qu'à tourner quelques plans de foule qui court, quelques blondes qui crient d'horreur en voyant la chose, et hop, quelques explications scientifiques à la con, et on a un beau film de monstres.

A l'aune du costume de monstre géant en latex

En cette époque bénie, les dessinateurs avaient du talent et des idées foutraques, et une foultitude de films de monstres. Et on avait coutume de faire jouer le monstre par un acteur inséré dans un costume en mousse. Ce qui nous a valu toute une génération de monstres bien nanars. Mais ceux qui reprirent au mieux la technique sont les Japonais. Traumatisés par la bombe d'Hiroshima et en attendant de remettre ça joyeusement à Fukushima, ils décidèrent de faire une catharsis (ouais, j'utilise des mots savants car j'aime me la péter. Essayez donc de placer « catharsis » dans une conversation, tiens…) en projetant leur peur de l'atome dans un grand méchant monstre. Créé par la Toho, célèbre firme de films de monstres, en 1954 par Tomoyuki Tanaka (à vos souhaits), naquit ainsi Godzilla.

Pour la petite histoire, lors de sa sortie au Japon le film fut un véritable carton. Mais lorsqu'il passa le Pacifique pour aller aux USA, il fut sauvagement censuré, et des scènes avec Raymond "*L'homme de fer*" Burr furent incluses pour donner une image plus positive des Américains et des essais nucléaires. Au début présenté comme un monstre, son image changea au fil du temps et des innombrables films pour en faire un personnage positif, sauvant le Japon d'innombrables invasions monstrueuses (les extraterrestres, les Pokémons, Polo bourré après une soirée).

Par la suite, le succès de Godzilla donna naissance à d'autres monstres, dont certains furent aussi un résultat d'expériences nucléaires. Encore une fois, Godzilla et ses copains tiennent une place particulière dans le paysage du nucléaire au cinéma, puisqu'ils ne sont liés

à aucun délire suprémaciste. Ce qui est presque un comble pour nos amis nippons qui clament haut et fort que Japan is Superior. On peut donc logiquement s'attendre dans les prochaines années à ce que Fukushima donne lieu à une nouvelle vague de films chez eux.

Et si l'ennemi venait de l'intérieur

Pour revenir chez nos amis anglais ou américains, il est difficile de ne pas citer Docteur Folamour, film clé du cinéma de Kubrick. Car il fut un des premiers en ces temps de parano et de rejet violent de l'étranger (enfin du moment que l'étranger n'est pas une étrangère blonde à forte poitrine et folle du cul venant d'un pays de l'Est, car là, coco ou pas, on veut bien faire des efforts), à proposer un danger venant de l'intérieur, les dirigeants de la planète étant prêts à s'atomiser la gueule, et un fou furieux américain pouvant être à l'aune de la fin du monde…

C'est une idée qui fut vite partagée. Car au-delà de la menace des Chinois communistes du KGB, il faut bien admettre que les parents de la génération peace and love commençaient à comprendre que si on balançait un missile chez les John de Chez Smith d'en Face, il y avait a peu près autant de chances qu'ils en fassent de même. Et que donc on était en train de vivre en direct un jeu de chat bite géant où chacun tenait dans ses mains le paquet poilu sphérique et ridé du mec d'en face. La peur commença donc sensiblement à se décaler d'une peur de l'atomisation par l'ennemi vers une peur qu'un conservateur un peu plus allumé que les autres ne mette le feu aux poudres. Sentiment qui atteint son paroxysme lors de la crise des missiles de Cuba.

Quand les relations entre USA et URSS, passée cette fameuse crise des missiles, commencèrent à passer d'un zéro absolu à un froid très fort, le cinéma suivit un peu la tendance et commença à abandonner ses histoires de machins géants martiens radioactifs. Avec par-dessus le conflit du Vietnam, le rock and roll et les pétards, les jeunes ricains commençaient à avoir bien d'autres choses en tête et à se rendre compte de la faiblesse de leur pays jusqu'alors perçu comme un chevalier à la blanche armure qui tel un grammar nazi de 42 relisant un de mes textes, était à la fois juste, impartial, mais d'une droiture inexpugnable.

Le post-apo

Sauf que mine de rien, même si on commençait à se foutre un peu du nucléaire, quelques producteurs continuaient à se dire que ça pouvait faire une belle toile

Note de Cerb : Cette photo a été volontairement coupé pour enlever la face de bôgoss de Bebealien ! Marre des playboys !!

de fond à un film. C'est alors que l'Australie, dont jusqu'ici tout le monde se foutait parfaitement, sortit un petit film nommé Mad Max. Pas de guerre nucléaire, mais une guerre du pétrole qui laisse un pays exsangue. En plus de nous faire découvrir Mel Gibson, l'acteur le plus maso du monde (dans tous ses films il en prend plein la gueule), ce fut surtout le film fondateur du post-apo.

En France, on n'a pas de pétrole mais on a des idées, mais pas autant que les Italiens. Surfant sur la vague Mad Max, les pires tacherons du bis décidèrent d'en créer des ersatz du pauvre, dont beaucoup se situaient dans un univers où tout a pété à coup de bombes nucléaires. Les années 80 furent donc très riches en film à la con où un héros au charisme d'huître bottait l'arrière-train de méchants nazis communistes post-apocalyptiques ayant survécu à une guerre nucléaire. Si le courant disparut en s'étouffant sur lui-même en poussant des petits cris d'agonie à la fin des années 80, faute d'être capable de se renouveler correctement, il revient actuellement à la mode.

Outre Bunker, excellent court-métrage d'un certain Bebealien que je vous recommande chaudement, on a pu ainsi voir La Route ou Le Livre d'Eli (même si ce dernier ne parle pas vraiment de nucléaire) remettre au goût du jour ces histoires où un héros vêtu de pneus Michelin se bat pour survivre contre les hordes de barbares tribaux prêts à s'entredéchirer. Dur à dire si cette nouvelle vague risque de perdurer, mais ce petit sursaut est bien agréable. Même si on attend encore et toujours un film sur Fallout qui serait rendre hommage au plus bel univers post-apo nucléaire jamais créé à ce jour.

Pour conclure

Bien entendu, cet article n'est et ne peut être exhaustif. J'aurai pu parler d'Akira et son Neo Tokyo atomisé par le gamin nucléaire, avant que Tetsuo n'y mette le souk une deuxième fois. Ou encore de la série des Atomic College ou Toxic Avenger chez Troma, ou des déchets radioactifs font de supers effets à base de dégueulis de toutes les couleurs sur des étudiants attardés, ou encore plein d'autres films.

Ce qu'il faut surtout en retenir, c'est qu'au-delà d'une utilisation initiale liée à un souci de propagande, le nucléaire a surtout servi de ressort fantastique pour raconter des histoires où monstres géants, dinosaures atomiques en latex ou guerriers bardés de cuir, un vieux pétard à la main, ont su nous mettre en haleine. Autant dire que les Japonais devraient arrêter de pleurer avec leur centrale qui fuit. Chez les Russes, en croisant Tchernobyl et un vieux film de Tarkovsky on a eu le droit à S.T.A.L.K.E.R.. Imaginez ce que ces tarés de Japonais vont bien pouvoir nous pondre au cinéma une fois qu'ils seront envahis par des sushis radioactifs !

Bebealien

X Men

Le commencement

...de la fin

Quelle ne fut pas ma surprise lorsqu'en allant au ciné au mois de Mars, je vois une bande-annonce pour un nouveau film X Men et qui, selon ce que j'y ai vu, vite fait, allait être basé sur le comics "*X Men First Class*" (qui est sympa, d'ailleurs). Ceci dit, en voyant la bande-annonce, j'ai TRÈS VITE été refroidi par ce que j'y ai vu, mais après tout, c'est qu'une bande-annonce non ? Ça serait con de se faire un avis juste sur une bande-annonce (quoique ça marche pour les films de Michael Bay, mais c'est de la triche). Bref, je suis allé voir ce nouveau film des Enfants de l'Atome, bien convaincu que "*de toute façon, ça sera pas pire que Wolverine*". Putain, qu'est-ce que j'en ai marre de tout le temps me tromper...

Apparemment, ça a commencé comme ça...

Alors, euh... Par où commencer, nan, parce que y a pas mal de choses à dire hein... Je vais commencer par les deux protagonistes principaux : Charles Francis Xavier et Erik Lensherr. Le film commence d'ailleurs par un bout d'histoire de ce dernier, on y voit la première manifestation de ses pouvoirs lorsque des nazis l'arrachent à sa mère. Le petit Erik voulant rester avec sa môman manifeste son pouvoir en chahutant salement une énorme porte métallique, et il finira assommé par un garde, sous l'œil d'un médecin, qui se révèlera être Sebastian Shaw. Si la scène est de fort bonne facture (et fidèle), la présence de Sebastian Shaw m'a fait sortir mon premier "*lulz*" de la soirée. Le premier d'une putain de longue série...

Même l'affiche craint ...

Sinon, après, on switch sur le petit Charles. Il est réveillé par un bruit provenant de la cuisine. Il descend, et y croise sa mère. Enfin, par vraiment sa mère puisqu'elle cette grosse cruche n'a apparemment jamais foutu un bout de talon dans la cuisine, et Charles, comme il est trop fort, il spot Mystique, déguisé en sa môman ! Et comme Charles est sympa, il propose à Mystique de vivre avec lui ! Lulz, deuxième édition. Cette scène sonne le début de la shitstorm.

Même si on voit pas ça du côté "*NAN MAIS C'EST WANAK PUTAIN DE MERDE D'OÙ XAVIER GRANDIT AVEC MYSTIQUE ALLO ?????*", on ne peut QUE s'interroger sur l'impact d'une scène comme ça sur le script. Je sais pas moi, le bonhomme il trouve une Albanaise qui choure du pain dans la cuisine, comment il peut vendre ça à ses parents ? oO

- Maman, maman, y a une Albanaise à la peau bleue qui choure du pain.
- wat ?
- Mais elle est gentille, sisi.
- wut ?
- On peut la garder ? Dis, steuplé, dis oui dis oui.
- C'est pas un chat hein, ptit con !
- Mais je m'en occuperai, je la sortirai pour faire ses besoins etc.

COUPEZ !!!!!

BREF !

Après cet interlude lulzesque, on revient sur le futur Magnéto, dont le troisième Reich voudrait tirer parti. Seulement, le petit Erik a du mal à activer ses pouvoirs. Alors, Sebastian Shaw (qui est donc un médecin nazi, je le répète, trololololol) décide de motiver Erik en tuant sa mère, car c'est via la rage qu'Erik manifeste son pouvoir mutant. Bingo, Erik balance la sauce et ruine le labo du Herr Doktor (labo qui se trouve derrière une vitre en plexi). Je vous fais la scène, on tue la mère d'Erik devant ses yeux, et, au lieu de fumer l'autre connard avec son pouvoir (bah oui, y a plein d'objets métalliques autour de lui), il balance la purée dans un labo à côté

Et non Xavier, tes doigts et ton sourcil ne pourront rien contre le casque Russe de Magnéto !!!!

puis finit bras dessus, bras dessous avec l'assassin de sa mère. YES IT MAKES SENSE !!! Ce genre de scène va préfigurer le film, car, à sensiblement chaque moment du film, on va se retrouver avec des débilités du genre, comme, en vrac :

- le cendrier magique dans un bordel, qui donne accès à une salle giga secrète pour conquérir le monde, normal.

- l'origine du casque de Magnéto, qui aurait été fait par des Russes (je lole, je lole)

- Cérébra, créée par la CIA, et manipulée par des mutants non télépathes (siofhnsoîenfzêfk;pù)

- La transformation du Fauve (déjà ses mains à la place des pieds, mais là, en costume de Monstres et Cie, c'est pire que tout...)

- L'activation du pouvoir de Xavier : doigts sur la tempe, regard badass et sourcil gauche levé, c'est juste ridicule.

- Moira, agent de la CIA (oizsfioswdjf,mzoqv ldsvl edg) qui porte toujours des sous-vêtements de mega poufzor, au cas où elle devrait s'incruster dans un bordel undercover tuez moi, pitié.

Enfin bref, y a plein de merdouilles ridicules comme ça, tout le long du film, c'est insupportable mais je vais pas vous gâcher le plaisir si vous comptez regarder le film avec des potes entre Beowulf et Turkish Star Wars. (Va vous falloir quelques litres de binouze...)

Acteurs en carton + scénario en mousse = epic fail

Et je suis sympa, je vais même parler de la chronologie parce que sinon je vais vomir sur mon clavier et, si vous avez déjà essayé de retirer des petits bouts de gerbe entre les touches de votre clavier, vous allez vite comprendre pourquoi je veux pas recommencer.

Bref, outre un Magnéto plutôt convaincant (si on excepte la simplicité avec laquelle on efface son dilemme moral, bah oui, les gens sont cons, donc il faut pas faire dans le compliqué, donc, zou, exit le dilemme moral !), même s'il est affublé d'un "*original*" rôle de chasseur de nazis avec GPS intégré (T_T), le reste du casting est légendairement lamentable. Jamais un personnage n'a été si peu convaincant que James Mc Avoy en Xavier et même Kevin Bacon s'embourbe

Un personnage des X-Men s'est glissé sur cet image, saurez vous le retrouver ?

dans son interprétation de Shaw. Bon, lui on l'excuse parce que Sebastian Shaw dans ce film, c'est comme Goku dans Dragon Ball Evolution. Arrive ensuite le binôme de Grands Vainqueurs : Nicholas Hoult et Jennifer Lawrence aka le Fauve et Mystique. Leur idylle neuneu parce qu'ils sont tous les deux "*physiquement différents*" renvoie Twilight au rang de tragédie grecque ! C'est simple, à chaque fois qu'on les voyait "*flirter*", j'avais envie de m'arracher les yeux tellement c'était mauvais. En plus, on prend les spectateurs pour des cons parce qu'il faut 30 minutes pour faire comprendre, via 50 scènes, la "*subtilité*" du "*pourquoi ils sont attirés l'un vers l'autre*". Mais FFFFFFFFFFFFFFF-FUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU. Hey, vous avez vu, je parle JUSTE du film là hein, pas du fait que "*lol Le Fauve et Mystique qui fricotent, Stan Lee doit s'arracher le cerveau avec une pince rouillée*".

A part ça, Emma Frost a 35 ans en 1962 et 25 en 1990, tout va bien.

Kevin Bacon incarne Sebastian - The Nazi - Shaw.
Le pire, c'est qu'il s'en sort presque. Presque.

