

LE

A commencer de
préférence avant fin 2012



0€, c'est pas la mort !





Chers lecteurs, chères lectrices,

Vous le savez sans doute, ou alors vous avez passé l'année à lire tous les 42 en boucle sans sortir de chez vous, mais un an s'est écoulé depuis la création de ce webzine. Et oui une année, 12 mois, 365 jours... Truc de ouf non ?! Un an de coups de fouets, un an d'orgies dans le sang, le stupre et la luxure, un an passé à choisir qui, de Wolverine ou de la Lanterne Verte, fut le meilleur Cosplay de Polo, un an passé à mater les films d'auteurs yougoslaves de Bebealien, un an à jouer aux vieilleries de obi, un an à chambrer Mr Egg parce qu'il suxxe trop, un an à se péter les tympanes sur les groupes obscurs présentés par Draxx...

Vous vous doutez donc bien que ça s'arrose !

C'est pourquoi, **la rédaction de 42 à l'honneur de vous inviter à l'IRL du premier anniversaire** ! ! Une IRL parisienne (troll shield), où vous pourrez découvrir les rédacteurs, leurs parler, les toucher, les manger peut-être, et surtout picoler comme des trous. Pour plus d'informations, RDV sur le forum officiel où un topic est spécialement réservé. Plus d'infos sur le forum : <http://www.nioutaik.fr/dultimatewebzine/viewtopic.php?pid=38207>

Viendez nombreux ! (enfin pas trop sinon ça rentrera pas dans le KFC)



EDITO

À la rédaction, on doit avoir des dons insoupçonnés de divination. À peine a-t-on décidé en début de mois que le thème du n°11 serait "*les catastrophes et autres trucs apocalyptiques*" que le sort s'est acharné sur nos faces ! Ça a commencé gentiment avec des gastro explosives qui ont décimé nos rangs avant de monter doucement en gamme à coups de coupures de l'intraweb et de virus répliqueurs de mayrde qui font rien que faire planter les PC et empêcher le maquettage (tout ceci est véridique).

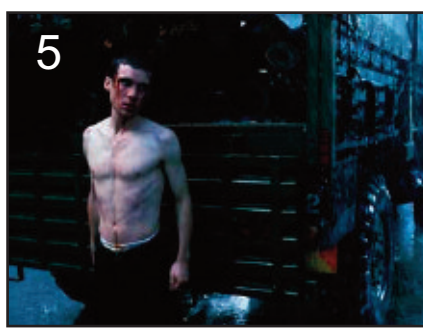
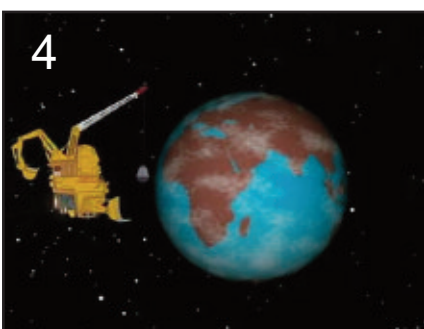
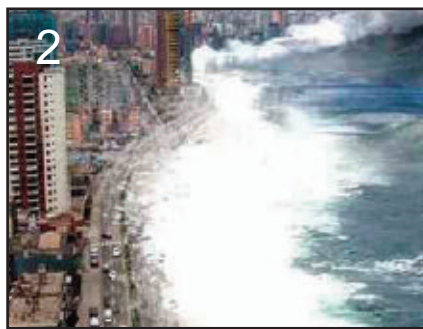
Les choses auraient pu en rester là, mais non ! La plus terrible des catastrophes attendait patiemment son heure : Noël ! Noël, Arg ! Être obligé de manger des produits tellement gras/sucrés que même en bougeant ton boule après, on risque l'infarctus, c'est vraiment atroce, ça donnerait presque envie de devenir Somalien ! Et tout ça pour quoi ? Pour fêter la naissance d'un mioche barbu qui file des cadeaux parce que c'est Coca-Cola qui lui a demandé (ou un truc dans le genre), franchement, de qui se moque-t-on ?

Heureusement, comme dans un film niais by Disney, tout est bien qui fini bien car, en dépit de ces difficultés qui ont entraîné le premier retard de publication de l'histoire de ce magazine, nous voilà fin prêts pour un nouveau mois de saignements oculaires de qualitat, wouhou ! Bref, nous vous souhaitons bonne lecture mais pas bonne année 2010 parce qu'à 42 on est trop des rebelz auf ze sossailty !

CerberusXt

ZI KATASTROFE GAME

Mon dieu, c'est une catastrophe, j'ai mélangé toutes les catastrophes ! Vite, reagencez moi tout ça en associant chaque rubrique du magazine avec celle qui lui correspond le mieux. Si vous ne le faites pas, le président des états unis de l'Amérique des USA sera obligé de faire un discours niais les yeux emplis de larme et croyez moi, vous n'avez pas envie de voir ça rappelez vous 2012 bon sang !



A JEUX VIDEO p14

B CINEMA p34

C TELE p42

D COMICS p45

E IRL p52

F PORTNAWAK p66

RÉPONSES : 1-C (Cyndi Sanders) | 2-E (Tsunami) | 3-A (Duke Nukem Forever) | 4-F (La pelteuse spatiale de l'espace - South Park) | 5-B (28 jours plus tard) | 6-D (En Sabah Nur dit Apocalypse)



Lé Niouzes

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

DÉLATION

De meilleur goût qu'une publicité pour des cintres métalliques sur un site pro-life, encore plus ironique qu'une publicité pour piscine sur un hommage au petit Grégory, voici venue la publicité délatrice !

Pour assurer la promo de son journal quotidien, la chaîne locale WPMI-TV en Alabama a décidé d'installer un énorme pannel publicitaire interactif. Sur ce pannel on peut voir les trois présentateurs vedettes de l'émission arborer un sourire niais à côté d'un flux d'information mis à jour en direct via Twitter (vous savez, twitter, le truc qui sert à rien et qui a apporté le concept de sms à l'intraweb 2.0... comme s'il n'y avait pas déjà suffisamment de sites qui violent la langue française...). Quelle brillante idée ! Un flux Twitter ! Tout le monde sait qu'il n'y a rien de mieux pour renforcer la crédibilité d'un journal que des infos à base de "troa mor den 1 atenta a la bomb, lol !", "çé la crize xD" et autres "Xclusif, decouverté en avan 1ere la gripe B !!". Mais ça ce n'est rien, le plus beau est arrivé le jour où ce panneau a affiché ceci :



Traduction en vf qui sent le roquefort du bec :
3 personnes accusées de viol en réunion à Monroeville

Apparemment, plusieurs gens suffisamment stupides crédules ont cru que l'information concernait les trois présentateurs de l'affiche et qu'ils s'agissait donc d'un avis de recherche. Tout heureux, ils ont appelé la police pour leur annoncer "Eh, je sais où vous pouvez trouver les coupables du viol !! Ils sont dans ma télé, venez chez moi pour les choper !!!". Comme visiblement les policiers américains sont aussi neuneu que leurs concitoyens les moins flamboyants de la tête, ils ont choisi de donner suite à ces appels en interrogeant les présentateurs sur toute cette histoire. Les pauvres ont alors dû expliquer le quiproquo rigolo sous peine de devoir apprendre à longer les murs et à ne pas ramasser les savonnettes dans les douches très rapidement. Classe.

Je ne sais pas ce qui est le plus flippant dans cette histoire, le manque de recul dont certains font preuve face à une publicité ou le fait que Twitter existe encore !!1 ■



FINESSE.BE

Les records du monde, c'est top ! Mais ce qui est super top, c'est les records tout moisissés comme "le record du monde du plus gros Bretzel" (ça leur fait une belle jambe aux africains en train de crever de faim...) ou "l'homme capable de manger le plus de métal en 24 heures". Cependant, c'est quand on y incrémente le facteur "cul" que les records deviennent nettement plus attrayants et marrants (et dégueulasses aussi). À cet égard, le record du monde du "gang bang" (646 mecs, ce qui fait, en gros, 11 km de teub) fièrement détenu par une polonaise (bah voyons...) va probablement être battu par une belge. Cathy a pour éminent objectif de se faire défoncer par plus de 647 (!) mecs en 12 heures (!!). Pour cela, elle suit un entraînement très rigoureux (apparemment elle s'est fait dézinguer par 150 bonhommes y'a pas longtemps "pour se chauffer") et elle est très confiante, tout comme son mari Carlo (!!!!!!!!!!!!!) qui précise que le marathon commencera à 9 h du soir dans un club Hollandais (ouais le pays où on peut faire n'importe quoi, comme, par exemple, être un parti politique qui prône la pédophilie et récolter 10% des voix, sisi). Il fait le malin le Carlo, on verra sa tronche quand il touchera plus les bords, tiens... ■

"La beauté est intérieure" Jack l'éventreur

CerberusXt

Polo



LA FIN DU MONDE ATTENDRA...

L'hiver approche, et sa dose de Murphy avec. Et il en est de même pour la recherche scientifique. Tellement qu'un jour, lorsque le LHC marchera, on aura l'équivalent de l'adage des informaticiens "Tiens, y a pas de bug dans mon programme". Oui, le LHC est bien en peine en ce moment, et c'est une nouvelle panne qui vient de faire chuter les cheveux de tous les Gordon Freeman en herbe.

Alors d'où vient la panne ? On n'en sait trop rien, soit la complexité pharami-

neuse de l'engin, soit une puissance voulant nous protéger (lol!), soit une conspiration franc-maçonne qui a tout fait capoter avec un trombone et du fil à couper le beurre (ce qui est foutrement balèze).

Alors bonne nouvelle : les dégâts ne sont pas insurmontables, et donc on pourra relancer les trous noirs lorsque ce problème d'alimentation aura été réparé (au pied de biche). Désolé, la fin du monde attendra ! ■

Draxx



"I'm a bit overwhelmed" Mark Gormley

YOU SHALL NOT STEAL

Chez les British, on fait jamais rien comme chez les autres, on roule du mauvais côté, on n'a pas l'euro, un système métrique tout naze, on bouffe obligatoirement de la merde, heureusement qu'il reste des valeurs fondamentales comme la famille, le foot, la bière et la religion.

Enfin, la religion, vite fait, parce qu'en Angleterre y'a un prêtre qui conseille à ses fidèles dans la dèche de voler à l'étalage "pour éviter de faire pire" comme se prostituer ou se suicider. On peut se dire que c'est un mal pour un bien, et mourir de faim c'pas top moumoutte, OK.



Mais, si on se fait choper en train de voler et qu'on va en taule, évite-t-on pour autant "la prostitution" - si vous voyez ce que je veux dire - et/ou le suicide ? ■

Polo

Tout le monde s'en fout

Une anglaise a récemment reçue une lettre des pompiers lui demandant de virer deux nains de jardins de devant chez elle pour "des raisons de sécurité, imaginez qu'il y ait le feu, si on se viande dans un nain ça pourrait être catastrophique !!1". Pourquoi est ce que je vous parle de cette information en apparence sans importance ? Et bien parce qu'il s'agit d'un magnifique exemple d'inventivité humaine. Franchement, trouver une fausse excuse pour jarter des nains de jardin sans jamais utiliser d'argument de type "les nains c'est immonde, achète toi du bon goût lol!" ou tomber dans le Godwin "les nains c'est tous des Nazis !!1", ça force l'admiration et ça change du désormais trop classique "saylafôtalacrise". Comment ça tout le monde s'en fout ?

Le chat le plus mignon du ouaibe est en réalité "une bête féroce" et se prénomme Attila. Mais tout le monde s'en fout.

Geneviève de Fontenay. Mais tout le monde s'en fout.

Non non, je n'ai pas oublié un bout de phrase. Je vous la réécrits pour que vous soyez bien sûr.

Geneviève de Fontenay. Mais tout le monde s'en fout.



Tout le monde s'en fout

D'après le site <http://www.211212.info/>, "des extra-terrestres vont descendre sur Terre le 21 décembre 2012 et emporter les meilleurs d'entre nous". Alain Juppé serrerait les fesses, mais tout le monde s'en fout.

La pogonophobie est la peur des barbes, mais tout le monde s'en fout.

Les rayons X traversent le verre, donc Clark Kent est un gros poser (en plus de ne pas savoir se fringuer), mais tout le monde s'en fout.

LE MORAL C'EST IMPORTANT

C'est vrai quoi, le moral c'est vital, merde à la fin ! Quand on a pas le moral, on a rien envie de faire, on tire la gueule, on a une qualité de vie alakon quoi. Ceci dit, pour avoir le moral, et c'est scientifiquement prouvé, il faut pratiquer le sayske, plus on sayske, plus on a la patate. C'est bien beau tout ça, mais y'en a qui "peuvent pas" (oui, comme obi) et ce, même avec la pilule bleue, "han ça craint" comme le dit le petit Eric C.

Alors quand la pilule bleue ne marche pas, y'a d'autres trucs "artificiels" qu'on peut essayer comme des opérations et des implants, seulement c'est un peu cher comme procédé. Sauf qu'à Cuba, ranafout' du prix, niquer, c'est trop important. Alors, à Cuba, on offre gratuitement l'opération et les implants qui vont avec à ~~obi~~ aux hommes qui n'arrivent plus à ériger le chapiteau pour démonter du pneu. Suite à cette "vague d'implants", des études ont montré un net regain de moral de la population cubaine et, par corollaire, une hausse de la consommation des ménages. Pour un "pays non développé", moi je les trouve vachement plus développés que pas mal d'autres les Cubains.

"Allô, le gouvernement, j'ai une idée pour relancer l'économie du pays..." ■

Polo



EVOLUTION IS A BITCH

À la fin d'année, c'est la bonne occasion de faire tout plein de sondages alakon. Et combien tu vas dépenser pour t'empiffrer grosse vache ? Et combien de litrons tu vas t'enfiler sale poivrot ? etc., etc. Puis, y'a des sondages un peu à part, qu'on pourrait faire n'importe quand, mais bon, on les fait à la fin de l'année quand même. Celui qui m'a bloqué concerne - encore - l'ambassadeur du bon goût : l'Allemagne. (parce que un numéro de 42 sans niouzes sur l'Allemagne, ça craint).

Le sondage du jour est donc "à quoi associez-vous l'Allemagne" ? Ce sondage est proposé aux 12-25 dans plusieurs pays européens. En 1999, l'Oktoberfest était en 2e position, les grosses berlines

en 3e position et on avait droit à Rammstein en première position. Pour une fois, j'avoue, l'Allemagne transpirait la classe. Mais bon, comme rien n'est éternel et que bon, l'Allemagne qui transpire la classe, c'est un peu antinomique, le même sondage vient d'être réalisé. La deuxième place est toujours octroyée à la beuverie et la troisième à la gloire des 6 cylindres et la première toujours à de la musique, sauf que... c'est un "autre style" de musique qui a été plébiscité : Tokio Hotel :

Pour résumer, l'Allemagne pour les européens en 1999, c'était Rammstein, et, en 2009, c'est Tokio Hotel, putain d'évolution... ■

Polo



"L'important pour moi, c'est de continuer à faire de la bonne musique" Booba

SLAP A BITCH

La vie en couple... ça laisse songeur des fois. Les moments en amoureux, le sexe, le sexe sauvage, le sexe de réconciliation, le sexe de... ouais bon, bref, vous avez compris. Enfin y'a pas que le cul dans un couple ("y'a aussi la chatte et les seins LOL"), y'a aussi un truc qu'on fait beaucoup plus souvent que le sexe (quel dommage :(), c'est s'engueuler. Et puis des fois, on s'engueule tellement fort qu'on a droit à des interdictions d'approcher (comme le journaliste tout naze dans Die Hard parce qu'il s'est fait cogner par la femme à John McLane, y'a pas vraiment de rapport mais l'idée est là, et puis on s'en cogne en fait), et les interdictions d'approcher c'est chiant et pas pratique.

Un couple de spaniards (des Espingouins quoi) qui après s'être apparemment bien falconpunché la tronche s'est retrouvé avec cette fameuse restriction sur le dos. On pourrait dire "osef" mais ce qui est drôle c'est qu'apparemment ils ont voulu tenter le sexe de réconciliation v2.0, ce qui est pas mal, en soi, sauf qu'ils se sont fait spotted par les autorités bouffeuses de paëlla.

Ca pourrait être "no big deal" sauf que non, parce qu'on on déconne pas avec la paëlla, 6 mois de taule pour l'homme et 4 pour sa biatch de femme "pour complicité" - lol - (ouais je dis biatch parce que je comprends pas qu'elle ait moins de taule que son queutard d'ex-future-re-ex-mari).

Des niouzes comme ça, ça me donne du baume au cœur ! ■

Polo

GRAIIIIIIIIIN !!



Vous avez toujours rêvé de mener la vie d'un hamster ? De manger votre caca, de courir dans un tourniquet infernal pendant des heures et de mâchouiller des câbles électriques pour vous prendre 220 V dans la truffe ? Ah ! Vous non plus... C'est dommage parce que du coup vous n'allez pas pouvoir profiter d'un tout nouvel hôtel "concept" imaginé par deux Français.

Cet hôtel unique au monde (ouf !) installé en Bretagne, pour profiter du soleil [/troll], propose à ses clients de vivre "comme un hamster" le temps d'un week-end. Chaque chambre est donc équipée d'une roue géante pour avoir l'air stupide de faire de l'exercice, les repas sont entièrement à base de graines et les plumards sont des tas de paille ! En revanche pour les toilettes, inutile d'espérer pouvoir déféquer partout par

terre, les toilettes sont standard ce qui n'est pas roleplay du tout.

Pour avoir l'honneur de passer pour un blaireau hamster, il vous en coûtera tout de même 100 € la nuit. Mais bon, tout le monde sait que le ridicule, en plus de ne pas tuer, ça n'a pas de prix ! ■

CerberusXt



Tout le monde s'en fout

Je ne comprend pas pourquoi les gens gueulent après les Suisses qui veulent interdire les minarets. Vous savez le nombre d'enfants dans le monde qui ont été mutilés parce qu'ils ont marché sur une minaret ? Mais bien sur tout le monde sans fout !

Un élève d'une école anglaise a été viré parce qu'il avait organisé un trafic de... chips ! Le règlement intérieur de cette école interdit en effet toute nourriture trop grasse, trop salé ou trop sucré et obligé sans doute à bouger son boule, mais tout le monde s'en fout.

Le vitriol qui est l'ancien nom de l'acide sulfurique n'a en fait aucun rapport avec la vraie signification première du mot, qui est en fait une formule célèbre parmi les alchimistes qui dit : "Visita Interiorum Terrarum Rectificando Invenies Operam Lapidem", soit : "Descend dans les entrailles de la terre, en distillant tu trouveras la pierre de l'œuvre". Autrement dit "Descend au plus profond de toi même et trouve le noyau insécable, sur lequel tu pourras bâtir une autre personnalité / un homme nouveau" Mais tout le monde s'en fout (merci le dictionnaire des symboles dans les toilettes)

Dans la Rome antique, quand un homme témoignait au tribunal, il jurait sur ses testicules. Mais tout le monde s'en fout.



YOU DON'T MESS WITH GRAND'MA!



Le conte de Noël vous est offert ce mois-ci par l'office Suisse de la Répression de la Criminalité contre les Vieux Croûtons. En effet, les deux héroïnes du mois (pure Colombie !) sont deux mamies Suisses, totalisant à elles deux 150 balais, qui ont réussi à récupérer leur pognon pourtant habilement subtilisé par deux voleuses en fufu.

L'histoire commence au supermarché, au milieu du rayons des patates où Berthe, en train d'hésiter entre prendre des fines de claire et du Viandox pour accompagner ses figues de barbarie, a discrètement confié à son amie Thérèse – dont le sonotone n'avait plus de piles – qu'il y avait plein de sousous dans la petite enveloppe dans la pochette extérieure de son sac à main, fermée à l'aide d'un cadenas dont le code – introuvable – était 87712. En effet, a-t-elle poursuivi en hurlant, sitôt son cabas rempli du dessert, sûrement des fraises au sel de Guérande, son dessert favori, elle allait courir (dans la mesure du réalisable) acheter une Rolex (- Une quoi ? - Une Rolex ! - UNE QUOI ? J'ENTENDS RIEN ! - UNE ROLEX \$\$\$ - Ah, une Rolex ! Pas la peine de le crier aussi fort...) à son neveu de 5 ans. Sauf qu'à quelques (dizaines de ?) mètres de là se trouvaient deux personnes pas super bien intentionnées, qui n'avaient pas spécialement envie de laisser Berthe avec son pactole. Elles se sont approchées en mode Splinter Cell et ont prestement pécho le pécule à la vioque, avant de faire un high-five en criant "Mischief done!!!" et de s'éloigner en douce. Ce n'est que quelques linéaires plus loin (celui des fondues savoyardes aux fruits) que mamie Berthe s'est aper-

çue que ça risquait d'être compliqué pour elle d'aller acheter la montre en liquide, pour la toute simple et bonne raison qu'elle n'en avait plus une goutte.

Ni une, ni deux, les natives du pays des minarets ont enfilé leurs costumes blancs de super héroïnes, ont planté quelques balises sentinelle et se sont mises en quête des vils félons présumés... Et les ont retrouvés, sur le point de sortir du magasin, l'enveloppe pleine de flouze à la main ! Ni une, ni deux, elles ont poussé des super hurlements primaires qui ont eu pour effet d'une part d'assommer instantanément toutes les personnes dans un périmètre proche et d'autre part d'alerter toutes les autres qu'il y avait deux mamies pas vraiment contentes. Et c'est ainsi que le petit neveu de Berthe pourra avoir sa montre. Il ne lui reste plus qu'à apprendre à lire l'heure ! ■

zenito

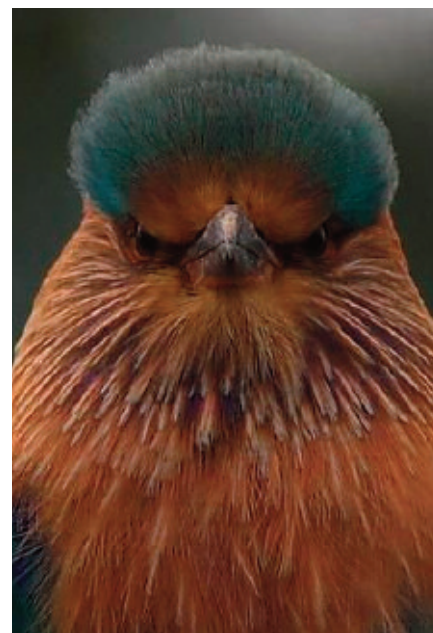
RACISME 2.0

J'aime pas parler de ça en temps normal, étant donné que, à mes yeux, les racistes étant avant tout ceux qui se sentent persécutés pour leur couleur de peau. Mais là c'est trop bon, donc ça devait être posté.

Il s'agit ici de nouvelles webcams à détection de visage qui ne reconnaissent pas les visages à couleur de peau noire. Une grosse maladresse qui n'a au final rien de volontaire, et qui est plus d'ordre algorithmique. Le droit de réponse de HP a donc été sans équivoque. Mesurant l'intensité du contraste entre les yeux, le nez et les joues, le programme aurait du mal à bien fonctionner sur un visage plus sombre, manque de lumière oblige au premier plan.

À quand une plainte de S.O.S Racisme contre HP ? ■

Draxx



Tout le monde s'en fout

La mise en page pour les MTLMSF est jaune et rouge comme la voiture de oui-oui mais tout le monde s'en fout.

Chaque année, 4 personnes meurent aux États-Unis, en mettant leur pantalon, mais tout le monde s'en fout.

Il faudrait que vous soyez piqué par 1 200 000 moustiques simultanément pour être vidé de tout votre sang. mais tout le monde s'en fout.

Centralia est une ville-fantôme en Pennsylvanie dans laquelle brûle un incendie de feu de mine depuis 1962, mais tout le monde s'en fout.

Cette sus dite ville ressemble étrangement au scénario du film SILENT HILL, ville fantôme où brûle depuis des années un Feu de Mine de charbon. MTLMSF

"Quand on écrit dans ce sens, les < font des <, les > font des >, les ^ font des ^, les v font des v et les > font des >!"



L'OBJET INUTILE DU MOIS

Grâce à toutes les économies que vous avez faites en lisant notre webzine gratuit, vous aurez peut-être assez de pognon pour acheter un des objets les plus chers et les plus inutiles qui soit, loin devant les stérilets incrustation diamant et autres baïas à chiottes en or massif. Cet objet, c'est la montre à contrôler le temps !!

Je sais ce que vous êtes en train de vous dire, "queuah, une montre qui contrôle le temps !! Mais c'est énorme, je pourrais tuer des bébés phoques pour en avoir une !!1", alors laissez-moi vous expliquer l'arnaque. Par "contrôler le temps", le constructeur veut en réalité dire que sa montre peut ralentir ou accélérer le mouvement de ses aiguilles sur simple demande puis, d'une pression d'un bouton, retrouver l'heure exacte. Soit, en résumé, ce constructeur a trouvé un moyen de dérégler sa montre sur demande... Ouai, les limites de la science viennent de

franchir l'infini et commencent à attaquer l'au delà...

Le plus beau c'est qu'il aura fallu pas moins de 10 ans pour mettre au point cette montre ! Quand on pense qu'il suffit de tirer sur un bitonnieu sur le côté de n'importe quelle montre mécanique pour obtenir un résultat similaire, ça fait beaucoup de temps gâché. Pour ne rien gâcher à l'useless, le mécanisme interne de la montre est incrusté de rubis, parce que tout le monde sait que ce qui compte dans la vie, c'est la richesse intérieure !!

Si malgré ces défauts vous avez envie de vous la péter avec un objet inutile et cher (après tout il y a bien des gens qui achètent des Macbook [/troll]), il vous en coûtera 400 000 €. Les bons CAF ne sont pas acceptés ! ■

CerberusXt



Tout le monde s'en fout

il existe un fonction non exploitée et pourtant bien présente sur google pour rechercher uniquement des visages. cherchez avec le nom que vous voulez puis rajouter à la fin de l'url de résultat la fonction "&imgtype=face" et re-validez, mais tout le monde s'en fout.

Sur l'autoroute A8, la sortie 42 permet d'aller à Cannes, mais tout le monde s'en fout.

La taille moyenne de la colonne vertébrale d'un humain normalement constitué avoisine 42 cm, mais tout le monde s'en fout.

Y'A COMME UN COUILLE (OU DEUX)

Mario est croate (ouais, on dirait pas comme ça) et il aime se baigner à poil dans l'eau froide, un peu comme n'importe quel mec bourré quoi, sauf que lui, il le fait à jeun. Malheureusement, Dame Nature est cruelle envers la gent masculine et l'eau froide fait un office ravageur sur les Apollons que nous sommes. Eh oui, eau froide + kiki = micropénis. Mais pour Mario, pas grave, lui, il a bien nagé, et il va même aller prendre le soleil pépèrou sur une chaise en bois, histoire de sécher (et de retrouver une taille acceptable). C'est là que le drâme se passe : soleil = chaleur = taille normale de retour, "\o/ \o/" pense-t-on, et je serais tenté de dire "bawé", sauf que...

Sauf que les couilles de Mario sont passées entre les lattes en bois lorsqu'elles étaient en mode "raisin sec" et qu'avec la chaleur et leur taille retrouvées, les couilles de Mario sont coincées sous les lattes, et Mario aussi par extension (imaginez-le avec les couilles sous les lattes, hilarant, surtout s'il veut se lever :)). Mais tout se passera bien pour Mario (enfin dignité mise à part) puisqu'il appellera les services de la plage qui scieront la chaise en deux (!) pour libérer les couilles de Mario qui ne devait pas avoir honte du tout.

Size DOES matter. ■

Polo

La niouze ci-dessus est un fake qui tourne sur l'intratube depuis 1893, moquons nous donc grassement de Polo en le pointant du doigt !

PETER FILE ?



Le nouveau visage de la pédophilie !

Quand certaines personnes pondent des mioches, elles acquièrent en même temps le don de voir le mal partout. Autant cette capacité est pratique dans un RPG quand on est un ~~abat-joie~~ Paladin, autant dans la vie de tous les jours ça doit être bien pénible. Les gros mots ? OMG le cerveau de mon chiard va fondre s'il en entend ! Les jeux vidéo ? OMG mon chiard va tuer d'autres chiards s'il y joue ! Harry Potter ? OMG mon chiard va devenir un sataniste qui boit du sang de vierge pour soigner son acné ! C'est sans fin. À côté du cerveau d'un de ces parents, le JT de TF1 ressemble aux Télétubbies chevauchant des arcs en ciel à dos de licorne tout en fumant du shit !

L'abysse de stupidité de ces parents névrosés a atteint de nouveaux fonds lors de la découverte d'un jouet en peluche.

Celui-ci, une sorte de souris moche, n'a pourtant à première vue rien d'extraordinaire. Le drame se produit lorsque l'on appuie sur son ventre et qu'il se met à couiner "Pédophile" sur l'air de... "Jingle Bells", du moins selon les oreilles psychopathes de ces parents... Résultat, hurlement indignés, plaintes, "gnagna-gna préjudice moral crache l'oseille" !

Pourquoi ? Mais pourquoi ? Même en admettant que la peluche dise bien "pédophile", en quoi est ce un drame atroce ? Les mioches vont le devenir plus tard rien que parce qu'une souris aura utilisé ce mot pendant leur enfance "G violé dé enfan mé cé pa ma fote cé Rémy la souri ki ma di de le fèr, lol !" ? Ce mot agit-il comme un appau à molesteur d'enfants "OMG, dès que la souris s'est mise à chanter plein d'ours bruns louches se sont agglutinés autour de ma maison T__T" ? En tout cas, si le fait d'entendre des mots qui n'existent pas fonctionne comme un lapsus révélateur, il ne doit pas faire bon vivre dans le cerveau d'un parano !

Le fabricant, pour éviter l'émeute, à décidé de récupérer toutes les peluches et ce malgré un test prouvant qu'il s'agit bien de la chanson "Jingle Bells" et non d'une supposée version Pedobear (pour s'en assurer ils ont ralenti l'enregistrement de la chanson, celle-ci étant accéléré pour faire comme une voix de souris ce qui est débile puisque les souris ne parlent pas de toute façon).

Stupidité : 1 – Industrie du jouet : 0
DTC l'esprit de Noël ! ■

CerberusXt



Tout le monde s'en fout

La procrastination est la tendance pathologique à toujours remettre les choses au lendemain. Mais tout le monde s'en fout.

American Airlines a économisé 40.000 dollars en 1987 en retirant une olive des salades de business class. Mais tout le monde s'en fout.

Si vous rencontrez un alligator ne grimpez pas à un arbre, il attendrait plusieurs jours que vous en descendiez. Partez plutôt en courant, vous devriez le semer. Mais tout le monde s'en fout.

En moyenne vous tapez sur votre clavier 56% des lettres avec votre main gauche. Mais tout le monde s'en fout.

D'après les statistique, Seulement 1 personne sur 20000 est capable de se lécher le coude. Mais tout le monde s'en fout.