Revue des troupes

C'est là qu'on va se marrer. Alors, le casting héroïque est composé de :

- **Mystique** le chat albanais abandonné
- **Havok** qui fait du hula hoop pour activer son pouvoir (true story bro)
- **La bestiole bleue de Monster et Cie** (mais on m'a dit que c'était le Fauve...)
- **Emma Frost** et ses 35 ans
- **Le Hurleur** (Emma Frost a bien 35 ans, alors le Hurleur peut bien en avoir 15, qu'est-ce que tu veux que je te dise moi Roger...)
- **Xavier**, ses doigts sur la tempe et ses sourcils froncés
- **Magneto** le chasseur de nazis GPS avec son casque qu'il a piqué à Sebastian Shaw le nazi mais qui l'avait fait faire par des Russes (/suicide)
- **Angel** (une strip-teaseuse qui va rejoindre Magneto et qui va apprendre à piloter un sous-marin nucléaire en 10 minutes. Quoi ? Vous avez jamais vu une strip-teaseuse piloter un sous-marin nucléaire ? Bah faut sortir de chez vous hein. Tas de nazes.)
- **Azazel** qui sort de nulle part, mais bon, il servira à justifier la paternité de Diablo
- **Riptide** qui a rien à branler là, mais bon...
- **Sebastian Shaw**, qui sera le méchant du film, alors du coup, on en a fait un nazi je veux mourir.
- **Darwin**, qui peut s'adapter à tout

Enfin, je cite Darwin, car, même s'il a le pouvoir de s'adapter à tout, il est noir. Et, comme il est noir, il meurt peu après être apparu à l'écran. Putains de quotas. Ce qui force vraiment le respect dans cet énième gangbang de mon enfance, c'est à quel point il y a une volonté de RIEN RESPECTER DU TOUT. Autant, les scénaristes auraient pu prendre des libertés à droite à gauche, pour proposer un film à leur sauce tout en gardant le bousin de base (comme dans V for Vendetta, The Dark Knight ou Iron Man) autant là non : 100% nawak. Du coup, pourquoi prendre le titre de "*X-Men*" ? J'sais pas moi, appelle ton film "*Les mutants daouf*", "*pupute pilote un sous-marin nucléaire*" ou "*GPS argentin looking for*

STAN LEE ET LE SPOILER

Ah bah, c'est simple, Stan Lee a dû avoir écho du script et vu les premiers runs du film et a lâché un "*nan, allez vous faire foutre, j'apparais pas dans cette merde*". Oui, comme dans Elektra. Tristesse.

Pour le spoil, c'est simple, y en a pas. Ça a au moins le mérite de raccourcir le film et de pas se taper le générique, un bon point pour le film (ouais, c'est le seul, et alors ?).

Fuck this shit, I'm outta here !

Mystique est à peu près aussi foiré dans ce film que Cyclope dans la trilogie X Men. Respect.

nazi". Putain de marketing sans déconner...

Pas la peine de vous dire que l'histoire de paralysie de Xavier à la fin est complètement débile, vous l'aurez deviné tout seul...

Verdict : Wolverine Origins est un excellent film *PAN*

C'est pas que je voudrais passer pour un intégriste des X-Men et dire que "*c'est la Bible, c'est infaillible, on peut rien changer*" mais quand même, merde quoi, j'ai l'impression que c'est un concours de lulz avec le neuneu qui a fait le film Wolverine. TOUT est foiré dans ce film, absolument tout. Entre le scénario merdique (je répète, pourquoi appeler ce film "*X Men*" ? Pour faire du pognon, je sais...), les acteurs sont nases, le déroulement de l'intrigue est téléphoné, y a des incohérences partout (dans le film "*pur*", sans parler du (manque de) respect de l'œuvre originale et même les effets spéciaux sont tout pourris (du niveau de Wolverine...).

Bref, X Men First Class est du niveau de Wolverine et de Batman et Robin, voire même en dessous (putain d'exploit !). J'aimerais bien tenter de défendre ce film, de trouver un truc pour le "*remonter*" mais nan, y a vraiment absolument rien de chez rien. A réserver exclusivement pour les soirées binouze pizza popcorn, entre Vercingétorix et Transformers.

Polo

Je vous met quand même une image de Darwin, parce que vu qu'il est noir, il restera pas longtemps dans le film.

Emma Frost en MILF et Azazel sorti de nul part s'enfuient dans le sous marin nucléaire piloté par une stripteaseuse (et je mentionne même pas qu'Azazel pourrait téléporter tout le monde loin de tout ce bordel) et merdeeeeeeeeuuuh je l'ai mentionné -_-'

L'AVIS DU TRAÎTRE

Cerb : Autant je suis à 100% d'accord avec Polo concernant la bousasse que fut Wolverine Origins, autant sur X-Men First Class nos avis disent "*verge*" (humour classe, CHECK)!

Je l'avoue, j'ai vraiment aimé cet épisode ce qui, j'en suis conscient, me place automatiquement au même niveau qu'un nazi pédophile communiste fruit d'un embryon mutant composé à parts égales de l'ADN de Michael Bay et Justin Bieber qui ne mérite même pas qu'on lui crache au visage "*je ne m'abaisserai pas à t'hydrater la tronche, blaireau d'hérétique !!1*". Mais je m'en fous, je suis un ribelzzz !!

Mais au fait, pourquoi ai-je aimé ? Simple, parce que si on oublie les incohérences chronologiques dont tout le monde se fout à part les intégristes (ce n'est pas comme si les X-Men et cie avaient subi 25 000 reboots, ça n'en fait qu'un de plus), c'est, je trouve, le premier film X-Men à retrouver l'ambiance fun du dessin animé que je matais religieusement quand j'étais mioche. Je ne saurais même pas vous expliquer précisément pourquoi j'ai eu cette impression, peut être à cause d'une certaine naïveté qui se dégage de l'ensemble, mais voilà, je suis sorti du ciné avec la banane et un étrange sentiment de nostalgie et c'était "*grave cool ouaich yo nigga*".

Toujours pour pondérer la critique de Polo, il faut croire que tous les goûts sont dans la nature "*ouais, et surtout les goûts de chiotte traître !!1*" parce que j'ai trouvé le casting très bon. Kevin tranche de Bacon est parfait en gros méchant nazi, Michael Fassbender nous offre un Magneto tout en classe James Bondienne et charisme chic et le professeur Xavier, malgré sa sale manie de se tripoter le front pour expliquer aux mongoliens dans le fond de la salle "*put1 komen je sui tro un télépate, lol*", a une très bonne présence à l'écran, largement capable de soutenir celle de son frère ennemi.

Après, pour être tout à fait honnête, le film est loin d'être parfait. Les effets spéciaux sont assez inégaux et vont du classement cool (Azazel qui nous la rejoue Diablo en plus décomplexé dans la violence gratuite) au lamentablement pitoyable (trololo l'onde sonore du Hurleur, les crachats de merde de la fée clochette et les nichons diamant d'Emma Frost) et certains maquillages sont franchement ridicules (notamment ceux des deux Schtroumpfs du casting, Mystique & le Fauve) mais, à mon sens, jamais suffisamment pour gâcher l'ensemble du film.

Bref, si vous n'êtes pas un intégriste de la série, du genre à faire une crise d'apoplexie parce que les scénaristes ont collé "*grosse bonasse lambda n°12*" à la place de "*grosse bonasse lambda n°5*" et n'ont pas respecté au centième la chronologie de la saga, alors, ce X-Men vaut le coup d'œil. Pour les autres, Polo a bien résumé les choses ;)

La minute FUUUUUUUU

De Bebealien

Festival de Cannes - Festival des Connes

Chaque année, c'est le même phénomène. Toutes les chaînes télé recommencent à nous bassiner avec du festival de Cannes à toutes les sauces, essayant de nous faire croire que voir défiler des anorexiques dans des robes à trois smic l'unité est le comble du glamour. Ou encore qu'être alcoolique, raconter des conneries et tenter de pécho toutes les paires de fesses qui passent est un comportement trop chic, du moment que c'est un acteur qui l'a.

Mais autant j'ai de la sympathie pour les acteurs qui, au moins, tant qu'ils se bourrent la gueule ou tentent de serrer, ferment leur gueule, autant pour leurs collègues féminines, c'est une autre histoire. Un peu comme aux Césars, les actrices venant au festival de Cannes ne peuvent s'empêcher de faire des discours. Imaginez la fille la plus insupportable de votre entourage. Tentez de quantifier son degré d'insupportabilité. Multipliez le tout par 2. Et vous êtes encore en-dessous de celui d'une actrice.

Car de la même manière qu'une miss France ne peut s'empêcher des phrases pour expliquer que la guerre c'est trop caca et que la paix dans le monde c'est trop wahou kikoo lolilol, une actrice qui vient faire un discours à Cannes, pour lancer une cérémonie ou remettre un prix, se doit de faire un étalage de tous les poncifs les plus creux, et si possible en mettant des mots de plus de trois syllabes les uns derrière les autres sans chercher une quelconque cohérence, le tout en prenant l'air inspiré d'une ménagère devant décider si elle doit acheter du parfum de chiottes fraise ou vanille.

Le pire, c'est l'espèce de diction à la con de pétasse insupportable qu'elles utilisent. Je vais essayer de la retranscrire par écrit avec un exemple. Le cinémaaahhhhhhh c'est un mondeuuuuhhhhh merveillleuuuuuxxxx car on y voiiiiiiiiiiittt des immmmaggeeeeeeuuuussss formidablllllleuuussssssss qui font rrrrêêêêverrrrrr. Et le phénomène est encore amplifié quand il s'agit d'une actrice française. Car chez nous elles essaient en plus d'avoir l'air intelligentes. Ce qu'elles ne sont pas et ne risquent pas d'être.

Donc ffuuuuuuu les actrices du festoche des connes ! ■

Bebealien

JAPAN TRIP

LES GARS ! RISQUE NUCLÉAIRE MAJEUR AU JAPON, FAUT QU'ON PARTE TOUT DE SUITE !
VASY, DRAXX, ARRÊTE DE TRICHER !

OÙ ÇA ?
BAH, AU JAPON !
MAIS POUR QUOI FAIRE ?

BORDEL, LES GARS ! QUI DIT RISQUE NUCLÉAIRE, DIT EXPLOSION RADIOACTIVE !
ET QUI DIT EXPLOSION RADIOACTIVE, DIT... ?
HEU... LA MORT ?

DES SUPERS POUVOIRS, BANDE D'ABRUTIS !
AAAHH D'ACCORD !

IMAGINEZ UN PEU ! NOTRE RÊVE VA ENFIN POUVOIR SE RÉLISER ! LE MAG SERA RÉDIGÉ PAR UNE RÉDACTION DE SUPERS HÉROS, LES VENTES VONT ÊTRE BOOSTÉES !

TU OUBLIES UN TRUC, OBI, C'EST QU'ON A AUCUN BUDGET POUR PAYER LE BILLET D'AVION À TOUTE LA RÉDAC' !
J'Y AI PENSÉ !
RABAT -JOIE !

BONSOIR ! C'EST COMBIEN ?
SAPRISTI, OBI, J'ESPÈRE QUE TON PLAN VAUT LE COUP !
T'INQUÈTE ! PENSE À TOUS NOS SUPERS POUVOIRS !

La minute FUUUUUUUU

De Polo

Marre des éjaculateurs précoces !

"*Pre-order now and get super ~~ultra bullshit useless~~ items and skins*"

Mais si, vous savez bien de quoi je parle, les pré-commandes ! J'ai l'impression d'être à "*éjaculateur-précoce land*" quoi !!!! Ok, il m'est arrivé de préco des jeux (Heroes of Newerth auquel je jouais en Beta et Natural Selection 2 parce que... Bah Natural Selection 2 quoi...) mais la généralisation de cette pratique (en ce moment, c'est forcing sur BF3, Deus Ex 3 et probablement Call of Fucktard 8) me laisse un sale goût dans la bouche. N'importe quel jeu maintenant peut être pré-commandé même si on n'en a rien vu, même si on sait pas du tout de quoi il sera fait, bref, juste comme ça, paf 50 balles "*pour rien*". "*Pour rien ?*" Mais nan, je déconne, vous aurez droit à une super arme de merde, un skin tout moche et des maps (que tout le monde aura de toute façon...).

Le plus marrant c'est quand la pré-commande du jeu offre "*pour de vrai*" le premier DLC gratos, celui que les autres vont devoir payer 10 €. Vous voyez où je veux en venir ? Aujourd'hui, si on veut un jeu "*complet*" (donc sans devoir rajouter 10 € de plus 2 mois après), on est obligé de pré-commander un jeu dont on ne sait RIEN !!! Et comme il y a de plus en plus de pré-commandes, on encourage ce système de débile de "*vite vite achète maintenant sinon tu devras payer plus cher après, par contre, le jeu il sera ptête nul, mais ça, tu le sauras pas hihihi*".

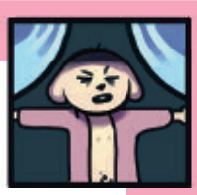
DIPLOME
DU MICRO PENIS EJACULATEUR PRECOCE

Vu le procès verbal de l'examen établi le 26 février 2011
par le président du jury, examinateur, ayant autorité sur les diplomes en ligne.
Le Diplome DU MICRO PENIS EJACULATEUR PRECOCE
du site www.mon-diplome.fr
est conféré à NIPATATE

pour en jouir avec les droits et prérogatives qui y sont attachés

Et si, au lieu de pré-commander un jeu comme des gogols, on attendait de voir le jeu en question, et, on sanctionne la qualité du jeu par son achat ou non ? Hein, vous en pensez quoi de cette idée ? Seulement, pour que ça marche, il faudrait que TOUT LE MONDE S'Y METTE §§§ Autant dire que c'est, au mieux, totalement improbable. Alors, tous avec moi FFFFFFFFFF-FUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU les éjaculateurs précoces qui ont rien compris aux jeux vidéo, FFFFFFFFFF-FUUUUUUUUUUUUU ces putains de nioubs à cause de qui on paye tous nos jeux plus chers !!!!! Mériteraient de tous se faire teabag, tas de cons ! ■

Polo



Comment sortir du nucléaire ?

Mah taiknoloji iz stronger

Paraît que 2012 verra la fin du monde, mais comme on sait pas encore trop de quelle manière, on a d'un côté les conspirationnistes qui voient un génocide ayant pour but de laisser vivre une élite composée de vieux riches, les mystiques qui attendent Cthulhu ou les extraterrestres, et les écolos qui scandent à qui veut bien l'entendre que le nucléaire va anéantir la vie sur Terre. Vu que la thématique du mois tourne autour du nucléolol, je m'en vais vous conter à vous petits chenapans ce qui se présente pour remplacer cette énergie. Ce qui m'a valu de nombreuses discussions avec des écolos baba cool, c'est que la plupart prônent des solutions qu'ils ne connaissent pas et qu'ils ne voient pas plus loin que le verre de leurs grosses lunettes à verres mauves.

Je ne parlerai pas des énergies fossiles qui sont vouées à être remplacées, mais juste des alternatives en place ou en développement.

Ecolo extrémiste convaincu, passe ton chemin, ça t'évitera un ulcère.

Le nucléaire

Bon avec ce qui s'est passé au Japon y a 3 mois, normalement tout le monde est au courant du mode de fonctionnement d'une centrale nucléaire, surtout de son mode de défaillance d'ailleurs. Mais pour les 2 qui reviennent d'un trekking en Afghanistan ou d'une convention WoW dans la banlieue sud de Verkhnedneprovskiy, voici un topo rapide et vulgarisé de l'intérieur du dedans du truc radioactif qui fait peur.

Donc, des barres de plutonium, uranium, cogitoergosum et kindercountryum sont plongées dans un bain d'eau douce pressurisée et en circuit fermé, et la radiation dégagée par les barres chauffe l'eau bien fort.

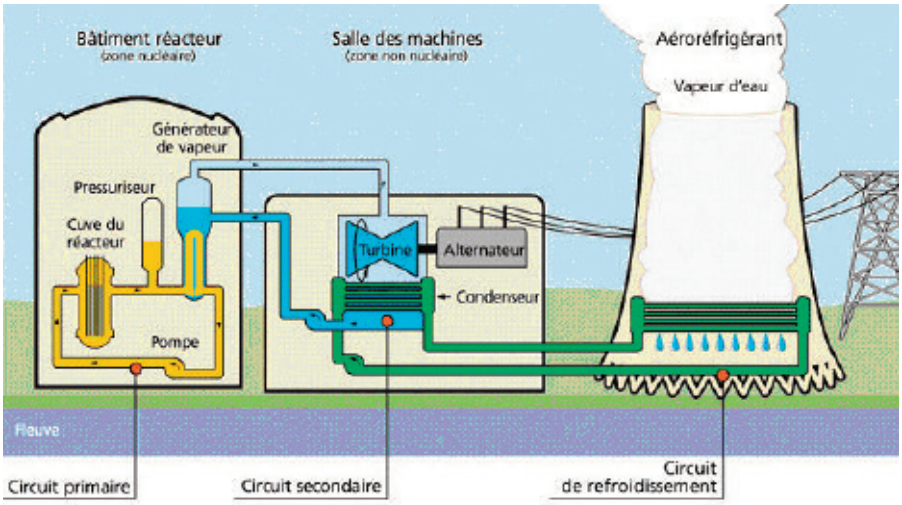
Cette flotte se balade dans des tuyaux qui traversent d'autres cuves à flotte de manière à ce que celle-ci s'évapore. La vapeur d'eau dégagée, s'ensuit un ~~petit chemin verdoyant le long d'un ruisseau chantant~~ circuit qui l'expédie direct sur des pales de turbines qui, sous la pression, se mettent à tourner. Sur l'arbre de rotation, quelques aimants du genre GROS, tournent donc aussi (Obvious check) à l'intérieur de bobines, générant

de ce fait un courant électrique. C'est génial, une dynamo de 8m de long !!! cmb !!!

La vapeur d'eau, en refroidissant, redevient liquide (Obvious 2 le retour), et repart dans la cuve initiale, celle qui est chatouillée par les tuyaux pleins d'eau radioactive. La grosse fumée blanche qui sort des cheminées, ce n'est que de la vapeur d'eau, pas un nuage mangeur d'avions et créateur d'oiseaux transgéniques. Elle provient du circuit de refroidissement de la vapeur d'eau qui vient d'actionner la turbine. (*Protip* : Si vous arrivez à monter discrètement vos tuyaux de chauffage jusqu'au bord de la cheminée, vous avez le chauffage gratos à vie. (Mais il fera constamment 142° chez vous.))

Pis d'abord t'as qu'à regarder le dessin en haut à droite.

Une centrale, en termes d'utilisation directe de matières consommables, c'est quand même le truc le moins polluant. Et en plus une barre de radioactivium (et mon transit se porte mieux) est suffisamment gavée d'énergie pour alimenter tout le bouzin pendant environ plein plein d'années.



Mais vu que c'est quand même basé sur une énergie un peu dangereuse, il faut tout contrôler en continu, du personnel qualifié et une maintenance à toute épreuve. Et ça coûte des ronds, et du coup la plupart des exploitants pingres délaissent certains aspects de cette sécurité, genre "*oui mais non, ça gère Albert*".

Meilleur exemple, Tchernobyl : les techniciens ont effectué un test en oubliant de fermer une vanne sur laquelle il y avait un panneau "*ne surtout jamais oublier de fermer en cas de test sinon on est tous morts*". Du coup PAF !!! La centrale avait beau être fabriquée à la mode russe de l'époque, ce n'est pas le matos qui a eu une défaillance, mais bien le personnel.

Pour Fukushima, on a beau taper sur l'exploitant pour des négligences, y a quand même eu un séisme monstrueux et un tsunami quoi, faut relativiser, tout a été balayé autour. Les dégâts auraient pu être bien pires surtout vu la concentration de centrales dans le coin.

Mention spéciale : Quand il faut se débarrasser des déchets radioactifs, on les expédie à droite à gauche, pour les enfouir vu qu'on sait pas quoi en faire et qu'on se dit qu'on saura p'tet les traiter dans 20 ou 50 ans. (Faudrait les expédier dans le Soleil, mais ça coûte trop cher dans l'immédiat.) Et là spéciale dédicace aux extrémistes écolos qui s'enchaînent aux rails des voies de chemin de fer. Ils ont qu'à carrément faire dérailler le train, là pour le coup il y aura vraiment une catastrophe. Mais bon, connaissant les bozos, ils seront foutus de dire qu'ils avaient prévenu que le nucléaire c'est caca. (Tout ça en roulant dans des combis VW à fleurs de 1965 consommant 54l/100 et autant d'huile.)

Reste que ces fameux déchets, si jamais ils doivent être stockés pour un ou 2 millénaires, ça va faire un paquet de gens payés à rien foutre d'autre que de surveiller les fûts alors qu'ils auraient pu tous pédaler en chœur et fournir de l'énergie propre. (Exception faite de la sueur ruisselante qui s'accumulerait sous les vélos.)

L'énergie éolienne

Encore une fois, c'est une dynamo géante, dont la mise en rotation dépend

de la vitesse du vent. La plupart sont capables de fournir du courant dès 11km/h de vent mais doivent être stoppées à partir de 90km/h sous peine de se transformer en hélicoptère qui vole pas loin. C'est une énergie propre puisque basée sur une force de la nature qui est en augmentation depuis quelques années. Reste que la mise en œuvre est coûteuse et impose une maintenance poussée pour maintenir un rendement optimal (les joints, les roulements, le traitement anti-corrosion etc…).

Là où le bât blesse, c'est qu'un réacteur nucléaire moyen français ça envoie 900 MW. Une éolienne offshore standard, ça fait un truc comme 5 MW en espérant un vent assez fort (40 à 60km/h), une éolienne terrestre, ça tartine 2 MW à tout péter. Donc en gros, pour sortir autant de puissance qu'une centrale nucléaire, il faut 180 éoliennes offshore, ou 450 éoliennes terrestres. Sachant que la France compte 58 réacteurs en activité, il faudrait donc 10440 éoliennes offshore, ou 26100 éoliennes terrestres, juste pour compenser le nucléaire, ça ne couvre même pas la totalité de la production électrique nationale. Hors Corse et Outre Mer, le littoral (a priori zone la plus venteuse exception faite des plateaux du Centre qui sont juste super pas accessibles aux camions transportant les éoliennes) fait en gros 5700 km. Donc il faudrait une éolienne terrestre (bah oui les offshore c'est vachement loin des côtes et ça pose des problèmes de perte sur la distance à parcourir, et c'est hors de prix, tant niveau conception que mise en œuvre et exploitation) tous les 200m. Lulz, les stations balnéaires vont devoir revoir sérieusement les plaquettes de pub. Je ne parle pas des lieux classés, des zones impraticables type marais, falaises, et les contrées d'alcooliques royalistes comme la Vendée etc…

Après faudra expliquer ça aux pays bien peuplés et qui n'ont pas trop de place en plaine… Ajoutez à cela que si le vent est trop faible, ça marche pas et que si le vent est trop fort il faut les arrêter pour pas tout péter… Ecologist use Windmill. It's pas du tout effective…

Le photovoltaïque

Super à la mode avec l'histoire du rachat d'excédent de production par EDF, le panneau photovoltaïque fleurit sur les toits des maisons comme les spots sur la tronche d'un ado en pleine crise d'hormones. Le Soleil, ce gros déconneur, bombarde la Terre de photons, qui en percutant le panneau photovoltaïque dégomme des électrons sur une des couches de silicium dudit panneau.

LES BAGNOLES

A l'heure actuelle, la mode écolo est bien en vue chez les constructeurs automobiles. Et vas-y que je te vends le machin qui fait pas de CO^2, le truc qui coupe le moteur au feu, le truc qui roule à l'électrique etc… Alors sûr, à un instant T, à côté du combi VW de tout à l'heure, c'est juste un miracle de non pollution. Sauf que dans la douce réalité…

La bagnole à moteur à explosions, elle est bardée de filtres à particules, à pollen, à crotte de nez, sauf que ces filtres, bah ils sont pas recyclables facilement, voire pas du tout. Tout comme la batterie de la voiture électrique d'ailleurs. Sans parler des usines qui fabriquent ces appareils, c'est bien connu, elles tournent à l'eau recyclée et tout est fait en plastique de récupération… Pis l'électricité pour recharger la voiture, c'est pas un chinois qui pédale dans la cave qui la produit non plus.
Bref, l'argument écolo de la vente de ces équipements est la 2ème plus grosse fumisterie écologique de ces dernières années tant les dommages collatéraux sont importants.

En gros l'écologie, c'est un slogan de campagne.

Mais bon, il y a quand même des gens qui se battent vraiment pour améliorer les choses, sauf qu'on ne leur laisse pas la parole, on préfère écouter Nicolas H ou Yann Arthus B qui font voler 15 hélicos dans des zones protégées pour montrer que c'est beau et qu'il faudrait pas trop les polluer… Connards.

En vrai c'est pas ça, c'est une rupture entre l'atome de silicium et un électron, ça modifie la charge électrique, les atomes se sauvent dans une zone du silicium dopée négativement et les électrons vers une zone dopée positivement. Du coup il y a différence de potentiel, donc tension électrique, c'est génial. </Jérôme Bonaldi>

Alors comme ça une fois posée, c'est classe, on crée sa propre source d'approvisionnement en électricité pour la maison, on se la pète écolo auto-suffisant tout ça, on mange du soja et des patates bio etc… A condition d'avoir un ensoleillement de malade et une surface énorme, parce que niveau rendement, même les rédacteurs de cet honteux webzine sont moins mauvais (une statistique de moi-même veut que 83% des lecteurs auront lu réacteurs et pas rédacteurs dans la phrase précédente, et presque 98% iront relire la phrase au cas où, et 100% mentiront quand on leur posera une question sur ce qu'ils ont fait). En gros un panneau solaire a un rendement de 12%, mélawl !!! Donc en gros si vous avez décidé d'activer toute la maison, genre le radiateur de 2000W, le four de 700, puis encore le chauffe-eau de 1000, bah si vous n'avez pas un champ de panneaux de 15Ha en plein Sahara, vous pouvez oublier tout de suite. Le panneau, ça va bien pour alimenter la petite conso électrique de la maison, l'électroménager quoi, et encore pas tout en même temps, donc vu le prix du panneau, de sa pose, et "*l'économie*" sur la facture électrique à la clé, va falloir être très patient pour rentabiliser (et

vivre vieux). Mais ça, le commercial qui vient vous vendre son produit, il aura tendance à l'occulter, tout comme il occultera que l'altération des couches de silicium fera baisser le rendement du panneau d'années en années, et pas qu'un peu. En gros en 10 ans (maxi) un panneau est mort de chez mort. (Tout ça sous réserve bien sûr qu'il ne se soit pas pris une branche, un caillou, du kérozène, ou je ne sais quel truc qui l'aidera à rejoindre la décharge la plus proche à la vitesse du photon.)

Écologiquement, ce que la plaquette de pub ne dit pas, c'est qu'un panneau remplacé (trop vieux ou cassé), ça ne se recycle juste pas. Les batteries de stockage vendues avec non plus d'ailleurs. Et on va éviter de parler de tout le processus de fabrication qui fait qu'un panneau fabriqué doit avoir un passif de pollueur équivalent à celui de votre bagnole à l'année.

C'est clairement la plus grosse fumisterie de ces 10 dernières années en termes d'énergie propre, mais comme c'est à la mode, y en a partout.

L'hydro-électricité

Des fois que certains se posent la question, un barrage c'est un mur en béton avec des portes. Et quand on ouvre les portes, l'eau s'engouffre pour passer de l'autre côté du mur en béton. Sauf que

ALI DROJAINE

Toujours dans le domaine des bagnoles, puisque c'est un des principaux polluants à en croire les pouvoirs publics, une des alternatives à faire avancer ces boîtes en ferraille serait l'hydrogène.

Yeah, ça pollue pas, ça permet de générer de l'électricité facile, ça rejette juste de la vapeur d'eau. Un vrai truc pas polluant !!! Mais encore une fois, ce n'est que se préoccuper de la partie qui arrange le consommateur, parce que dans la réalité, c'est un peu moins chouette.

La solution hydrogène, c'est avant tout une histoire de stockage. Comme à l'heure actuelle on n'est pas foutus de stocker l'électricité durablement et efficacement, j'en veux pour preuve l'autonomie spectaculaire des voitures électriques, l'hydrogène est un truc bien, ça se compresse, ça se met en réservoir, et via une petite bidouille, ça fait du courant électrique.

Bonus, faut juste de l'eau pour fabriquer de l'hydrogène, et ça, y en a partout. Mais, et attention c'est pas un demi-mais, pour extraire le fameux H de H^20, il faut une électrolyse, qui comme son nom l'indique, implique l'utilisation d'électricité. Et cette électricité, elle est produite par quoi ? Bah par le nucléaire majoritairement. Yeah !!! Encore une super victoire de l'énergie alternative !!!

le mec qui a inventé le barrage, il a pensé à mettre des turbines derrières les portes, du coup l'eau qui passe les fait tourner, et paf, dynamo géante 3 le retour de la vengeance du fils des ombres mutantes, sauf qu'il y a autant de dynamos que de portes, donc plus le barrage est long, plus il a de générateurs. Potentiellement un barrage peut donc délivrer une énergie énorme rapidement en ouvrant toutes les turbines, mais généralement il ne fonctionne pas à toc parce que ça ne sert à rien, sauf cas exceptionnel comme un niveau trop haut de la retenue d'eau, et pour en avoir vu, faut pas être sur le chemin de la flotte issue d'un lâcher de barrage, parce que ça décape (d'ailleurs la flotte passe majoritairement par des dévidoirs et non pas par les turbines pour pas tout arracher.)

Techniquement, un barrage coûte très cher à mettre en œuvre et présente une réelle modification de l'environnement puisque des villages entiers peuvent être immergés lors de la création du bassin en amont du barrage. Il faut donc délocaliser des populations et sacrifier des terres cultivables, prendre en compte le risque sur l'écologie des berges (à cause des brusques variations de niveau de l'eau). C'est un système propre mais dont l'impact sur l'environnement est important, rendant son utilisation limitée.

Une des plus grosses catastrophes métropolitaines a d'ailleurs eu lieu à cause d'un barrage, celui de Malpasset en 1959, qui a été victime d'une crue alors que sa mise en charge n'avait pas pu être faite (une expropriation qui a duré parce qu'un petit vieux voulait pas qu'on le sorte de sa bergerie en cailloux pour le placer dans une villa de 500m² avec vue sur la mer). Une roche de soutènement a sauté comme un bouchon sous la pression montée trop rapidement et le barrage a cédé faisant dévaler une vague de 40m de haut sur la vallée à près de 70km/h.

Le risque existe donc et un tsunami venant des terres n'est pas moins destructeur qu'un venant de la mer. (Même s'il est vrai que c'est moins pire qu'une centrale nucléaire qui transforme de verdoyantes prairies en surface lunaire juste en prenant un coup de chaud.)

"*De tous les ouvrages construits de main d'homme, les barrages sont les plus meurtriers*" ©André Coyne, constructeur du barrage de Malpasset. (Moi perso j'aurais pas construit là, avec un nom pareil, ça pouvait pas se Bienpasset.) En même temps, à cette époque, le nucléaire c'était juste dans les livres, sa citation est un peu caduque aujourd'hui.

La géothermie

L'idée d'utiliser la température du sous-sol pour chauffer la maison, c'est un truc pas mal répandu au pays des caribous, avec les bien nommés puits canadiens. Un tuyau est enterré à 2 ou 3m de profondeur, et une cheminée est placée à l'extérieur de la maison pour pomper l'air extérieur. Un ventilo (électrique ahah) assure un flux constant pour que la maison soit "*irriguée*" en continu par l'air extérieur, qui en passant dans le tuyau refroidit ou se réchauffe selon la saison.

Partant de ce concept, on peut utiliser la chaleur du sol pour créer un chauffage clim écolo à la maison via la géothermie de surface. Il faut savoir que plus on s'enfonce dans le sol, plus la chaleur augmente du fait de l'activité de la croûte et de la radioactivité émise (bah oui la Terre aussi c'est une centrale nucléaire). Et donc si on utilise une géothermie profonde, on a suffisamment de chaleur pour créer de l'électricité. Autosuffisance FTW !!!