NAISSANCE DU PREMIER MEME ITALIEN

Massimo Tartaglia. Ça vous dit rien comme ça hein ? Ouais, bah moi non plus en fait. En fait, Massimo est un parfait inconnu, un peu fêlé, mais néanmoins inconnu. Enfin, il ÉTAIT inconnu. Il est depuis peu une des "personnes les plus appréciées" du web. Mais qu'a-t-il fait ? Création d'un nouveau truc geek ? Nouveau meme délire (type Pedobear) ? Défenseur de la geekerie ?

Non non, rien de tout ça, Massimo Tartaglia a tout simplement balancé un superbe bourre-pif à l'abject Silvio Berlusconi. Bon, c'est pas forcément glorieux de porter aux nues un mec qui cogne un autre et encore moins si on considère que c'est un vieillard qui s'est fait refaire le portrait. Ouais, sauf qu'on parle de Berlusconi, qui doit être une des personnes les plus détestées sur le globe, pour des raisons évidentes que je vais pas m'amuser à détailler.

Allez Silvio, fais comme si "c'était les vacances au camping" et que tu t'étais vauté – lamentablement – en sortant de la tente d'une de tes conquêtes (mineure), ça passera mieux.

En tout cas Massimo, chapeau l'artiste ! ■

Polo

"Nanana, nanana, nanana, nanana-lala" (putain de musique de Noël cerveauicide)

APRÈS VALVE...



Alors que Valve entube tout le monde avec L4D2 et que la franchise CoD part en sucette, voilà que EA, grand bouffeur de studio devant l'éternel s'engouffre dans la brèche des "on prend les joueurs pour des cons". Je suis même étonné qu'ils mettent autant de temps à suivre la mouvance. Alors l'attaque de EA consiste en deux points :

- Premièrement on remarque que la gratuité de Battlefield Heroes (sorte de Battlefield version cartoon) part en miettes. Pour résumer, les joueurs pouvaient dépenser de petites sommes, ou bien des points acquis en jouant, pour des petits objets, mais de façon facultative. Et EA revoit sa grille tarifaire, et fout tout en l'air. Une nouvelle grille tarifaire qui oblige les joueurs à rester scotchés, ou à payer plus souvent. Un exemple étant qu'il faille rester au moins

Des scientifiques sont payés pour faire des statistiques superbement débiles, au plus grand bonheur du magazine 42. Mais tout le monde s'en fout.

On a inventé un soutien gorges convertible en masque anti grippe A, mais tout le monde s'en fout.

A la SNCF, sur les billets imprimés le jour même du départ, il y a écrit remboursable jusqu'à la veille, mais tout le monde s'en fout.

En moyenne vous tapez sur votre clavier 56% des lettres avec votre main gauche. Mais tout le monde s'en fout.

5 h par jour pour conserver une arme qui dézingue. MAIS WTF ?!

- Deuxièmement, EA annonce la relance d'une de ses franchises les plus nazes connues : Medal Of Honor. Purée, que dire de ce jeu aux multiples spin-off sans intérêt, si ce n'est d'avoir trouze variantes de la WWII ? Eh bien voilà, EA décide de relancer la machine en annonçant Medal Of Honor tout court, un jeu se déroulant, je vous donne dans le mille... en Afghanistan, de nos jours. OMG l'originalité.

Reste plus qu'à attendre un Modern Warfare of Honor 2 : Avant-Garde de première ligne, et EA aura rattrapé ses coreligionnaires. ! ■

CHINE PRON

Il ne fait pas bon d'être un geek en chine. Quand on voit l'acharnement du gouvernement à notre rencontre je vais finir par croire que l'un d'entre nous a recompilé les fesses du poisson rouge (ahaha) de Mao pendant son enfance. Ainsi, après avoir censuré l'intratable pas le biais de google pour que les mots clés "place tian an men" renvoient vers des images de bisounours, après avoir créé le gold farming pour pourrir les MMOs et après avoir mis en place des goulags camps de rééducation pour hardcore gamers, la Chine a commis l'acte le plus cruel que l'on puisse infliger à un geek : interdire et traquer le pr0n sur internet !!

Je sais ce que vous vous dites "c'est pas nouveau ça, la chine a toujours censuré le pr0n sur l'intraweb gros gland ! Tes informations sont encore plus périmées que la virginité de Paris Hilton !! Remboursez !" sauf que le gouvernement chinois est récemment passé à la vitesse supérieure en ayant recours à la délation 2.0. Désormais, si un Chinois repère l'adresse d'un site de pr0n ou n'importe quel forum/blog avec un soupçon de boob dénudé et le balance aux autorités compétentes, il touche une récompense de 10 000 yuan (soit 1 000 simflouzes) et se fait probablement crever les yeux par ces mêmes autorités pour avoir osé regarder. Sachant que cette somme est relativement conséquente, j'imagine qu'il va être de plus en plus difficile de pouvoir se faper tranquille en Chine alors, pour soutenir les geeks chinois en ces temps difficiles faites comme moi : double ration de pr0n! ■

Draxx

CerberusXt



FREEZE BITCH !!!!

J'entends dire (ici ou là) que les flics font du zèle en France. Ça me fait marrer, ça. Marrer parce que déjà, faut voir les flics Luxembourgeois, ils se prennent pour des ricains (ou dans Hot Fuzz, au choix), ces fameux flics ricains qui peuvent vous tazer la gueule pour un oui ou pour un non ('ya des vidéos hilariantes de ça d'ailleurs :').

Enfin, les flics ricains, ne font pas que vous tazer la gueule (c'est vrai quoi, ils bouffent des donuts aussi, plein de donuts d'ailleurs, parce que c'est 'achement bon les donuts, surtout ceux fourrés à la framboise ou à la pomme, quoique ceux au chocolat sont pas mal non plus), ils sont aussi devenus maîtres dans l'art d'apprécier les situations (surtout celles à potentiel dangereux). Comment ça vous ne croyez pas en leur compétence d'expertise ? OK, OK, alors, tenez, voilà un exemple.

À Washington, un policier - que nous nommerons Nomnomdonuts pour respecter l'anonymat - grâce à ses facultés d'analyse hors normes, à sa clairvoyance prodigieuse et son bon sens hors du commun, a empêché véritable drame en faisant irruption de son véhicule, arme

au poing pour endiguer une attaque dont il était apparemment la cible. En effet, son véhicule venait d'être touché de plein fouet par un projectile qui n'était en fait autre qu'une... boule de neige. "PUTAIN DE FUCK BITCH OUR BASE IS UNDER ATTACK FREEZE MUDA FUKA" a-t-il probablement dû se dire.

Bref, notre cher Nomnomdonuts a déboulé arme au poing devant des mêmes horrifiés qui faisaient une bataille de boules de neige, bien joué mecton !!! C'est presque dommage qu'il ait pas tiré en l'air, ça aurait été encore plus epic !

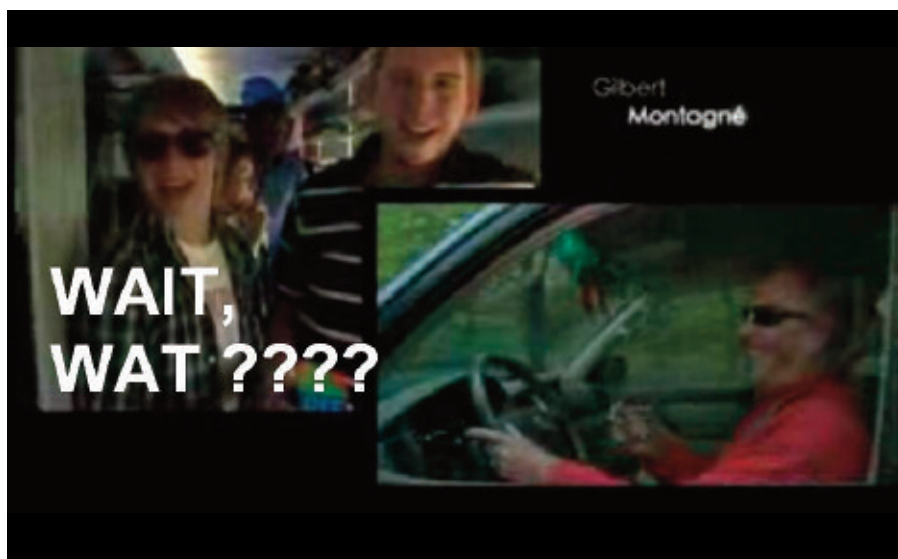
AMERICA, FUCK YEAH \$\$\$

Polo

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.



HEAL THE WORLD V2.0



"Heal the world, make it a better place for you and for me and the entire human race"

Du Mickaël Jackson dans le texte. C'est 'achement bien de healer le world, pas de doutes, mais bon, c'est quand même mieux de le changer ! Pour changer le

monde, que faut-il faire ? Arrêter les blagues genre Copenhague et se sortir les doigts pour de bon ? Arrêter les guerres "nan c'est mon Dieu le vrai 'culé" ? Bullshit !

Pour changer le monde, le mieux, c'est d'être à l'UMP et d'en faire un - super -

clip (sans dec', les clips de Mickaël Jackson, c'est de la daube à côté !). Mais pas n'importe quel clip hein ! Faut un clip avec des superstars (comme David Douillet) qui chantent à côté de la plaque comme Nadine (enfin, pour elle, être à côté de la plaque c'est plus un art de vivre qu'autre chose), qui comprennent pas trop ce qu'il foutent là comme Frédéric ou qui se croient dans un clip de RnB de Mary JMachinTruc comme Rachida. Bref, après Ségolène Royal habillée en Raélienne pour son - pathétique - "One-Woman-Show" après sa branlée aux élections, voici encore un autre très très très (très) grand moment de winitude proposé par Nos Têtes Pensantes.

Et puis bon, comme "le pire risque c'est de ne pas en prendre", autant foutre Gilbert Montagné dans un SUV (?!!!) et le filmer pendant qu'il roule (?!?!?!?!one11\$1\$someone)...

Polo

"Nous sommes fiers de notre jeu" Infinity Wards



Patapon

Pon Pon Pata Pon !!!

2010 est là, l'apocalypse vidéo ludique a eu lieu il y a bien longtemps avec l'avènement du jeu pour assisté par le biais du payçay. Du côté des consoles, ce n'est guerre mieux. Entre les éditeurs qui sortent une énième version remasterisée même pas fun d'un vieux jeu, ceux qui se contentent de sortir du fps, et ceux qui ont oublié qu'un jeu a besoin de gameplay et pas que de graphismes, les temps sont durs. Quelques productions originales essayent d'exister par des concepts qui ne sont novateurs et prenant que le temps d'une partie (bourré, avec des potes, une wii et un écran géant, mais le réveil est généralement dur et la honte persistante).

Heureusement de temps en temps, une bouffée d'oxygène vient sauver le joueur de cette merde vidéo ludique quotidienne. Et ce mois ci, le jeu qui met en joie, c'est Patapon. Il est sorti en 2007 sur péhessepé et le 2 est depuis sorti, mais toujours est il qu'une partie de temps en temps, ça le fait bien. Mais gare à votre santé mentale...

Apocalypse Pon

Dans le monde des Patapons, le Dieu du même nom les a abandonnés, les laissant ainsi en plein déclin, sans ressources, sans but, sans rien du tout, entraînant toute la tribu vers le néant (« der Tal » en allemand). Rien ne va plus à Patapolis et la population s'éteint peu à peu... Mais coup de bol (de riz, le jeu est de Sony) le joueur hérite du titre très



convoité de "Tout Puissant mouahaha-haha lol I'm Miché teh god !!!!"

Et bein non !!!

Là où le scénario pouvait laisser imaginer un énième RPG avec des héros tout mous slashant des monstres allant de la fourmi mutante au dieu du mal en mode berserk, le gameplay est complètement différent, aux antipodes de tout ce qu'on aurait pu imaginer en lisant le pitch.

Dès le début du jeu c'est une prêtresse du nom de Meden (the Iron Priestess)



Bon oubliez tous les trucs de films avec les offrandes de rochers dorés au chocolat, des vierges, de cierges et de chèvres, là yanapa. En tant que nouveau dieu des Patapons, vous avez la tâche de les mener à la Terre Promise pour redonner à la tribu sa splendeur passée. Oué, rien de transcendant hein ? Vu et revu ?

qui vous sollicite pour aider les Patapons à explorer les alentours de leur monde restreint et à chasser pour refaire un peu le stock de petits fours avant les fêtes. Et c'est ainsi que le jeu commence.

Première prise de contact avec les Patapons de base, nommés Yaripons et armés de lance et surprise, le Patapon, loin d'être un guerrier à l'allure de mangeur de monstre avec du pain et du fromage sur fond d'explosion de Michel Baie, est en fait un œil avec 3 cheveux, 2 bras et 2 jambes, un sorte de pac man évolué quoi. Le design est très enfantin (encore qu'étant enfant si j'avais su dessiner comme ça, ça m'aurait bien fait plaisir) mais super chiadé, donnant un cachet à l'ensemble, limite classe malgré une palette de couleurs peu étendues. Au moins on sait de suite que tout le budget n'est pas passé dans les graphismes, et c'est une bonne chose. Mais est ce que ça suffit ?

Pata Pata Pata Pon !

Votre tâche de Tout Puissant consiste dès lors à donner des ordres simples à vos Patapons, et pas question de ta-



blettes gravées, d'apparition dans des grottes ou de trucs à la con pour touristes en mal de sensations, ici vous dirigez le monde avec... un tambour. Enfin un truc qui permet de faire 4 sons différents (carré rond croix triangle) qui selon

l'ordre dans lequel vous les utilisez permettra de guider les Patapons. Dit comme ça, c'est enfantin, mais quand on sait qu'avec ces 4 sons on doit faire 6 combinaisons en suivant un rythme précis, ça le devient moins. En effet, en cas de loupage du rythme, ça pourrait le combo « musical » et désoriente les Patapons pendant un court instant, mais qui peut suffire à foirer tout un niveau, mais dans le cas contraire, si vous enchaînez les ordres en cadence 9 fois, ça déclenche un mode Fever qui booste vos unités et peut ainsi les avantager grandement. Des fois c'est même primordial puisque certaines actions ne sont réalisables qu'en mode Fever. (Et un foirage de rythme en mode Fever, c'est retour à 0 combos aussi.)

Les missions sont donc menées tambour battant (huhuhu) et mettent vos Patapons sur le chemin de la Terre Promise, parsemé d'embûches, d'ennemis (les Zigotons), de boss, et d'épreuves en tout genre. Le principe sera alors de savoir quelle mélodie jouer pour avancer sans se faire déglinguer, sans perdre le rythme de vos enchaînements, ce qui est relativement simple au début du jeu, mais qui se corse méchamment quand les mélodies deviennent nombreuses.

Y a que ça à faire ?

Entre chaque mission, retour à Patapolis pour pouvoir faire évoluer ses Patapons et en obtenir des nouveaux. Outre les lanciers Yaripons, il sera possible d'utiliser des fantassins Tatepons, des archers

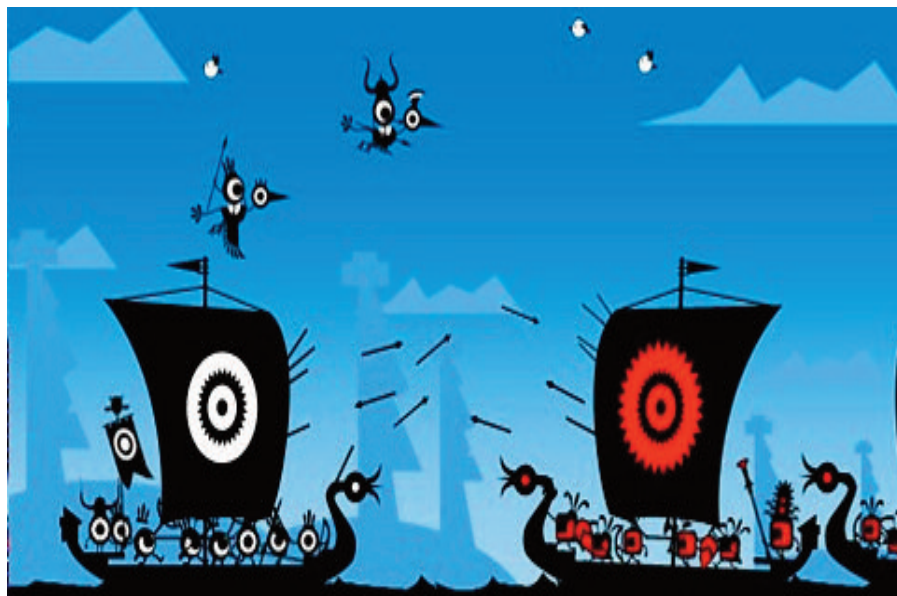


Yumipons, des cavaliers Kibapons, des grobill Dekapons, des musiciens Megapons, sachant que chaque mission autorise un nombre limité d'équipe, et que chaque type de Patapons est utilisable en nombre limité (une équipe = un type de Patapon), rendant le choix tactique important en fonction de la mission à mener à bien.

D'autre part les bastons contre les Zigotons sont source de profit et de perte puisque vos Patapons peuvent mourir, auquel cas il faudra les ressusciter à Patapolis (et c'est pas gratos), mais les Zigotons laissent parfois sur le champ de bataille des armes, boucliers, casques, qui serviront à upgrader vos guerriers. Donc là aussi, entre les missions de chasse et les missions où il faudra descendre une armée ou un boss plutôt velu, il faudra pas se tromper dans les troupes à mettre en jeu, ni dans leur positionnement sur l'aire de jeu. Une première ligne faite d'archers, c'est rigolo, mais en général elle ne dure pas longtemps.

Autre moyen de gagner des ressources utiles pour la progression dans le jeu, à Patapolis pousse un arbre millénaire appelé Ubo Bon. Par le biais d'un mini jeu, il faudra jouer de la trompette en rythme avec sa chanson pour lui faire lâcher de précieux items, indispensable à la résurrection des guerriers perdus.

Bien sûr, il sera aussi possible de refaire des missions déjà passées pour se gaver de ressources essentielles, souvent plus rapidement au gré de vos upgrades et des classes de Patapons disponibles.



Et tout ça, ça rend fou !!!!

Oui, complètement, et il n'est pas rare de s'entendre chanter les ordres en même temps qu'on tapote les touches pour être sûr de pas perdre le rythme, voir de hocher la tête en cadence. Alors autant vous ça ne vous gênera pas, mais votre entourage aura vite fait de vous jeter des cailloux à force d'entendre les mêmes incantations. Et autant dire qu'à part au calme, ce jeu est injouable tant la cadence demande de la concentration. Le dernier stade de la folie étant quand même de répéter dans sa tête le fameux Pata Pata Pata Pon, qui est la combinaison faisant avancer les Patapons, lorsque vous vous promenez dans la rue. (Moi je l'ai dépassé, j'en suis à me donner l'ordre de recul quand je manœuvre en bagnole... mais quand vous aurez entendu ces « mélodies », vous comprendrez pourquoi.)

Conclusage

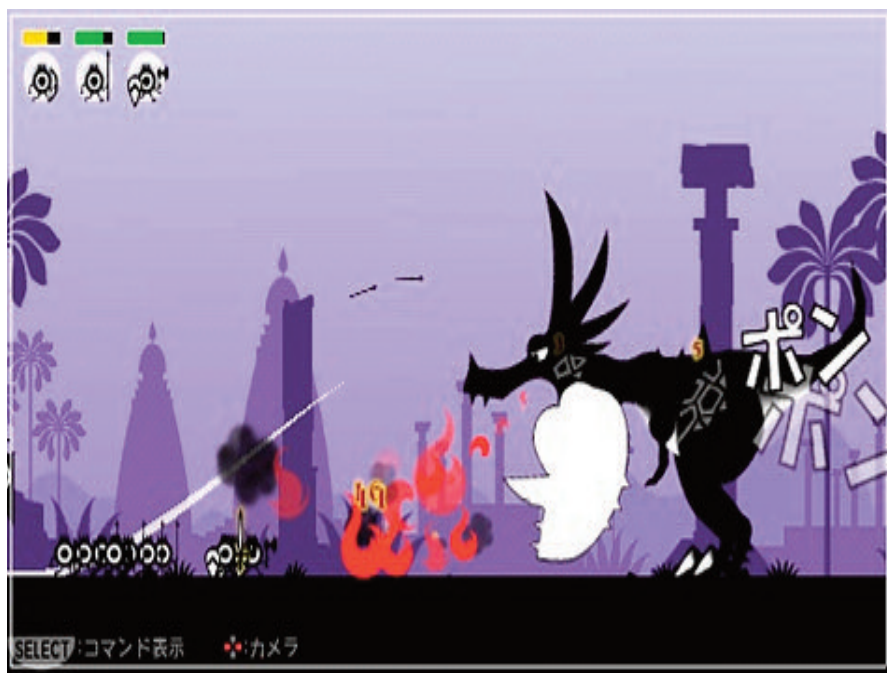
Il fait un temps pourri, le payçay familial est squatté, vous avez une gastro, la télé passe en boucle des rediff de films tournés entre 1931 et 1954, bref, tout pour déprimer : la solution, c'est Patapon. Au pire si ça vous plait pas, ça soulèra tellement les gens autour de vous entendre Pata Pata Pata Poner, qu'ils finiront par vous laisser le payçay, vous payer pour que vous la fermiez, vous jetez des pierres, et p'tet même vous foutre dehors. M'enfin tant que c'est avec la console et le jeu, pas de soucis.

Notage

■ **Intérêt** : Ce jeu est tellement arc en ciel dans le paysage grisâtre des jeux vidéos qu'il en devient incontournable. Un concentré de bonne humeur, qui permet des parties rapides, un must have über immersif malgré le concept complètement barré ! **18/20**

■ **Rejouabilité** : Autant pour un NoLife vivant dans 5m² entre les boîtes de pizzas vides, le lit et le payçay, il n'y a pas de soucis, autant jouer à ce jeu quand on a un minimum de vie sociale n'est pas simple pour les raisons déjà expliquées. Alors ressortir l'umd et le brandir devant l'assemblée présente... c'est risqué, très risqué... **14/20**

■ **Nostalgie** : Euh... nan, pas trop applicable là. Mais bon, ça rappelle les années d'or du jeu vidéo, un temps où les développeurs étaient à la solde des créateurs et pas à celle des financiers. **10/20**





Fallout

La sainte trilogie

Vous êtes jeune et vous avez découvert Fallout 3 cette année. Et pour vous c'est sans doute un des meilleurs jeux de 2009. Vous méritez franchement une paire de baffes dans la tronche et qu'un troupeau de poneys sodomite ayant bouffé du viagra vienne vous apprendre la vie. Fallout 3 est une bouse et vient entacher une oeuvre sainte.

Fallout - Et la lumière fut

Les très saintes écritures furent créés en 1997 par un studio nommé Black Isle. Ces saints parmi les saints firent, parmi autres miracles, les deux Baldur's Gate, Icewind Dale, et ce qui reste à ce jour avec Fallout le meilleur RPG adulte jamais sorti : Planescape Torment. Loué soit leur nom, car si maintenant ils font figure de martyr du grand capitalisme s'attaquant aux pauvres brebis galeuses égarées sur le bord de la route, ils nous firent connaître la révélation et comprendre le sens de notre vie. Amen.

Fallout, donc, fut édité par Interplay et fit l'effet du messie parmi les pauvres joueurs attendant avec impatience qu'un prophète éclairé vienne les aider sur le chemin ardu du gaming. Car je vous le dis, mes frères et soeurs ici rassemblés,



oubliez le next gen, le HDR et autres acronymes barbares. Sachez le, car en vérité je vous le dis, les jeux c'était mieux avant. Alors certes, ils étaient aussi beaux que des enfants trisomiques

passés sous des bulldozers, avec leurs pixels de partout, mais la vraie beauté se cache à l'intérieur. En effet, alors que vous ne remettrez sans doute jamais les mains sur "Call of Duty 73 : War in your ass with some poneyz" après l'avoir terminé au bout de 20 minutes, Fallout a encore aujourd'hui, 12 ans après, une troupe de fidèles prêts à relancer une petite partie, juste pour voir et pour se faire plaisir. Car oui, Fallout est grand et loué soit son nom.

Bon ça suffit la métaphore religieuse à deux balles

Ouais ça suffit, d'autant plus que ça commence à devenir vachement lourd. Alors à la place, je vais faire ma critique façon rap.

*Ouais gros, Fallout ca representz
D'ailleurs sort ton gun et fais bouger tes seufs*



Spéciale Cacedédi à tous mes poteaux du tiéquar

93 en force, bouge ton boule de poneyz.

Hum, finalement non, ce n'est pas mieux. Zut. Je crois bien qu'il va falloir que je revienne malheureusement à une certaine forme de conformité, qui appelle presque à la banalité. Mais bon, que voulez-vous, la vie est dure et chacun doit porter sa croix. Et merde, loupé pour la métaphore religieuse.

Mais revenons à nos moutons, euh nos mutants. Fallout a lieu dans le futur de l'avenir, alors que les USA ont été totalement rasés par La Grande Guerre en 2077. Vous êtes le descendant d'une élite qui a eu le droit de se réfugier dans des abris, sortes de super complexes permettant de vivre en totale autarcie. Sauf qu'en ce beau jeudi matin du 5 décembre 2161, la puce qui permet de recycler l'eau de votre abri vient de tomber en panne. Seule solution, mettre un pied en dehors de l'abri 13, ce qui n'a été fait par personne depuis la guerre, afin d'essayer de découvrir un autre abri pouvant vous en prêter une.

Vous incarnez donc un grand niais ou une grande niaise, n'ayant jamais mis les pieds en dehors de son trou paumé et oublié par l'humanité, et devant affronter l'extérieur, les radiations les autochtones et surtout la faune ayant muté. Un peu comme un gars du nord qui mettrait les pieds à paris quoi. Dépaysement garanti. Mais votre quêquête pour retrouver la puce d'eau va vous amener à croiser la route d'un sinistre personnage nommé Le Maître qui



cherche à monter une armée de Super Mutants et dont vous devrez stopper la route...

Oui et alors ?

La lecture de ce scénario ne vous a peut être pas totalement transcendé dans votre être. Et bien sachez qu'en fait Fallout est un peu comme Avatar. Ce qui compte, ce n'est pas l'histoire, mais la manière dont elle est racontée. Car Fallout est un jeu définitivement adulte qui vous permet d'incarner a peu près n'importe qui. Du génie frêle qui évite le combat en dialoguant grâce à super intelligence, au gros bourrin bas du front capable de ne s'exprimer que par onomatopée et donc incapable de faire avancer le schmilblik(du jamais vu, ni avant, ni depuis dans les jeux vidéos),

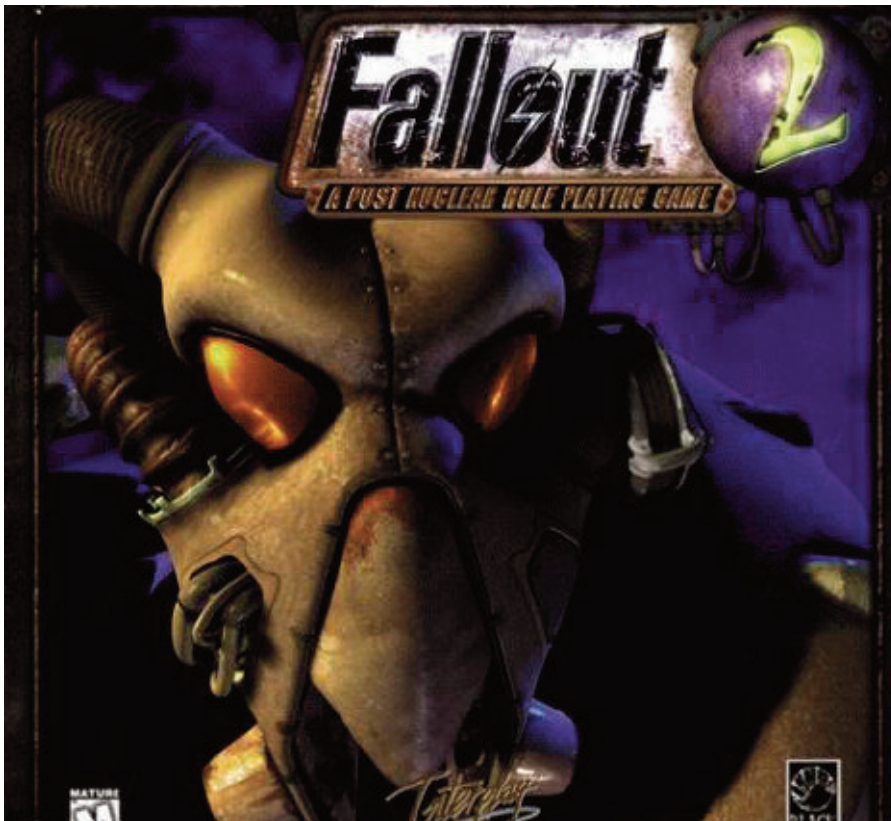
vous avez une liberté totale d'action. Vous pourrez être esclavagiste, vous prostituer, tuer un chien, mettre le souk entre des familles de la mafia, commettre des assassinats ou au contraire jouer le bon samaritain... Rarement le joueur aura pu avoir une telle liberté de choix. En fait, depuis, et à l'exception de Fallout 2, ce que les jeux ont gagné en super moteur 3D de la mort, ils l'ont perdu en profondeur de gameplay, et c'est bien dommage. Le jeu était en 2D isométrique et proposait des phases de baston en tour par tour avec des mises à mort bien violentes en cas de coup critique (ce que Bethesda a repompé super mal pour le troisième opus...).

Bref un univers cohérent, au design post apocalyptique marié à du western, aux dialogues souvent teintés d'un humour noir corrosif... et qui surtout permet de découvrir une toute nouvelle aventure, selon qu'on soit bon ou mauvais, bourrin ou subtil, homme ou femme. Quelque chose de rare, alors qu'aujourd'hui la plupart des choix donnés aux joueurs consiste à savoir s'ils font un niveau en mode infiltration bourrine ou bourrinage avec infiltration...

Il revient et il n'est pas content

Fort du succès du premier jeu, Black Isle lui donne une suite en 1998. Il part du fait que le héros du premier, chassé par les habitants de l'abri 13, l'obligent à s'exiler dans le nord pour créer une petite tribu. 80 ans plus tard, dans le village, le héros est mort depuis longtemps et la famine règne. On vous demande de vous mettre à la recherche du mythique abri 13 pour mettre la main sur Jardin





ce qu'apparaissent les premières vidéos de gameplay...

Et soudain, c'est le drâme...

Car oui Bethesda, après avoir massacré sa propre licence en transformant Daggerfall en jeu creux et mou via Morrowind et pire Oblivion, s'est attaqué à Fallout. Alors oui, certains d'entre vous vont sûrement me répliquer que Morrowind et Oblivion c'était de la bombe de balle atomique car on pouvait y faire plein de choses. Oui mais non les petits scarabées, la liberté donnée par ces deux jeux est minuscule et illusoire comparée à ce que permettait leur illustre ancêtre. Et c'est le même travail de sape qu'ils ont effectué sur Fallout 3.