De manière plus pragmatique, la géothermie de surface, c'est à la portée de ceux qui ont un jardin 3 fois comme la surface de leur maison, pas un arbre (à cause des Iveuls racines qui pwn les tuyaux), pas de piscine, et la possibilité de faire courir les tuyaux suffisamment

loin de la maison. (Sinon ces mêmes tuyaux sont chauffés par l'énergie perdue de la maison, et du coup ça sert super à rien.) Donc en gros, ça reste très marginal comme solution.

Reste que la géothermie de moyenne profondeur peut s'effectuer en forage, a besoin donc de moins de surface, mais nécessite donc une centrale géothermique pour gérer le bouzin. A voir si ça fait pas trop tâche dans un jardin déjà bien encombré par la table de jardin, le parasol et tout le merdier à amener à la déchetterie mais qui s'accumule depuis 5 ans.

Mais teh ultimate solution de géothermie profonde, celle qui permet de chauffer la maison, de faire de l'électricité et donc d'être indépendant de toute autre source d'alimentation, elle nécessite des forages, mais pas des forages de touriste, des trucs à 5000m en gros. Donc c'est pas avec la crépine que le voisin a utilisée pour faire son puits d'arrosage que vous allez y arriver. Financièrement, le coût est énorme, et la maintenance complexe. Il faut là aussi des centrales géothermiques conséquentes pour utiliser ce procédé, et le rendement pas top en fait un système impossible à mettre en place en temps qu'alternative au nucléaire.

Par contre, de la même manière que les centrales électriques plus conventionnelles, il faut les refroidir, et quand la demande en électricité est conséquente, ça chauffe beaucoup, et l'eau de refroidissement pompée dans la rivière du coin y est aussi rejetée, mais avec quelques dizaines de degrés de plus, pour la plus grande joie de la faune aquatique qui s'en accommode en faisant la planche sur des kilomètres en aval de la centrale.

SUNSHINE DISAIT VRAI !

"Le Soleil devrait connaître une longue période inhabituelle de très faible activité, selon trois recherches dévoilées mardi aux États-Unis, ce qui pourrait affecter le climat terrestre. Des astronomes américains ont observé une diminution des taches solaires - indicateur de l'activité magnétique - et un ralentissement de l'activité près des pôles, des signes que le Soleil s'achemine vers une période prolongée de calme plat."

Ce qui se traduit par une baisse du bombardement photonique, donc un rendement des panneaux photovoltaïques en chute libre. Déjà que c'était pas glorieux... Et en plus, qui dit faible activité solaire dit diminution des vents à la surface du globe (bah ouais, moins d'échanges thermiques donc moins de vent). Et sans vent, les éoliennes vont être encore plus "*super effective*".

Avant d'investir trouze milles euros parce que Jean-Claude C. roulant en Xantia vous aura vanté les mérites des éoliennes photovoltaïques, pensez à lui en parler...

Source: http://tinyurl.com/5se62rf

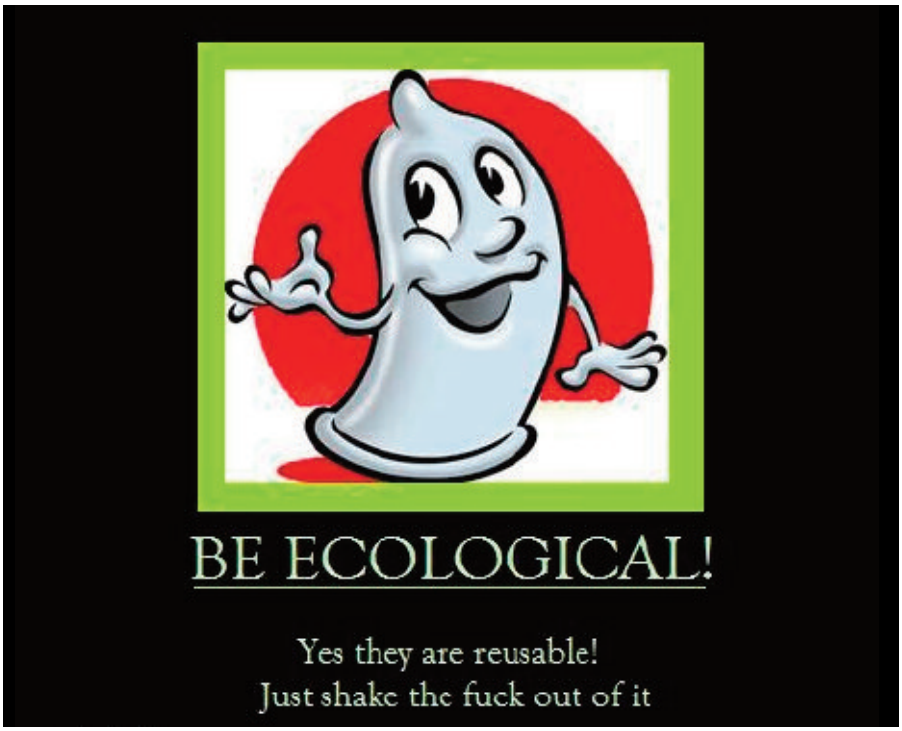
L'océanothermie

Petit topo géothermoscientifique : les océans couvrent aujourd'hui en gros 70% du globe terrestre, soit pas loin de 300 millions de km². Les courants circulant en surface sont des courants chauds, dont la plupart se baladent bien évidement entre les tropiques. En profondeur, l'eau peu soumise au bombardement photonique de ce déconneur de Soleil reste à des températures stables, mais qui dans le jargon scientifique sont représentatives d'une faible teneur en calories, ce qui signifie pour le commun des mortels qu'on se pèle les couilles une fois dedans.

Imaginons maintenant une centrale nucléaire pas nucléaire. Plus de barres de Tchernobylium qui trempent dans de l'eau, plus d'eau bouillante dans les tuyaux. Il suffit de pomper de l'eau de surface, celle tempérée à environ 25°C et de l'utiliser pour chauffer une citerne d'ammoniaque. L'ammoniaque devient vapeur à partir d'une vingtaine de degrés (il me semble, c'est peut-être l'ammoniac en fait, jetez-moi des morceaux de CD de Lara Fabian si c'est pas ça, le principe de l'océanothermie ne changera pas pour autant). Et qui dit vapeur dit mise en mouvement de turbines comme pour la centrale nucléaire. Ensuite pour refroidir l'ammoniaque et le réexpédier dans sa cuve initiale, il suffit de pomper l'eau en profondeur (ce n'est pas sale). Étant plus froide, environ 4°, elle remet le gaz à l'état liquide. Et tout ça s'auto-alimente, reste propre, et utilise une ressource inépuisable sans la dénaturer.

Cette énergie alternative est en développement en Polynésie entre autres mais son implantation reste limitée du fait du coût exorbitant de sa mise en place, qui la rend complètement impossible à mettre en concurrence avec l'exploitation des énergies fossiles. Le temps faisant, il est fort probable que cette solution soit amenée à s'étendre dans un maximum de zones côtières baignées d'eaux chaudes.

Bien évidemment, quand on dit "*ammoniac*", tout le monde pense à la saloperie que c'est et comment ça déchire les yeux. En cas d'accident, cela reste évi-



demment un risque écologique, mais quand on sait qu'à l'heure actuelle la pétrochimie en balance dans la nature à tour de bras, l'air de rien, tranquille, pourquoi pas. Et dans le cas des centrales en pleine mer, si elles coulent, ça fait un chouette refuge pour la faune sous-marine.

A priori, dans un élan de subjectivité totale, je dirais que cette solution est la plus classe à mettre en œuvre, mais va falloir commencer par se débarrasser des lobbies en place et trouver comment stocker pour de vrai l'électricité, parce que produire du jus pour qu'il se perde dans la nature, on a vu mieux niveau efficacité.

La foudre

Alors autant dire que le jour où on comprendra comment stocker l'électricité, et qu'on saura capter la foudre sans que tout l'équipement ne fonde, y a de grandes chances que le nucléaire perde de la vitesse, beaucoup de vitesse, tout comme toutes les autres énergies polluantes d'ailleurs. Avec l'énergie expédiée par un éclair, y a de quoi alimenter un paquet de choses, donc autant dire que pendant les orages du mois d'Août, ça va être le festival du paratonnerre. Mais faudra pas louper la récolte, parce que le reste de l'année, ça reste plutôt rare les orages avec spectacle pyrotechnique inclus.

Le caca de poney licorne

Comme chacun le sait, le poney c'est le bien, la licorne c'est le bien aussi mais chez les gays. Il est à noter qu'en cas de fusion (et non pas fission, encore que…) on obtient un magnifique prototype de poney licorne. Pour les non-initiés, le poney licorne a la merveilleuse faculté de pondre du purin de compétition, qui ne sent rien, qui émet une jolie lueur arc-en-ciel, et dont la charge calorifique et énergétique suffirait à alimenter une ville comme Las Vegas pour 2 jours avec seulement 2kg de cette déjection magique. Autant dire que si chaque ville possédait au moins un seul spécimen de cet animal, l'énergie serait tellement abondante qu'on pourrait faire des fusées électriques pour aller coloniser Mars. (Pensez donc, à raison de 8 ou 10 prouts arc-en-ciel par jour !!!)

A ce jour, aucun inconvénient n'est en vue, si ce n'est qu'on cherche toujours des licornes.

Conclusion

Les écolos de tout poil, qu'ils soient politiques, extrémistes, modérés ou tout simplement un peu hippies n'ont pas un mauvais fond, ils ont juste la fâcheuse tendance à ne se focaliser que sur l'impact qui les intéresse en occultant bon nombre de problèmes collatéraux. Autant pour certains de ces mouvements, ça se tolère, autant pour certaines organisations ayant pignon sur rue, l'éviction des inconvénients est tout simplement intolérable, c'est du mensonge par omission, de la publicité mensongère, et en plus c'est puni par la loi.

L'alternative au nucléaire est impossible à l'heure actuelle du fait du mode de consommation qui est en place. Trier ses déchets, récupérer l'eau de pluie, et autres machins pour se sentir éco-citoyen, c'est bien mais c'est de la poudre aux yeux, et surtout ça ne change rien à la consommation énergétique.

L'alternative au nucléaire sera possible quand le citoyen lambda sera capable de se passer de sa télé, son téléphone, son PC et sa box allumée 24/24, sera capable de ne pas laisser allumer la lumière pour rien, sera capable d'éteindre son PC quand il quitte son bureau, même pour une heure, quand les magasins n'auront plus le droit de laisser tout allumé jour et nuit, quand le fait de prendre sa voiture pour faire moins de 2 bornes ne sera plus un réflexe et quand chauffer à 17° et non pas 24 sera devenu habituel. Et je ne parle pas de la climatisation, véritable fléau du moment, qui au nom d'un confort relatif bouffe une énergie faramineuse.

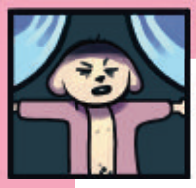
Alors oui, la plupart des exemples, on se dit tous "*oué mais non, c'est bon, j'ai juste un petit ventilo, juste un PC, ça changera pas la face du monde*", sauf que l'égoïsme de chacun (moi le premier) fait qu'au final ça va pas. Les petits ruisseaux font les grandes rivières comme on dit.

Mais bon, faut pas se leurrer, tant que le monde professionnel ne sera pas taxé violemment sur le sujet, ce n'est effectivement pas le petit peuple qui changera la donne. Entre les quotas pollution de chaque pays et les "*sommets*" où les chefs d'état squattent 1 semaine aux frais du contribuable à se fourrer le bide de homard pour n'arriver à aucune décision, le nucléaire a de beaux jours devant lui… la planète moins.

Mais l'avantage, c'est qu'à force de faire n'importe quoi, le jour où il y aura un accident monstrueux, la Terre sera débarrassée de son plus gros parasite et pourra reboot un cycle complet.

Et au nouveau Début, il y aura les dinosaures.

obi



IRL 42
le retour !

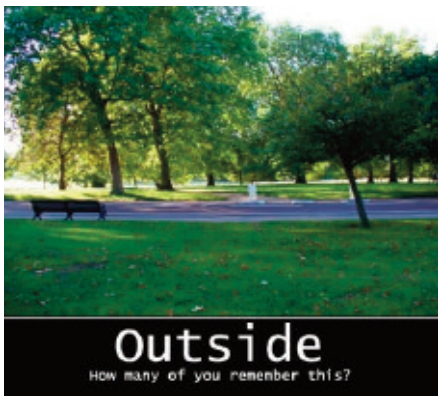
Inspiré d'une histoire vraie

Une fois par an, Cerberus nous autorise à sortir du manoir 42 (et donc de nos cachots) pour aller prendre l'air frais et un peu le soleil (pas trop, ça pique !). Histoire de réduire le budget pour faire plaiz' aux actionnaires, il a décidé de faire coïncider cela avec l'annuelle rencontre avec les fans (des gens qui nous lisent je crois, mais j'en suis pas sûr en fait). Faut dire que celle de l'année dernière s'était très bien passé malgré quelques heurts. Mais faut dire que je n'avais pas été encore capturé à l'époque *soupir*. Voilà pourquoi je vois maintenant cela d'un angle complètement différent, et je comprends la joie des rédacteurs de voir du monde et de changer d'air (malgré leur besoin frénétique de retourner dans leurs grottes de Platon. Y a l'ADSL et bientôt la fibre optique.)

Zi Incrédibeul préparachionne

Vous parler de ma capture par 42 ne vous servira à rien, mais sachez que Cerberus, féru de fourberie avait scrupuleusement dressé un piège machiavélique autour de moi, en m'utilisant l'année dernière comme aide de camp pour préparer l'IRL. Maintenant j'ai réalisé qu'il avait fait tout cela afin de trouver mon point faible et de me piéger. Il veut toujours plus de larbins ! Bref, je l'avais aidé donc à trouver les lieux de la beuverie, et c'est donc naturellement qu'il est venu me voir un jour dans mon cachot en personne, pour m'annoncer sadiquement qu'il comptait sur moi de nouveau pour cette année. Il m'a tendu une clef USB contenant toutes les restrictions avant de tourner les talons et de partir dans un rire démoniaque qui a résonné dans toutes les oubliettes !

Ma seule récompense était qu'il m'autorisait de temps en temps à sortir du manoir pour faire du repérage sur le terrain (à mes frais hélas).



J'ai donc potassé le dossier comme j'ai pu en parallèle de mes activités classiques pour le mag'. Les conditions étaient claires : samedi 21 mai et dimanche 22, les deux en après-midi, les rédacteurs doivent faire bonne figure pour cacher les maltraitances, préparer une fiesta de la mort pour le samedi soir dans un resto (pas cher et aux frais de chacun parce que les banquiers aiment pas rendre l'argent). Après d'intenses réflexions, j'ai pu lui pondre une feuille de route. J'avoue que j'ai dû tricher un peu en demandant aux lecteurs de venir avec de la bouffe et du Coca, mais faut nous comprendre ! Nous ne sommes nourris qu'avec une bouille de riz au manoir du-

Polo et Horacio

rant la semaine, et c'est chou de Bruxelles le dimanche ! Avec Bebealien au bord de la crise de nerfs et Mr Egg qui était déjà en hypoglycémie, je n'avais pas le choix !

J'ai donc proposé au grand manitou un après-midi dans un parc, parce que c'est encore moins cher qu'un bar, puis un resto le soir. Il a applaudi et demandé pour le dimanche. Ne sachant que lui répondre, j'ai dit bêtement : *"Euh … Comme l'année dernière ?"*

Après quelques secondes qui m'ont paru une éternité, il a crié un *"Brillant ! Même Kotick ne trouverait pas ce genre d'idée ! Bravo !"* avec un sourire sardonique. Il m'a ensuite renvoyé à mon cachot, décrétant que cela allait se passer dans le parc de Bercy à 13h. Il fallait encore que je trouve le resto.