Car en lieu et place du RPG adulte, on se retrouve avec un ersatz mou de FPS, sensé donner une grande liberté de choix mais permettant juste de choisir à quelques moments des choses binaires (faire exploser Megaton ou pas, être avec ou contre les esclavagistes, tuer les goules ou les aider.. et euh je crois que c'est à peu près tout), sans que ça n'a jamais la moindre répercussion sur le reste du jeu. Autant dire que question liberté, ça se pose là... et que c'est super limité.

Finie aussi, la possibilité de jouer un grand bourrin incapable de parler. Ici tout le monde vous parle, même si vous avez un QI d'huitre. Les combats qui restaient très tactiques dans les deux premiers volets gardent un pseudo système VATS (le tour par tour de Fallout) mais tellement mal foutu qu'on en revient très vite au temps réel... Les armes ultra puissantes s'attrapent très rapidement,

d'Eden en Kit (ou JEK) permettant de sauver le village de la destruction.

Votre parcours vous amènera à croiser une mystérieuse organisation, l'Enclave, avec ses soldats équipés de Power Armor, qui semble comploter pour éradiquer toute trace de mutation de la planète... ce qui consiste plus ou moins à tuer tous ceux qui ne sont pas dans leur organisation. Comme pour le premier jeu, vous allez donc sauver tout le monde et découvrir un monde encore plus perturbé que dans le premier opus. Et avec son lot d'amélioration. S'il était possible dans le premier de se comporter en salaud, la plupart des personnages clés refusaient alors de commercer avec vous ou tout simplement de discuter. Il est maintenant facile et relativement aisé de finir le jeu en mode connardos...

Mais surtout les possibilités ont été élargies. Vous pouvez maintenant jouer dans un porno, rejoindre une secte, vous marier avec quelqu'un du même sexe ou du sexe opposé, prostitué son époux, se droguer avec la gestion de l'accoutumance... bref, la liberté est quasi totale, et votre morale n'est jaugée que par le karma et la réaction des gens à votre rencontre. De même, être un homme ou une femme, change vraiment certaines parties du jeu, ou vous offrant des options vraiment différentes pour résoudre certains problèmes. Bref des choix qui sont beaucoup plus que de simples gadgets "pour faire genre".

Il faut savoir qu'aussi excellents que soient ces deux premiers jeux, ils étaient véritablement truffés de bugs. Mais je crois que c'est l'apanage de tout ceux qui tentent de laisser une grande liberté au joueur (pensez à Daggerfall ou plus récemment à Stalker pour vous faire une idée...). Mais ils ont généré une communauté ultra solide qui a fini le boulot des développeurs en corrigeant tout ce qui n'allait pas et en se permettant même de finir des quêtes laissées inachevées, faute de temps, par Black Isle. Un vrai travail de fourmi pour rassembler les différents éléments et pistes qu'avait envisagé l'éditeur... Autant dire que l'annonce de la mise en chantier de Fallout 3 a ravi les fans acharnés. Jusqu'à



et dès qu'on les a, on est quasiment invincible. Et que dire de ces très longs passages chiants comme la mort dans des couloirs de métro, de ces super mutants ressemblant à des machins verts fluo très moches, ou de ce scénario obligeant de se farcir des vagues et des vagues de monstres ?

Le jeu c'est néanmoins bien vendu, car les anciens de Fallout ont voulu vérifier le niveau de leur déception, et les tous nouveaux sur la franchise ne connaissaient pas les jeux précédents. Mais chez les vieux joueurs, la réaction est unanime : Fallout 3 est vu comme un affront à la licence. Certains allant même jusqu'à dire qu'à leurs yeux ce jeu n'existe pas puisqu'il n'a strictement rien à voir avec les deux jeux originaux. Et comme je suis sympa, je ne vais rajouter que quelques points à la liste des tares que j'ai commencé un peu plus haut : une fin en queue de poisson ridicule, un héros invincible au bout de quelques niveaux, des lieux "hors quête" inutiles, à part pour y chercher des armes ou du pognon... bref un grand sentiment de vide, de gêne et surtout une grande haine à l'encontre de Bethesda.

Mais le pire... est à venir

Car oui, Bethesda planche actuellement sur un Fallout 4... Et ils se sont récemment mis en procès avec Interplay, les accusant de vouloir développer un MMO Fallout dans leur coin alors qu'ils n'en auraient pas le droit. Le torchon brûle,



les fans hardcores soutenant à fond Interplay pendant que Monsieur Bethesda se vante de ses chiffres de vente. La seule chose qui est sûre, c'est que le joueur n'y gagne pas...

Il faut savoir que Fallout 3 avait commencé à être développé par Black Isle sous le nom de code Van Buren. Mais lorsqu'Interplay a fait faillite, ils ont dû vendre les droits qui ont été rachetés par Bethesda. Et après avoir sorti leur jeu foireux, ils ont vraiment pris leurs clients

pour des cons en sortant des DLC que je n'ai même pas eu le courage de tester vu les retours ultra négatifs faits par CarnardPC. Ceux ci allaient apparemment du très mauvais au carrément minable, proposant des armes toujours plus grosses et des monstres toujours plus crétin. Bref faisant dévier de plus en plus le jeu vers du FPS crétin en lieu et place du jeu riche et complexe original... Bref un massacre pur et simple.

Les deux premiers jeux ne sont aujourd'hui plus disponibles dans le commerce. Cependant il est encore possible de se les procurer légalement sur le site Good Old Games (www.gog.com) pour un peu moins de 4\$ chacun. Si vous avez toujours voulu voir ce qu'était un vrai jeu, complexe, intéressant, passionnant, avec encore une communauté engagée 10 ans après, je ne saurais que trop vous conseiller de le chopper. Par contre, je préfère prévenir, les graphismes datent de l'époque, donc ça pique un peu les yeux. Mais si ça ne vous rebute pas ou que vous avez un sacré stock de collyre sous la main, foncez, c'est du tout bon, et venez me donner votre retour d'expérience sur le forum. Si j'arrive à convaincre ne serait-ce que quelques uns d'entre vous, je pourrai mourir en homme heureux. ■



Bebealien



Daikatana

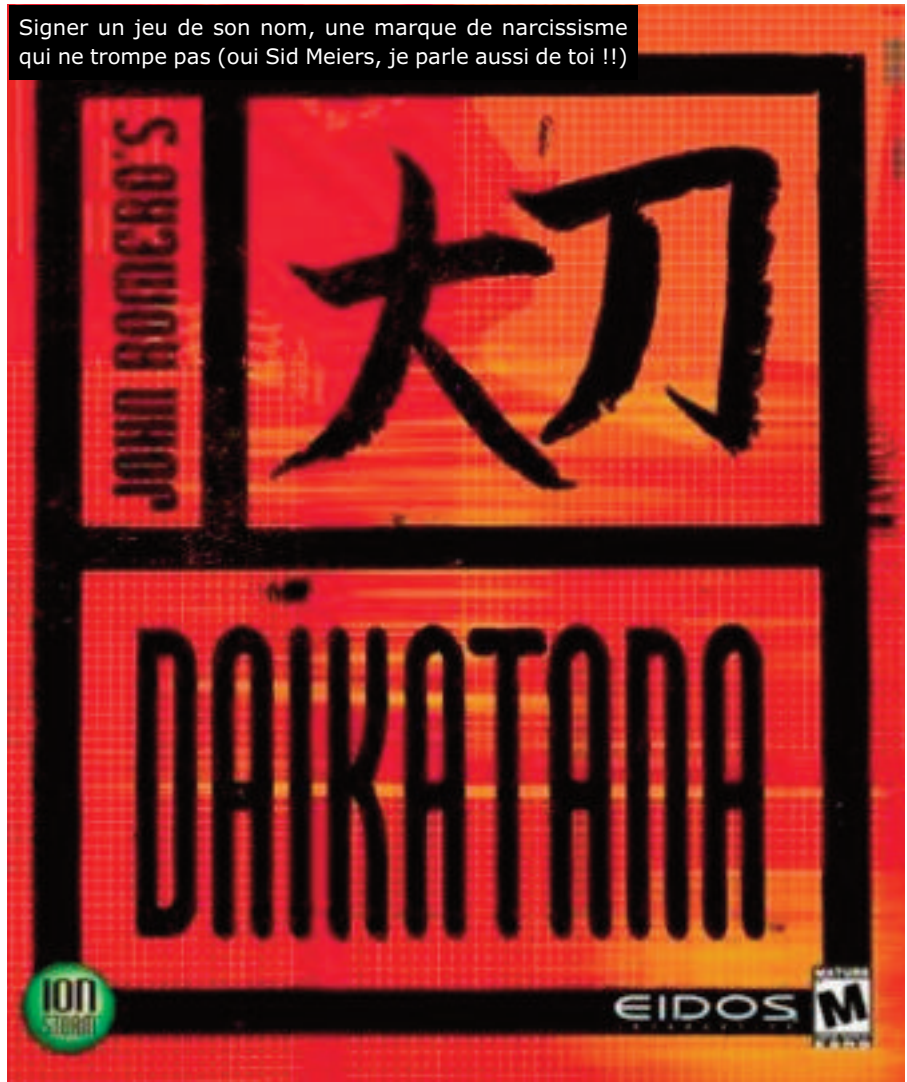
Chroniques d'une catastrophe

CHRONIQUES VIDÉOLUDIQUES

Les catastrophes ne sont pas toutes le fait des éléments déchainés, parfois, la folie des hommes seule suffit à faire des ravages. Les marins ont ainsi eu droit au Titanic, l'intelligence a le créationnisme, la musique les Jonas Brothers, la danse la tektonik (rip), la langue française les skyblogs et les jeux vidéo ont Daikatana !

Pour ceux qui n'en aurait jamais entendu parler, le développement de Daikatana c'est un peu la guerre en Irak version vidéoludique. Au début ça semblait une super idée ("lol armes de destructions massives, allons taper les boukaks") mais, à force de vouloir en faire trop ("ah ah ah, nan en fait on rigole, il y a jamais eu d'arme mais on va quand même péter la gueule aux irakiens ou aux iraniens je sais plus trop, ils se ressemblent tous ces basanés de toute façon. Kthxbie"), ça a fini en grosse débâcle et en moqueries faciles. Comme à 42 on est une belle bande de saligauds qui adorons nous moquer en pointant du doigt, ce numéro est l'occasion de vous proposer un dossier revival sur les mésaventures de Daikatana pour que vous puissiez, vous aussi, apprécier toute l'ampleur de cette catastrophe virtuelle.

Signer un jeu de son nom, une marque de narcissisme qui ne trompe pas (oui Sid Meiers, je parle aussi de toi !!)



Daikatana c'est avant tout l'histoire d'un homme, John Romero. Sous ses airs de star du rock des années 80 avec ses cheveux aéroheadbangdynamiques, John est en réalité un gros geek élevé à la

programmation dès l'âge de 7 ans et co-inventeur du genre FPS avec John Carmack chez ID Software. Ouai, co-inventeur du FPS, rien que ça. Si tous les Modern "tu le sens mon serveur

dédié ?" Warfare et autres [Insérer nom générique du moultième FPS WWII] ont pu voir le jour et moisir tous les autres genres c'est grâce à lui ! Non content de créer le genre, il a également contribué activement aux plus grands shoots de l'univers tels que Wolfenstein 3D, Doom, Quake ou encore Hexen et Heretic. Pour les non-geeks qui n'arriveraient pas à comprendre l'ampleur d'un tel palmarès dites vous qu'un développeur de jeux vidéo avec un CV pareil c'est un peu l'équivalent d'un architecte qui aurait construit la tour Eiffel, le Louvre et l'Empire State Building à mains nues. Bref, largement de quoi avoir les testicules qui doublent de volumes, et c'est justement ce qui se produit...

POURQUOI DAIKATANA ?

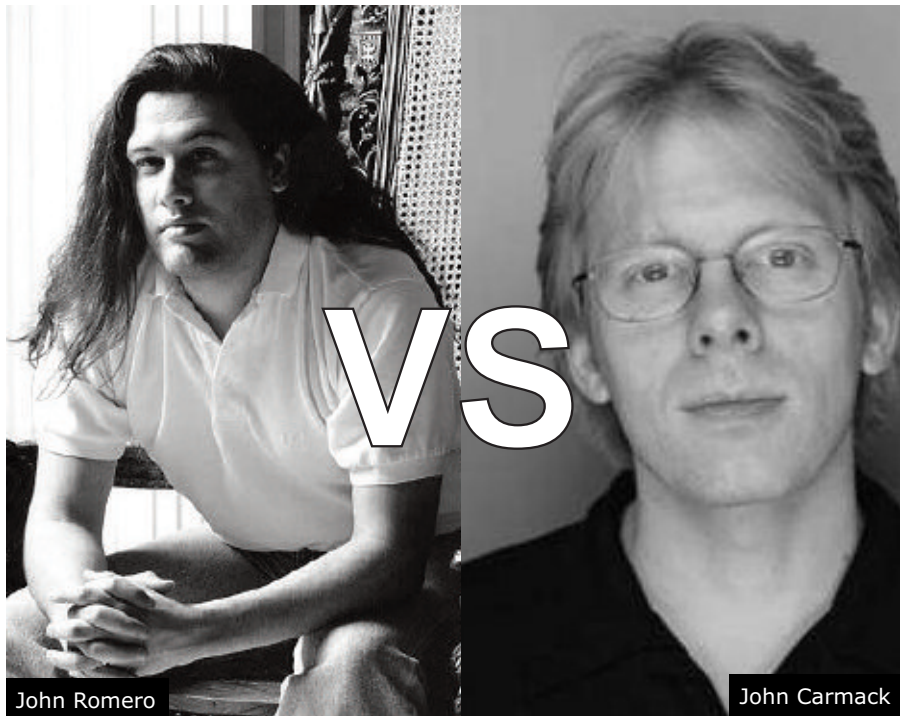
En terme de catastrophe vidéoludique j'aurais très bien pu choisir des jeux encore plus affligeants que Daikatana bienvenue chez les chti ze game arg sauf que ce qui fait la force de cet échec, ce n'est pas le jeu lui même mais la monstrueuse shitstorm que fut son développement, une shitstorm capable de faire passer n'importe quel ouragan passant au dessus d'une fosse septique pour une brise parfumée à la vanille.

J'ai également choisi de ne pas parler de Duke Nukem Forever car cette catastrophe est bien trop récente. Ayons un peu de respect pour le cadavre encore fumant de ce vaporware.

Mayrde, pourquoi je passe plus les portes !

Fort de son succès, Romero ne se sent plus lâcher des gaz nauséabonds et se met à rêver d'indépendance, loin de son collègue John Carmack qui bride sa créativité en favorisant les graphismes de ses jeux à leur contenu. Cette tension marque le début du terrible et sanglant combat des Johns (carmack vs romero). Selon Romero, depuis le début du développement de Quake chez Id Software, plus personne ne cherche à ajouter des éléments de gameplay originaux, on se contente d'améliorer le moteur en répétant la même recette éprouvée inlassablement (oui, déjà à l'époque, c'est dire). Pour remédier à cela, Romero projette de lancer sa propre boîte de développement de jeux (mais pas trop loin parce qu'il a des petits bras) une fois Quake terminé.

Aout 1996, Quake passe gold et Romero se fait kicker d'ID Software. Les motifs de ce licenciement varient selon les Johns. Selon John "head & shoulders" Romero, il a été viré pour avoir parlé de son projet d'entreprise à un des big boss d'ID et selon John "tronche de geek cliché" Carmack c'est parce que Romero est une belle grosse fainasse qui s'est touché la nouille pendant le développement de Quake. Quelle que soit la véritable raison, Romero est maintenant libre d'utiliser sa renommé pour lancer l'entreprise de ses rêves.



Les débuts de Ion Storm

Romero veut bâtir son entreprise autour d'un crédo simple "design is the law" (la "créativité est la loi") pour ne plus jamais être bridé par la technique. Malheureusement, bien que l'idée soit bonne, très bonne même, John oublie que le monde n'est pas construit en chamallows flottant sur un coulis de sirop de grenadine avec la maman de bambi qui est même pas morte et que, aussi géniale sa vision soit elle, celle ci n'est qu'une utopie. Il l'apprendra dans la douleur comme nous allons le voir.

A l'image de ses testicules, Romero voit les choses en grand pour sa future entreprise, en très (trop) grand même. Alors qu'elle n'existe encore qu'à l'état de papier, il prévoit déjà d'y développer 3 jeux en parallèle, chacun avec des budgets de 3 millions de dollars et des équipes d'une quinzaine de personnes (comparé aux développement modernes ca fait un peu "population du gers vs population de paris" mais à l'époque il s'agissait d'équipe vraiment conséquentes) le tout dans des locaux ultra high tech de la mort. Bref, Romero cherche à exorciser ses frustrations en bâtissant l'antithèse d'ID Software qui est, lui, un petit studio dans des locaux tristounets et qui ne développe que peu de jeux en parallèles.

Malgré ses ambitions démesurée, Romero est encore à l'époque auréolé de gloire et c'est sans grande difficulté qu'il parvient, début 1997, à faire cracher au bassin les inventeurs du fétichisme du boobs pixelisé (aka Eidos), leur promettant de développer 6 jeux en comptant les trois déjà en projet ! Ion storm est né, en route pour l'aventure (tadada-banga !)

POURQUOI ION STORM ?



■ **ION Storm** : On ne dirait pas comme ça mais, le choix de "Ion Storm" comme nom de société n'est pas basé uniquement sur le fait que "sa claque grav, lol tavu !". Selon Tom Hall, son cofondateur avec Romero, il symbolise la fusion de trois valeurs phares : vision, création et communication (oh the irony). Lorsque l'on mélange ces trois mots ensemble, les lettres communes forment "ION", quelle incroyable coïncidence ! Ensuite ils ont ajoutés "Storm" derrière parce que bon, "sa claque encore plusse grav, lol !". Nan, je déconne ! En vrai le mot Storm a lui aussi une signification : "Shitty Titles Of Rare Mediocrity" [/sarcasm].

Daikatana

Daikatana (qui signifie "grosse épée" en japonais) est un projet aussi démesuré (pour l'époque) que l'ambition de Romero. Sur le papier ce FPS (quelle audace) propose des voyages temporels à travers quatre époques totalement différentes (la Grèce antique tic tic et tac, rangers du risque... promis, j'arrête avec les

Les deux sidekicks



génériques des années 90, le moyen âge nordique, le Japon industriel et le San Francisco du 21^{ème} siècle) chacune farcies d'armes et de monstres uniques (65 monstres et 25 armes). Le but derrière une telle variété est de briser la monotonie de la plupart des FPS de l'époque qui se contentaient de variations d'un seul et même environnement ("*omondieu un couloir rouge, omondieu un couloir vert, quel bouleversement*"). Autre grosse innovation, Daikatana aura droit à un véritable background avec des personnages ayant une véritable histoire, une révolution à l'ère des space marines lambda tueurs de nazis de l'espace. Ajoutez à cela des éléments de RPG pour la montée en niveau et l'intégration de deux sidekicks contrôlés par l'IA pour vous seconder et vous obtenez un concept de jeu clairement en avance sur son temps, trop en avance malheureusement car Romero ne semble alors pas se rendre compte de l'ampleur de la tâche qu'il va avoir à accomplir pour donner corps à sa vision.

Comme développer un jeu ambitieux avec une masse de contenu astronomique n'est pas suffisamment compliqué, en particulier pour une société encore en construction, Romero déclare qu'il pourra sortir Daikatana en 7 minuscules mois, pile pour Noël 1997 ! Il faut savoir qu'à l'époque, développer un FPS en moins de 12 mois était quasi impossible, même pour des équipes soudées, vétérantes du genre et avec le vent dans le dos. Alors en 7 mois, à moins de brûler un très gros cierge et de prier très fort pour un miracle par Chronopost, c'était perdu d'avance et ce, même dans

les meilleures conditions et les meilleures conditions, Ion Storm en fut très très très très très loin.

Le début des ennuis

Avec un délai de développement aussi court, Romero n'a pas vraiment le temps de faire dans le détail niveau recrutement (50 personnes au total pour tout le studio, 15 pour Daikatana), il se met donc à engager une flopée de designers et artistes totalement amateurs basés sur un seul et unique critère : la popularité de leurs maps/mods pour Quake sur internet. Même si sur le papier cela peut sembler une bonne idée, après tous, ces amateurs éclairés ont fait la preuve de leur maîtrise du moteur Quake via leurs créations, cette décision s'avèrera être ce

que les experts appellent communément "*une bonne grosse idée de mayrde !*". Pourquoi ? Et bien parce qu'on ne peut absolument pas juger de la capacité à travailler en équipe, dans des délais serrés et sous pression basé sur une création réalisée en solo, par passion sur son temps libre. Quand la passion devient un gagne pain elle perd de son attrait. Ajoutez à cela le fait que développer une map/mod et un jeu complet sont deux activités très différentes, un peu comme si un constructeur automobile engageait 50 Jojos rois du tuning pour concevoir et construire une nouvelle bagnole, et vous obtenez une des raisons expliquant la catastrophe Daikatana...

J'exagère un peu, une équipe d'amateurs motivés peut très bien accomplir des merveilles à condition d'être correctement managé et c'est là que la seconde grosse erreur de Romero intervient. Celui-ci, habitué au mode de fonctionnement relativement laxiste et autonome de Id Software, reproduit ce même style de management chez Ion Storm. Hors, ce qui marche à merveille pour une équipe de vieux baroudeurs du pixel n'est clairement pas adapté à des débutants qui ne se connaissent même pas 2 mois auparavant. Résultat, chacun part dans tous les sens dans la joie et la bonne humeur sans réel souci de cohérence ce qui entraîne retards sur retards.

Mais tout ça n'est rien en comparaison de la plus grosse erreur de John Romero, celle qui a fait instantanément passer Daikatana du statut de jeu naze à celui de plus grosse catastrophe vidéoludique de l'univers ever !

La grèce antique



Zi marketing campagne from hell !

Question : Imaginons que vous soyez une star du monde du jeux vidéo, quel serait selon vous la technique la plus efficace pour être apprécié encore plus ?

■ **Réponse A :** Fermez votre grosse mouille et pondre un jeu tellement génial qu'il ferait pleurer Chuck Norris !

■ **Réponse B :** Menacer vos fans d'abuser de leurs corps sexy et de leur faire avaler des trucs de force !

Romero, qui ne vit apparemment pas dans le même univers que nous, a choisi la réponse B. Ainsi, été 97, il lance une campagne publicitaire des plus subtiles dans les plus grands journaux (dont le Time, pas habituel pour un jeux vidéo) pour annoncer l'arrivée prochaine de Daikatana. La pub est réduite à sa plus simple expression, aucun screenshot, un simple texte en lettres noirs s'étale go-guenard sur fond rouge sang : "John Romero wants to make you his bitch" (soit en Français qui sent le claquo de la bouche : "Romero veut faire de vous ses prostiputes"). Comme si cela ne suffisait pas, un texte écrit en petit en bas ajoute "suck it down" ("avale ça"). Ouai, il n'y a pas à tortiller du fion, c'est vraiment très classe et vous ne serez pas surpris d'apprendre que cela a été très apprécié. Romero est passé instantanément de prodige vénéré du jeu vidéo à gros connard prétentieux sans même passer par la case départ et toucher 20 000 francs ! Bien joué champion !

Après un coup d'éclat pareil, la pression sur l'équipe Daikatana pour ne pas foirer le jeu aurait été capable de faire ex-



ploser un poiscaille des abysses (vous savez, les tout moche avec une lampe de chevet greffée sur la gueule) car désormais, tout le monde les attends au tournant, près à leur faire ravalier la morgue de leur patron.

Démo et désillusion

Afin de redorer son blason, Romero décide de mettre les bouchées double pour sortir une démo de son chef d'œuvre à l'E3 1997. Celle-ci, composé d'un seul niveau du thème moyen-âge, ne contient aucun monstre fonctionnel et tourne en mode software, c'est à dire sans aucune accélération 3D ce qui peut se traduire, pour les noobs de l'informatique, par "omondieu que ce jeu est laid, abattez le il souffre".

Dire que cette démo ne convainc personne est un doux euphémisme puisqu'elle passa quasi totalement inaperçue malgré sa mise en avant sur le stand Eidos aux côté de Tomb Raider 2, la faute à Quake II présenté au même moment par l'arch ennemi de Romero, John Carmack. Contrairement à Daikatana, le moteur accéléré 3D de Quake II est capable de gérer en temps réel des couleurs pleines de bits et des polygones



On dirait pas comme ça mais cet homme est un maquereau

Daikatana version Quake 1



par palettes de 12, ce qui fait passer le chef d'œuvre d'Ion Storm pour une infâme bouse.

A la vue de l'avance de Carmack, Romero panique et prend conscience qu'il ne peut pas sortir son jeu pour Noël. Si veut avoir une chance face à la concurrence il doit changer de moteur graphique. La situation est amère, lui qui avait été si focalisé sur le contenu doit maintenant faire face à ce qu'il déteste le plus : les limites techniques. Décision est donc prise de passer sur le moteur Quake 2 fin 1997 pour pouvoir sortir le jeu en mars 1998, un nouveau délai sorti du chapeau magique de Romero...

La shitstorm continue

Etonnement, le crédo "Design is the law" s'avéra être un des plus gros problèmes chez Ion Storm. En "glorifiant" autant les designers, ceux-ci se retrouvèrent atteints du fameux syndrome dit du "pétage plus haut que son cul", créant une importante dissension (et une grosse ambiance de mayrde) au sein de l'équipe entre les designers (responsables de l'agencement des maps, de la réalisation des monstres, armes...) et les artistes (responsables de la création de textures, de la conceptualisation des niveaux/monstres, etc...) alors que ceux-ci sont, par nature, complémentaires.

Pour les designers, tous les prétextes sont bons pour rire au dépend des artistes et, malheureusement, les occasions ne manquent pas. La plupart des artistes de l'équipe Daikatana sont issus du monde des comics et beaucoup ne connaissent quasiment rien aux contraintes des jeux vidéo. Ainsi, un des

dessinateur réalisa un jour une texture pour une flèche tirée par un ennemi en ultra HD 1300px x 1600px alors que la flèche en question ne devait apparaître dans le jeu que sous la forme d'une vague bouillie de pixel minuscule. Les designers sautèrent sur l'occasion à grand coup de "Eh roger, t'es payé au pixel ? Arf arf arf !!!" ce qui a très rapidement dégénéré en "Va sucer des bits bataw' !", bref, la grosse teuf. Hors, comme disait Sun Tzu, "une équipe qui passe son temps à se mettre le nez dans le caca c'est vraiment de la mayrde borday! à part sur le tournage de 2 girls 1 cup!".

En plus d'avoir une équipe d'handicapés de la coopération, Romero ne fait rien pour aider en faisant évoluer fréquem-

ment le gameplay de son jeu au gré de ses illuminations. Pire encore, certains éléments primordiaux de Daikatana ne sont même pas correctement définis, obligeant les développeurs à spéculer. C'est le cas notamment des sidekicks du jeu, le fonctionnement de ceux-ci n'étant pas précisé, les designers des maps ne savaient pas s'ils devaient prévoir une architecture étudiée pour simplifier leurs déplacements ou se contenter d'un level design plus classique... Résultat, des heures de travail sont régulièrement fichus en l'air. Mais niveau gâchi, le pire reste à venir.

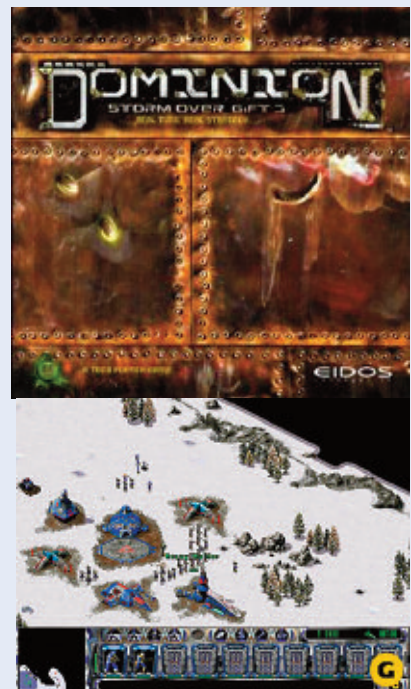
Allume le moteur !

Novembre 1997, le moteur de Quake II est remis à Romero et là, mauvaise surprise, le code source est tellement différent de celui de Quake 1 que l'ensemble du travail de programmation déjà effectué sur Daikatana est à revoir. L'objectif d'une conversion du jeu en à peine 3 mois est sérieusement compromise ce qui démoralise l'équipe de développement qui n'a vraiment pas besoin de ça car, question moral, elle a déjà fort à faire avec les moqueries de plus en plus fréquentes à son encontre diffusées sur internet.

Par la faute du marketing putassier et des annonces ronflantes de Romero (Février 1998 il annonce à plusieurs journaux qu'il bosse déjà sur Daikatana 2... ouaip), Daikatana est devenu une vaste

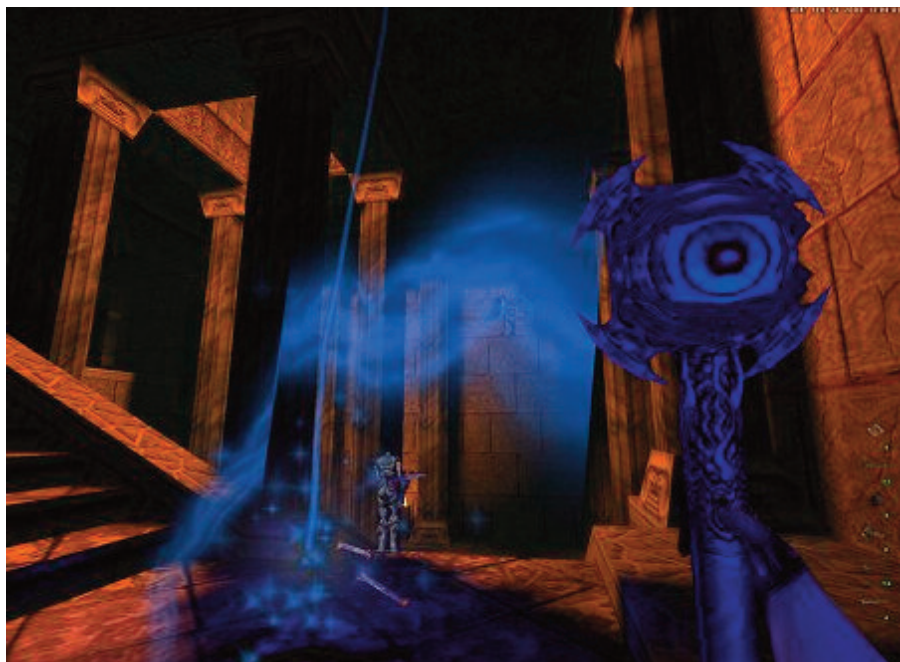
DOMINION - STORM OVER GIFT 3

■ **Dominion - Storm Over Gift 3** (Ce qui donne en traduction gogole : Circonscription - Tempête sur cadeau 3), est un jeu de stratégie temps réel développé par 7th Level et Ion Storm. L'originalité de ce jeu par rapport à la concurrence est de proposer 4 races différentes (les Darkens, les Scorps, les Mercs et les Humain parce que trop d'originalité tue l'originalité) et non un simple reskinning des mêmes forces comme c'était souvent le cas à l'époque. Bien qu'intéressant sur le papier, ce jeu s'est avéré tout juste moyen et s'est vendu comme des petits pains badi-geonnés de caca. Pour sa défense, le pauvre Dominion est sorti en juin 1998, juste derrière Starcraft sorti le 31 mars 1998 ! Ouaip, difficile de vendre les gri-bouillis d'un mioche de 3 ans quand Michel Ange est déjà dans la place !!



blague pour tous les amateurs de FPS. De nombreux sites de jeux vidéo très influents traquent la moindre rumeur sortis des bureaux d'Ion Storm pour rire toujours plus de l'égo démesuré de son PDG (Petit mea culpa à ce propos. Romero faisait plus souvent preuve d'enthousiasme débordant pour son jeu que de véritable narcissisme. Les deux sont difficiles à différencier hélas et après sa publicité "insultante" il est compréhensible que la plupart des joueurs de l'époque préféreraient le voir comme un gros salaud que comme un passionné). Malheureusement, comme la plupart des membres de l'équipe de Romero sont issus de cette même communauté de joueurs, ils sont très sensibles à ces moqueries. Travailler sur Daikatana dans cette ambiance devient une sinécure, et ce n'est pas l'inauguration des locaux flamboyants neufs qui va changer la donne.

Ces locaux, terminés fin février 1997, représentent l'aboutissement du rêve de Romero et l'environnement de travail ultime pour tout geek qui se respecte. Au menu, des postes de travail personnalisés avec écrans 21 pouces et fauteuils de maître du monde à 1500\$, une véritable salle de cinéma et des écrans télé muraux pour projeter en temps réel les



parties multi-joueurs sur Quake. Bref, c'est le pied, mais sur le papier uniquement car, en plus de ne pas spécialement inciter au travail ("yo roger, tu préfères bosser ou glander devant un film ?"), un détail inattendu pose de graves problèmes à toute l'équipe : les bureaux sont installés directement sous une verrière. Alors bon, une verrière c'est très joli en photo mais quand le soleil tape ça a la fâcheuse tendance à faire

sauna et comme les geeks sont encore plus allergique au soleil que les vampires (/cliché), leurs bureaux se retrouvent bien vite camouflés sous des tissus noirs pour tenter d'atténuer la luminosité et la chaleur... Tu parles d'une fausse bonne idée...

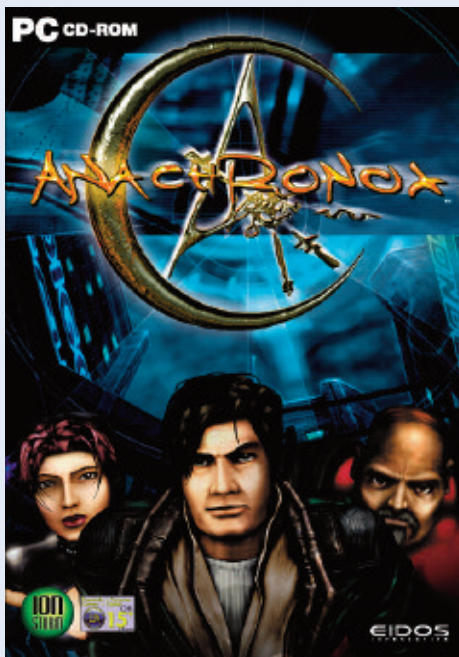
Mutinerie

L'équation ambiance en mousse + internet hate machine + environnement de travail inadapté atteint son point de rupture au printemps 1998. Les employés d'Ion Storm n'en peuvent plus et leur motivation s'étiolle, notamment à cause du sentiment persistant qu'ils ont de passer plus de temps à développer des démo pour les magazines/salons qu'à développer Daikatana lui-même. Pire encore, la gestion dispendieuse du studio leur fait craindre la perte de leur royalties voir, pire encore, de leur poste. Ainsi, septembre 1997, Ion Storm rachète le développeur 7th level pour 1.8 millions de dollars (en réalité c'est Eidos qui rachète 7th level mais pour les employés cela ne fait pas grande différence) qui sort le très (très très) moyen jeu de stratégie Dominion été 1998 [voir encart Dominion]. Ce jeu, descendu par la critique, fait un bide à la vente ce qui accentue les craintes des employés et alimente des rumeurs de faillite et de licenciement chez Ion Storm. Romero a beau toutes les démentir en assurant qu'Eidos soutient à fond le projet Daikatana (ce qui est vrai), rien n'y fait et ce qui devait arriver arriva...

Le 19 novembre 1998, sincèrement inquiets pour leur avenir, la quasi totalité de l'équipe Daikatana (8 personnes)

ANACHRONOX

■ **Anachronox** est un RPG en vue à la troisième personne sorti en 2001 et créé par Tom Hall (co-fondateur avec Romero de Ion Storm) se déroulant dans un univers futuriste baigné d'humour absurde. Bien que la baston soit très présente, l'accent est surtout mis sur l'exploration, le background et le développement de personnages aux caractères très originaux. Initialement prévu en deux parties, Anachronox n'a jamais connu de suite et l'histoire s'achève donc sur un bon gros cliffhanger velu qui hante encore les nuits de nombreux joueurs. Malgré ses chiffres de ventes très moyens, ce jeu a connu un succès d'estime en attirant de nombreux fans grâce à son humour et sa musique. Bien qu'il



soit plus orienté RPG que FPS, Anachronox est très similaire à Daikatana sur de nombreux points, à commencer par le retard encore plus important de son développement (Presque 4 ans contre 3 ans et demi pour Daikatana). Malgré ce délai, il a été bien accueilli par la presse spécialisée car, contrairement à son associé maudit, Tom Hall n'a jamais fait d'annonce ronflante ni "insulté" les joueurs à coup de pubs que ne renierait pas un proxénète. Comme quoi le proverbe "qui sème le vent..." n'est pas que de la masturbation intellectuelle pour philosophes chinois ou bouffeurs de fortune cookies !

DEUS EX

■ Pour les deux du fond qui viennent de sortir de la cave de Friezels, **Deus Ex** est une véritable révolution, la fusion parfaite d'un FPS et d'un RPG, bref, le genre de jeu qui met un pain dans la tronche de tout le monde et pour longtemps. Le joueur y incarne JC Denton, une sorte de super flic bardé de nano technologies qui lui permettent de la jouer superman. Non content de proposer une histoire alambiquée se déroulant dans une dystopie cyberpunk du plus bel effet, le jeu permet de nombreuses approches allant du simple bourrinage décérébré à l'infiltration en passant par le dialogue (omagad des dialogues dans un FPS !!) et, pour ne rien gâcher, cela n'est pas qu'un simple artifice puisque plusieurs embranchements et de nombreuses fins sont accessibles en fonction de vos actions (et attention, pas de la fausse liberté à trois roupies dans le style Fallout 3, de la vraie liberté qui change durablement l'aventure). Avant que je m'étouffe dans ma dhiarrée verbale, je n'ai qu'une chose à dire : lâchez Fallout troiaaarg et goûtez à un vrai mix RPG/FPS !!



Comment ça "Ouais mais par contre Deus Ex : Invisible War ça suxx" ? Je ne vois pas de quoi vous voulez parler monsieur, ce jeu n'existe pas !!

donne sa démission pour former un nouveau studio (Third Law) qui travaillera pour l'éditeur Take Two sur un FPS basé sur le groupe Kiss (Kiss : Psycho circus, un FPS plutôt bien noté sans être extraordinaire, comme quoi ce n'était pas des branques à la base). Romero, qui ne pensait pas que son équipe irait jusque là, est dévasté. C'est un nouveau coup dur dans la réalisation de son œuvre. Pour se donner bonne figure face à la presse qui fait ses choux gras de ce revers, Romero sort une annonce bullshit de son chapeau à déclaration ronflantes en affirmant que ces démissions tombent à point nommé puisque "la plupart des niveaux son presque finis et la partie programmation est achevée". Vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'il s'agit d'un mito gros comme deux carlos qui auraient bouffés Hurley de Lost, l'objectif de sortie pour Noel 98 est en réalité sérieusement compromis (et une année de retard, une !)...

Situation d'urgence

Sans équipe, Romero doit parer au plus pressé. Il commence donc par "recruter" une partie des développeurs qui ont bossés sur le STR Dominion, ce qui n'est pas idéal puisque les problématiques d'un FPS et d'un STR sont très différentes

mais ils ont au moins le mérite de connaître le métier. Comme à l'époque du lancement d'Ion Storm, il débauche également de nouveaux mappers talentueux de Quake 2 qu'il doit former aux outils développés pour Daikatana. Hélas, cela s'avère extrêmement compliqué car, non content d'être en retard, le jeu de Romero est devenu au fil de ses multiples refontes une véritable usine à gaz. La succession de programmeurs qui ont travaillés et quitté Ion Storm a laissé derrière elle un "code mille feuille" très

délicat à déchiffrer pour les nouveaux venus. Pire encore, les level designers débutants, habitués à Quake 2, sont incapable de retrouver leurs marques tant les fondements même du code de Quake 2 ont été triturés. Bref, le développement de Daikatana est tellement enfoncé dans la merde qu'il pourrait pleurer de la diarrhée !

Histoire d'enfoncer encore plus l'équipe Daikatana, un journal de Dallas (lieu d'implantation d'Ion Storm), l'Observer, publie fin janvier 1999 un article virulent décrivant la boîte de Romero comme un "mélange toxique de culte de la personnalité et d'élitisme", sympa. Même si le journal en question n'est qu'un petit papier sans importance et qu'il a été écrit en toute "objectivité" par l'amie d'un ancien cadre exécutif de Ion Storm légèrement rageux, celui-ci est la goutte d'huile qui fait exploser l'ambiance merdique qui règne autour du développement de Daikatana. Les querelles internes artistes vs design ne se sont d'ailleurs pas atténués malgré la récente "purge".

On se reprend

L'article de l'Observer aura au moins eu le mérite d'agir comme un électrochoc puisqu'il fit prendre conscience à Ion Storm et à Eidos qu'il était temps de se sortir les doigts du postérieur et de voler un peu sous le radar. Le président d'Eidos de l'époque, dans un grand soucis de clarté et de tourette, donna ainsi comme instruction "fermez vos mouilles et bossez sur le jeu, je ne veux pas voir votre nom dans la presse". Bref, finis le temps des conférences de presses et des déclarations bullshit, place au taf !



les joueurs réagirent comme un analyste de matières fécale devant une trouvaille fraîchement démoulée en couinant "mais qu'est ce que c'est que cette merde" (je fais des comparaisons pipi-caca si je veux !).

La nouvelle date de sortie pour Daikatana est fixée à décembre 1999, le dernier espoir de redorer un peu le blason du jeu est donc de sortir une démo de foulie pour l'E3 en aout. Mais la encore, l'affaire n'est franchement pas dans le sac...

The ultimate demo from Hell

Conscient des enjeux, l'équipe Daikatana travaille d'arrache pied pour sortir une démo présentable. Malheureusement, alors que la date fatidique de l'E3 approche, des désaccords entre Romero et Todd Porter (un des co-fondateur de Ion Storm), éclatent. Ce dernier, conscient des enjeux colossaux derrière cette présentation "de la dernière chance", s'investi plus que nécessaire dans le game design de Daikatana et par s'investir j'entend "faire chier tout le monde en court circuitant un max Romero alors que c'est pas son rôle". L'équipe de développement, soumise à des instructions parfois opposées, a le plus grand mal à avancer.

Les problèmes s'aggravent plusieurs semaines avant l'E3 avec la sortie de la démo jouable de Quake 3 (q3dm17, <3 !). Romero en tête, l'équipe de level designer passe alors ses journées à s'envoyer des roquettes dans les fesses. Malheureusement, comme il s'agit de missiles virtuelles, ceux-ci ne parviennent pas à décoincer les doigts encastrent dans les postérieurs et les retards s'accumulent, encore et toujours...



Quelques jours avant l'E3, la démo n'est toujours pas terminée ce qui n'empêche pas Romero de partir pour Los Angeles afin de préparer la présentation de son bébé (en traduction excuse bidon > français ça donne : "je vais me murger un peu en prévision du désastre, kthx"). Le reste de l'équipe met les bouchées double pour tenir les délais. Profitant de l'absence de Romero, Todd Porter impose des modifications au jeu et mets la pression sur les développeurs pour que celles-ci soient faites rapidement. L'ennui c'est que le brave Porter n'a que peu de connaissance sur le développement d'un jeu, les modifications qu'il demande, bien que mineures en apparence, prennent parfois beaucoup de temps à implanter au grand dam de l'équipe qui n'est définitivement pas aidée.

Au final, ce ne sont ni Quake 3 ni l'interventionnisme de Todd Porter qui transformèrent la démo de l'E3 1999 en infâme échec mais l'amateurisme général de l'équipe Daikatana. Livrée à elle même, celle-ci est incapable de planifier

les étapes clé du développement d'un jeu. Ainsi, alors qu'en temps normal un jeu/démo doit subir plusieurs jours de bêta test pour l'expurger de tout bug, chez Ion Storm, cette phase n'existe tout simplement pas. Résultat, la veille de l'E3, plusieurs designers décidèrent de recompiler en urgence les maps de la démo avant de les envoyer à Romero. En l'absence de garde fou, ils ne se rendirent pas compte que leur recompilation étaient foireuses, empêchant le jeu de tourner à plus de 12 FPS (sachant qu'il en faut au moins 30 pour avoir quelque chose de décent)... Epic last minute fail ! Inutile de vous dire que la présentation de Daikatana en mode "je cours dans de la gelée OMG OMG" fit un flop monumental (encore), enterrant définitivement sa crédibilité et le moral de son équipe. Après tout, "a quoi bon se faire chier à bosser 14h/j 6j/s pour qu'une erreur de dernière minute pourrisse tout".

Le bout du tunnel

Après l'échec de l'E3, Eidos se rend enfin compte que Romero est une vraie buse en management (il était temps). Pour l'aider à se focaliser sur les jeux en le déchargeant de l'aspect gestion d'Ion Storm, l'éditeur envoie à Dallas un de ses pontes, John Kavanagh. Un nouvel accord financier est également signé, Eidos rachète les parts de Ion Storm pour en devenir l'actionnaire majoritaire. Les deux cofondateur de Ion Storm, Todd Porter et O'Flaherty, profitent de cette offre pour vendre leurs actions et partir voir ailleurs s'ils y sont (aux dernières nouvelles oui, ils y sont).

Ce que Ion Storm a perdu en indépendance, il va le récupérer en efficacité. Libéré du fardeau du management et de ses frictions avec Todd Porter, Romero





peut se focaliser entièrement sur Daikatana et le moral de l'équipe s'en ressent. Enfin, ils ont un seul responsable en charge, une seule direction à suivre et un seul moteur graphique, ouf ! Boostés par cette nouvelle orientation, le jeu est en très bonne voie au Printemps 1999, la date de sortie de Noël 1999 va peut être pouvoir être tenue. Pour s'en assurer, tout l'équipe passe en mode "petit chinois dans une cave" et bosse 14h par jours, 6 jours par semaine.

Malheureusement, Noël 1999 passe et trépassé. Daikatana n'est pas encore près et Romero ne se sent pas obligé de précipiter sa sortie, après tout, tant qu'à être en retard ce ne sont pas deux pauvres mois en rab' qui vont lui faire peur ! L'équipe continue donc son rythme de travail de fofou pendant plusieurs mois jusqu'à la libération le 21 avril 2000. Enfin, DAIKATANA EST FINI §§ (Ca mérite bien un coup de Caps_lock fury tiens) ! Après 14 mois d'horaires de dingues, plus de 85 démissions depuis le lancement du projet (seul Romero et un autre level designer auront tenu le développement du jeu de bout en bout) et plus de 3 ans de retard, le jeu dont avait rêvé John Romero début 1997 est né ! Le plus incroyable dans tout ça ce n'est pas tant que le jeu soit sorti mais c'est que jamais il n'aura dévié de la vision d'origine qu'en avait Romero. Tout ce qu'il voulait y mettre y est, il n'a jamais fait de concession malgré les déboires de son projet. Dommage que le résultat finale soit aussi...

Daikatana, enfin

...moyen. Moyen est sans doute le terme qui décrit le mieux Daikatana. Il ne s'agit pas fondamentalement d'un mauvais FPS mais rien dans son background,

dans son gameplay ou dans ses graphismes ne le rendent mémorable. Pire encore, les sidekicks, censés révolutionner le genre, ne sont au final que de gros boulets qui passent leur temps à se faire plomber contraignant le joueur à jouer les baby sitter (parce que tant qu'à faire la mort d'un sidekick entraîne un game over, wouhou !). Même chose pour l'aspect RPG "inédit", celui-ci a tellement peu d'impact sur les dégâts/santé du joueur qu'il aurait très bien pu ne pas être implanté.

Peut être que les critiques à l'encontre de Daikatana auraient été moins dur s'il était sorti fin 1997. Après tout, il ne s'agit pas d'un jeu déplorable, malheureusement, de nombreux FPS sortis entre temps ont déjà pas mal secoué le petit monde des shooters (Rainbow six, Half life, Medal of Honor...). Daikatana est un jeu d'une autre époque dont la réputation a été entaché avant même sa sortie par l'enthousiasme et le manque de

finesse de John Romero. A force de promettre monts et merveilles il condamnait son titre phare à décevoir...

La sanction ne se fit pas attendre et seul 200.000 exemplaires du jeu furent écoulés dans les premiers mois de sa commercialisation.

Conclusion

Quand je repense au "désastre" Daikatana je ne peux m'empêcher de ressentir de la mélancolie (et un peu de lol quand même parce que bon, dans le genre Loi de Murphy appliqué au développement de jeu ça se pose là). Après tout, cette volonté qu'avait John Romero de placer la créativité au cœur de ses jeux bien avant leur aspect technique, n'est ce pas ce qui fait défaut à la masse de FPS insipides qu'on nous serre par palette de douze ? Ion Storm, malgré ses échecs [voir encart Dominion] et demi succès [voir encart Anachronox] n'a il pas donné naissance au meilleur FPS/RPG de l'univers [voir encart Deus Ex] ? Dommage que la réalité soit cruelle avec les rêveurs...

Au final, toute cette histoire m'inspire plus d'admiration pour Romero que de moqueries. Il est parvenu au bout de sa vision contre vents et marées et ne l'a jamais sacrifiée sur l'autel de la facilité même quand tout jouait contre lui. C'est sa passion dévorante et sa "naïveté" plus que sa soit disant Rock star attitude qui l'ont amené à se brûler les ailes. Bref, pour faire simple, Romero j'te kif le boule, même si ton jeu suce des nœuds r-flosubmarine !!1 ■

CerberusXt

DAIKATANA SUR D'AUTRES SUPPORTS

Pour tenter de rentabiliser ou sauver les meubles, Daikatana est également sorti sur nintendo 64 et Gameboy.

■ **La version 64** est un véritable désastre qui parvient à faire moins bien que la version PC. Au programme un brouillard de guerre qui donne l'impression de jouer à Dunkerque, la suppression pure et simple des sidekicks (ça aurait pu être un bien si les vidéos ingame ne les faisaient pas intervenir de temps en temps, comme ça, juste par soucis d'incohérence), des ralentissement malgré les textures "vomi de pixel" et j'en passe. Du grand art

■ **La version gameboy** n'a vraiment plus rien à voir avec la version PC et c'est peut être pour ça qu'elle est réussie. Daikatana en version miniature est une sorte de variante de Zelda avec enchainement de donjons, inventaire et tout plein de monstres à tuer le tout servi par des graphismes "super deformed" du plus bel effet. Plutôt bien noté et accueilli par la presse spécialisé, le jeu a malgré tout fait un bon gros flop des familles. Dommage.



Fallen Earth

Un jeu apocalyptiquement correct

Vous savez sûrement, grâce à Mr Egg (attention, toute accusation de tentative désespérée de publicité personnelle serait prise comme une insulte), la mythique signification du sigle MMORPG, il nous avait en effet produit un magnifique article sur le sujet dans un des premiers numéros de 42. Eh bien c'est un jeu de cette trempe que je vous présenterai aujourd'hui, et, croyez-moi, il se trouve parfaitement dans le sujet du mag de ce mois-ci : c'est un jeu post-apocalyptique. Alors, bien sûr, les fans du genre pourront être déçus : le jeu ne contient pas le lot de zombie qu'on pourrait espérer dans tout bon titre du genre (et encore, l'événement Halloween avait fait apparaître une pléiade d'entre eux), mais il contient les ingrédients les plus importants pour un tel jeu : une guerre atomique, des mutations et un monde détruit.

Un Background de Bogoss'

Placés en 2156, un siècle et demi après notre époque, les joueurs ont un lourd passé sur les épaules : le virus Shiva ayant atteint une grande partie du monde, certains états décidèrent de balancer des missiles nucléaires sur toutes les zones infectées (faudrait pas que les politiques tombent sur ce jeu, avec leur manie de toujours faire le pire choix possible, ils pourraient examiner cette éventualité pour régler la grippe A). On n'a jamais vraiment su qui avait envoyé les premiers missiles, mais s'ensuivirent les répliques d'autres pays, et, en gros, le



monde entier fut détruit, soit par les gros missiles, soit par le virus. Tout le monde entier ? Non. Un village Quelques survivants résistent encore et toujours

aux menaces qui apparaissent de toutes parts grâce à une compagnie très puissante datant d'avant la catastrophe : Globaltech. Cette organisation sécurisa le Hoover Dam (un barrage hydraulique du Sud-Ouest des États-Unis) et, s'étant rendu compte que le reste du monde a été détruit, ses survivants essayèrent de sortir de la zone sécurisée. Ils y trouvèrent un Grand Canyon épargné par la maladie et les orages radioactifs dans lequel ils sont maintenant obligés de se confiner.

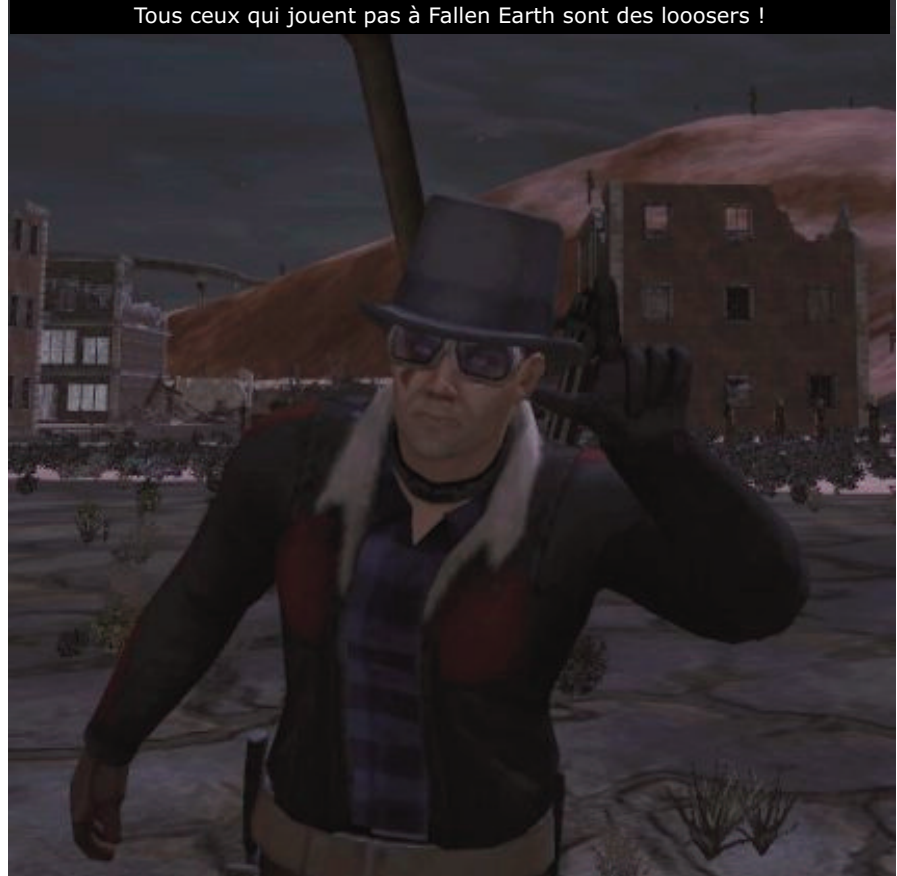
Ayant fait une copie de milliers d'ADN d'avant l'apocalypse, Globaltech, via l'or-



dinateur Lifenet, est maintenant capable de construire des clones à volonté pour repeupler le Grand Canyon, et c'est un de ceux-là que le joueur incarnera. Ainsi, à chaque fois que vous mourrez, Lifenet créera une copie de votre corps dans un de ses centres les plus proches de l'endroit de votre mort (admirez la façon dont est traitée la mort dans ce jeu, enfin un prétexte qui tient la route ! C'est pas du WoW avec l'âme qui se balade toute seule ou bien Pokémon où on se téléporte comme par magie à un centre Pokémo- ahem, je m'égare).

Les clones et survivants se sont réunis en factions, ayant chacune deux alliés, deux ennemis, et un ennemi juré : les Travelers, les CHOTA, les Vistas, les Lightbearers, les Enforcers, et les Techs. Vous devrez choisir, à un certain moment dans le jeu, à quelle faction confier votre honneur, mais ce choix n'offre, pour l'instant, pas vraiment de gros changements dans le gameplay.

L'action se déroule dans le Grand Canyon aux États-Unis et c'est donc une ambiance de Western post-apocalyptique qui prévaut, pour un rendu vraiment unique et prenant renforcé par la foultitude de chevaux sur lesquels se baladent impunément des clones immortels.



Une ambiance à la Mad Max

Comme je viens de le dire, une action qui se déroule dans le Far West + une

technologie relativement évoluée = western post-apocalyptique. On retrouve donc dans ce jeu un peu de Mad Max, de Trigun et de Knights Of Cydonia (mais si ! le clip de Muse !), ce qui fait du monde de Fallen Earth un endroit vraiment grandiose et très intéressant à parcourir. Une atmosphère sombre englobe tout le paysage et c'est d'ailleurs un des arguments de vente : "Arrêtez de jouer avec votre baguette magique, finis les elfes, bienvenue dans le vrai monde.". Partout on voit les vestiges d'une grandeur passée : un monorail abandonné parcourt la totalité du Secteur 1, çà et là des ruines de centrales nucléaires, de paraboles géantes, de grands bâtiments parsèment l'étendue désertique qu'offre le Grand Canyon. On peut même voir une fête foraine abandonnée à côté de Depot 66 ! Que du bon.

Pour couronner le tout, les monstres sont au rendez-vous : des sortes de poulets très moches seront vos premières cibles, mais, bien vite, ce seront des humains déformés et des loups radioactifs gigantesques qui vous attaqueront, aidés que des bernards lhermite terrestres ayant trouvé refuge dans des écrans d'ordinateur ou dans des seaux en fer et des vers de sables géants (ce qui n'est pas sans nous faire penser à Dune). Hélas, mal servis par des animations assez brouillonnes et une AI pas

La faction en face signifie l'ennemi juré, les deux d'à côté sont les alliés, et les autres les ennemis.



très I qui leur fait attaquer n'importe qui à 600 m, ces monstres ont, malgré tout, le point fort d'être assez variés pour offrir un voyage vraiment dépaysant à chaque changement de région.

Les véhicules apportent aussi beaucoup à l'atmosphère du jeu. Au début, les chevaux se disputent aux quads, mais, assez rapidement, c'est les motos qui commencent à apparaître, puis les buggy des dunes et, enfin, les Interceptors. Vous pourrez ainsi vous balader, contre une poignée de jetons de poker (la monnaie locale), dans l'immensité désertique de Fallen Earth avec un air badass, mais ne vous attendez pas à atteindre des vitesses extraordinaires, en effet l'Interceptor (le véhicule le plus rapide pour le moment) culmine à un petit 50 km/h, ce qui est tout bonnement frustrant et ridicule, mais c'est le prix à payer pour un monde quasiment pas instancié (on peut le parcourir de long en large sans, presque, de chargements).

On peut donc dire que l'ambiance de Fallen Earth aide beaucoup à son attractivité, aussi bien par les décors que par les monstres inscrits dedans et les véhicules utilisables, mais un gros bon point pour FE est son système de récolte/craft : je ne me suis jamais autant amusé à réunir des ressources que dans ce jeu, et ce grâce à un système qui permet, dès le début, de pouvoir récolter sur tous les nodes de ressources, si tant est qu'on ait le niveau, bien sûr. On peut ainsi se lancer dans le désert avec son cheval et



Fallen Earth en a une grosse

s'arrêter pour prélever des plantes, des minéraux, des cuirs de bêtes... Mais aussi, et c'est une des activités les plus prenantes sur FE, de fouiller les décombres de la société déchue : c'est le scavage. Cette activité très prenante permet de trouver les choses les plus diverses et variées, allant de pneus de voiture à des morceaux de glace ou de vieux pots d'échappement, que vous pourrez ensuite transformer en ce que vous voulez, comme une arme surpuissante ou une nouvelle armure badass !

Un Gameplay digne de New York Delta !

Fallen Earth est un MMOFPS. C'est à dire que, en plus du côté RPG et massivement multijoueur, il n'y a pas de pointer-cliquer à la WoW : que du réticule (enfin presque : voir les points faibles) ! Vous pourrez donc vous balader, des pistolets à air comprimé (le premier pistolet que vous aurez !) dans les mains, en vous amusant à tuer tous les poulets mutants qui s'aviseront de s'approcher à portée de tir de vous. Cependant, ne vous attendez pas à ressentir les mêmes sensations que dans un FPS digne de ce nom : le personnage est immaniable au possible et les animations en première personne ne sont, la plupart du temps, même pas synchro avec la réalité. Je ne jouais d'ailleurs personnellement qu'à la troisième personne, là où les sensations n'étaient pas trop mauvaises.

Le côté RPG, quant à lui, est bien représenté : Icarus Studio nous offre un jeu véritablement Sandbox ! En effet, à chaque dixième de rang que vous gagnerez (donc dix fois par rang), vous obtiendrez 2AP (comprendre : Advancement Points), points qui vous permettront d'augmenter vos caractéristiques, ou bien vos compétences. Rien de bien particulier me direz-vous, ce à quoi je répondrai, tout d'abord, de vous mêler de vos affaires, puis j'expliquerai ce qui fait de ce jeu un Sandbox : vous pouvez virtuellement apprendre tous les

Fallen Earth, le seul jeu où on peut danser Thriller.