J'ai passé des jours à courir comme un dératé à travers la capitale afin de trouver un truc qui accepterait 20 personnes entassées. Je n'ai eu que des déceptions, mais une semaine avant le jour fatidique, Draxx m'a sauvé la mise en ayant trouvé un Flam's et a fait la réservation.

Zi IRL biginne

Le vendredi soir, un élan incroyable de générosité a poussé Cerb à ouvrir toutes les portes du manoir et nous laisser une perm' ! C'est dans un bonheur indissociable que j'ai pu rentrer chez moi ! J'ai appris plus tard que certains rédacteurs avaient déjà commencé l'IRL chez des fans (le Perudo et le chocolat chaud ont dû couler à flot !). Le samedi matin, je suis allé chercher le t-shirt que j'avais préparé pour l'occasion, et c'est en sortant du magasin que je me suis rendu compte de l'anguille sous roche ~~du des-pote~~ de Cerberus. S'il nous a laissés sortir, c'est qu'il doit avoir pour chacun d'entre nous un moyen de pression pour nous empêcher de fuir le pays ! J'ignore tout des autres, mais pour moi il n'a rien. Un sentiment de liberté commença à souffler dans mon esprit … mais la chute qui s'ensuivit fut encore plus catastrophique, car c'est à ce moment précis que j'ai reçu un coup de fil de Cerb' sur mon portable :

"Ramène tes moustaches félines au triple galop, Bob ! En attendant je discute avec un de tes amis, tu sais … Aldebaran. Il est très sympa ! Je me demande si on va pas l'inviter un de ces jours au manoir 42 …" *click* biiiiip …
Horreur qui me glaçait le sang ! Je venais de découvrir son moyen de pression sur moi. Il ciblait une nouvelle victime ! C'est résigné, vous imaginez bien, qu'il m'a fallu foncer au lieu de rendez-vous.

Je suis donc arrivé en retard, mais du beau monde s'était déjà installé pas loin de la médiathèque et du carrousel pour les p'tits n'enfants. En approchant, Kelein s'est levé majestueusement et dit : *"Ah Bobcat, te voilà ! Je suis content que tu sois venu ! Viens, on va manger des chips. T'entends ? DES CHIPS ! C'est tout l'effet que cela te fait quand je te dis qu'on va manger des chips ? Mais qu'est-ce que t'as ? Tu fais la tronche ou quoi ?"* Ce à quoi j'ai répondu d'un sourire *"Tu me rappelles Obi quand il reçoit les nouveaux sur le forum."* Et là je ne sais pas pourquoi mais il a haussé le ton à la limite du cri : *"Obi ? Je te rappelle Obi ? Mais Obi n'est qu'un simple joueur d'IRL ! UN BENÊT D'IRL !! Alors que moi je suis un vrai geek !"* J'allais répondre quand Aldebaran me sauva la mise en m'éloignant de cette situation incongrue. Enfin bon comme nous étions bien nombreux, de petits groupes de discussion se sont formés. Il y avait donc Cerberus en tête bien sûr, mais aussi Polo, Zedig, Mpppprrrrfffffchier, Altay, Green-sora, Kelein, Bonzeye, Drok, Navis, Panzer, Arael, Nehalem, Kolonel KlinK, Nerghull, Krokenstein, Horacio, Elda, Adream … Beaucoup de monde oui ! Zedig a pris tout plein de notes de cartes Magic, Draxx est arrivé peu après et Mr Egg bien plus tard (je me demande quel a été le moyen de pression). Finalement les premiers jeux se sont lancés entre deux tranches de jambon de parme, et j'ai rejoint le groupe de tarot. Elda s'est défoulée un moment sur un homme qui subissait son enterrement de vie de garçon (je vois pas d'autres mots). Il était traîné dans le parc avec un carton *"Jetez-moi du Flamby à la gueule"*. Sa tête sortant d'une cible. Ni une ni deux, Elda lui en balança au moins 5 ou 6, et à chaque

Mpfrchier - Kelein - Bonzeye - Bobcat

fois elle gagnait un Malabar. Youpi youpi, no ?

Cela a duré un bon moment avant que la partie de Perudo ne prenne beaucoup d'importance à coté de nous. Visiblement un tournois s'était lancé, et les concurrents étaient plus farouches les uns que les autres ! Les vannes, les bluffs martini EUH Martoni. Bref les coups hauts, bas et mediums pleuvaient ! C'est simple, tout le monde s'est mis à observer ce qui se passait. En fait il m'a semblé que KKK, Polo et Draxx prenaient leurs revanches de l'année dernière sur Cerberus ! Je ne peux pas vous décrire la scène tellement la tension était palpable ! Les joueurs regardaient frénétiquement leurs dés, les annonces clashaient le silence de plomb qui s'installe avant les moments épiques ! Et puis soudainement, le paroxysme fut atteint durant un instant mémorable ! Il ne restait que trois joueurs en lice : Cerb', Draxx et Polo ! Prenant la main, Draxx pensait avoir un jeu fort et annonce un "*Black Doom Flip*". C'est une combinaison très avantageuse, un peu comme si vous sortiez un "je pète un câble électrique EDF et je nage à contre-sens sur la mer morte" au Kamoulox. Hélas pour lui, Cerberus sourit de ses incisives tranchantes et dévoila un "*Bucarest Diamond Strike*" !

Draxx tomba à la renverse, et le chien à trois tête poussa un rire guttural ! Ce combo est terriblement puissant et dévastateur. Il savoura cet instant qu'il croyait être sa victoire, car dans le brouhaha des gens autour d'eux, personne n'avait remarqué que Polo ricanait doucement dans sa barbe … et souleva doucement son gobelet pour dévoiler ses dés. Tout le monde se tut à ce moment là, et Polo reprit d'un ton tranquille et annonça sa combinaison : "*Portal Executionner*".

Zedig - Mr Egg - Aldebarran - Arael et sa copine-nerghull - Green sora - ADream - Nehalem - Altay

Le Combo Ultime !!1 Cerb hurla de douleur, et Draxx s'était un peu remis de sa défaite, car au moins Polo était victorieux !

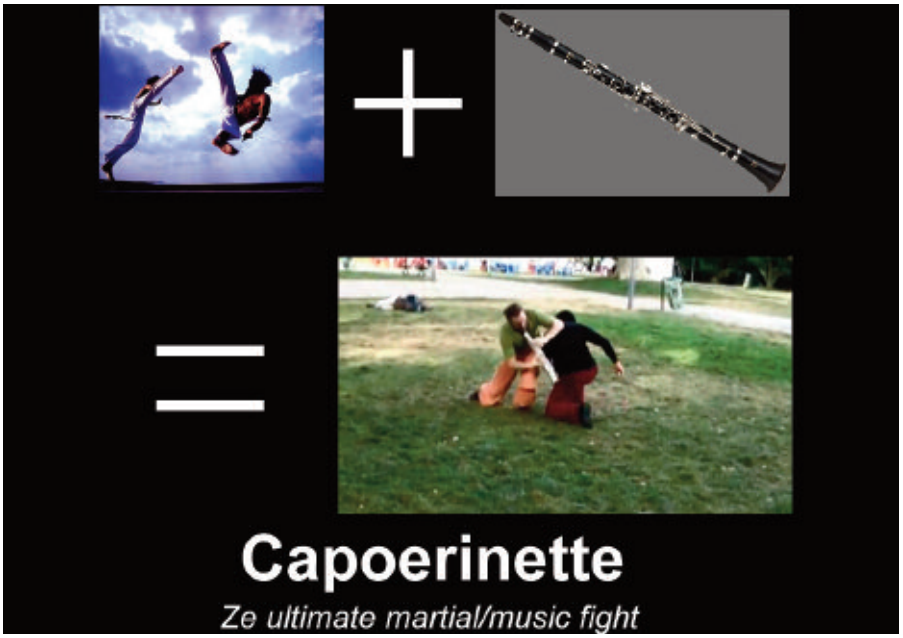
Ce que vous ne savez pas c'est que Polo m'avoua plus tard avoir bien préparé son coup. Il avait demandé à Aldebaran quel était le meilleur moment de journée pour sentir les effets de la marée lunaire. Il faut savoir que le Portal Executionner est une technique quantique terriblement aléatoire qui peut faire changer les faces des dés à n'importe quel moment. La marée lunaire permet de stabiliser les téléports de changement de figure, et pour réaliser tout ceci, il faut avoir soit un sacré doigté, soit une chance de kevin ! Cependant Polo avait limité les risques en portant les couleurs quantico-cabalistiques sur lui (bleu devant et orange dans le dos)

Kelein - Altay - Krokenstein - drok - mprfchier - Le p@triot

Le calme mit un peu de temps à revenir, et d'autres parties de jeu se sont lancées. J'ai ensuite suivi de loin quelques aventures de "*Loup-garou*", jeu de société un peu roleplay. Le moment le plus drôle fut à mon sens quand Mr Egg prit le rôle de MJ, et s'est révélé catastrophique ! Enfin le plus important était le fun après tout !
L'après-midi coulait donc tranquillement, le groupe se déplaçant d'ombre en ombre parce que le soleil ne reste JAMAIS à sa place. Puis Horacio prit la parole assez fort pour attirer l'attention : "*Cerb' ! Comme tu le sais, moi et Bonzeye sommes les meilleurs chansonniers du forum de 42. Mais il faut que cesse cette rivalité qui nous laisse constamment au coude à coude. Il faut que tu nous départages ici et maintenant. Et pour ce faire, nous avons écrit chacun de notre coté une petite chanson que nous allons vous interpréter à tous. Jugez en vos âme et conscience ! Comme j'ai pris la parole le premier, je laisse Bonzeye commencer*".

Tout le monde fut un peu surprit. Le silence s'installa vite pendant que Bonzeye relisait vite ses fiches. Puis il lança une musique assez forte avec son portable. (ici pour la musique http://www.youtube.com/watch?v=V2A-Q2PjGK8&feature=related)

"*Qua-rante-deux, c'est très mystérieux.*
Un-webzine-étrange, mais surtout merveilleux
C'est une bande de geeks venu d'l'intra-web !



Refrain *: Qua-qua-qua-qua Qua Qua Qua-qua-qua-quarante-deux ! eu ! eu !eu-eu !*

Cer-bé-rus, chef-EU de la file
Veut-vous-faire-EU-lire ce grand magazine
Il leur faut être plus forts pour créer des vannes !
Et battre des records contre l'forum 4chan !

Refrain *: Qua-qua-qua-qua Qua Qua Qua-qua-qua-quarante-deux ! eu ! eu !eu-eu !"*

Un tonnerre d'applaudissements retentit dans la vallée de Bercy. Saluant le public, Bonzeye alla se rassoir, fier de lui, laissant sa place à son rival musical éternel : Horacio. Celui-ci s'ébroua un peu la voix, prépara son portable et se lança dans la bataille (ici pour la musique http://www.youtube.com/watch?v=GITcgutNRtA&feature=related)

"Salut, c'est moi Weby ! Tu sais, le petit suisse prétentieux : c'est moi !

Refrain *: Weby Weby Weby We-BY !*
L'ami l'ami l'ami l'ami des abrutis !
J'aime raconter des débilités, et dire des conneries pour vous emmerder !
Weby Weby Weby Weby We-BY !
L'ami l'ami l'ami l'ami des abrutis !
Clique sur le bouton, le bouton tout rond, et je dirai des trucs cons !

Si tu es triste, et que tu te fais chier
Tu sais qu'il existe sur le net connecté
Un Weby chiant, vantard éhonté.
En tapant sur ton clavier, tu pourras me troller !

Refrain *: Weby Weby Weby We-BY !*
L'ami l'ami l'ami l'ami des abrutis !
J'aime raconter des débilités, et dire des conneries pour vous emmerder !
Weby Weby Weby Weby We-BY !
L'ami l'ami l'ami l'ami des abrutis !
Clique sur le bouton, le bouton tout rond, et je dirai des trucs cons !"

S'ensuivit alors de fougueux commentaires, souvent occultés par les nouveaux applaudissements du public, et même des passants qui passaient par là !

Il a fallu un peu de temps pour que le jury de rédacteurs déclare sa décision. Bonzeye dut encaisser un sacré choc, car Horacio fut encensé. Pourtant Bonz' fut soutenu éperdument par Mpppprrrrfffff-chier qui avança argument sur argument. Mais bon, pour une fois qu'il y a un vote démocratique à 42, je n'allais pas perdre bêtement ma voix.

L'heure du restaurant commençait à approcher, et le groupe se prépara pour y aller. Mais juste avant de partir, un étrange spectacle nous arrêta. Deux hommes tentaient de faire une capoeira avec une clarinette. Une chose tellement bizarre, à la limite de l'absurde que tout le monde resta bouche bée à regarder. Heureusement que Zedig, l'esprit vif, filma le … "*truc*" pour vous le proposer en nucléo-exclu stellaire:
http://www.youtube.com/watch?v=bYJyTJ6ntVI

Enfin, Draxx et moi dirigeâmes le groupe vers Châtelet pour aller manger au Flam's. Bon il y a eu quelques petits problèmes pour les non-habitués du métro qui sont ressortis pour re-rentrer (car n'ayant pas vu que le couloir pour la 14 était de l'autre coté), mais tout se passa bien.

Dans le restaurant, très peu de monde et on a pu s'installer tranquillement. Draxx prit le commandement (ce qui me soulagea un peu) et décréta même menu pour tous, c'est-à-dire des Flammenküche. Y en avait des classiques, aux champignons, et même au chocolat pour le dessert. Ce fut un festin, nous qui mangeons si peu gras ! C'est à ce moment-là que Le p@triot débarqua. Bref ce ne fut que discussions, blagues et rires. Hélas, tout a une fin, nous quittâmes avec regret le resto, et après les longues salutations, nous partîmes chacun de notre côté.

Zi Sundè

L'IRL de dimanche fut bien plus tranquille car nous n'étions pas nombreux. Elda, Altay, Aldebarran, Krokenstein, navis, Drok … Nous avons refait le même parcours que l'année dernière c'est-à-dire la tête dans les nuages et le McDo. Une partie d'Arachno Attack qui s'est bien plus vite finie que l'année dernière, quelques petites tentatives de jeu de moto, du Time Crisis… Puis vers la fin de l'après midi tout le monde est parti petit à petit, direction la gare du Nord. Du fun, de la conversation geek jeux vidéo/dessin animé/débilité quelconque en somme !

C'est au moment où je parvins chez moi que deux hommes en noir me choppèrent de nouveau. Mais là je savais où ils m'emmenaient. Quand on m'enleva la cagoule, Cerberus était devant moi mais nous n'étions pas dans son bureau (luxueux). C'était un autre cachot encore plus sombre.

"Bien, je vois que tu es de retour Bobcat. Je suis très satisfait de toi pour cette IRL. Mais … J'ai appris que tu as eu envie de nous quitter, et ça tu le sais : ce n'est pas très gentil. Il va falloir qu'on parle tous les deux …"

C'est juste à la fin de ces paroles que l'un des gorilles ferma dans un crissement la lourde porte du cachot, et que l'autre se saisit d'un objet volumineux en métal …

Mais ça … C'est une autre histoire … ■

Bobcat

La minute mmmmmmmpppp-prrrrrfffffchier

De Ffffffuuuuuuu

Ça y est, on ne peut plus y échapper. Oussama Ben Laden par-ci, Al Quaeda par-là, le leader supposément décédé de la célèbre organisation terroriste est de toutes les discussions. Mais au-delà des pronostics sur la véracité de la mort de Ben Laden (parce que c'est vrai, pourquoi s'en tenir à la version officielle alors qu'on peut sortir du cul une théorie tout aussi crédible impliquant la CIA, la conspiration judéo-maçonnique et les atalantes reptiliens de Bilderberg ?), un détail en particulier m'indigne au plus haut point. Ici et là, on commence à voir fleurir les comparaisons déplacées entre Ben Laden et le régime nazi : et que je te compare Oussama à Adolf, et que je crie au point Godwin dès que quelqu'un invoque Al Quaïda dans une discussion...