I'm the hero this city needs.



skills que vous voulez ! Tout ce qu'il vous faut, c'est trouver les livres adéquats, tâche un peu trop facile, d'ailleurs. Vous pourrez ainsi devenir ce que vous voulez à partir d'une souche commune à tous les joueurs : un cerveau et des doigts. C'est la magie du Sandbox.

Ce mélange de FPS et de Sandbox donne un PvE vraiment éclatant, grâce aux monstres variés et aux multiples façons de les dézinguer. J'aimerais pouvoir en dire autant du PvP... Hélas ce jeu a aussi beaucoup de points faibles.

Mais des f4t4l f14ws

Eh oui, la vie n'est pas rose à MMORPG-land et les bons MMOs se font très rares. Vous avez bavé devant ce que Fallen Earth a à vous offrir ? Lisez d'abord ceci. Ce jeu, malgré une atmosphère excellente, empêche une totale immersion à cause des nombreux bugs présents. Glitches et commande /unstuck (qui abîme les armures, soit dit en passant) sont le quotidiens des joueurs de FE. En plus de cela, le moteur graphique est assez mal géré : il est très difficile de faire monter les FPS au dessus de 30 en

ville. Pour ne rien améliorer, le personnage se déplace avec un bâton dans l'arrière-train, saute super lourdement et ne peut pas changer de direction en plein saut (détail petit mais très chiant à la longue). En plus de ça le système de combat est vraiment mal géré : les balles peuvent être facilement évitées si l'adversaire court en rond autour de notre personnage et certaines capacités sont des Direct Damage sans viser. Ce que ça veut dire ? Juste que le système entier du jeu est rendu obsolète : certains joueurs arrivent, buffés comme des magiciens et te 2/3 shot (et ce malgré leur politique soi-disant "anti-elfe"). Ce phénomène appelé "Gandalfary" est pointé du doigt par une grande partie de la communauté mais Icarus reste sourd aux protestations. Nous nous retrouvons donc avec des magiciens parcourant les Secteurs 2 et 3, frustrant les honnêtes joueurs.

Mais, même si on met de côté le niveau technique, le PvP n'a pas vraiment de motivation : les villes à contrôler n'offrent qu'un maigre avantage et les points gagnés (les Death Toll) ne permettent d'acheter que des armures moins puis-

santes que les armures du même niveau craftables. Un autre point faible du jeu est le fait de pouvoir trop facilement changer de faction : c'est le Wheel Grinding, certains joueurs profitent de cette facilité pour acquérir les skills qui sont réservés à certaines classes.

Enfin, les skills et mutations à apprendre manquent d'une certaine inventivité, ce sont, la plupart du temps, des sorts et des buffs simplement renommés. Bon, j'exagère un peu, ce jeu a beaucoup d'originalité, mais ça aurait été très facile d'être un tout petit peu moins dans l'optique de jeu Theme Park à la WoW.

Pour conclure, on peut dire que ce jeu a une atmosphère vraiment prenante, une faune et des armes assez variées, mais aussi qu'il a des problèmes de gestion du moteur, de Gandalfary et d'un manque de but pour avancer. Seulement l'équipe est très bonne et chaque nouvelle update (qui arrive une fois par semaine, sans compter les mini-updates qui peuvent arriver 2 à 3 fois par semaine) apporte son lot de bug réglés et d'améliorations. Espérons qu'Icarus Studio saura faire les bons choix, car ce jeu a tous les éléments pour devenir une bombe ! ■

Mr Egg

P.-S. Vous vous souvenez de New York Delta ? Eh bien cette fois-ci c'est pas une blague.

Toujours avoir le style, même pendant l'apocalypse.



LIENS UTILES

Site officiel :

<http://www.fallenearth.com/>

Forum officiel :

<http://forums.fallenearth.com/fallenearth/>

Forum non-officiel français :

<http://forums.jeuxonline.info/forumdisplay.php?f=243>



Alien Apocalypse

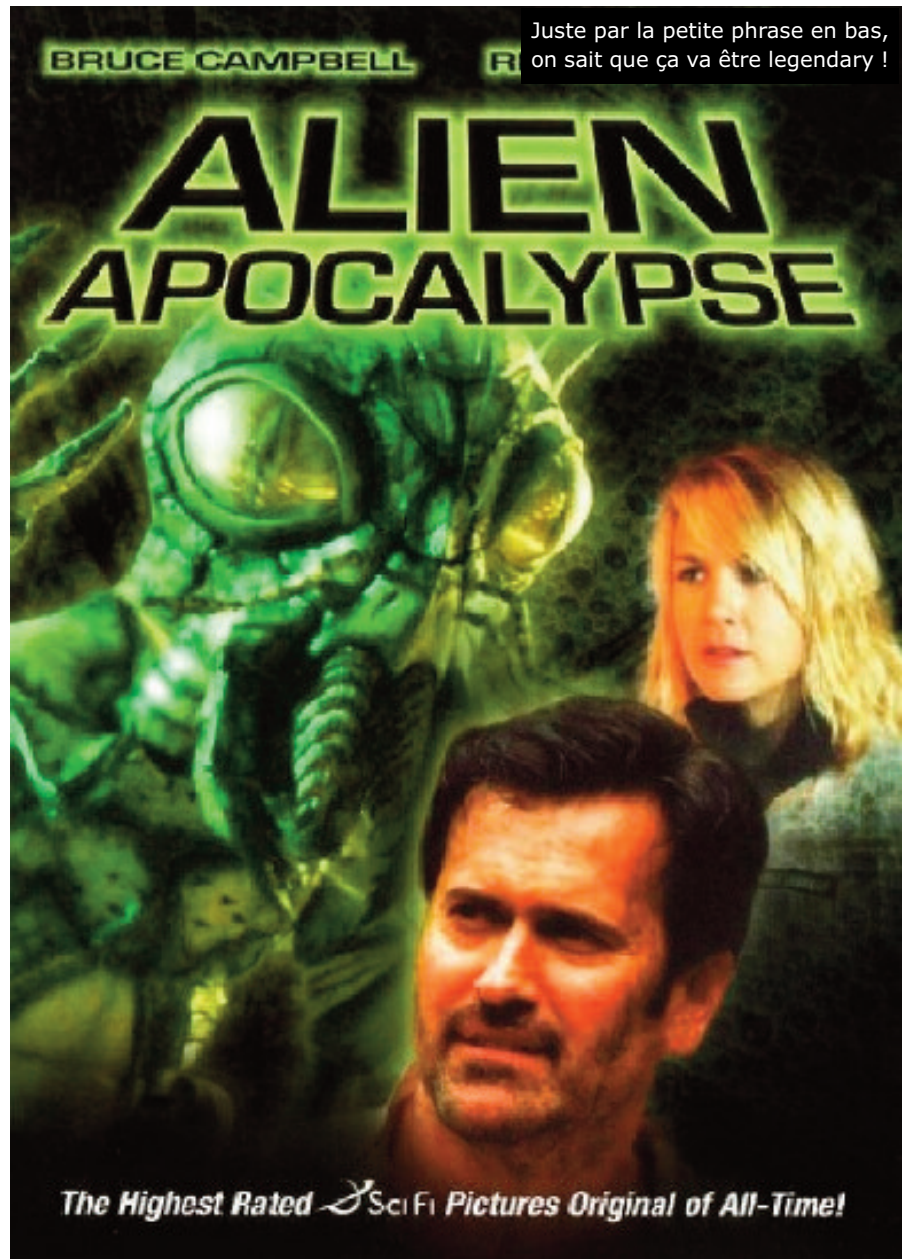
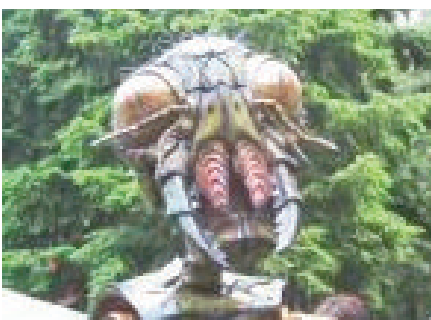
Histoire de la Race Humaine qui se fait poutrer par des Aliens-Termite parapléiques

Ce mois-ci, c'est l'apocalypse, on va tous crever, c'est entendu. Maintenant, y'a quand même un paquet de façons de "déclencher l'apocalypse" (éléments cosmiques, guerre totale, Dieu LOL) mais, la plus drôle (à part les films de Rolland Emmerich), ça reste l'invasion d'Aliens. Pour les invasions Aliens, on a tout eu, du très funky Mars Attacks au nanardesque cultissime Indépendance Day, mais, entre les deux, un manquait un chaînon. Ce chaînon en question, vous allez le prendre en pleine poire, pour le pire et pour le meilleur, à moins que ce soit l'inverse...

De toute façon, un film qui commence par une voix-off qui lâche : "Avant, la Terre était remplie de forêts (et bla-bla)... et c'était bien !" ne peut être qu'un must dans son genre !

Plantage du décor

Un bon nanar DOIT avoir un pitch bateau (et un peu gland), et là, faut avouer que : des astronautes rentrent sur Terre après 40 ans dans l'espace à hiberner (l'équipage est composé d'une blonde qui sert à rien, d'une autre qui crèvera dans 30 secondes, d'un Rasta - normal y'a souvent des rastas dans les programmes spatiaux - et d'un ostéopathe - oui je sais...) et se rendent compte qu'un truc cloche. En effet, ils voient très vite des hommes asservis (et sapés comme dans la préhistoire) et bâillonnés "parqués" dans des camps (en bois, lol) où ils "travaillent" (oui y'a des guillemets, vous verrez pourquoi) pour le compte de mystérieux commanditaires.



Juste par la petite phrase en bas, on sait que ça va être legendary !

Ça roxx pas du pâté, ça, comme pitch ? Bref, nos trois gogols (n'oubliez pas que l'aut' qui sert à rien est déjà morte, ça fait monter le côté iveul et dramatique du nanar) se retrouvent dans le camp des grands méchants, et ce camp les amis, c'est du méga méga méga lourd, fear !

WHAT... THE... FUCK...

Nos gogols sont donc emmenés voir le "chef du camp", une espèce de grosse

bouse verte (un termite je crois, on va dire qu'ils sont à mi-chemin entre un poulpe en plastique et les effets spéciaux du film Wolverine, du méga lourd donc) dont l'animation a été réalisée par un moldavo-burkinabé parapléique et manchot, tout un programme. Nécessairement, le rasta se fait bouffer, parce que les blacks dans les nanars, ça sert qu'à crever (oui parce que maintenant dans les films à gros budget, les blacks c'est President of the USA, question de convention apparemment...), et ça nous

permet de comprendre que les alien-termites "à 3 fps" aiment manger nos têtes... wow, original et effrayant, je serre les fesses devant tant d'iveulisme. Ah oui, on apprend aussi qu'ils mangent les doigts des nioubs qui se font pécho lorsqu'ils tentent de s'évader. Du coup, y'a quand même pas des masses de tentatives d'évasions, c'est que nous explique "L'Ancien" du camp qui nous dit avoir 30 ans (alors que l'acteur a clairement 70 ans, un régal) dans le trou terreur où sont enfermés les humains la nuit pour dormir. À noter que dans ce trou humide et blindé de terre, les combinaisons de nos astronautes restent bien blanches, gégé !

Le camp d'aventure Krusty (mais sans Krusty)

Le camp de travaux forcés est un must du genre :

- Bouffe dans un seau pour accentuer le côté "régression humaine"

- les péons qui ne parlent que par onomatopées "aarrrrr aaaah man-ger humm miammm bon"

- les bâillons (oui ils ont des bâillons, pas le droit de parler, on sait pas pourquoi, ça n'a aucun sens mais ça rajoute beaucoup au ridicule du film) forcent les péons à nous faire croire qu'ils sont tous des Pyros de TF2.

- enfin et surtout : LES ALIENS.

Les Aliens sont un modèle du genre : voix digitalisée perrave, ils sont capable de faire une action toutes les 12 secondes "attention je tourne la tête". Pour comprendre la fluidité de l'animation des



Les très classes bayons et notre ami l'astronaute Rasta qui va pas tarder à crever.

aliens, je vais un peu métaphoriser, disons que les aliens ont une aussi bonne animation que Crysis installé sur un Commodore 64 et sont capables d'effectuer autant de mouvements différents que Mario 1 sur NES, des Aliens de complot' donc, remarque, ça les a pas empêché de conquérir la Terre en deux-deux...

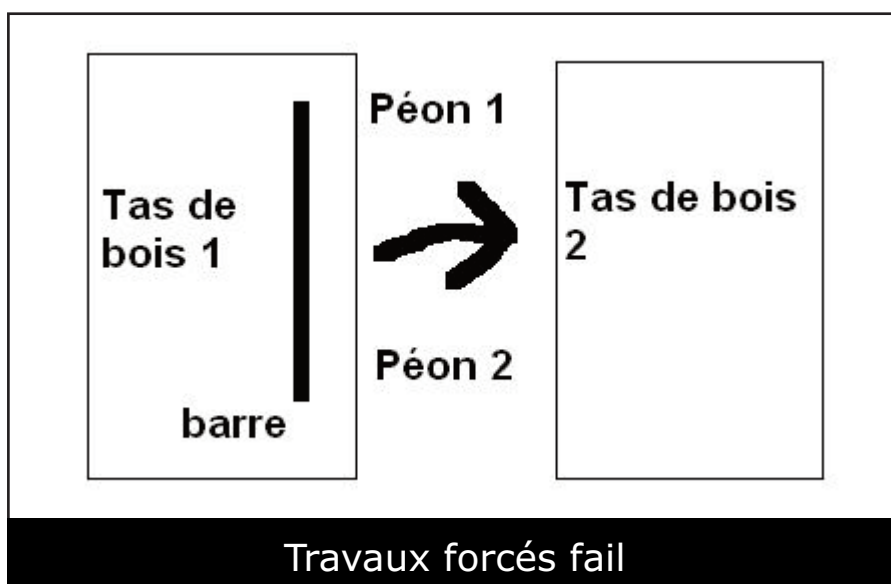
D'ailleurs ces crevards d'Aliens nous forcent à faire des corvées all day long, les bâtards ! Alors la corvée c'est de leur couper et d'empiler du bois (c'est des termites hein) et donc le boulot qu'on voit dans ce camp se résume à ça **[voir image en bas à gauche]**

Oui oui, vous avez bien lu, y'a un tas de bois, deux péons qui prennent une poutre de bois (et elles sont petites comme la teub à Obi) et la déplacent vers un autre tas. Oui, ça n'a aucun sens, oui ça ne sert strictement à rien, oui, c'est awesome.

Martin Luther King version Ostéopathe (mais avec l'humour d'Arthur)

Si les humains se complaisent dans cet ignoble esclavage (les péons se battent pour récupérer les gants des morts de fatigue – parce que déplacer des petites poutres de bois, ça fait plein de morts de fatigue – pour se protéger les mains des échardes...) notre Héros Ostéopathe, lui, n'est pas une lopette, c'est un Homme, un vrai, et il a une idée : péter la gueule au bouffeurs de doigts à 3 fps pour devenir "un grand guérisseur", trop-un-ouf ! C'est ici que je vous parle du personnage le moins charismatique de l'Histoire du Cinéma, celui qui ferait passer les vannes de Christophe Lambert pour du Coluche, celui qui ferait passer le regard de Jean Reno pour celui de Viggo Mortensen, enfin celui qui ferait passer le Rap pour de la musique /troll : Bruce Campbell qui incarne le redoutable Docteur Ivan Hood ! Bruce Compbell, c'est le gars qui a joué plein de petits rôles à la con un peu partout (dans les Spider Man par exemple) parce que c'est le pote à Sam Raimi, mais, c'est surtout le fameux Ash de Evil Dead. Pas de bol, ce coup-ci, c'est pas Sam Raimi derrière la caméra...

Notre sauveur-du-monde-ostéopathe-grand-guérisseur-wanabee met un point d'orgue à jouer (volontairement ?) comme un sous-Christophe Lambert tout en enchaînant des vannes et petites phrases 451453451734 fois pires que celles de Ruquier ET d'Arthur combinées, il est proprement IN-SU-PPOR-TA-BLE, c'est une torture constante à chaque fois qu'il ouvre son claque merde, parce que trop de nanardise tue le nanar. Bref, il

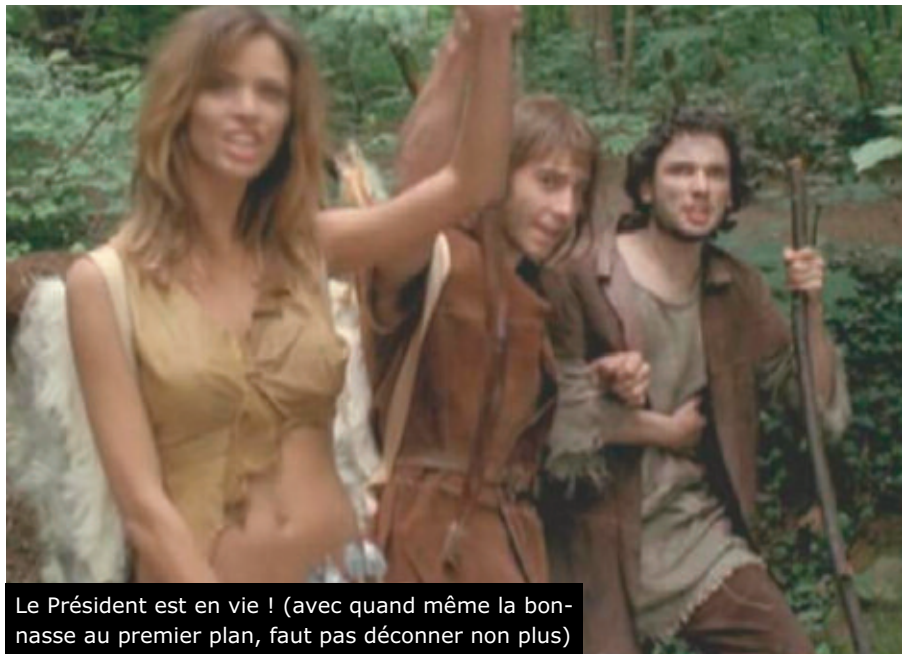


enchânera les discours dignes de 2012 avec des vanes dignes de... rien, nan franchement, y'a rien qui permet de qualifier le niveau sub-atomique de "ça". Le pire c'est que les autres personnages "*plus que secondaires*" du film s'y mettent "*nan je m'échappe pas sinon ils vont me couper les doigts et je devrai me gratter le cul avec une cuillère en bois*" je veux mourir T_T

Bref, l'ostéopasdrôle finit forcément par s'échapper du camp de la muerte (cette scène est culte, il retire son bâillon (zOMG !), court et... bah à peu près rien, personne ne bouge, les "*gardes*" attendent (en même temps, 12 secondes rien que pour tourner la tête, ça aide pas) et donc bah il se casse avec 2-3 pelés, la révolution est en route !

"Le Président est en vie"

La Révolution avec un grand R, parlons-en tiens ! Notre ostéo pas marrant du tout va donc se balader à l'arrache pour retrouver le Président "*LE PRESIDENT EST EN VIE LE PRESIDENT EST EN VIE*"... Vous avez pas compris hein ? Allez, avouez petits saligauds ! À chaque fois que le mot "*Président*" est prononcé, tous les personnages du nanar (sauf le kiné) sont O-BLI-GES de hurler tout fort en levant les bras (comme un slogan quoi) : "*LE PRESIDENT EST EN VIE LE PRESIDENT EST EN VIE*" ou "*LE PRESIDENT EST VIVANT*", ce qui a le don de rendre le film encore plus insupportable parce que les figurants en question feraient passer les figurants du film Vercingétorix pour des acteurs rigoureusement choisis après un complexe processus de sélection. Pour re-



Le Président est en vie ! (avec quand même la bonasse au premier plan, faut pas déconner non plus)

joindre le Président (qui est en vie donc), notre bande de glandus va passer par "*le village de la liberté*". Dans le village de la liberté, le chef indiquera que le Président (bim, encore un slogan) se trouve dans les "*montagnes interdites*" (nan mais les noms quoi, "*villages de la liberté*", "*montagnes interdites*", pitié quoi...) mais refuse de se joindre à eux, tout comme son ultra bombasse atomique de future femme. Il ne peut pas car, il a un problème, il est courbé et ne peut donc se déplacer aisément. Et c'est LÀ, à ce moment PRÉCIS, qu'on se dit "*éh mais, il est kiné non ?*" et là, ni une ni deux, il lui fait craquer le dos et hop, le chef se tient droit, putain, heureusement qu'il était pas boulanger ce con...

Le pire dans tout ça, c'est que notre kiné alakon (dès lors appelé "*Magicien*" ou "*Grand Guérisseur*") va nous faire ce tour

alakon plusieurs fois selon l'équation :

■ mec avec le dos courbé + kiné qui fait craquer le dos = je te dois la vie je vais t'aider on va aller bouffer de la sauterelle verte fluo en mousse

Je veux mourir...

Breeeeeeeeeeeeeeeeef, après X craquages de dos, on arrive chez le Président QUI EST EN VIE suivez un peu bordel mais qui est en fait un vieux gros qui en a rien à branler de rien, ouais, comme un vrai Président quoi... Alors notre kiné en carton fâché toutrouge fait un discours digne de 2012 ou autre film daubesque : "*on est les plus forts*" et vas-y que je te "*faut pas abandonner notre liberté*" sans oublier le "*faut nous battre*" et gna gna gna, ça sent l'assaut final en gros !



Tiens, Roger a bouffé une flèche

Ah ouais, pas grave on reste la quand même

Attendez les gars, il me faut encore 8 secondes pour tourner la tête

Les "renforts", oui je sais ...



La Bataille de Minas Tirith v2.0

Notre guignolo de service, en dépit du refus du Président (n'oubliez pas de répéter le slogan tout fort en lisant le mot) ira attaquer le camp d'Aliens. S'ensuit une des batailles les plus mythiques de l'Histoire du Cinéma. Imaginez des Aliens supposés overpowerfull se faire crever par des flèches... ouais, des flèches...

Si on remet dans le contexte, les Aliens violent la race humaine en quelques jours et là, ils se font buttseks par des flèches "okloule". Le plus drôle dans tout ça est la capacité des Aliens à rester sous le tir nourri de flèche en attendant patiemment d'en prendre une dans la poire. En gros, ils sont là, debout, comme des cons, font un mouvement toutes les 12 secondes et se font fumer par un kiné astronaute robin des bois, la classe. Le pathétisme pourrait s'arrêter là, mais non. Car les Aliens sont en fait 10 à tout péter, ce qui renforce l'effet "grande guerre de ouf" à 15 pelés avec des arcs contre 10 termites hémiplégiques... Enfin, 10, pas vraiment car OUMAGAD VOILA DES RENFORTS \$\$\$ Même processus 7-8 autres machins verts déboulent, se font fumer de la même façon et gg à plus soul'bangbus. Deuxième salve de renfort, MERDE, ça va faire en tout 30 termites (truc de ouf-zor), les humains se font pounaid et les termites veulent châtier le responsable (et on a là un passage du type "j'ai détruit le barrage" dans South Park, mythique :)) et c'est à ce moment que le Président arrive, parce que oui, les Américains se battent jusqu'au bout et n'abandonnent jamais et oui, ils vont triompher, parce qu'America is superior (et "America Fuck Yeah" aussi).

La bataille s'achève au milieu des cadavres des termites pourfendus (y'a à peu près 150 maccab' sachant qu'il y'a eu 30 Aliens à tout péter dans "la guerre") sur un superbe plan de notre héros et c'est là que commence le moment le plus culte du film...

Imaginez, les humains (sapés comme des Cro-Magnon sauf un gland en combi d'astronaute – toujours blanche – se balader dans une prairie avec un monologue en fond "ouais on a gagné une bataille mais pas la guerre nous allons libérer d'autres camps" et avec par-des-

sus une incrustation de la ganache en gros plan du kiné en train de crever un Alien avec du sang vert qui gicle partout. Essayez d'avoir une représentation dans votre esprit du moment de pure awesomness que ça peut être... Vous voyez pas ? Bon, bah ça donne ça [voir image ci-dessous]

Verdict :

En tant que grand fan de nanar, je dois dire qu'Alien Apocalypse a tout pour lui : acteurs moisis ou tombés dans l'oubli, costumes ridicules qui font la part belle à de superbes moumoutes, scénario horrible, effets normaux (dire "effets spéciaux" seraient une sacrée insulte) de haute facture, dialogues pire que tout et personnages ayant le charisme de Christophe Lambert et François Hollande regroupés, du très très très très lourd donc. Il est cependant très difficile de savoir si le film se prend volontairement au 514314e degré (y'a des passages franchement...) ou si on est en face d'un truc qui ferait passer n'importe quel Vercingétorix pour un chef-d'œuvre, mais au final, le plaisir est le même : pizza, binouze, nanar, une recette TOUJOURS gagnante. ■

Polo

Pendant le cumshot



Après le cumshot





2012

Dis voir Roland, tu te foutrais pas un peu de ma gueule là ?

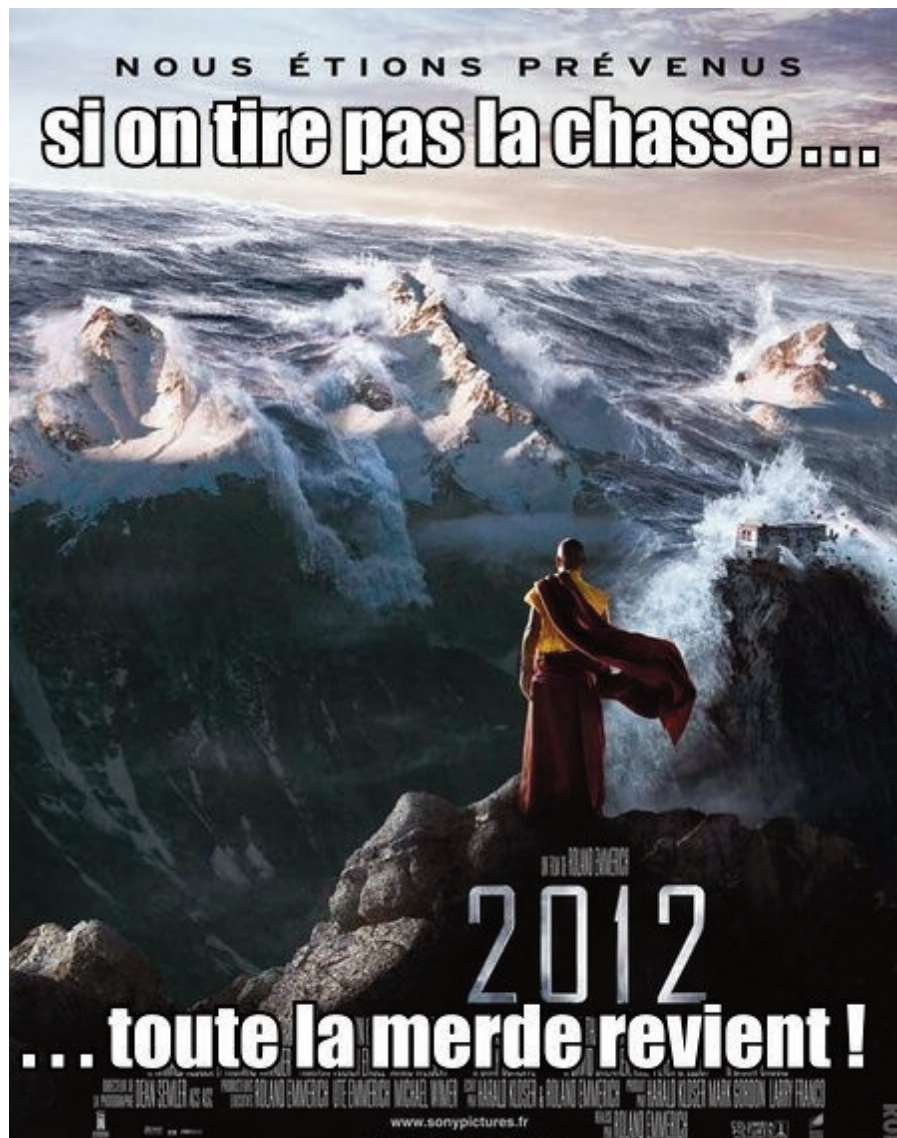
C'est bien en allant au ciné, c'est d'avoir des aperçus des prochains films (et surtout des prochaines bouses) et de se dire "putain faut que je le vois ce truc ça a l'air epic/à chier" et de voir son binôme de ciné rire et acquiescer. Quelle ne fut pas ma surprise en voyant un des trailers de 2012. Tout qui pète (sans raison apparente), l'obvious père de famille dans des cascades débiles, la fin du monde et là, mon pote me dit "tain, ce truc a l'air tout naze, faut qu'on le voit" et moi de surrenchérir "à l'aise on dirait un film de Roland Emmerich, doneed quoi". Et là, le fatidique "par le réalisateur d'Independance Day et Du Jour d'Après" (et ils ont pas mentionné Godzilla, ça doit être à cause de la scène de Jean Reno avec le Chewing gum :')), forcément, on est obligé de se marrer, ce qui a le don d'agacer la grosse devant qui bouffe son popcorn avec la discrétion d'un broyeur d'ordure, bah oui, faut la comprendre la grosse, elle veut pas louper "les dialogues des explosions" ...

Le Jour D'Aujourd'hui

Ca y est c'est le moment d'aller voir le nanar tant attendu, j'arrive à la caisse (véridique) :

■ On se fait une soirée nanar, c'est lequel le pire ? Twilight ou 2012 ?

■ (Médusé) Euh, bah les deux sont vraiment à chier, mais 2012 est à chier pen-



dant 2h30 donc quantitativement c'est mieux

■ Va pour 2012 alors !

Entrée dans la salle, quick overlook au public, de la blondasse qui transpire le Prix Nobel de Science (ou d'économie, ne soyons pas sectaires), du vieux, de la casquette qui me délectera de nombreux "sa race, c'est une tuerie", yabon.

Le film commence, enfin "commence" vite fait, parcequ'on se fait royalement chier la première heure, faut avouer. Le temps pour Roland de poser son inénarrable pitch de "père divorcé qui aime en-

core sa femme mais que ses gosses ne l'aiment pas et qu'ils surkiffent le boule de leur beau père trop con mais pété de thunes parcequ'il a un awesome job", merci pour l'originalité ! Et c'est là que je me dis "pour que le scénario soit parfait, il faudrait que le beau père se sacrifie pour sauver les autres et que l'ex mari se retape sa femme -qui est une bombe- et que ses enfants le naiment krès krès fort parce que c'est héros qui va sauver tout le monde", bon bah, je vous le donne dans le mille hein ...

Breeeeeeeeeeeeeeeeef, pour le scénario, visiblement on repassera "mais ouais sale quiche, on va pas voir ce genre de

film pour le scénario mais pour les effets spéciaux" et gna gna gna et gna gna gna

Et là, c'est le drâââââme ...

Wéééé, le film commence, la terre se craquelle, l'odeur de paté monte tout doucement, YES, les premières scènes d'action débiles arrivent, t'was about time bitch ! Alors dans l'ordre, on aura la scène en limousine à pleurer de rire (surtout le traversage de building), le mini van qui a des aptitude de saut digne d'une motocross, l'avion qui met un point d'honneur à voler à 10 mètres du sol pour se pomper l'adrénaline (oui parce que dans 2012, même si on décolle dans une base à la périphérie de la ville, on choisit de repasser par le centre ville et de voler en rase-motte "for teh lulz", histoire aussi de mieux apprécier les autoroutes construites à 400 m de hauteur, ("normal"), les russes au super accents (et qui s'appelle Sasha) et je vous passe LE passage du père qui se vautre avec son mini van de trouzemille tonnes dans une fissure et qui s'en sort en posant avec un grand plan sur sa main (ce genre de passage me fait toujours vomir) genre "éh non muahaah gtfo death, j'suis toujours là". Parceque ce qu'il faut savoir dans ce genre de moment alakon, c'est que la destruction se met "en pause". Le mec est poursuivi par la fin du monde - littéralement, à raison de 100mètres/seconde -, ça le colle au cul, et là, hop, il se vautre et PAF, la fin du monde passe en Slow Motion, YEAH MOTHERFUCKER le temps que le guignolo sorte de sa fissure et là REPAF,



Les scénarios de Roland Emmerich sont sponsorisés par Captain Obvious.

la fin du monde sort de son Slow Motion et redémarre d'un coup d'un seul au moment où notre père de famille trophéoi-quemaislooserquandmêmequiveutsereta persafemme pose sa gaudasse dans l'avion, le tout accompagné d'une musique Bayesque, horrible tout simplement ...

On oublierait presque que la Terre est en train de crever pendant ce temps, sauf que mon esprit est obnubilé par le métro qui frôle l'avion et là, mon cerveau cogite :

- Flo, t'as vu du vent toi ?
- Bah non.

■ Alors si y'a pas de tempête, comment un f'king métro peut se retrouver à la hauteur d'un avion bordel ?

*chomp chomp crunch miam nom nom shuutttt silen*nom*ce nom nom chomp crunch*

■ Bah c'est le gars qui a fait 10 000 qui a fait le film hein ...

■ Ah ouais, merde.

Il est quand même balèze mon pote Flo. A partir du moment où l'avion s'envole, on a cette délicieuse impression que Roland veut montrer à Michaël que c'est lui qui a la plus grosse : explosions de oufzor, surenchère de destruction, explosions de oufzor encore plus grandes, et surtout ce passage culte : (oubliez pas de rouler les "R")

■ [insulte Russe lambda au choix] jé né ai plus la nessençe, nous né arriverrrrrons pas en la Chine Tovarrrrritch !

■ zOMG wut c'quoi en dessous là ?

■ La chaîne de l'Himalaya, wait, wat ?

■ WTFBBQ mécébiensur la Terre a tourné sur son axe et on est déjà en Chine LOL, roxx imotep.

■ Da Camarrrrrade, ça rrrrrroxx de la lou-trrrre avec le dos qu'il est arrrrrgenté !

How convenient ...

Bref, tout y passe (enfin presque, parce que si la Mecque y passait on avait droit à la 3ème Guerre Mondiale, on déconne



pas avec la Mecque !) avec bizarrement peu des personnes. Ouais, y'a tout qui pète mais on voit rarement des masses de gens se faire pwnd, faudrait pas heurter la sensibilité du spectateur lambda non plus, putain il est fort Roland, juste ce qu'il faut de démago.

Tu la sens ma grosse démagogie ? (mais si au fond, vers la droite)

Alors, soyons clairs, 2012 est une parfaite bouse-non-assumée, difficilement regardable en étant pas bourré mais, c'est jouable quand même. SAUF QUE, il y a un truc pire que tout dans ce film. Ce truc en question ferait passer le scénario pour un chef d'oeuvre et le pitch de "père solitaire etc etc" pour un bijoux d'inventivité, j'ai nommé : LES DISCOURS. Rarement le cinéma n'a proposé de discours aussi vomitif (à part dans Independence Day, un film de ... et merde...). Donc, nous avons les nécessaires tirades vandammesques du Misteur Président (obligatoirement noir depuis l'élection du Prix Nobel De La Paix OLOLOL) qui se comporte comme un "humain lambda" au milieu des péons (que c'est beau :)), qui se sacrifie en révélant la vérité et monde entier, putain, quelle grandeur d'âme ces ricains quand même, et TIENS BOUFFE TOI CE PORTE AVION SUR LE COIN DE LA GUEULE VA, TU ME FOUS LA GERBE SSSS

Le Misteur President mort, c'est un grand ouf de soulagement qui s'empare de moi, parceque vomir des popcorn (ouais moi aussi j'en ai, mais je sais les manger sans avertir les 10 salles autour), ça fait super mal à la gorge.

Pauvre de moi, je me doutais pas comme ça, mais le pire était à venir. Le pire c'est le passage où CET ENFOIRE DE GEO-



LOGUE (ou scientifique de mes deux) lâche le pire discours de l'Histoire du cinéma. Ca dégueule de guimauve, des mièvrerie, de moralisme et de tout le reste qui donne un truc du genre : "Nan mais soyez pas méchant, on est des gentils nous, le laisser dehors cay pas krès

krès mignon, allez on leur ouvre comme ça on pourra être plus nombreux au tournoi de foot LOL", ouais, un truc du genre quoi. La dernière fois que j'ai autant haïs le cinéma, c'était une histoire de frigo anti-atomique avec une soucoupe volante avec la fonction paysagiste incorporée.

Et pendant ce temps là (non non, pas à Vera Cruz) ...

Forcément, quand on ouvre la porte aux nomnomrice and co, il FAUT qu'il se passe un truc, parceque qu'il y a toujours pas eu de sacrifice mieieux et que le beau-père est toujours vivant, mine de rien.

Alors hop, un engrangement de trouzemille trillions de tonnes qui est bloqué par un fer à souder ("ok !") qui permet à 4 Océans Pacifique de se taper l'incruste



dans l'Arche "au parebrise qui résiste à un pan d'Everest sur sa tronche LOL" (l'espèce de "vaisseau-bateau" pour sauver les gens, mais on va quand même construire des - immenses - terrasses panoramiques, parce que c'est super sympa les terrasses panoramiques) sans que le truc soit noyé pour autant (juste quelques pièces, et encore dans certaines ils ont tout juste de la flotte au niveau des chevilles, I lol'd). Je vous passe le passage où le père héroïque ira virer le fer à souder en question grâce à sa capacité d'apnée tout à fait logique (~25 minutes, "normal").

Enfin bon, là n'est pas l'important, parceque toute cette daube servira à planter le décor du sacrifice du beau père pour permettre à sa future-ex-femme de se faire banger son (super chouette) booty par son ex-mari-futur (parceque ex-futur-mari ça va pas, c'est comme ci c'était son futur mais ex parceque y'a un sac, ça va vous suivez ? Comment "ranabat" ? Je vous déteste T_T) qui deviendra un héros en sauvant tout le monde, comme c'es beau :'), j'en pleure, mais pas de joie, croyez moi ...

Zi End

Que dire que je n'ai pas déjà mentionné ? Ce film est une chef d'oeuvre de cinéma poulpique qui enchaîne sans aucune honte les stéréotypes d'un autre siècle avec des scène d'une stupidité surprenante tout en faisant la part belle à d'horribles scènes de "Teletubbies à Bisounours Land en train de bouffer des bonbons au miel entourés de Bambis Roses qui chantent et dansent le bonheur de la vie - et la gloire des Zita Zinis - (faut pas déconner non plus hein)". Ceci dit, j'me suis super ben fendu la gueule, parceque c'est quand même un nanar de tray tray grande qualité qui aura sa place dans ma ludothèque entre Transformers et un film de Michaël Dudikoff et qui sera probablement plébiscité pour les soirées pizza-piccole-nanar.

Concrètement, Roland Emmerich vient de foutre un putain de Mawashigari dans la pif à Michaël Bay, et une fois ce dernier à terre, la gueule dans la poussière, Roland lui a sorti sa bite pour lui montrer qu'elle était vraiment grosse, ce à quoi Michaël à rétorqué "tu perds rien pour attendre, j'suis sur Transformers 3 là biatch !"

Fear ... ■

Polo



Code Geass

Un anime nippon ni mauvais

Guten tag, und willkommen, meine Damen und Herren. Mit zwei und vierzig wir...Hein ? C'est pas le reportage pour ARTE ? Ah, toutes mes confuses, je la refais.

Hum hum.

Salut gros geek moche et bouton-neux, et bienvenue sur mon article destiné à la critique d'un anime ! Aujourd'hui (enfin aujourd'hui correspond au jour ou vous lisez l'article parce que sinon, l'aujourd'hui où je l'écris, c'est peut-être le hier par rapport à votre aujourd'hui, ce qui ferait que mon demain correspond à aujourd'hui...enfin quelque chose comme ça), je vous parlerais de Code Geass, un anime qui commence à se faire vieux (2006 pour la saison 1), mais qui mérite d'être considéré en tant que tel (c'est pas faux). Et nous allons pouvoir passer au vif du sujet, après cette intro aussi moisie que la blague de la personne qui finit pas ses phr.

Synopsisthématique

L'histoire se passe en 2017 (5 ans après la fin du monde, donc). Mais les dernières années se sont déroulés un peu différemment. Imaginez un monde où les rosbifs (je parle des anglais, pas des aliments, sinon, ce serait bizarre) ont gagné la guerre d'indépendance des USA qui s'est déroulée entre...Bon, je sens que ça vous parle pas trop...Imaginez juste une guerre entre la Grande Bretagne et les USA, pour la liberté de ces derniers, ça suffira. Fort de cette victoire, donc, la Grande-Bretagne, Britannia, est devenue un empire très puissant, se confortant dans une monarchie absolue et une soif de pouvoir inassouissable. L'histoire suivant son cours, en 2010, le Japon se fait un jour attaquer par ces mangeurs de Fish'n'Chips, et malgré ses attaques à coup de YATTA et de boobs surdimensionnés, il se fait envahir pour devenir l'Area 11 (Zone 11 pour les 2 du fond qui pionçaient en anglais), les ha-



bitants sont donc renommés les Eleven (rien à voir avec ces tarlouzes d'elfe), perdent toute indépendance, et se font martyriser quotidiennement par les nobles britannien. Le décor étant placé, on va pouvoir s'attaquer à l'histoire de l'anime.

Lelouch LampeRouge (Ouais, j'avoue qu'il y a plus sex comme nom) est un étudiant surdoué, ayant pour passe-temps de parier et jouer aux échecs avec

des nobles de Britannia, afin de les humilier.

Et voilà. Génial, non ?
retourne sa feuille

Ah non, pardon, ça continue de ce côté. Donc, notre protagoniste Lelouch, suite à un accident, se retrouve embarqué un jour dans un camion terroriste embarquant, selon toute rumeur, une arme puissante. Puis, alors que le conducteur

vérifiait la pression des pneus a la station essence, l'armée Britannienne débarque pour s'emparer du camion, et, dans la foulée, tue le vieil ami de La-Cuilliere NeonBleu qui s'était enrôlé dans cette même armée. N'appréciant que moyennement la tournure des événements, notre ami Strabisme LecheBeaujolais (elle vient de loin, celle là) décide de s'enfuir avec la fameuse arme qui n'est autre qu'une jeune fille. Cette dernière, sur le point de mourir, lui donnera un pouvoir très spécial, le Geass, lui permettant d'imposer sa volonté à quiconque croise son regard (un peu comme les racailles, mais en plus efficace).

So, wat ?

Après un synopsis qui démarre sous les meilleurs auspices (and love), on va pouvoir passer à une explication plus détaillée. Tout d'abord, il faut savoir que ce que je viens de vous expliquer correspond grosso modo au 1er épisode, et donc, ne vous révèle absolument pas les futurs protagonistes, ni même de quoi il s'agit, quel univers, et pourquoi ils ont fait cette foutu MAJ Demoman pour TF2. Comme dit précédemment, l'histoire se passe dans un futur alternatif (une petite ville pas loin de freux...juste à coté de gacant...). Ce qui, par conséquent, permet pas mal de liberté scénaristique, la 1ère étant : Les méchas.

Pour les retardataires et les retardés, les méchas, ce sont des robots awesome qui ressemblent plus ou moins à un humain,



selon la version (donc avec des bras et des jambes), et qui ont une puissance de feu équivalent à un Mr Satan en Super Sayien 2. On retrouve des méchas un peu partout, comme dans Goldorak, les Power Rangers (lol), ou encore Code Geass...Ah ben oui, vu que je suis en train de vous le dire...

Bref, on retrouve donc un univers de méchas, ce qui est déjà epic en soi (ou en satin...j'ai l'impression d'avoir déjà fait cette blague). Le background des personnages va également jouer beaucoup, vous vous en doutez, car, on est en droit de se demander pourquoi un

noble Britannien comme Lelouch aime ridiculiser d'autres nobles ? C'est la grippe A qui se fout de la charité ! Je n'irai pas jusqu'à vous spoiler (ni vous splumer), mais sachez qu'on apprend rapidement, par exemple, que le père de Lelouch n'est autre que le chef de Britannia, et que ce même Lelouch le déteste en raison du meurtre de sa mère, le laissant seul avec sa sœur, Nannaly. Cette même sœur jouera d'ailleurs un rôle important à travers la saison de cet anime, car c'est bien pour elle que Lelouch décide de se rebeller contre le gouvernement en place. Je suis clair ? (Ben nan c'est Thomas ! Ok, la, j'en suis sûr, j'ai déjà fait cette blague). Ainsi, pendant toute la saison, on suivra la lutte de Lelouch, qui se fera appeler Zero, contre le gouvernement en place, afin d'instaurer un monde avec des petits fleurs et des oiseaux mécaniques qui chantent en 8-bit (non, là, j'invente, hein).

Cependant, à la lecture de ce résumé, il se peut que vous ne soyez pas emballé, même en cette période de Noël, et à juste titre. Mais ça, c'est avant que je vous sorte l'argument final qui vous donnera envie de voir cet anime : Il y a des boobs dedans !!!

Et voila, je suis sûr que vous allez tous vous jeter dessus maintenant, tel des petits zombies sur des gentils survivants. Non, toujours pas ? Je vois, vous en voulez plus, vous voulez du poil, de la bestialité, tu pr0n par paquet de 12 ! Bon ben c'est dommage, y a pas de ça. En revanche, un point non négligeable



de cet anime est la corrélation sous-jacente de l'occurrence intrinsèque et du leitmotiv de par sa référence à une autre œuvre nippone du même acabit ! (phrase compliqué lol). En d'autres termes, pour les plus cons : On retrouve le même principe que dans le sublime Death Note (point de vue totalement objectif), à savoir : L'intelligence.

En effet, au delà de la bataille de méchas et de l'histoire de famille, le héros et ses opposants bénéficient d'un bonus +100 en INT par rapport aux citoyens lambda, ce qui leur permet non seulement de ne jamais se tromper de sens pour brancher leurs clé USB, mais en plus, et surtout de faire des combats terribles entre eux, ou les soldats ne sont pour eux que des pions, et où la stratégie prédomine. On se retrouve donc avec une sorte de "clone" de Death Note, avec tout de même, à mon goût, une part beaucoup plus importante de stratégie, puisqu'elle s'accompagne de pertes humaines, et que le bon déroulement de la stratégie ne dépend pas que des stratégies, mais aussi des protagonistes. Même si les Cliff hanger sont moins impressionnant que dans les autres animes du même genre, l'histoire demeure intéressante continuellement, avec son lot de surprise buttseks, et reste très plaisant à voir.

Saison 2 (Saison de quoi ?)

Dans la foulée, je vais vous parler également de la Saison 2, qui, finalement, au vu de la fin de la 1ere, ne pourrait pas

ne pas exister (zOMG, double négation o_o). Cette saison 2 commence donc peu après la fin de la saison 1 (o, rly ?), et on retrouve toujours les mêmes protagonistes. Cependant, alors que la saison 1 avait plus ou moins mis l'accent sur les méchas, la suivante renforce le coté stratégie de l'histoire, mais également l'histoire du héros lui-même, ainsi que ses sentiments. Évidemment, je ne vous raconterais pas l'histoire de cette saison pour ne pas vous gâcher le suspense (Keyser Söze, c'est le boiteux). Même si la fin perd un peu de souffle, et qu'on a presque l'impression de se retrouver devant Dragon Ball Z, avec des

épisodes sans action et juste de la parlotte, le dernier est juste OMGWTFBBQ ENKULER DE RIRE YATTA, et vaux la peine de se faire chier pour la finir.

Pour conclure, je dirais donc que Code Geass vaut son pesant de noix de coco, que je lui mets facile un bon 16/20, et qu'il ne faut pas mettre ses doigts dans la porte, tu risques de te faire pincer très fort.

Le mot de la fin ? Je. ■

Mopra-L





La fin du monde selon Marvel

Ranabat' des Mayas !§

Ce mois-ci, pour une fois, je vais essayer de pas trop être HS avec la thématique, sinon le roumain va gueuler (et avec sa voix stridente, c'est pire qu'un concert de Tokio Hotel). Donc je vais vous parler de la fin du monde chez Marvel. Enfin pas de "la fin" mais de "les fins" parce que y'a souvent des Gros Méchants Pabos qui veulent tout raser chez Marvel, et, des fois... bah ils y arrivent... Ceci dit, raser la Terre/l'Univers, c'est pas le truc que L'Ergot Noir peut faire, nan, ça c'est plutôt le taf de bonshommes comme Thanos, Magneto ou Apocalypse, des vrais quoi ! En route pour un **Top 5 de la fin du monde chez les super-slips !**

World War Hulk : HULK SMAAAAAASH !!!!

Hulk a toujours été un personnage complexe et difficile à comprendre car soumis à énormément d'évolutions. Un coup gris, un coup bleu, un coup vert (et même rouge !), un coup complètement gogol, un coup super intelligent mais, dans tout ça, il y a trois constantes :

- plus le temps passe plus Hulk est puissant (et ingérable)
- quand Hulk est "intelligent", il est plus puissant qu'en version gogol car il sait "mieux utiliser sa puissance"



- plus Hulk est énervé, plus il grossit et plus il devient balèze

En 2007, Hulk est devenu clairement trop puissant, les forces combinées de tous les héros de la Terre parviennent difficilement à le stopper (voire même pas) et comme Thor est pas là pour cause de Ragnarok, bah, si Hulk pète un câble, en gros, c'est mort. Pour pallier ce genre d'éventualités pas top moumoute, un groupe de penseurs (et d'hommes influents) nommé les Illuminati se réunit pour savoir quoi faire du gros vert. Ce groupe constitué de Charles Xavier (Prof X), Anthony Stark (Iron Man), Stephen Strange (Doc Strange), Red Richards (Mister Fantastic), Namor (Roi des Océans) et de Flèche Noire (Roi des In-



humains, considéré comme la puissance No 1 sur Terre) décide alors d'exiler Hulk sur une planète lointaine peuplée uniquement d'animaux pour qu'Hulk soit enfin en paix et puisse chasser sa barbaque sans qu'on l'emmerde.

Aidés par Nick Fury, ils montent un piège (IT'S A TRAP !!!) visant à balancer Hulk dans l'espace et c'est ainsi que Hulk est propulsé llllllllllooooooiiiiiiiiinnnnnnn de chez nous (mais il a pris conscience qu'il s'est fait piéger, ça l'a rendu fou de joie, vous imaginez bien !). Manque de bol, Hulk n'atterrira pas où il faut...

En effet, le colosse de jade se retrouve sur la planète Saakar, une vraie planète de merde, où il sera réduit en esclavage (alors réduire Hulk en esclavage, de 1, faut en être capable, et de 2, faut être très con). Je vous fais pas de dessin, Hulk va tout péter, crever la chaîne hiérarchique et devenir le Roi de cette planète qui sent du fion. Il va même se trouver une femme et la mettre enceinte (ouch :x). Et là, c'est le drame, le vaisseau qui a amené Hulk sur Saakar explose, tuant la totalité des habitants de Saakar (dont la femme et le futur bébé d'Hulk – enfin théoriquement) sauf les potos révolutionnaires de Hulk. Du coup, Hulk a la rage, la vraie et il décide de re-



venir sur Terre pour nous le faire comprendre, ça risque de chier.

Hulk déboule donc sur Terre et va venir faire la bite à tous les Illuminati, les uns après les autres, dans un style un peu

Kill-Bill mais en version épinard-amphétamine. On assiste donc à 6-7 putains de combats monstrueux où Hulk va méticuleusement (enfin, "*méticuleusement*", façon de parler...) briser la rondelle chacun de ses adversaires comme une fleur. Après avoir réduit Flèche Noire en bouillie, Hulk ira raser les X-Men, les Fantastic Four, Doc Strange, les Vengeurs, Iron Man, (mais pas Namor qui avait voté contre son exil) mais l'humanité a un dernier espoir : Sentry – revenu d'on ne sait où et qui est encore plus balèze que Flèche Noire. Pas de bol il se fera aussi salement dégommer la gueule, parce que oui, Hulk est tout simplement inarrêtable. Alors ici, on parle pas vraiment de fin du monde, mais, un Hulk "*intelligent*" qui déboule avec la plus grande rage ever et une furieuse envie de se venger, ça fait du petit bois, et pas qu'un peu. Et puis bon, Hulk en Roi de la Terre, ça en jette, faut avouer, surtout qu'il s'en contente, de la Terre, pas comme certains...

Ambiance fin du monde, baston épique, finesse par camions de 38 tonnes, pas de doute, ça chie sur Terre !

Infinity Gauntlet et les sagas de Jim Starlin : la folie des Grands

Miam miam, Infinity Gauntlet ("*Le Défi de Thanos*" en français) est un de mes comics phares. Il fut l'œuvre de Jim Starlin qui était spécialisé dans les





"sagas cosmiques", comprenez, les histoires où l'univers entier est impliqué, et pas que la Terre. Pour une bonne saga cosmique donc, prenez une pincée de grand méchant tyrannique, cinq doses de superslips, saupoudrez le tout d'un zeste de Pouvoir Ultime et vous avez un sacré bordel.

Thanos, notre "héros" de la saga est amoureux de la Mort (cool bro !) mais cette dernière lui refuse son amour et ne lui offrira le sien que s'il est parvient à décimer l'univers d'au moins la moitié de ses âmes, sympa comme cadeau de fiançailles ! Pas le genre de truc qui fera cependant peur à notre menton violet de service. Pour ganker le boule osseux (oui, comme les "mannequins" qu'on voit un peu partout) de sa biatch, Thanos aura besoin de trouver une bonne grosse source de pouvoir qui dépoté sévère comme le Gant d'Éternité. Le Gant d'Éternité est un gant composé des six gemmes (appelées les Gemmes de l'Infini) qui régissent l'univers (chez Marvel, l'univers est contenu dans une entité appelée Éternité et ce dernier est "subdivisé" en six gemmes, quiconque possède ces six gemmes "devient Éternité" et par extension l'Univers) et qui sont détenues par les Gardiens de l'Âme, des êtres extrêmement puissants qui contrôlent chacun une partie de l'univers : la Force, le Temps, l'Esprit, l'Âme, la Réalité et l'Espace. Thanos va donc salement fumer chaque Gardien de l'Âme (le premier est un crétin et dès qu'il possède une Gemme, le reste s'enchaîne tranquillou,

mention spéciale pour Le Jardinier) pour devenir The One and Only I am the one and only tu du du duddu.

C'est à ce moment-là que Thanos décide de supprimer d'un coup d'un seul la moitié de l'univers (et un sacré paquet de héros par ricochet) et c'est aussi à ce moment-là que Spiderman and co. se rendent compte qu'il y a une couille très très velue dans la potage aux raviolis chinois. Après investigation, zi offoule

trousse est révélée, Thanos est devenu Uber, et faut aller le fumer dardar.

S'ensuit ce qui est – pour moi – le plus grand combat de l'Histoire des Comics : tous les héros existants (et pas que terriens) ainsi que les entités célestes et les Dieux décident de s'unir pour rentrer dans le lard à Thanos qui, joueur, décide de n'utiliser QUE la Gemme du Pouvoir (for teh lulz quoi). Dans cette baston aux proportions légendaires on aura droit à Wolverine qui se fait liquéfier les os, Iron man qui se fait décapiter, Thor transformé en verre puis éclaté en 1 000 morceaux, Nova transformé en apéricubes (classy death imotep), Spiderman qui se fera enfoncer le crâne, Quasar atomisé, Cap qui se fait briser la nuque, Hulk qui se fera écraser, Cyclope qui mourra étouffé, j'en passe et des meilleures...

C'est assez bizarre et déroutant de voir crever 4-5 héros ultra populaires par pages – et de façon(s) horrible(s) – tout en étant fasciné en se disant "Who's next?" car la démesure de Thanos ne connaît pas de limites. L'univers est plutôt dans la merde hein ? Mais bon, je ne vous spoil pas la fin de cette histoire mythique car le charme serait brisé et, franchement, ça serait vraiment dommage... P.S. : deux autres sagas ont vu le jour peu après : La Guerre du Pouvoir et La Croisade de l'Infini mais bon, c'était un gros cran en dessous parce que les méchants (Le Mage et La Déesse – les deux faces d'Adam Warlock – étaient un peu tout naze).



Ultimatum : de la fin du monde qui dépote !

Cette histoire est différente des autres parce qu'elle se passe dans l'univers Ultimate (dont je vous ai déjà parlé dans le N° 5 de 42), qu'elle est très récente (2 mois) et qu'elle a pour but d'amorcer la refonte de l'univers Ultimate. Pour refondre cet univers, rien de mieux que de faire crever des personnages dans tous les sens (surtout ceux qui sont jugés "trop puissants"). Alors chez Marvel on a décidé de faire se réunir toutes les "équipes" et tous les personnages solo autour d'une grosse histoire dont le macabre protagoniste principal n'est autre qu'Erik Magnus Lehnsherr, le célèbre Magneto. Magneto qui coulait des jours plus ou moins heureux pour dominer (comme Minus et Cortex mais en version vachement plus efficace) la Terre à terme voit sa chère fille – la Sorcière Rouge – se faire assassiner par Ultron (on découvrira plus tard que c'est un assassinat commandité par Victor Von Fatalis). Là, Magneto se retrouve dans une rage "Hulkesque" et décide de... détruire l'humanité, ni plus ni moins. Grâce à ses pouvoirs magnétiques, ce cher Erik commence à foutre une merde noire sur notre belle planète (éruptions volcaniques, dérèglements climatiques etc., etc.) et les héros doivent l'arrêter ! Manque de bol, le premier assaut des héros sera un fiasco total et plusieurs d'entre eux vont crever et surtout, le VRAI problème : Magneto a taxé Mjollnir, le marteau enchanté de Thor (qui crève, du coup) et, avec le marteau de Boucle d'Or, plus grand chose peut arrêter le Maître du Magnétisme.

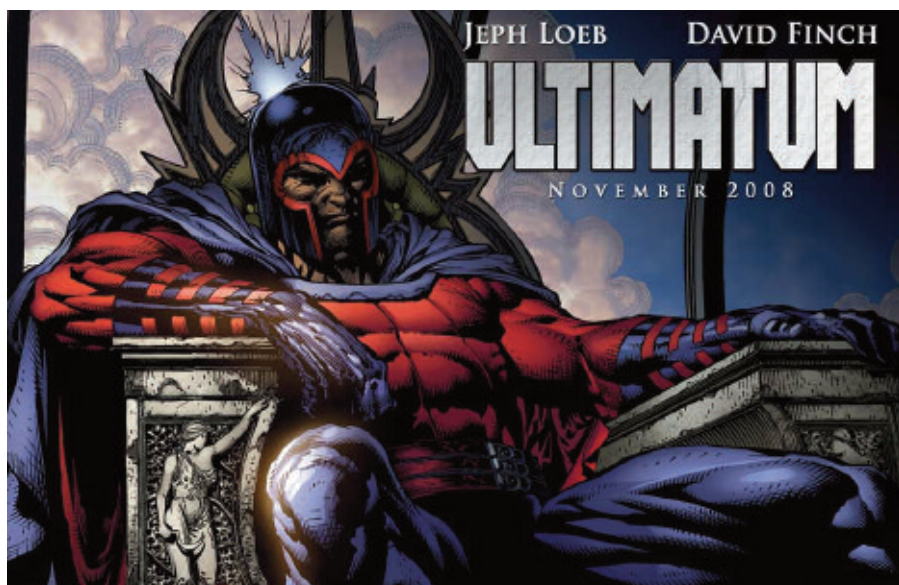
Inversion des pôles, Tsunamis qui feraient crever de jalousie Rolland Emme-



rich, tempêtes dantesques etc., etc. Il s'avèrera que quelque chose comme 90 à 95 % de la population mondiale mourra dans les diverses catastrophes et qu'ils seront accompagnés par un sacré paquet de héros comme DareDevil, Dia-

blo, Angel, Le Fauve, Dazzler, La Torche Humaine, Psylocke et surtout, le Professeur Xavier... Les héros restants se doivent donc de venger leurs frères et sœurs tombés !!! (Pas très glorieusement en plus, sans dec', des héros qui meurent noyés, c'te loose~~) C'est alors que la lutte finale ("*groupons-nous et demain, l'internationalAaAaAaAale sera le genre humain*" pour toi Arlette) s'engage pour fumer Magneto une bonne fois pour toutes !

Dans ce combat ultra-gore mourront d'autres héros très importants comme Cyclope, Captain Britain, Emma Forst, Polaris, Doc Strange, Giant Man et même Wolverine !!! Le récit final est d'une violence incroyable : tous les héros meurent de façons horribles (mention spéciale pour Doc Strange et Wolverine) et Magneto se fait peu à peu tailler en lamelles tout en résistant et en fumant un par un ses adversaires, on le crève pas comme ça le pépère ! Finalement, Magneto tom-





bera sous les coups de ses adversaires en emmenant avec lui 3/4 des héros de l'univers Ultimate ainsi que la quasi-totalité de la population mondiale, une fin qui ne manque pas de panache en somme ! Tout ça à cause de ce putain de Fatalis en plus... heureusement que La Chose lui rendra une petite visite à la fin pour lui expliquer son point de vue sur les événements !