BORDEL, MAIS BEN LADEN ET LES NAZIS ÇA N'A PUTAIN DE RIEN A VOIR

D'un côté on a un homme doté d'une véritable vision à long terme, qui à force de ténacité et de persévérance, a su marquer durablement le Monde. Et de l'autre, un petit millionnaire parvenu qui a passé les dix dernières années de sa vie planqué dans un bunker puant la pisse de chèvre après avoir réussi par hasard à crasher quelques avions au bon endroit. Vous trouvez les deux comparables ?

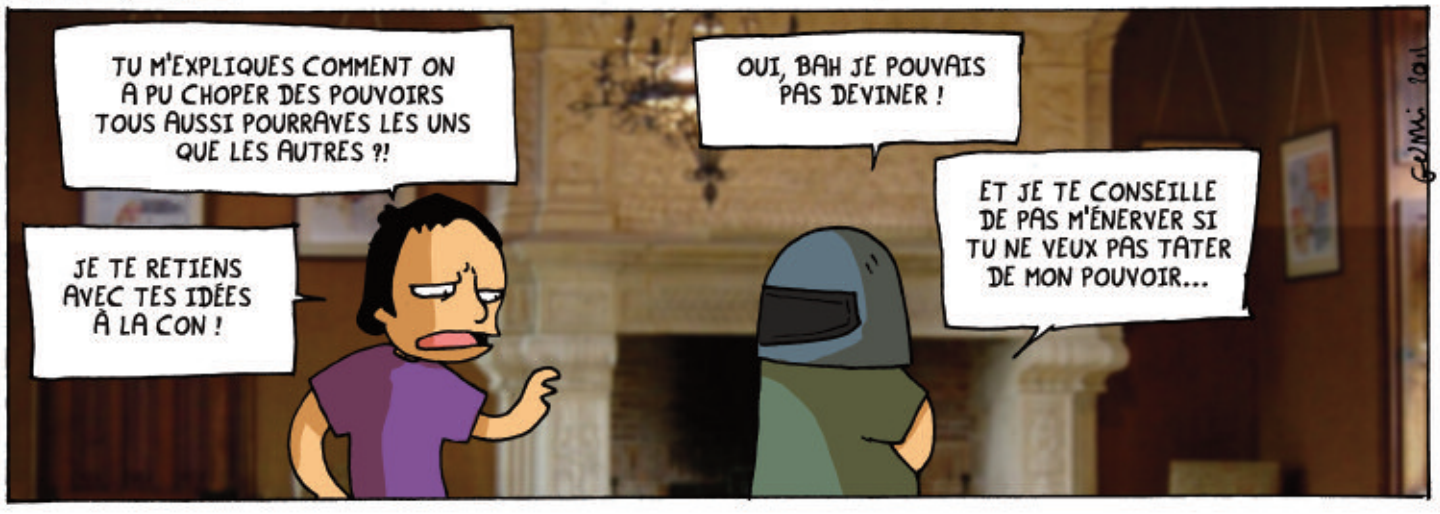
Parce qu'on peut penser ce qu'on veut de l'idéologie nationale-socialiste, mais force est de constater que l'officier SS élégant et cultivé menant une charge de Panzer sur le front russe, ça avait autrement plus fière allure qu'une bande de paysans illettrés coiffés de torchons cherchant péniblement l'interrupteur on/off de leur RPG acheté à vil prix sur un bazar d'un pays soviétique quelconque ! Le pilote de Stuka bravant la DCA londonienne, il avait quand même plus de gueule que le barbu agitant son cutter Ecoprix en marmonnant des imprécations arabisantes avant de se faire maîtriser par les passagers de son avion !

Le fait est qu'Adolf Hitler fascine encore les foules plus de soixante ans après, et continuera encore longtemps, tandis que Ben Laden, tout le monde l'aura oublié dans moins de vingt ans, alors qu'il sera éclipsé par le nouveau chef terroriste à la mode, qu'il soit chinois, russe, nord-coréen ou suisse-allemand. Il faut se rendre à l'évidence : niveau grands méchants, on n'a jamais fait mieux que les nazis, et c'est pas près de changer, alors par pitié, cessez de galvauder les nazis, ils méritent mieux que ça !

On dit souvent qu'on a les ennemis qu'on mérite. C'est vrai, et Ben Laden et sa clique d'enturbannés demeurés est un triste révélateur de la médiocrité qui caractérise notre époque. ■

Mppprrrrfffffchier

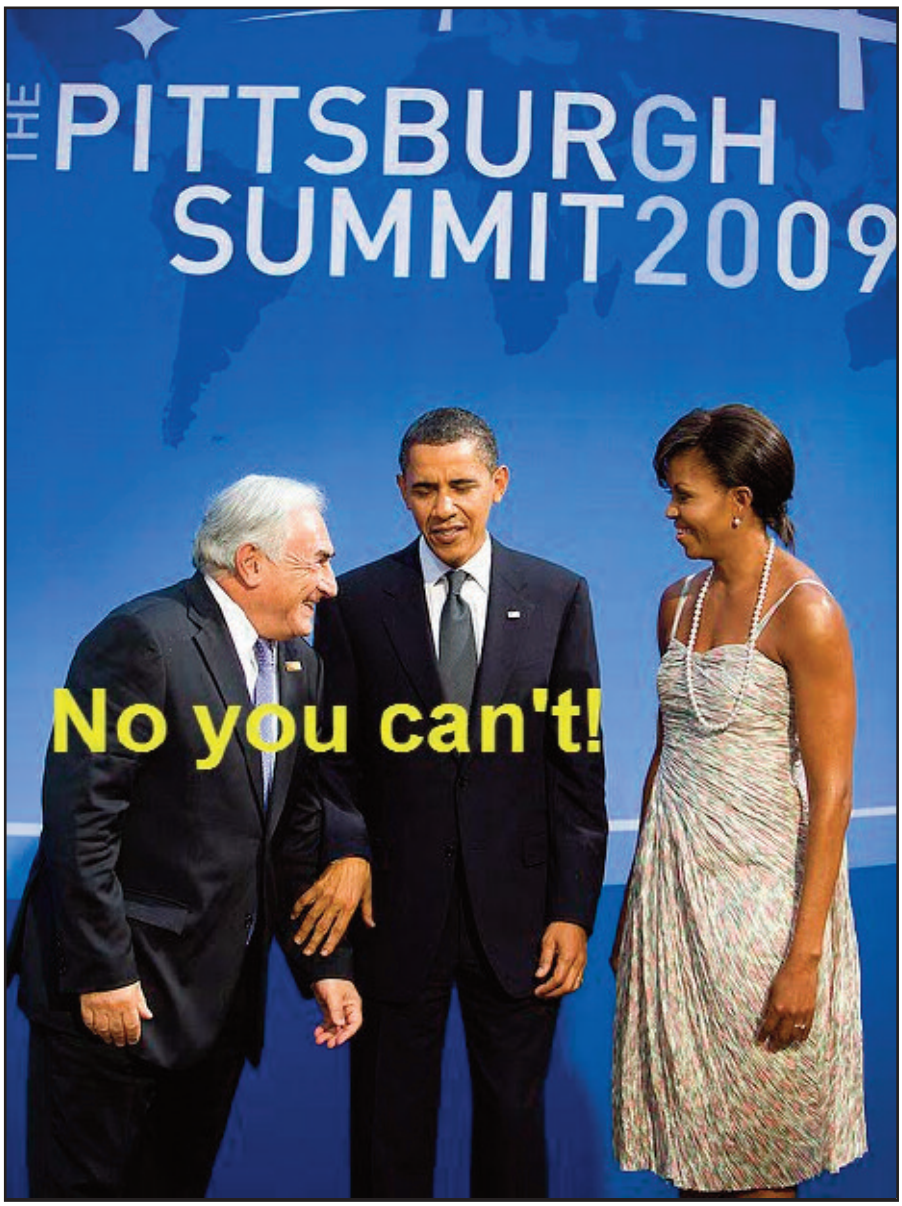
I'VE GOT THE POWER



Le battage médiatique pour les nuls

L'affaire DSK

Salutatoi futur ami journaliste ! Je peux voir à ton regard brillant et ta truffe humide que tu es encore plein d'espoirs et de rêves sur le beau métier qu'est l'information ! Tu t'imagines déjà en plein cœur de guerres, dénonçant les exactions de vilains tyrans qui, tu en es sûr, capituleront par la seule force de ta plume assassine "*kaddafi sé vraimen 1 gro méchan é il a 1 nom a couché dehor, trolololo*". Tu te vois couvrir des drames humains dans des pays lointains afin de dénoncer les injustices de ce monde cruel "*lé jen ki meur çé mal !*", poussant les peuples à se tenir par la main dans une grande ronde de solidarité au pied d'un arc-en-ciel vomi par une licorne ! Bref, tu délires complètement, parce que, dans le monde réel où les petites souris donnent des infections et non du pognon, où manger du yaourt ne provoque pas d'orgasme et où les princesses pètent, le journalisme ça ressemble à ça :



■ **Jeune journaliste** : Eh chef chef ! Omondieu mais vous êtes de plus en plus beau de jour en jour et qu'est-ce que vous sentez bon, on dirait qu'une rose vient de lâcher un pet de Chanel n°5 dans toute la pièce !!

■ **Rédacteur en chef** : Bon écoute mon petit, même si j'adore avoir le postérieur propre, j'ai à faire, donc crache ta valda !

■ **Jeune journaliste** : Euh et ben voilà, j'ai un super scoop concernant la guerre en Libye ainsi qu'un sujet passionnant sur les remous sociaux au Japon suite au tsunami et comment cette catastrophe va façonner le renouveau de ce pays ancré dans ses traditions.

■ **Rédacteur en chef** : Mais ils t'ont appris quoi à ton école de journalisme ? On s'en fout de ces histoires de bridés irradiés et de basanés napalmés, ils sont de

toute façon soit pauvres, soit moches et, pire que tout, pas français !! Les gens ont oublié tout ça depuis longtemps, ce qu'ils veulent maintenant c'est du rêve, du glamour, bref, ils veulent la zigounette de Dominique "*rendez-moi mes voyelles*" Strauss-Kahn alors tu vas me pondre 20mn de reportage uniquement sur ça. Et avec le sourire sinon je te file à Jean-Pierre Pernault qui va te faire bouffer du dernier sabotier du Gers jusqu'à ce que tu en vomisses de la sciure !!1

Oui, c'est dur et drôlement vulgaire ! Mais n'aie crainte ami journaliste, car 42 est là pour t'apprendre les ficelles qui vont te permettre de pondre des reportages vides tout en ayant l'air intelligent. Suis le guide !

Zi ultimate gaillde

C'est le grand jour, tu es seul devant la caméra avec plusieurs milliers de téléspectateurs pendus à tes lèvres lorsque le présentateur du JT annonce "*Nous rejoignons Jean-Tchang en direct devant le palais de justice de New York pour vous donner les dernières informations sur l'affaire DSK. Alors Jean-Tchang, ouaich ouaich tac tac bien ou bien dans ton flex ?*". Seul problème, apparemment tout le monde est persuadé que, comme le premier reporter de guerre venu, le simple fait que tu sois sur place t'a transformé en expert mondial de la question alors que tu ne sais rien de plus que ce qui a déjà été répété en teraboucle sur toutes les autres chaînes et l'intratube numérique !! Alors que faire ? Pas de panique, tu peux utiliser :

La paraphrase

Cette technique fonctionne en deux phases. La première consiste bêtement à répéter la question qui t'a été posée (c'est toujours quelques secondes de gagnées) avant d'enchaîner sur la seule information dont tu disposes que tu répéteras au moins 3 fois de façon différente.

■ **Présentateur** : *Alors Jean-Tchang, vous êtes en direct du palais de justice de New York, est-ce que DSK est bien arrivé ?*

■ *Tout à fait, je suis actuellement devant le palais de justice de New York et DSK est bien arrivé il y a 5 minutes. Sa convocation était à 14h57 et il est arrivé à 14h56 soit avec une minute d'avance sur l'horaire prévu. Il y a eu des rumeurs comme quoi ils arriverait plutôt avec 2 minutes de retard mais finalement il est arrivé à l'heure ce qui lui permettra de ne pas manquer le début de son procès, ce qui n'aurait pas été possible s'il n'était pas encore arrivé mais comme il est arrivé dans les temps le problème ne se pose pas. Je vous laisse regarder les images de son arrivée *image d'une grosse berline noire se garant devant le palais de justice*, comme vous pouvez voir il est arrivé avec une minute d'avance sur l'horaire prévu afin d'éviter d'être en retard.*

Les explications Captain Obvious

Comme de la simple paraphrase ne suffit pas toujours, il peut être intéressant de se lancer dans des explications techniques inutiles pour combler tout en se donnant l'air vaguement intelligent. Plus l'explication est une évidence, mieux c'est.

■ **Exemple 1** : "*Il faut tout de même préciser que pour l'instant, DSK est présumé innocent ce qui veut dire que jusqu'à ce que l'on prouve sa culpabilité il est considéré comme n'ayant pas commis de crime*" (véridique)

■ **Exemple 2** : "*Le crime se serait produit dans une suite de l'hôtel Sofitel, un hôtel étant un lieu dans lequel on peut louer des chambres pour un à plusieurs jours contre rémunération*".

■ **Exemple 3** : "*DSK est accusé d'agression sexuelle ce qui signifie qu'on l'accuse d'avoir mis son zizi dans la boubouche de la dadame alors que celle-ci n'était pas trop trop d'accord.*"

L'anecdote à deux roubles & la digression sauvage

Compagnon parfait de l'explication inutile, l'anecdote à deux balles. Tout peut être prétexte à partir dans une digression, l'important c'est juste de bien étaler 3 tonnes de culture-confiture sur la face des téléspectateurs :

■ "*Tout à fait, je suis devant le palais de justice de New York et comme vous le savez c'est à ce même endroit il y a 3 ans que Cunégonde Chouchène a été condamnée à la réclusion à perpétuité pour avoir tué son mari en l'obligeant à lécher un fauteuil sur lequel venait de s'assoir Paris Hilton. Les médecins lui avaient diagnostiqué l'intégralité des MST connues à ce jour plus deux trois jamais vues auparavant, tout un symbole. Ah, mais je vois DSK arriver, il est conduit dans un Range Rover Noir d'année de production 1995 et qui fait partie de la gamme prestige du constructeur, gamme qui lui a permis de conquérir le marché asiatique ces dernières années en alliant robustesse et fiabilité. Oh mais que vois-je sur le pare-brise, un "Insectus Piqus Ailailus Passus Moisus La Biafinus" écrasé…*"

6 degrés de séparation

Vous connaissez la théorie des 6 degrés de séparation qui dit que chaque humain de la terre serait lié à tous les autres par un maximum de 6 personnes (A connaît B qui est l'ami de C qui est le père de D qui a fait un toucher rectal à E qui pense que F est un gros idiot) ? Pour DSK c'est pareil, chaque humain de la planète est apparemment connecté à son affaire de zigounette mal placée à des degrés plus ou moins importants et toutes ces personnes SE DOIVENT de témoigner !!