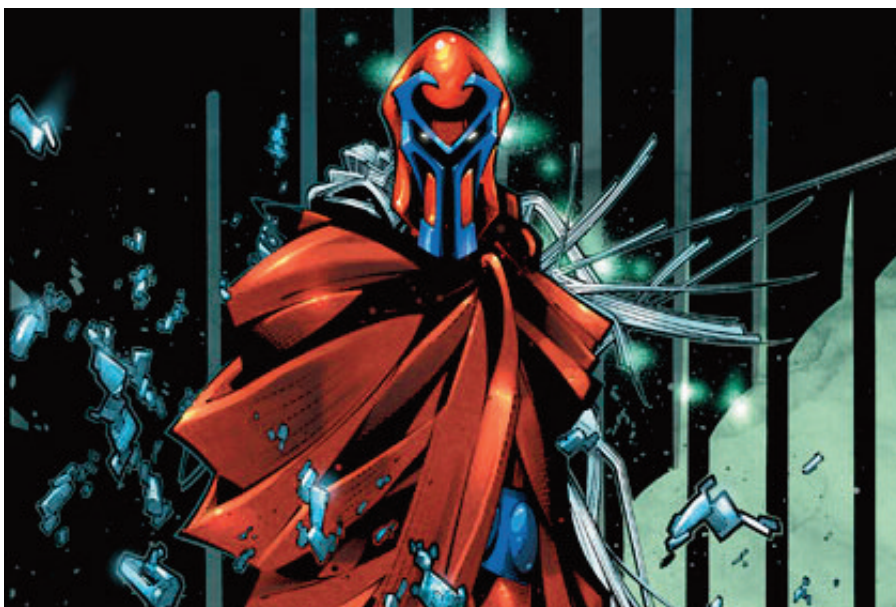
Age of Apocalypse : un monde sans Charles Xavier

Et si le Professeur Xavier n'avait pas existé ? Ah bah ça changerait tout, pour sûr, et d'ailleurs, cette histoire répond avec brio à cette question existentielle). Magneto ayant trop durement touché les X-Men au fil des ans, le fils (timbré) du Professeur Xavier décide de retourner dans le passé pour fumer Magneto "avant qu'il devienne Magneto". Le problème en faisant ça, c'est que la chaîne du temps serait trop durement altérée et la réalité pourrait s'écrouler, bah merde alors ! Xavier, qui a oublié d'être con, a

bien compris ça, et retourne lui aussi dans le passé pour empêcher la mort de sa future némésis. Pas de bol, Légion a déjà salement entamé le futur Maître du Magnétisme et s'apprête à lui asséner le coup final, chose que Xavier évitera en... proposant son corps comme ultime rem-

part et là [musique de Wayne's World] tu du dut tu du dut tudu dut [/musique de Wayne's World] Time Paradox bitch : nous voici dans un monde qui n'a pas connu Charles Xavier, un monde où les X-Men n'ont pas existé pour empêcher Apocalypse de prendre le contrôle de la Terre, nous voici dans "The Age of Apocalypse". (Un beau merdier si vous voulez mon avis même si vous le voulez pas.)

Cet "âge" est très bipolaire : Apocalypse dirige le continent américain et projette d'envahir le monde, deux choses se dressent devant lui : Magneto – qui fait office de Professeur Xavier et de leader des X-Men – et un mystérieux Mutant nommé X-Man (créé par Mr Sinister à partir des gènes de Jean Grey et de Scott Summers) qui est censé être ultra giga balèze (un peu comme moi mais en moins balèze quand même). Le hic, c'est que Magneto aussi a entendu parler de ce fameux X-Man et se dit qu'il referait bien la fabrique à chocolat d'Apocalypse avec. Le récit va s'articuler autour de ce personnage-clef (qui est en fait la transposition de Cable) et le combat pour "obtenir" X-Man nous fera passer par des endroits sordides (les grandes villes riches sont toutes des énormes camps de la mort façon nazie ou des gigantesques charniers) et nous permettra de voir les héros Marvel revisités : Cyclope est un des grands méchants, Madrox fournit des soldats à l'infini, Le Fauve est un abject tortureur, Sabretooth est un gentil, et tous les héros non mutants n'existent pas ou sont morts (Cap, Iron Man, Thor...). Finalement, via une bisbille "spatio-temporelle" (en fait ça s'appelle le Crystale M'kraan mais je vais pas expliquer sinon ça va être la merde), lorsque le monde sera sur le point d'être



atomisé par une guerre nucléaire totale (l'Europe voulant stopper Apocalypse enverra la sauce et Apo fera de même), le temps se fige et TADAM SURPRISE JE LE DIRAI PAS MUAHAHAHA §§§

Ce qui est génial avec cette longue saga (ça a duré genre 2 ans et TOUTES les séries mutants ont été radicalement modifiées) c'est de voir la réécriture des personnages : les méchants sont devenus des gentils, les gentils sont devenus des méchants, de nouveaux personnages sont apparus (Holocauste!!!§§§§), les looks ont été retravaillés en profondeur (et sont bien awesome, Magneto et Mr Sinister, putain quelle classe !) et pas mal de choses assez sympas se sont produites (Cyclope est borgne et Wolverine n'a qu'une main), on sent que les auteurs se sont lâchés et se sont fait plaisir !

Cette saga reste pour moi l'histoire la plus marquante des X-Men (et autres séries sur les mutants) puisqu'elle les a inscrits dans un nouvel univers totalement différent où le seul espoir de l'humanité résidait dans Magneto, celui qui en temps normal veut anéantir tous les non-mutants... Enfin bon, c'est bien mignon tout ça, mais on va quand même pas faire péter l'univers toutes les 5 minutes non ?

Secret Invasion puis Dark Reign : la "nouvelle" fin du monde chez Marvel

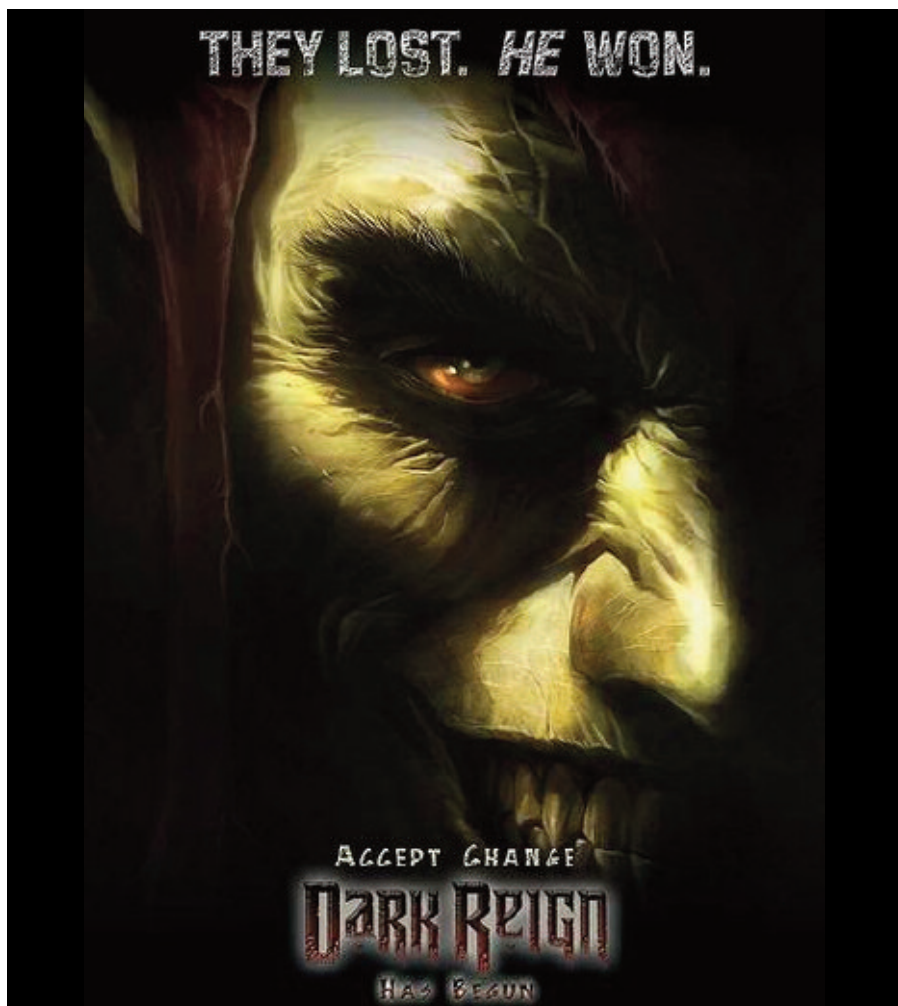
C'est vrai quoi, merde à la fin, faut grandir un peu !!! Et ça, Marvel l'a compris, finis les trucs qui pètent de partout (non non, rien à voir avec Michael Bay), il est l'heure de passer à un monde plus adulte, plus réaliste et c'est là qu'interviennent les deux sagas donc je vais vous parler.



La première remonte à un an, elle s'appelle Secret Invasion. Pour rappel, Hulk a cassé la Terre y'a pas longtemps, Cap est mort, les héros sont enregistrés ou hors la loi, Iron Man est "le chef du monde" (il dirige le Shield, sorte de super FBI mondial de la muerte) et chaque État dispose de son équipe de héros, bref, c'est très très encadré. Sauf qu'il y a un

sac, lors de la mort d'un héros, on se rend compte que le héros en question est un Skrull (un Alien métamorphe) et là, c'est un peu l'angoisse, parce que normalement on peut les détecter et les Skrulls ne peuvent pas copier les pouvoirs et là, c'est tout l'inverse (en plus des fois ils ont les pouvoirs de plusieurs héros, ça en fait des fking machines increvables). Avant qu'on ait le temps de dire "ouf", des vaisseaux Skrulls déboulent par milliers sur Terre, de nombreux héros s'avèrent être des Skrulls (et des héros-clef comme Giant Man, Elektra et même Wolverine fut un temps) et le monde se barre d'un coup en couille. La technologie Stark qui "protège le monde" est hackée, plus rien ne marche, le Shield se casse la gueule (littéralement aussi, le gros "porte-avions volant" de la taille d'un pays se crashe sur Washington), les sphères politiques sont infiltrées, nous ne sommes pas en train d'être envahis, nous sommes DÉJÀ envahis...





Le pire dans tout ça c'est que pas de Thor, pas de Hulk, pas de Flèche Noire, pas d'Iron Man (le piratage de la technologie Stark le laisse pour mi-mort) et surtout, pas de Captain America, la merde quoi... Le peu de héros restants se bastonnent comme ils peuvent et au court d'un assaut rondement mené par Cyclope (seul stratège valable restant), la Reine Skrull (qui a planifié tout le bouzin) est abattue par... Norman Osborn (qui dirige une équipe qui chassent les héros hors la loi nommée les Thunderbolts avec que des psychopathes dedans : Bullseye, Venom...) en live devant toutes les télés du monde. Norman Osborn, oui, le Bouffon Vert, le cinglé Number 1 de la Terre, la pire des crevures jamais enfantée par les comics (avec le Joker) est érigé en héros national, international et mondial !!!!

C'est là que commence Dark Reign (qui se déroule en ce moment même) : Norman Osborn remplace Iron Man et devient le nouveau "chef du monde". Évidemment, il reste cette crevure qu'on connaît tous (enfin sauf les instances politiques apparemment) et mène secrètement une chasse pour crever les héros restants avec ses "Dark Avengers" (qui sont les Vengeurs remplacés par des mé-

chants avec des aptitudes similaires : Vénom remplace Spiderman, Bullseye remplace Hawkeye, Daken remplace Wolverine et, cerise sur le gâteau, Osborn taxe les armures d'Iron Man et les repeint aux couleurs de Captain America et se fait appeler Iron Patriot, c'te blague).

Ce cher Norman passe donc des accords avec toutes les super ordures de la Terre (Fatalis, Hood, etc.) pour se "diviser le

monde" et se gaver, sale temps pour les héros décidément... Ici, le monde n'explode pas de façon physique mais bel et bien d'une autre façon, bien plus dramatique et sombre je dirais, parce que à la lecture des récents événements, on voit mal comment les héros pourraient faire leur retour par la grande porte. Ce type d'histoire est bien plus mature et réaliste que les scénarii façon "tabula rasa on défonce tout" mais surtout beaucoup plus froide, une nouvelle tendance ?

Conclusion :

Comme vous avez pu le constater, "tout casser", ça peut se faire de différentes façons (avec des poings verts ou en provoquant des catastrophes - aaahhh cette sempiternelle vague qui engloutit tout sur son passage, on risque de la voir, revoir et rerevoir) et à différentes échelles (la Terre pour Magneto, l'Univers pour Thanos) mais en général on revient toujours à un status quo, bah oui, la Terre et l'Univers sont toujours là jusqu'à preuve du contraire non ?

Du coup, on a choisi de "réorienter" la fin du monde pour en faire quelque chose de plus réaliste, froid et dérangeant. Finies les débauches Bayesques et Emmerichiennes avec surenchère de "tout doit disparaître" et place aux ordures qui manipulent le monde "dans le noir" pour commettre les pire saloperies. L'avènement des super-crevures est en marche ! Vous vous souveniez quand je disais que les comics suivaient l'évolution de la société (42 n°7) bah on dirait bien que c'est parti pour continuer... ■

Polo





Mes premiers pas dans 42

Corporatisme, intronisation, et molécule magique

*** Fly like a beer ***

"Quel est le genre d'emo qui fait le plus chier ?"

Le type en face de moi a un rictus gouenard. Il s'accroche fermement à l'espoir que je ne sache pas répondre à cette question. Je suis presque désolé de lui répondre : "les émos roïdes"

À 1 000 km d'altitude, dans un fauteuil en cuir auto-formant, je place un nouveau camembert sur mon pion de Trivial Pourgeek. "Juste une petite partie amicale, pour que vous fassiez connaissance" nous avait joyeusement annoncé le Chargé de Facilitation du Bienvenu (C.F.B.), tout en sortant la boîte de jeu. Mouais. Je trouve l'ambiance assez tendue quand même. Je lance mon dé. Je devrais peut-être faire exprès de foirer les prochaines questions, histoire de ne pas m'attirer l'ire de mes nouveaux camarades. Nous sommes une quinzaine de nouveaux embauchés, dans ce jet privé filant droit vers Quadrakontadipolis, au Brouzoufstan. **(Voir encadré.)**



Immeubles en or, au Brouzoufstan



Depuis un an, le Consortium des Animaleries de France-et-de-Navarre constatait une augmentation constante des ventes de hamsters et de poneys. Lorsqu'ils découvrirent que c'était dû à un mystérieux magazine, édité par "cinq gusses dans un garage", ils décidèrent d'exploiter le phénomène au maximum, et investirent à fond dans la Quarante-Deux Corp. Les cinq gusses sont maintenant devenus une start-up tentaculaire, qui s'offre des locaux paradisiaques dans l'un des pays les plus tendances, et qui recrute à tour de bras, "puissant obsessionnellement dans une élite mondiale d'hommes et de femmes triés sur le volet". (Dixit leur plaquette de présentation. Le plus rigolo c'est qu'ils y croient à mort.)

Assis autour de cette table. Le plateau du jeu au milieu, des Kronenbourgs et des daiquiris à volonté. On a plutôt l'air

rigolo avec nos uniformes-T-shirt aux couleurs arc-en-ciel, orné de petits décalcomanies clignotants. (Saignement-dé-yeux seal of approval).

Le C.F.B. nous a expliqué qu'à Quarante-Deux, toutes les inégalités de hiérarchie sont gommées. C'est d'autant plus important d'appliquer ce principe dès le début, alors que se créent les premières impressions. C'est pourquoi nous sommes tous habillés pareil, et pour l'instant, nous ne connaissons pas les métiers des autres. Il nous est demandé d'éviter d'en toucher mot. En revanche, il est fortement conseillé de partager nos passions, nos loisirs, nos films/livres/jeux préférés. Car à Quarante-Deux, un collaborateur est avant tout un humain, avec une personnalité.

A priori, je suis donc en compagnie de commentateurs d'images, grammar

nazis, chercheurs en jeux de mots, bloguistes, alimenteurs de forums et autres dresseurs de poneys. Mais je ne sais pas qui fait quoi. Une rumeur court : il semblerait que dans ce package de nouveaux employés soit inclus un Scribe Epistolaire Durable (S.E.D.). Des regards

teintés d'envie et de soupçons s'échangent. Quelques questions fourbes fusent de temps en temps. "Et toi t'aimes écrire ?" "Tu fais un blog ?" "Ouais comme tout le monde." "Mais tu causes de quoi dedans ?" "Tu connais beaucoup de memes ?"

LE BROUZOUFSTAN

D'une superficie de 20 000 m², la Démocratie Démocratique des Démocrates du Brouzoufstan figure dans la liste rose de l'ONU dénonçant les vilains-petits-paradis-fiscaux. Créé en 1942 par un accord secret entre le président du Groland, l'ancien roi de Latvérie et le Conseil des Mineurs de Neverland, ce pays a pour vocation d'être "le coffre-fort du monde". D'après plusieurs blogueurs, ses banques abriteraient, outre des fonds suspects, divers objets, personnes et informations d'une importance capitale : Le Saint-Graal (et par extension, l'ADN de Jésus), le corps cryogénisé de Hitler, une sauvegarde d'internet gravée sur des tablettes de marbre (répliquée et mise à jour quotidiennement par des robots sculpteurs), plusieurs tonnes de métaux kréprécieux (orichalque, mithril, adamantium), la valeur exacte de Pi, des crânes de cristal à foison, le code source d'IRL, etc., etc.



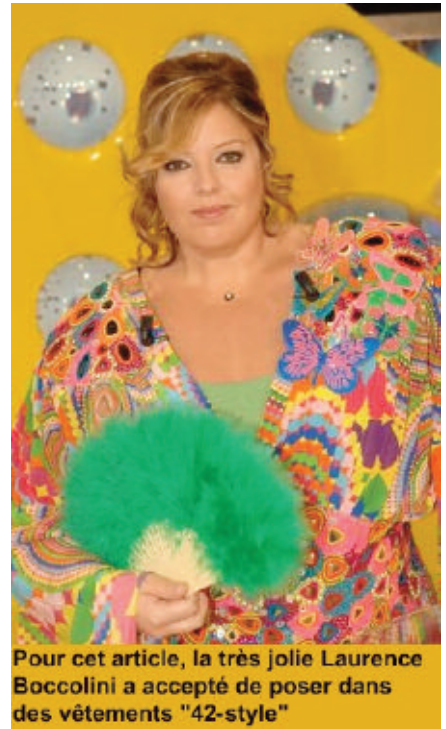
Les accords de Yopla, à l'origine de la création du Brouzoufstan.
De gauche à droite : Valdimir Fortunov, Roi de Latvérie. Christophe Salengro, Président du Groland. Pierre Pant, Premier Conseiller de Neverland.

Contrairement à d'autres paradis fiscaux, comme Dubaï, qui se retrouvent à poil à cause de la criséonomikactuelle, le Brouzoufstan peut s'enorgueillir d'une stabilité économique à toute épreuve. Car en plus d'attirer des investissements certes juteux, mais ô combien incertains, le pays produit énormément de richesse à partir d'une activité bien réelle. En effet, plusieurs centaines de hackers talentueux, employés comme fonctionnaire de l'État, ont créé des logiciels espions qui volent le temps-machine des ordinateurs de toute la planète. Ce temps est ensuite revendu à des entreprises nécessitant de grosses puissances de calcul, tels que Monsanto, Novartis (laboratoire créateur du vaccin de la grippe A), Vistonar (laboratoire créateur du virus de la grippe A), Radar Automatique de France, SETI_go_home,...

La capitale se nomme Pépètia. C'est là que se situe Quadrakontadipolis, véritable "ville dans la ville", constituant le siège de la Quarante-Deux Corp. Bien évidemment, les activités de sous-traitance (impression du magazine, réponse au courrier des lecteurs) sont délocalisées dans des pays à main d'œuvre dite optimisée, comme la Tonguirie.

Fun fact : Le Brouzoufstan est le seul pays au monde doté d'un gouvernement entièrement virtuel. Le président-dictateur, les ministres, et le parlement-fantôme sont exclusivement constitués de Sims émancipés. Toutefois, comme toute démocratie qui se respecte, le pouvoir est transmis de père en fils.

Une seule personne sait que la rumeur est fondée. Moi. Je suis le S.E.D. Je regarde tous ces gens, et j'ai un petit sourire dans ma tête. Comme je suis un mec gentil, je sais que je dois m'abaisser à leur niveau, afin de ne pas éveiller de jalousies malsaines. Le type en face tire la question suivante. Intérieurement, je décide de l'appeler Boccolini, en hommage à la jolie dame ronde qui traitait ses invités comme de la daubasserie dans je-sais-plus-quelle émission.



Pour cet article, la très jolie Laurence Boccolini a accepté de poser dans des vêtements "42-style"

"Qu'est-ce qu'un gogolplex ?"

Je prends un air confiant et heureux en répondant "10 puissance 100". Boccolini ne peut retenir une exclamation triomphale lorsqu'il m'annonce que la vraie réponse est "10 puissance gogol". Mon voisin me prend les dés des mains et commence à les agiter frénétiquement en psalmodiant : "Un 5 ! hmmm ! un 5!!"

J'ai jamais vraiment aimé les voyages. Passer pour un gros pigeon auprès d'un tas de gens qu'on ne connaît pas. Être stressé par le risque de rater un truc. Avoir peur de ne pas récolter suffisamment d'images et de souvenirs pour bien prouver à ses amis qu'on en a profité un maximum et qu'on est un super-touriste, capable de comprendre toutes les subtilités et la culture d'un pays rien qu'en 15 jours. Bof.

J'ai jamais aimé les voyages, mais j'aime les trajets. On est posé sur un siège ou une couchette et on doit juste attendre.

On peut réfléchir à ce qu'on veut. Là, je me sens plutôt bien. Même si tous ces gens ont l'air bizarre. Je me prends ma dixième bière et la décapsule avec ma clé USB. Le truc vraiment chouette, c'est que c'est pas un voyage. C'est un déménagement. On habitera tous sur place, ce sera plus pratique. Et fuck les cons qui hurlent au scandale de l'entreprise paternaliste.

*** Une équipe forte(eresse) ***

Un bip-bip sonne à la montre de Saindoux (j'ai décidé d'appeler le C.F.B. ainsi, du fait de la brouettée de gel qu'il s'est truellé sur la rasque). Il nous demande alors de ranger le jeu. "Mes chers amis, dans le cadre de votre bonne intégration dans notre entreprise, vous allez devoir préparer un petit sketch, que vous présenterez dès votre arrivée à vos futurs collaborateurs et à la Direction. Le thème étant 'comment vous voyez-vous évoluer à Quarante-Deux ?'. Le mieux c'est de vous séparer en groupes de travail. Mais comme on forme une équipe solidaire et soudée, et que vous ferez ce sketch tous ensemble, faites un seul groupe de quinze. Je vous laisse vous brainstormer. Mais allez-y tranquille hein, no stress ! C'est plus pour se marquer qu'autre chose. Bon, je vais me prendre un laudanum-framboise".



Afin d'accroître la fidélité, l'entreprise offre aussi des uniformes-T-shirt aux familles des employés

C'est ça qui est chouette avec le corporatisme : n'importe quelle action, même la plus anodine ou la plus idiote qui soit, se transforme automatiquement en quelque chose d'important, avec un

enjeu et une pression (et pas que en bière). Là il faut qu'on fasse les guignols devant plein de gens. C'est censé être "cool". Mais on sait bien que ça ne l'est pas. D'une façon ou d'une autre, ils vont juger notre "prestation" (mot tout à fait ironique, j'en conviens).

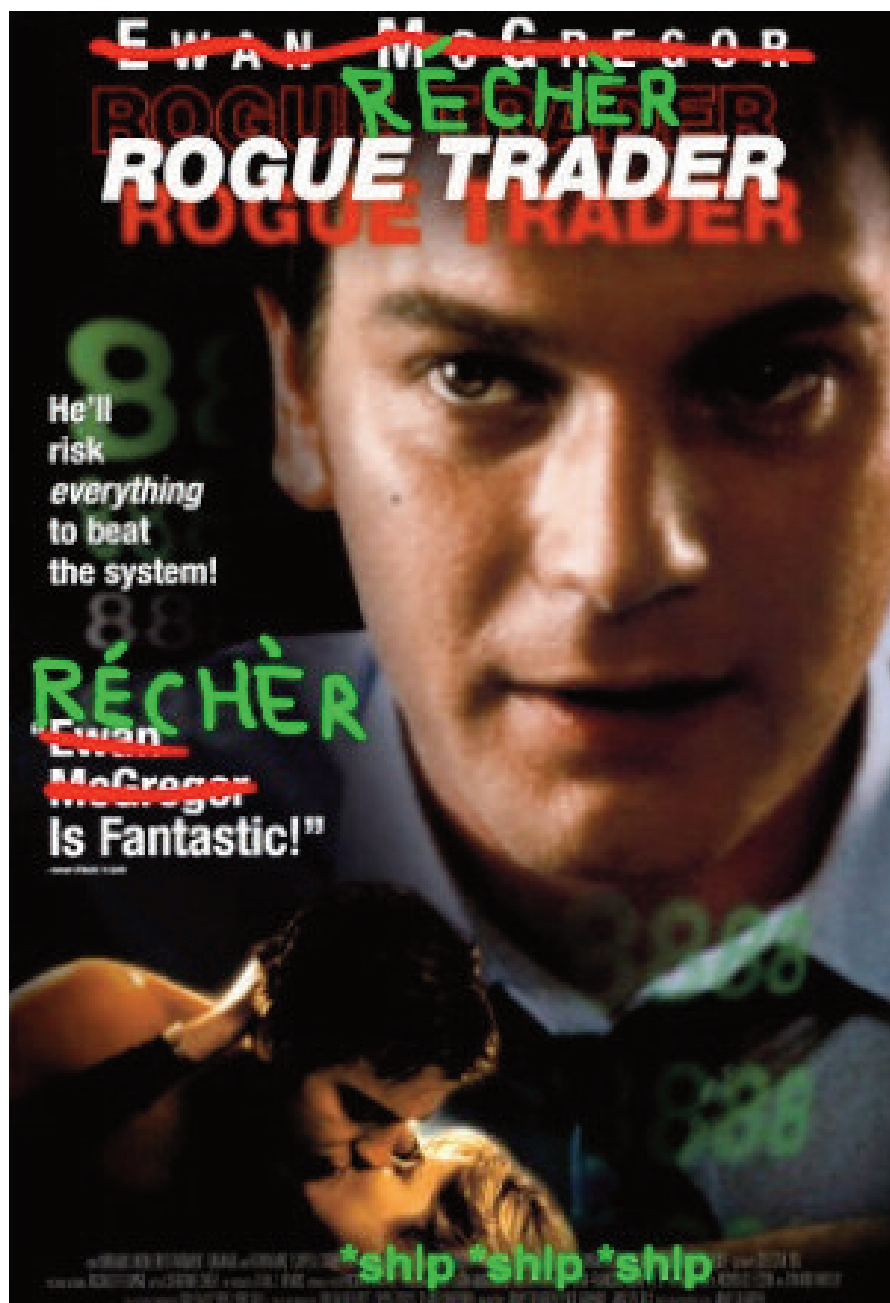
Suis-je réellement fait pour rédiger des articles dans un magazine, aussi prestigieux soit-il ? Est-ce que c'est le métier de mes rêves ? Au plus profond de moi-même, je me demande si je n'aurais pas voulu faire trader. La poésie des chiffres qui dansent. Je vois où ils vont. Je les accompagne. Je les nourris. C'est une si splendide perfection épurée.

Je vide ma bière pendant que les idées débiles sortent de tous côtés : une parodie de Secret Story, une parodie des Jackass, une parodie de Star Wars, une parodie de Dragon Ball Z...

Finalement, on retiendra la comédie musicale avec des personnages de Team Fortress 2. Le but étant de subtilement souligner que nous formons tous ensemble une équipe soudée. La suite des détails de l'élaboration de notre show m'échappe un peu. La bière dans mon sang amorçant son joyeux petit effet. Au niveau de la distribution, on a réussi, sans presque trop de mal, à avoir un personnage de chaque classe, (et 10 en-



Saindoux, avec de nouvelles employées



gineers). Moi on m'a mis tourelle de tir. Faudra juste que je reste debout et que je tourne un peu. C'est pas forcément évident.

L'atterrissage au Brouzoufstan se passe sans encombre. En fait j'men souviens pas, j'étais aux chiottes en train de pisser quelques litres. Après on descend de l'avion, et y'a plein de lolis habillées en écolières qui nous accueillent. Elles nous mettent des colliers autour du cou. Je mets un temps à me rendre compte qu'au lieu des habituelles fleurs colorées, ce sont des moules à caca. Il y a toute la collection. La musique, c'est un remix de Rammstein à l'orgue Bontampi. (Pas compris pourquoi, bon, tant pis.)

On nous guide vers une espèce de colisée, où sont assis un nombre impressionnant de gens. C'est vraiment difficile de les regarder en face, avec leurs uni-

formes-T-shirt. On plisse les yeux et on fait abstraction. Alors, pour notre show "TF2-staile", je vous épargne le récit complet, car c'était, bien évidemment,



cataplasmatrophique. Je vous mets juste les moments les plus navrants :

- le Heavy a voulu faire du (au moins) quinzième degré, avec une blague "lourde". Hahaha. Sauf qu'il a rien pu sortir d'autre que celle de l'émo roïde. C'est la première fois que j'ai vu un facepalm synchronisé de 400 personnes. Apparemment, eux aussi ont joué au Trivial Pourgeek durant leur trajet.

- le Demoman a vomi au milieu de la scène. Pour remédier à son stress grandissant, il avait vidé sa bouteille de liqueur cul sec. On peut dire que ça a fonctionné.

- le Scout, qui avait peur de ne pas assez sortir du lot, a décidé de lancer des boulettes de papier dans le public, en hurlant "STIIICKYYY BOOOOMBS !!!". Un Responsable d'Application de la Prévention Sérieuse a été quelque peu "touché" par son initiative. Notre Scout devra donc rendre un Rapport de Comportement Déviant. Pour ce qui est de sortir du lot, c'est une réussite.

- Pour la chorégraphie finale, on devait tous être sur scène. Mais c'est le Pyro qui l'a jouée, tout seul, devant des gradins vides. L'attaque spéciale du jet-de-gaz-comprimé-pour-stopper-les-missiles, d'un point de vue purement artistique, c'était un peu trop d'avant-garde pour nous tous. En tout cas, ça nous aura appris que les voyages en avion, ça fait pas du bien aux systèmes digestifs de tout le monde.

- Moi j'ai bien tenu mon rôle tout le long, (enfin, jusqu'au Pyro). À un moment, j'ai même tenté le tour complet !

*** Le S.E.D. se révèle ***

Sur ce, Saindoux nous récupère, et nous emmène, en petites foulées, vers notre intronisation décisive. Nous admirons au passage les superbes pelouses, sur lesquelles s'ébattent des poussins colorés. Les poneys sont dans un enclos spécial, car ils s'amusaient à étouffer les poussins en déféquant dessus. Nous arrivons au centre de Quadrakontadipolis, où se tient une statue de Descartes (**voir encadré**).