Ce concept prend généralement la forme de micro-trottoir qui peut aller de l'interrogation des classiques proches/voisins comme dans n'importe quelle affaire criminelle, qui se feront une joie de dire "*mais je ne comprends pas, il avait l'air si gentil*" (parce que depuis le temps tout le monde sait que les tueurs/violeurs portent leur crime sur leur tronche) à l'interview du premier clampin chopé dans la rue "*Comme me dit toujours maman quand je joue avec des ciseaux, faut pas mettre son zizi partout ! Hihihi, pisse crotte !!*" Théo, 9 ans.

Comme tu es un journaliste de l'extrême tu peux (et tu dois) aller encore plus loin

en interrogeant pourquoi pas Jacqueline, 80 ans, qui a un jour parlé avec une boulangère qui a déjà vu DSK en vrai ou encore Jean-Mouloud qui une fois, alors qu'il allait à la piscine, a cru apercevoir DSK au loin mais en fait c'était pas lui, c'était juste un gros.

La vierge effarouchée (ou l'hypocrite)

Technique Hitchcockienne par excellence, l'idée est de faire miroiter une information bien racoleuse à ses téléspectateurs, faire semblant de ne pas la dévoiler "*parce que merde, c'est trop dégueulasse, on a une morale*", puis finalement de la dévoiler quand même "*parce que merde, faut quand même faire de l'audimat, j'ai des bouches à nourrir*" . L'intérêt c'est que, quelle que soit la masse de paraphrases à trois roubles et de digressions sauvages en carton que tu intercaleras au milieu, les gens t'écouteront jusqu'au bout. Salaud de preneur d'otages !!!1

Par exemple, pour DSK, les journalistes ont tous parlé du déroulement des évènements supposés présentés par la défense aux juges. Touuuus les journalistes se sont accordés pour dire "*les faits reprochés sont vraiment trop dégueulasses, je ne peux pas en parler en direct*" (d'ailleurs, astuce de pro, quand tu fais ça n'hésite pas à en rajouter dans l'horrible avec des "*la juge a failli vomir, des gens dans l'assistance ont pleuré, etc.*"). Bien sûr, rien de tel pour dissimuler une information que de dire que celle-ci est trop horrible et que les gens ne feraient mieux pas de chercher à savoir. Heureusement, avant même que les gens aient le temps de dire "*holy shit, chérie tape sur google "trucs dégueulasses DSK", je dois savoir !!1*", tu vas, en journaliste total défenseur de l'information, lâcher tous les détails :

■ "*Même si c'est vraiment horrible la vérité doit éclater alors je vais tout vous dire !!! DSK lui aurait mis sa *** dans le *** avant de la *** ***-style dans l'*** puis il l'a plaquée sauvagement contre un mur avant de lui balancer des insultes en Polonais comme *** ou *** !*"

La logistique avant tout

Si tu n'as vraiment mais alors vraiment plus rien à dire (quoi, même pas une anecdote croustillante sur la composition chimique des pneus de la voiture de DSK ?), le top ça reste encore de parler de la forme. Comme l'évènement est apparemment le truc le plus médiatique de l'univers en France en attendant la coloscopie live de Johnny Halliday, les différentes chaînes de télé n'ont pas lésiné sur les moyens, c'est l'occasion de le crier haut et fort pour gagner encore plus de temps :

■ "*Pour être sûr de ne rien rater de l'évènement, la rédaction a mis en place un dispositif exceptionnel ! Pas moins de 12 caméras tout autour du palais de justice, 25 journalistes à chaque coin de rue, 5 satellites prêtés par les services secrets !! Franchement, avec trois fois moins de caméras on a réussi à choper les boobs de Loana dans Loft Story alors ça me ferait mal si on manquait l'arrivée d'un gros devant un bâtiment immobile, mâââârde !!*"

Le duplex foireux

Quand j'étais petit, j'étais vraiment bête (je sais, c'est totalement impensable) et du coup, à chaque fois que je voyais un reportage en duplex à la télé, j'étais persuadé que le journaliste faisait exprès d'attendre quelques secondes avant de répondre au présentateur juste pour jouer sa star "*Rhâ mais arrête de faire ta précieuse mécréant !! Le monsieur t'a posé une question alors réponds bordel of mayrde !!!!!1*". Maintenant, je sais que j'étais complètement dans l'erreur, ce décalage est totalement voulu et n'a rien à voir avec un quelconque délai de transmission, non, c'est juste pour gagner du temps.

Attention cependant à ne pas trop abuser de cette technique ou le présentateur pourra penser à une véritable erreur technique. Remarque, je dis ça, mais si tu as vraiment rien à dire et pas envie de te fatiguer, c'est la solution ultime. Tu peux aussi faire semblant d'articuler mais sans émettre un seul son voir carrément construire un tunnel autour de toi pour ne plus rien capter !

Ami journaliste, tu n'es pas seul

Tout ne repose pas sur le journaliste de

terrain lorsqu'il s'agit de brasser du vent, les gentils rédacteurs en chef restés en France et les danseurs de tektonik font également cela très bien grâce à une autre batterie de techniques de pointe.

Le faux débat

L'idée est d'inviter deux groupes de chroniqueurs/hommes politiques autour d'un sujet ayant un vague rapport avec l'affaire DSK. Toutes les variantes sont imaginables pourvu que ça soit bien racoleur. Par exemple, pourquoi pas "*Le parti socialiste est-il plein de violeurs sociopathes multi récidivistes ?*", "*Le personnel de maison a-t-il une âme ?*" et autres "*Le harcèlement sexuel, bien ou bien ?*". En bonux n'oublie pas d'inviter une térachiée de stars qui se feront une joie d'élever le débat à coup de "*le viol saypabô m'voyez*" avant de promouvoir leur disque/livre/film en n'oubliant pas au passage de jouer les lèche-culs ("*Mon spectacle a été mis en scène par Vincent Mohammed qui est vraiment un artiste fooooooooormidable*").

Le reportage récapitulatif complet

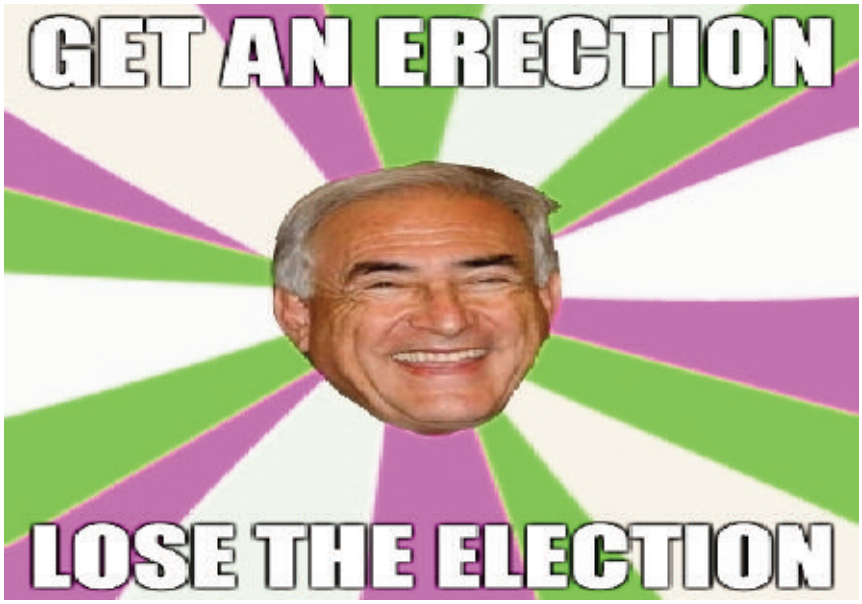
Parce que les gens sont facilement perdus dans les deux seules informations importantes de l'affaire DSK (pour ceux qui n'auraient pas encore retenu depuis le début de cet article : DSK aurait mis son zizi dans une employée du Sofitel ce qui à la surprise générale est interdit par la loi mais je ne comprends pas, elle était pauvre pourtant et qu'il va donc se manger un procès dans le postérieur) il est très important de faire un reportage "*faites entrer l'accusé*"-esque en ré-expliquant la chaîne d'évènement complète : "*A 8h57, DSK ouvre la porte de l'hôtel. A 8h58 le battant de la porte se referme. A 12h50 il allume la télé pour regarder le dernier épisode de Derrick, à 12h50mn02s il s'endort devant la télé*".

Le copycat

Là ça demande quand même un peu plus de boulot, il s'agit de trouver toutes les affaires qui se rapprochent, de près, mais surtout de loin, à l'affaire DSK et d'en faire un reportage complet. Le maire de Trifouilli-Les-Oies a un jour dit à une de ses collègues "*Ouaich mademoizelle ! Franchement, t'es trop charmante*" ? Purée mais quel scoop, ça mérite 20mn d'antenne !! Une sénatrice aurait déclaré "*Un jour on m'a fait une blague de cul et même que c'était vulgaire le monsieur il a dit pénis*" ! Omagad, le Pulitzer te tend les bras, je veux une rétrospective complète de la vie de cette femme, un livre et un scénario de long métrage pour le cinoche !!!!1 Le Yorkshire d'un député s'est frotté sur la jambe de sa voisine ? Mais c'est sublime, on va rafler les parts d'audience de 30 millions d'amis, purée à ce rythme-là tu seras rédac chef un jour petit, quel génie !!

La mise en abîme

Quand toutes les autres techniques ont été épuisées, il suffit juste d'ajouter une couche supplémentaire à cette diarrhée médiatique. Cela se présente comme suit : "*Mais au fait, que pensent les Américains de ce que pensent les Français sur l'affaire DSK ?*", voire "*Mais que pensent les journalistes américains de la façon dont les journalistes français font leur boulot*" si tu veux passer en mode total masturbation inter-journalistes !! On appelle cela "*l'inception de l'information*" et le concept peut se décupler à l'infini avec, pourquoi pas, "*Mais au fait, que pensent les Français de ce que pensent les Américains de ce que pensent les Français sur l'affaire DSK ?*".



Ça se couple très efficacement avec le débat car rien ne vaut un bon affrontement "*enfoirés d'Américains capitalistes qui font caca sur la présomption d'innocence*" vs "*vieille France nous on a du respect de la personne humaine dedans nos corps, surtout quand cette personne humaine a du brouzouf et/ou du pouvoir*" pour faire de l'audimat.

Conclusion

Grâce à toutes ces astuces, aucun sujet, même le plus anodin n'est à l'abri d'une couverture médiatique H24 alors vas-y, fais-nous rêver champion !! ■

CerberusXt

La minute FUUUUUUUU

De Draxx

Sponsorisé par [INSEREZ ICI UNE MARQUE]

Les pubs me gavent. D'autant plus qu'on nous matraque avec des pubs pas intelligentes, qui nous prennent pour des golios. La même pub 15 fois par jour, et encore je suis gentil. Jusqu'à ce qu'on soit lobotomisé. Putain depuis que je me suis remis à re-regarder la télé, ça me fait grave chier. Mais ce n'est rien à côté du nouveau champ de bataille des pubs : internet.

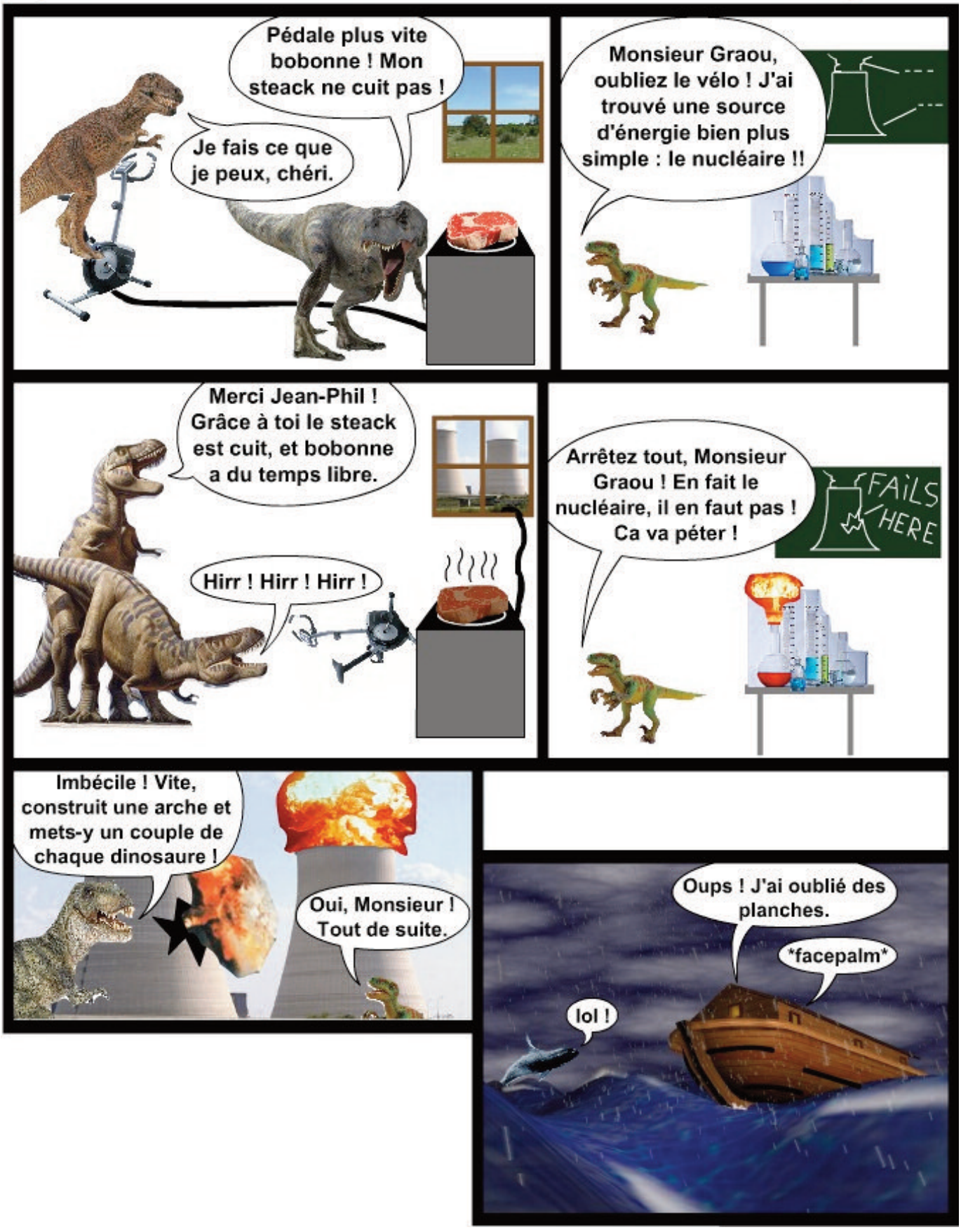
Youtube, sites de vidéos autres, tout plein de sites sont envahis par les pubs. Alors évidemment y a AdBlock pour défoncer tout ça, et masquer les pubs. Mais quand on arrive sur un site et qu'une nouvelle pub, qu'il faut à nouveau bloquer, apparaît, ça fait chier. Les vidéos, c'est gratiné. Sur certains sites, on peut zapper la page de pub. OK nice. Mais sur Youtube, et les canaux "*officiels*", type VEVO et autres, IMPOSSIBLE. Tu dois subir 30 à 60 sec de pub, sans pouvoir fermer la page de pub.

Plus moyen de mater une vidéo tranquille. Pareil sur les sites d'infos. Avant la page d'accueil, une pub. Et les pubs qui te bouffent l'écran sans rien te demander ? Et les pubs qui te font bouger la page sur le côté (véridique sur Rue89). "*Non mais c'est révolutionnaire comme pub et tout, c'est arty*" MAIS TA GUEULE PUBLICITAIRE.

FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF-FUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU ■

Draxx

Les aventures de Henri Graou le tyrannosaure et Jean-Phil le vélociraptor



Imbécile++ ! Nous sommes tous perdus ! Tant pis, il ne nous reste plus qu'à aider la prochaine espèce dominante. Nos cadavres leur fournirons une source d'énergie moins dangereuse.
J'vais quand même te bouffer, parce que t'es un gros blairal.
brbblirrgg !

Puisse la vie persister, sous quelque forme que ce soit.
Arghl
65 millions d'années plus tard.
Trop bath le pétrole ! Ca cuit les steacks !
Yiipiiirrr !!!
J'ai oublié des planches.
not lol !
Réchèr

Morbid Angel

Illud Divinum Insanus ou comment chier à la bouche des metalleux

Cet article est peu banal, car traitant d'un seul et même album. Mais pas de la manière dont j'ai pu traiter d'autres albums dans d'autres numéros. Pourquoi un tel article ? Parce que l'album dont je vais vous parler a été attendu de pied ferme par une horde assoiffée de death metal, et surtout avide d'entendre du nouveau Morbid Angel, qui est au Death Metal ce que le pinard et la baguette de pain sont à la France : indissociable. Et puis aussi parce que cet album est une des plus grandes catastrophes musicales jamais entendues, du grand n'importe quoi, pour un groupe de l'envergure de Morbid Angel. Récit d'un naufrage/sabordage.

Non, je n'ai pas vomi sur la pochette.

I. Mais c'est qui l'Ange Morbide ?

Pour les metalleux de niveau 1 qui découvrent les joies du headbang, et les autres curieux, un petit peu d'histoire : Morbid Angel fait partie des groupes ayant popularisé le death metal. C'est la fin des années 80. Le thrash metal explose les tympans du monde entier, les 5 plus gros groupes jouissent d'une popularité conséquente, et Metallica a de quoi s'acheter un Yacht pour chacun de ses zicos.

La théorie de l'évolution marche aussi pour le métal, et peu à peu des groupes décident de faire plus de bruit. Possessed, groupe de thrash plus confidentiel, décide de sortir "*Seven Churches*" avec la fameuses chanson "*Death Metal*", à l'époque bien sauvage. Beaucoup parlent alors de la naissance du nouveau sous-genre du heavy metal. Suite à ça, un génie musical du nom de Chuck Schuldiner forme le groupe Death, donnant ses premières lettres de noblesse au genre.

A partir de là, c'est une pépinière de groupes talentueux qui vont terroriser le monde des metalleux : *Cannibal Corpse, Cynic, Deicide, Obituary* et *Morbid Angel*. Toute cette scène gravite autour de la Floride, devenue nouvelle Mecque du metal extrême. Le death metal explose, et *Morbid Angel* se démarque rapidement. Un guitariste à la technique démoniaque, un univers musical plutôt occulte, et des blast beats plein partout qui vous pètent à la tronche. Ça va vite, ça gueule, ça bastonne, et la chanson "*Chapels Of Ghouls*" devient rapidement un hymne incontournable dont beaucoup de metalleux scanderont le refrain par la suite.

Morbid Angel sortira petit à petit de belles tueries, toutes par ordre alphabétique. Beaucoup y voient une coïncidence démoniaque, parce qu'ils viendraient du 7e cercle des enfers un truc dans ce genre. Ça faisait vachement trüe à l'époque. Puis David Vincent, alors bassiste/vocaliste (j'ai pas envie de dire

chanteur, sinon obi va râler) décide de quitter le navire. BIM, comme ça, tremblement de terre, c'est la panique. L'Ange Morbide est mort. Pas tout à fait, car un nouveau bassiste/growleur prend sa place et se nomme Steve Tucker.

Malgré le délit de popularité des trüe fans hardcore, il se démerde bien le Steve. *Gateway To Annihilation* est une putain de tuerie qui prouve que *Morbid Angel* peut s'en tirer avec un remplaçant, qui prend de l'envergure sur cet album. Une vraie leçon de Death Metal dans tout ce qu'il a de plus sombre et oppressant. La constante chez *Morbid Angel* est musicale : jamais ils ne se sont écartés de leur dénominateur commun : la musique qui tabasse, tout en étant technique et bien digeste. *Morbid Angel* représente donc le death metal, le vrai, celui qui fait péter les tympans.

II. 2004 - 2011 : le naufrage de Morbid Angel

C'est en 2004 que revient le bassiste d'origine, et exit Steve Tucker. Tout le monde s'en branle et se réjouit de ce retour en fanfare, car ils vont enchaîner des concerts, avec le line-up qui pète, pour bien faire de la pub et donner de l'espoir aux plus trüe qui attendent un nouvel album. Et il va en mettre du temps à venir cet album. Depuis le dernier "*Heretic*" de 2003, que dalle nada.

Puis la nouvelle arrive : ils préparent un nouveau méfait, prévu pour 2011.

Et maintenant on va passer au naufrage, si vous le voulez bien. Faisons taire le suspens, comme en intro : c'est de la merde. LA Merde 2011. L'album indigne qui vient tout niquer, à la fois le retour de David Vincent, mais aussi la réputation du groupe. Cet album est une bien belle bousasse comme on n'en fait plus. Un ratage, voire du foutage de gueule. Oui, surtout du foutage de gueule. Et voici pourquoi.

"Ma tronche quand j'ai pondu cet album" David Vincent

Dans le monde du metal, il y a différents types de groupes :

- Ceux qui restent droits dans leur bottes, trüe jusqu'au bout du mediator, qui préfèrent crever plutôt que de changer d'un poil leur direction musicale (a.k.a *Motörhead, AC/DC, Bolt Thrower, Amon Amarth*).

- Ceux qui vont passer d'un style à un autre à partir d'une certaine année. Un changement qui s'entend mais au final pas si radical que ça. Exemple *Anthrax* qui passer du thrash façon 80s à du thrash plus power. Ou encore *Metallica* qui passera du thrash au heavy.

- Ceux qui partent dans tous les sens et qui peuvent changer brutalement de style musical. Citons *Ulver, Anathema, Paradise Lost, Enslaved*...

Vous le constatez, l'évolution est acceptée en général. Le plus bel exemple est *Ulver*, qui a réussi à garder son public de metalleux. Et un groupe qui évolue c'est cool. Mais comme le dit le dicton, ce n'est pas parce que tu peux le faire qu'il faut le faire. Et *Morbid Angel* a tout fait de travers. Car JAMAIS ils n'ont annoncé "*différent de tout ce que vous avez pu entendre de Morbid Angel, un revirement, une réécriture du style blablabla*". Non que dalle.

Le nouveau line-up

Pire, ils se sont amusés à diffuser en guise de mise en bouche un titre typiquement Death metal : "*Existo Vulgore*". Quand ce titre a circulé sur le net, tout le monde parlait alors d'un album qui s'annonçait brutal, sans concession, avec une prod' chiadée, mais qui ne faisait pas dans la dentelle. Bref, ça salive.

III. Rendez-nous Morbid !

Avec cet extrait, personne ne se doute de la direction prise par Morbid. Et puis tout le monde s'en foutait de cette pochette dégueulasse, immonde et ne ressemblant à rien. Personne ne se doutait qu'elle symbolisait l'horreur musicale.

C'est lorsqu'une preview track by track a été mise en circulation sur le net que tout le monde a crié au scandale et au foutage de gueule. Des expériences

électro/indus sans queue ni tête, un titre que n'aurait pas renié Marylin Manson. MAIS WHAT THE FUCK ?§ Les premiers hoax busters arrivent à la rescousse "*c'est du fake, c'est pas authentique*". Tiens mon cul ouais ! Méthode Coué plutôt : mais non c'est pas possible, c'est pas Morbid, c'est un type qui s'est amusé pour troller tout le monde. Non, c'est juste Morbid qui s'amuse à troller ses fans.

Alors qu'un vrai changement de direction implique un album homogène (au pif prenons *Ulver* qui a négocié le virage à merveille), *Illud Divinum* caca prout se résume à un pot pourri limite non assumé. Comme si Trey (le guitariste tyrannique, cerveau du groupe) s'était dit : "*bon finalement ça le fait pas, on va mettre des titres plus trüe pour satisfaire les fans*". *Illud Divimerde* est hétérogène, et alterne entre le médiocre et l'exécrable.

Le pire c'est que dès le 2e morceau, même si on ne peut s'empêcher de crier "*WTF*", on perçoit quelque chose d'intéressant... Pour après tomber dans 6 minutes de souffrance et d'abomination musicale.

Un vieux silence qui ruine l'ébauche faite, un hymne au mauvais goût. Ce n'est pas tant le mélange death metal/indus chelou, car d'autres groupes s'en sortent mieux. Au contraire, c'est intéressant, et les premières secondes de ce "T*oo Extreme!*" (lulz) laissent augurer un truc spécial, mais accrocheur. Mais non. C'est pauvre, le batteur ne sert à rien, ça gueule sans conviction. Et au bout de la souffrance, on a un enchaînement de titres qui auraient figuré sur un album de vrai Death Metal. Dites, vous vous foutez pas de notre gueule par hasard ?

Existo Vulgore tombe à plat du coup, alors que *Blades For Baal* est pas mal. Et c'est peut-être le seul titre valable que j'arrive à écouter en entier, et qui est digne d'intérêt, surtout en live. Une très bonne accroche, de bons riffs, malgré une construction ultra convenue. Mais à la rigueur, on s'en fout, c'est du death, *Morbid Angel*, Death metal, à partir de ce postulat, quand c'est bien branlé comme *Blades For Baal* bah ça nous suffit. Surtout que les trüe s'en foutent.

Je n'ai pas de mot pour décrire ce foutage de gueule qu'est "*I Am Morbid*". Dans le trip beauf attitude ça se pose là.

C'est déjà mieux comme pochette, mais c'est pour le single Nevermore

David Vincent se met à se la jouer rap-death metal, avec une rythmique complètement à côté de l'identité Morbid. Et ces chœurs, *facepalm*. Si c'est censé être un hymne devant détrôner "*Chapel Of Ghouls*" c'est raté les mecs. D'une indigence sensationnelle, on croirait une blague. Voilà, c'est une blague. Les mecs ne se sont pas fait chier, ils nous balancent ça en espérant qu'on bouge nos têtes au même rythme. Sans moi les mecs. En fait l'album est plus une farce qui tient du fake tellement c'est ahurissant. MA marche sur des œufs, et tente de remonter le niveau avec du death bien rentre-dedans pour pas que les fans ne décrochent. *10 More Dead* ou encore *Nevermore* tentent le coup, mais à chaque fois y a plein de choses qui font tout capoter. Je ne parlerai pas de David Vincent, en totale roue libre, sinon je vais être censuré. C'est quoi cette blague "*Destructos Vs The Earth/Attack*" ?

J'ai jamais écouté ce titre en entier jusqu'à présent, car il y a ces toutes dernières secondes. Une partie cachée, style ghost track. Ça dure 25-30 secondes, et c'est le meilleur passage de tout l'album. Sans que je le comprenne, voilà qu'on nous balance du death metal ultra brutal à la production bien plus crade, qui rétame tout sur son passage. Et voilà on comprend plus rien. On a juste envie de tabasser et de lyncher Morbid Angel.

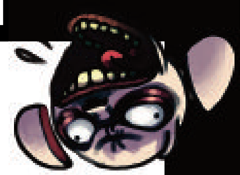
IV. Arrêtons le massacre.

Ce qui est malheureux avec cet album c'est qu'il y a tout de même de bons éléments, des détails qui identifient Morbid direct. Des plans un peu moins nazes, des solos de Trey tout de même présents... Mais gâchés par plein de trucs qui vous donnent envie de jeter le CD par la fenêtre. J'ai pas envie de parler de Radikult, ce serait tirer sur l'ambulance.

Morbid a complètement raté le virage techno/indus/death metal, qui sur le papier a de quoi être prometteur. Le comble de l'ironie étant la dernière piste nommé "*Mea Culpa*" HOW CONVENIENT §§ TU CROYAIS T'EN TIRER COMME ÇA CONNARD ?§ Eh bien non, car il enfonce le clou dans la merde. Je ne sais pas ce qu'ils ont pris ces cons, mais je n'en veux pas. Cet album prouve à quel point un virage ou des expérimentations peuvent être totalement foireux. A ce jour, une très grande majorité de metalleux rejettent en bloc cet album. J'ose même pas imaginer ce que va donner leur apparition au Hellfest, j'ai un peu peur.

Perso je vais voir Clutch sans regrets. ■

Draxx



La minute YEEAAAAAAHH

De Réchèr

Nous à 42, on est trop des rebelles de la société de consommation, et on dénonce les publicités qui nous volent notre temps de cerveau disponible. Mais parfois, il faut savoir se rebeller contre cette rébellion, et louer l'indéniable aspect artistique de certaines diffusions culturalo-marchandes. En plus, ça permet d'augmenter notre marge autorisée de mauvaise foi pour d'autres articles.

Le sujet d'aujourd'hui, c'est la pub Hépar. L'avez-vous vue ? Non ? Ça se passe ici : http://www.dailymotion.com/video/xesyae_pub-hepar-2010_music. Pour les chanceux qui ont un anus de compétition, et n'ont donc jamais eu recours aux vertus de cette eau de source raffinée et délicate, sachez qu'elle favorise la fonction cacatale. Voilà, c'est dit.

Bien évidemment, la réclame en question a pour but de mettre cette particularité en exergue. Comment le fait-elle ? Tout d'abord en adoptant un ton joyeux et primesautier, avec une musique entraînante et un feu d'artifice festif. Ce bonheur de la vie est à mettre en parallèle avec le plaisir ressenti lorsqu'on parvient enfin à expulser un étron de 3 kilos et demi.

Mais ce foisonnement de youpitude seul ne suffirait pas à démontrer dans son entièreté l'efficacité du catalyseur héparien sur la fonction cacatale sus-citée. C'est pourquoi, on rajoute une couche de subtilité avec l'orientation du feu d'artifice. Contrairement aux conventions, celui-ci est dirigé vers le bas ! L'association d'idée est assez facile : caca qui tombe dans les toilettes = fusée de feu d'artifice. GG !!

Notre référence en matière d'aigritude publicitaire, CerberusXt himself, s'était exprimé ainsi dans l'un de ses nombreux articles : "*Moi que j'aimerais bien que un jour que y ait une pub sur du papier toilette où que on voit du caca pour de vrai, et non pas un beurk liquide bleu que il se fait tout absorber par la feuille, que elle est absorbante. Lol.*"

Eh bien je trouve que la pub Hépar est une réponse possible à cette requête. Les excréments n'y sont toujours pas concrètement présents. Mais le feu d'artifice descendant parvient à les matérialiser d'une manière subtile et sobre, que j'ai personnellement trouvée très amusante.

A quand la pub pour serviette hygiénique avec une photo de baleine éjectant de l'eau par son évent ? ■

Réchèr

YEAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH

LES REACTEURS

obi aime le nucleolol, c'est du troll facile.

Depuis qu'il a été irradié, Polo utilise sa force pour aider les nécessiteux

Depuis que bebealien est allé joué près de fukushima, il est devenu vachement plus beau

Draxx vous accueille chez lui

CerberusXt : T'es irradié, tu rentres pas !

Kalayel vient trop de la zone tavu

Grâce aux radiations, Mr Egg a enfin des cheveux !

Au nouveau Mexique, Bobcat était le seul chat à faire peter des gadgets à la trinité

Depuis qu'il a été irradié, Gumli arrive trop à pécho

Avec trois yeux, Libby voit mieux les fautes des rédacteurs

Réchèr s'étant gourré de pays, il en a profité pour narrer ses histoires

Mpppprrrrfffffchier a oublié de mettre sa combinaison de protection. C'est con pour lui : il va mourir

En faite, les transmutations les plus horribles ont été pour Vampireness et Zedig