La cérémonie d'intronisation est assez prévisible. Chacun son tour, on s'agenouille, les bras en croix, en tenant dans une main une poignée de spaghetti cuits, et dans l'autre un disque dur contenant 5 292 images débiles (5 292 = "300" en base 42). On porte une cagoule faite en peau de hamster et une moustache postiche (même pour les femmes). Il faut réciter 42 memes ou expressions de son choix, en tournant sur soi-même dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, mais toujours à genoux. À la fin, on enlève sa cagoule,



**Y'a un con qui s'est mis en bleu.
We were supposed to be one team, stupid !**

et un système de pompe dans la statue envoie une giclée de sperme de Descartes. (Synthétisé génétiquement grâce à un moustique.)



Ensuite : visite de l'ensemble de la ville (toujours en petites foulées). De mon côté, j'avais piqué un pack de bière dans l'avion, et je me les envoyais discrètement pendant que Saindoux faisait le guide. Du coup, je peux pas trop vous donner de détails. Je vous ai joint le plan qu'on nous a donné. Ça devrait bien vous suffire. À un moment, un type s'approche de nous (dans ma tête, je décide de l'appeler Glairnard. Juste comme ça gratuitement). Il échange quelques mots avec Saindoux, puis demande à voir le dénommé Réchère. Apparemment, je dois me séparer du groupe. Tous les autres me regardent d'un air médusé. "OMG ! Alors c'est... c'est toi le S.E.D. ?" "Ben ouais. Désolé."

Boccolini s'approche de moi, et me toise

RENÉ DESCARTES



René Descartes est considéré par de nombreux geekologues comme "le premier no-life de l'histoire de l'humanité". Il faut dire que c'était un sacré personnage. "De santé fragile" mais possédant des "dons intellectuels précoces", il sécha moult cours, mais parvint tout de même à cartonner à ses exams. Puis, il passa plusieurs années dans un poêle (comportement d'un intérêt très discuté voire inexistant, mais indubitablement no-life).

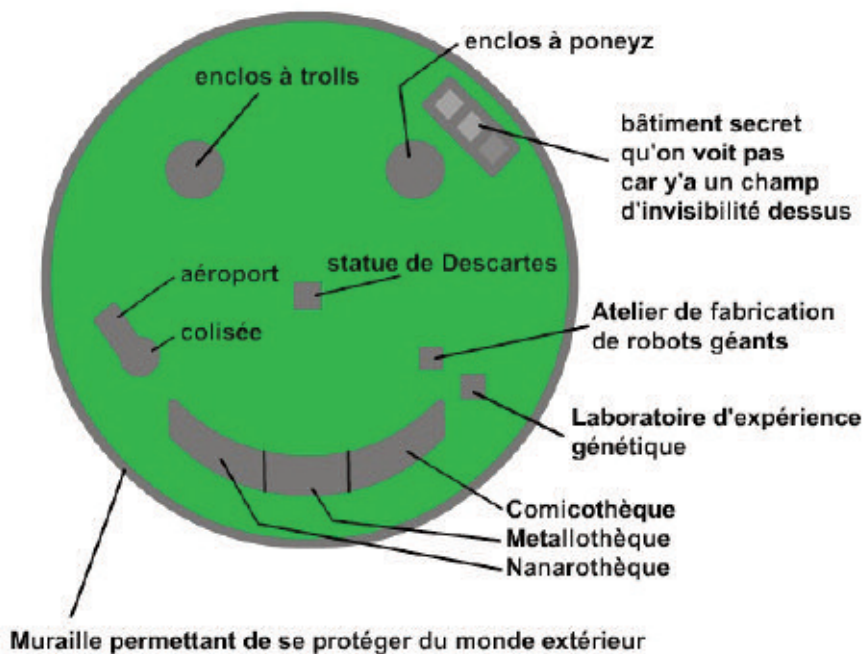
Ayant prémédité de très loin le concept des blogs, des myspaces, et autres réseaux sociaux, il se mit très tôt à écrire énormément d'ouvrages que personne ne lisait. Sachant qu'il serait le précurseur de tout un mode de vie, il ne négligea aucun détail concernant ses pensées et ses réflexions. Il alla même jusqu'à imaginer que les êtres vivants qui l'entouraient n'existaient pas, et qu'il ne s'agissait en réalité que d'automates (la notion d'avatar n'avait pas encore été formulée à l'époque). Tous les travaux d'études et de recherches effectués sur le jeu IRL découlent de cette idée première.

C'est également à lui que l'on doit les "coordonnées cartésiennes", qui permirent plus tard de créer certains add-ons de WoW, tel que TitanCoords, ainsi que le casse-brique-MMORPG Alphabounce. Pour la petite histoire : Descartes aurait fait cette découverte en regardant une mouche se promener sur un carrelage. Par ailleurs, son patronyme possède un très fort potentiel de jeux de mots désolants : "On va tirer Descartes", "Descartes les cuisses". Hahaha.

Pour une documentation rigologène plus complète sur ce grand homme :

<http://sciencejokes.blogspot.com/2007/03/jokes-about-ren-descartes.html> (attention, compréhension de l'angliche du rosbif requise)

Quadrakontadipolis



d'un air méprisant : "Tu sais, pour le show qu'on a fait sur Team Fortress... Eh bien on aurait dû te donner le rôle du Spy." Puis, il prend un peu de sperme de Descartes, et me l'essuie bien soigneusement sur mon uniforme-T-shirt. "Tiens. Accepte ce gage de ma reconnaissance." Finalement, il se drapait dans sa dignité, se retourne magistralement et part rejoindre le reste du groupe. Je reste là avec mon pote Glairnard.

"Ils ne vous ont pas fait trop de mi-sères ?

- Rassurez-vous, je ne leur avais rien dit au sujet de ma fonction.

- Vous avez bien fait. C'est toujours délicat de côtoyer la valetaille sans l'offenser, même involontairement.

- Et maintenant ?

- Vous allez accéder au cœur réel de la rédaction. Suivez-moi."

Il appuie sur un bouton de son oreillette-Matrix, et un engin volant sorti de nulle part atterrit près de nous. Nous montons dedans. Il nous emmène à un grand bâtiment en forme de pièce-de-Tetris-à-la-con, que je n'avais pas remarqué durant la visite. Il doit certainement être protégé par un champ d'invisibilité majeure. Ou alors j'avais vraiment trop bu.

*** Le panthéon ***

Nous atterrissons sur le toit, et pénétrons dans le bâtiment grâce à une trappe-ascenseur-transparent-cylindrique. Glairnard me conduit dans

une pièce assez petite, avec un lit, un ordinateur géant, et une triple connexion internet.

"Voici votre logement de fonction. Cela correspond bien à ce que vous aviez demandé ?

- Parfait. Où est la femme de ménage avec des gros boobs ?

- Je vous la présenterai plus tard. En fait on en a commandé 10, de différentes tailles et formes. Nous avons tenté de recréer le plus fidèlement possible votre propre vision du paradis.

- Et c'est franchement réussi. Je vous remercie infiniment.

- Au cas où vous auriez besoin de

drogue, n'hésitez pas. Notre partenariat avec Interpol nous permet d'avoir tous les produits connus.

- De la bière suffira.

- Étrange choix. Mais ce n'est pas mon affaire. Je vais vous présenter au reste de l'équipe."



Nous sortons de la pièce. "À gauche, vous avez les toilettes pour le caca et le pipi, à droite, celles spécifiquement destinées au fap-fap". Nous traversons une multitude de couloirs tapissés de demotivational posters. À travers une porte entrouverte, j'aperçois un homme en slip dans une cuve de Bacta.



" Mais ! C'est Jean Moustache ! Il est en soin ?

- Oui. Chacune de ses sorties dans le monde réel l'épuise considérablement. Vous l'auriez vu après l'article sur la virilité. Une serpillère tout juste humaine."

Nous terminons notre chemin devant une large double-porte. Glairnard me précise qu'il n'a pas le droit d'aller plus loin. Il me souhaite bonne chance, puis se retire prestement. Je me secoue la tête pour enlever les dernières particules d'alcool encore accrochée à mon cerveau, ouvre la porte, et entre dans la pièce.

C'est un open space tout simple. Une machine à café vivante me salue de sa voix synthétique. Une photocopieuse me zoinzointe. Et je les vois. Ils sont tous là, assis calmement à leur place : les rédactrices du magazine. Ils s'approchent de moi et viennent me saluer, d'une voix douce et suave.

"Bonjour Rééchèèèèr !!

- Cerberus ! Tu bosses dans la même pièce que tout le monde ? Je m'attendais à une sorte de divinité inaccessible, donnant ses ordres à distance.

- Voyons Réchèr. À Quarante-Deux, les inégalités de hiérarchie sont gommées. Regarde, j'ai exactement le même T-shirt que toi. Sauf que le mien est repassé, ouais faut pas déconner non plus.

- Super. Oh, mais voici oby. Comment ça va bien ?

- Nan, c'est obi avec un i, bordel ! J'ai bien entendu, tu l'as prononcé avec un y.

- Oups pardon."



Un peu en retrait, j'aperçois Mrouchik en train de boire du bourbon et de peloter de jeunes petites Hamster-dames. Il fait un geste de la main, et immédiatement, les rédactrices s'agitent frénétiquement autour de moi :

" Tu vas maintenant vivre ta véritable intronisation !!

- Voici des caisses de comics que tu devras lire sans jamais t'arrêter !

- Et voici l'intégrale de Devin Townsend à écouter en boucle. Il y a même les remix avec Edith Piaf !

- Tiens, prends cette palette d'œuf d'autruches. Tu perces un petit trou et tu aspiras le contenu. C'est délicieux !

(Alors ce ne serait pas l'œuf qui suce, mais nous tous qui suxxerions les œufs ? Quelle révélation !)

- N'oublie pas ton container de film pourris. Et pendant que tu y es, tu essaieras d'y repérer des images et des dialogues mémisables.

- Et des poneyz vierges ! Des poneyz vierges ! Des poneyz vierges !

- On te laisse le tout pendant 42 jours. On reviendra te voir après. Enjoy !! "

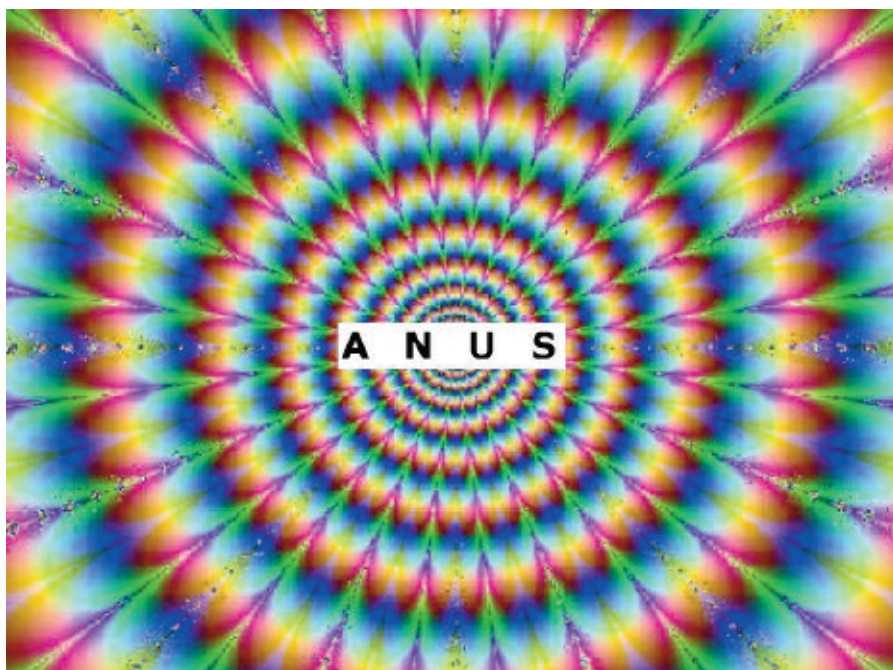
Les six semaines qui suivirent furent un peu confuses. Je saurais pas trop vous donner les détails.

*** ici commence ma vie ***

Lorsque j'en suis ressorti, j'avais compris ma véritable raison d'être. Je suis bien plus qu'un humain. Je suis une molécule magique intégrée dans un merveilleux corps multiple. Je suis le petit engrenage qui ressent-vit-est l'esprit dans la machine, parfaitement fonctionnel avec les autres rédacteurs. Devenir trader ? Ce ne devait être qu'un rêve.

Sous l'œil bienveillant de Mrouchik, je m'installe devant ma machine à écrire et commence à cogiter. Les petits tentacules fouineurs de mon esprit se lancent dans le Monde Des Idées, à la recherche d'objets contenant des histoires amusantes, des vérités subtiles, des informations époustouflantes, et des petits-détails-magiques-qui-vont-changer-vos-vies. Ô Amis de l'univers et d'ailleurs ! Que la joie dégouline dans vos cœurs telle de l'or fondu ! Que le bonheur pousse au milieu de votre poitrine tel du bambou ! Que votre anus soit une porte vers mille et un plaisirs inconnus ! Je vous aime. ■

Réchèr





Blanche-Neige

L'interview exclusive

2012, les Mayas l'avaient prédit, l'apocalypse a eu lieu. Nicolas S. en est à son 2e mandat, Mickaël Bay a fait un remake d'Orange Mécanique, Disney a fait quatre films sur les héros de Marvel pour Noël, Polo s'est mis à lire des Oui-Oui, et l'usine qui fabriquait les Michokos a cramé...

Dans ce contexte super déprimant, j'ai quand même pu, au péril de euh... rien du tout... réaliser une interview qui sort des sentiers battus. La plupart des héros de jeux vidéo étant en pension à Guantánamo pour corruption, incitation à la violence et non conformisme au précepte clérical, il a fallu trouver une personne, mondialement connue, pour répondre à mes questions sur son devenir au lendemain de la catastrophe 2012. J'ai donc accueilli dans le bunker à dédicaces la grande, l'illustre Blanche Neige.

■ Bonjour Madame Neige, comment allez-vous bien ?

■ Salut... bé ça va, et toi ?

■ Oh on se tutoie, chouette, ça rendra l'échange plus convivial.

■ Ouais enfin t'attends pas non plus à se que je te montre mon boule hein.

■ Uhuhu, non non, je n'avais pas cette ambition. (Et pan 200 lecteurs de moins.) Bon, concrètement, je sais aujourd'hui que la grande histoire avec le Prince Charmant n'a pas été une réussite, mais à part ça...

■ Oué, bah alors là... Remet le contexte aussi : à l'époque, fallait se marier avant de voir le loup, sinon l'église et Walt (ndlr : Disney) se fâchaient tout rouge et déclaraient ouverte la chasse aux sorcières, donc valait mieux se tenir à carreaux pour pas finir debout sur des fagots enflammés. Du coup, mariage à l'arrache, alors que je le connaissais que depuis deux jours, et le soir, cuir, fouet et lubrifiant. Sauf que là... le Prince Char-



BLANCHE NEIGE
On comprend mieux pourquoi les Nains étaient tristes de la laisser partir...

mant était monté comme un...

■ Je sais !!! Un âne !!! Ouais un âne !!!

■ Nan. Plutôt comme un gallinacé quoi. Limite j'ai cru à un canular. Faut TOUJOURS tester la marchandise avant d'acheter, mais ça je le savais pas encore à l'époque. Du coup je l'ai remplacé avec

des légumes, à défaut d'autres choses. Et au bout d'un moment je l'ai foutu dehors, lui et sa p'tite...

■ Ola ola ola, je préfère qu'on évite les mots trop crus.

■ Le contraire des légumes pour le coup, mouarf mouarf !!!

■ Hum... Bref, que s'est il passé ensuite ?

■ Je me faisais royalement chier dans le bled où j'avais atterri, et comme j'avais une surflemme de bosser, je passais mon temps à traîner de-ci de-là pour arrondir mes fins de mois.

■ Vous utilisiez votre image pour animer des fêtes, prendre des photos ?

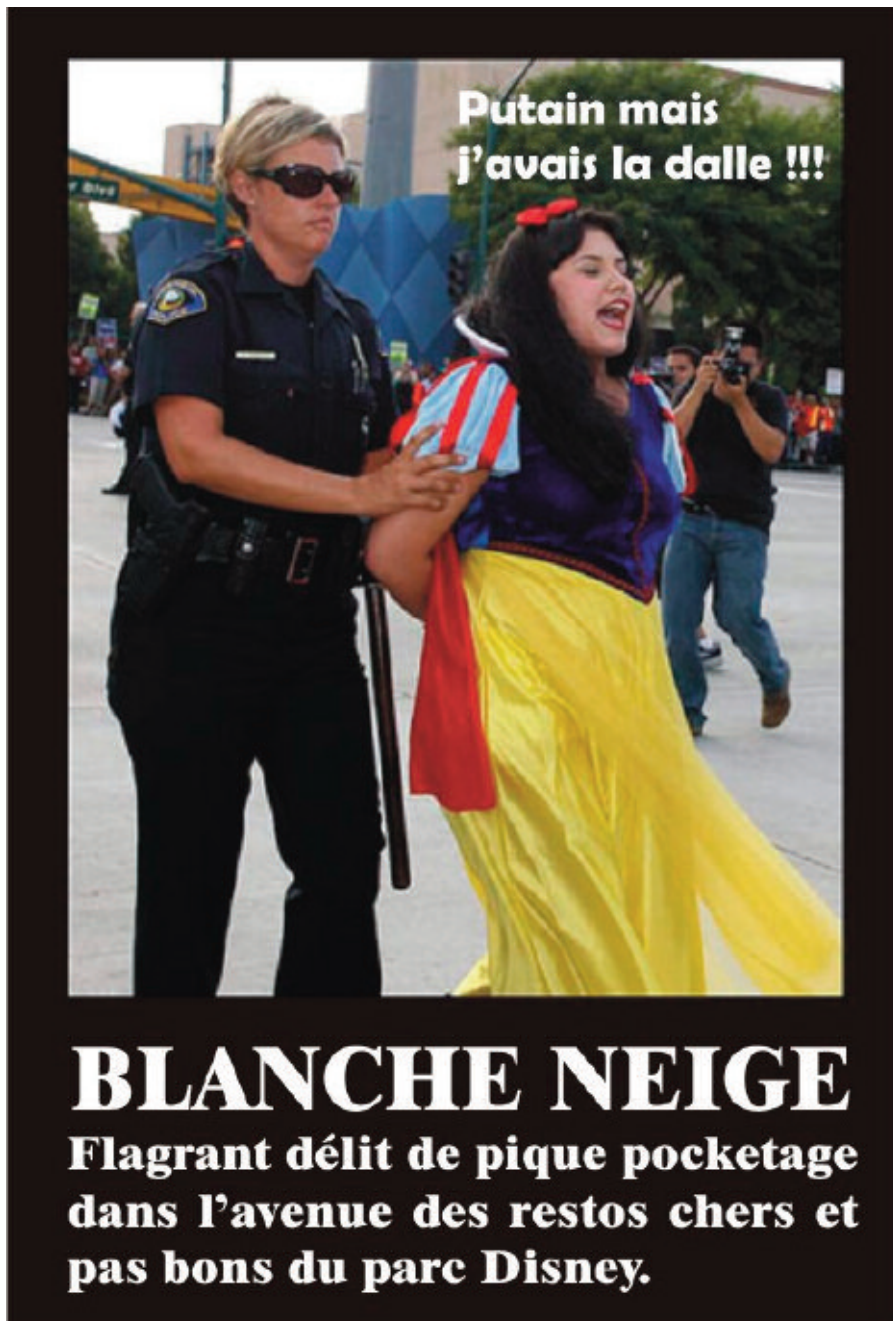
■ Seriously Guy... Je me suis servie des pierres précieuses que j'avais chourées aux Nains pour acheter des armes des stocks russes, et je les revendais aux pays africains, ils préféraient ça aux machettes.

■ Mais c'est ignoble. Vous qui étiez un modèle de princesse pour des milliers de petites filles, pourquoi ne pas avoir continué à les faire rêver ?

■ Pourquoi ? Pour qu'elles se retrouvent mariées à un peigne-cul mal membré ? Pis quand tu vois ce que ça paye de faire la "princesse" dans les parcs de Mickey, j'en étais rendue à taxer de la bouffe dans les poubelles du parc et à faire la pickpocket sur les touristes. Donc j'ai choisi une voie qui paye un peu plus.

■ Avez-vous des nouvelles de vos amies de l'époque Disney ?

■ Cendrillon, elle trouve le moyen de se faire écrire une chanson par Téléphone, et elle en profite même pas pour faire une sex tape c'te godiche. Du coup elle est tombée dans l'oubli et sans doute la prostitution. Et Belle (ndlr : la Belle et la Bête) je crois même qu'après l'apocalypse, avec le gros poilu, ils se sont trouvés isolés de la ville, et sur un coup de faim, il l'aurait bouffé. Mais pas sûr.



BLANCHE NEIGE

Flagrant délit de pique pocketage dans l'avenue des restos chers et pas bons du parc Disney.

■ Mon dieu... Et les 7 Nains ?

■ Y en a 3 qui ont bossé à la télé pour une émission dans un fort, ou je sais pas

quoi. Un autre a trouvé intelligent de remplacer les étais de la mine par des feuilles de palmiers roulées "parce que c'est moins cher lol", sauf qu'avec Atchoum dans les parages... Y a quelques années un groupe de femmes qui faisaient de la spéléologie les aurait rencontrés, mais de l'aveu de la seule survivante, ils n'étaient pas très bavards et un peu soupe au lait.

■ Je vous sens quand même très déabusée. Vous faites quand même partie des rares survivants de l'apocalypse, et c'est une chance non ?

■ Je sais pas. J'ai comme l'impression qu'il y a quand même 95 % d'abrutis dans les survivants, à croire que c'était une apocalypse sélective et que les gens normaux en vie sont les perdants d'une loterie.



BLANCHE NEIGE ET LES 7 NAINS.

**Ils sont de retour, pas contents
et ça va chier dans la forêt.**

■ Le rachat de Marvel par Disney ne vous a pas ouvert de perspectives ?

■ Si. En 2011 j'ai tourné un crossover entre Mole Man et moi-même qui s'appelait "Au fond du trou". Je devais me retrouver prise sous son charme et petit à petit développer des pouvoirs psychiques puissants me faisant basculer vers le côté chaotique de mon être.

■ Haaaaan, mais je l'ai pas vu ce film !!! C'est sorti quand ?

■ Jamais. Disney, pour sortir de ces sentiers battus, a voulu confier la réalisation à un gars qui ne faisait pas partie de la "corporacheune", un certain Ouvé Bol. Ce crapaud a voulu lui-même faire le casting, le scénario, les dialogues, les ef-

fets spéciaux etc...

■ Je sens comme un reproche dans vos paroles.

■ Si peu. Je me suis retrouvée avec un acteur schizophrène, et accessoirement obsédé. Il a passé les deux premiers mois de tournage à essayer de me peloter, jusqu'à ce que je lui pète les rotules avec un démonte-pneu. Du coup il a fallu réécrire le scénario pour justifier le fauteuil roulant, et à force de retards et de demandes de budget supplémentaires, Disney a dit "stop" et le film n'a jamais été monté.

■ Aïe, coup dur pour la carrière.

■ Bof vous savez, ça fait longtemps

qu'on en exploite plus, des carrières.

■ Hum...

■ C'est aussi ça qui m'a poussée à reprendre les trafics en tout genre. Plus lucratif, moins bouffe-temps, et aussi dangereux finalement.

■ Mais moralement et éthiquement ?

■ Tu trouves que c'est mieux de faire des interviews dans un bunker pour un webzine gratuit ?

■ Mais euh... madame Neige, c'est pas sympa ça.

■ M'en fous, j'étais juste là pour bouffer des petits fours mal cuits et boire du cidre pas frais. Sur ce, bozo, tu m'excuses, mais j'ai du taf, paraît qu'au Nigeria ils préparent un nouveau coup d'État.

■ Mais madame Neige...

■ Tchao les bozos !!!!! ■

obi





Shitstorm in Dubaï

Être riche, c'était mieux avant

Imaginez un endroit fabuleux où tout est possible. Vous pouvez faire du ski n'importe quand. Vous pouvez admirer des milliers d'animaux aquatiques bizarres tout en faisant de la plongée. Vous pouvez commander des plats uniques au monde dans une suite royale prenant tout un étage de gratte-ciel. Vous pouvez jovialement vous entretenir avec des stars légendaires au cours d'un dîner-spectacle-feu-d'artifice époustouflant. La gloire, les frasques pailletées, le stupre à outrance sont en libre service, et totalement gratuitement !!! Cet endroit, il existe réellement. Il s'agit de votre cerveau lorsque vous avez pris trop de petits cachets bleu-bleus et de petits cachets ro-roses. Mais sinon, là, je vais vous parler de Dubaï.



HELL YEAH !! SHITSTORM

Convention d'écriture : tous les textes en italique sont des bouts de phrases rigolos que j'ai piqués sur divers sites web. Ça ne rends pas mon article plus crédible, car je n'ai pas envie de me faire chier à citer mes sources, qui sont de toute façon assez fantaisistes. Je m'en tamponne. Il ferait beau voir que l'on ait besoin de se rendre réellement dans un pays pour en parler.

Dubaï est l'un des états des z'Emirats z'Arabes z'Unis, autrement appelé : "les pays outres à pétroles". Mais, suite à une farce géologique de notre facétieuse planète, les réserves d'hydrocarbures de cet état sont bien moins conséquentes que celle de ces confrères limitrophes. Devant cette fatalité, les Dubaïotes ne se sont pas démontés, et ont décidé d'aller chercher l'argent, non pas dans le sol,

mais directement dans les poches des riches, en devenant le plus gros attrape-touriste du monde, et même que pwnz !

Ils ont alors démarré la construction de projets pharaoniques, voire même empereur-de-la-galaxionique, en empruntant des tonnes de brouzoufs à des tonnes de banques. *Déjà en 2006, le pays se targuait de monopoliser 25% des grues disponibles dans le monde.* Ensuite, ils ont pas réussi à finir tous leurs trucs. Maintenant il faut rendre les sous. Mais, oh, gosh ! Y'en a plus.

Les causes de la shitstorm

Dubaï, c'est l'histoire de la plus folle bulle immobilière qu'on ait jamais connue au Moyen-Orient depuis la construction des Grandes Pyramides.

Le mot "bulle" est souvent utilisé pour désigner le vautrement lamentable d'un échafaudage de merde de 10 000 m de hauteur. "Bulle spéculative", "bulle immobilière", "bulle internet",... C'est un





mot rigolo. Mais concrètement, ça fonctionne comment une bulle ? En fait j'en sais rien. Mais j'ai une phrase pour ça : *Dubaï a dépassé la Roumanie dans la plupart des classements des pays les plus risqués sur le marché des credit default swap (CDS). C'est pas une phrase faite pour comprendre, c'est juste pour qu'on se dise que "oh la vache, si chez eux, ça suxx plus que dans le pays des maçons pas cher et de Cerberus, ils sont vraiment mal"*.

Je vais tenter de vous expliquer la situation, à partir du peu que j'ai cru comprendre de tout le bla-bla économique-banquier que j'ai dû me farcir pour réaliser cet article. Attention, ce que je vais dire est peut-être n'importe quoi, mais au moins, y'a que des mots qui font pas peur.

La première raison de cette shitstorm, c'est que le nombre de riches touristes se rendant à Dubaï est très inférieur aux quantités prévues. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il n'y a pas assez de riches touristes dans le monde. Et pourquoi-pourquoi ? *"Saylafotalacrise"*.

Je ne sais pas vous, mais moi j'ai toujours pas compris d'où venait cette "crise", et ce qu'elle faisait exactement. Mais je soupçonne qu'elle a pour conséquence d'enrichir un peu de riches, tout en appauvrissant beaucoup d'autres riches (les pauvres restent pauvres, mais vous le saviez déjà). Et ça, c'est pas bon pour le tourisme. On fait bien moins de bénéfices avec un seul touriste méga-riche qui prendra une suite royale,

plutôt qu'avec une dizaine de touristes modestes-riches qui prendront chacun une petite suite présidentielle.

La deuxième raison, c'est qu'ils ont fait n'importe quoi avec l'immobilier. Ils ont commencé par prévoir moultes villas luxueuses, qui se sont vendues à des stars légendaires avant même qu'elles soient construites. L'acheteur devant payer une "réservation" (10 % du prix), puis le reste à la fin. Mais entre temps, cette réservation s'est revendu méga-plus-cher à un méga-riche. Voyant cela les Dubaïotes se sont dit *"Mayrde ! On aurait pu se gaver encore plus sur les prix. Vite ! Construisons d'autres villas, et vendons-les immédiatement au prix*

de méga-plus-cher. Quoi ? Qu'est y a ? On n'a plus d'argent ? Pas grave, on emprunte. De toute façon vu le gavage, on pourra rembourser."

Et là, pouet pouet la galette, y'avait plus assez de méga-riche pour acheter les trouzemilles nouvelles villas. On se retrouve donc avec des gens qui ont racheté méga-cher une réservation qui sert à rien, des constructeurs qui peuvent plus rien faire car plus de fric, des banques qui se sont fait enfler parce que leurs prêts pourront pas être remboursés, et des petits spéculateurs espiègles qui ont gagné quelque argent en achetant puis revendant plus cher un truc qu'existe pas. Plutôt rigolo non ?

Ah, et au passage, quelques milliers de gens ont souffert, parce que pour (commencer de) construire tous ces trucs, il a fallu acheter et faire travailler dans des conditions bien pourries des Indiens, des Pakistanais, des Asiatiques, des Maghrébins et plein d'autres gens super.

Ah oui, il y a eu quelques révoltes d'ouvriers aussi. Ce qui n'a pas arrangé les finances, car ils avaient pour habitude de casser des objets, ces petits fripons. En ce qui concerne les maçons roumains, ils n'ont pas été sollicités sur ces chantiers, car ces petits arrogants ont monté leur tarif, depuis qu'ils ont appris qu'ils étaient over-tendance sur les credits default swap. Enfoirés de bourgeois.

Je vois une troisième et dernière raison à toutes ces défections : les Dubaïotes ont des vrais problèmes de créativité



Les ouvriers peuvent être choisis selon une gamme de coloris très variés. Ici, c'est une teinte sombre très chic, chargée d'histoire et de traditions, qui a été sélectionnée. On voit qu'elle ressort avec beaucoup d'élégance sur les casques jaunes et les combinaisons aux couleurs claires.

quand il s'agit de donner un nom à leurs délires architecturaux. *Nous l'allons montrer tout à l'heure.*

Achievements

Dans le Dubaï de la crise immobilière, rien n'est jamais annulé, tout est "reporté". Je vous propose donc ici une petite liste d'achievments, dans la catégorie "quelque chose à compenser". En effet, les Dubaïotes aiment bien se lancer dans des projets de "bidule le plus grand/haut du monde".

■ L'hôtel le plus haut du monde

Il s'agit de l'hôtel Burj-Al-Arab, qui mesure 321 mètres.

Status : unlocked !

Achievements annexes :

L'atrium le plus grand du monde.

L'hôtel le plus luxueux et le plus onéreux du monde.

Tauntage des autres hôtels en s'autoproclamant 7 étoiles



■ Le pont en arc le plus grand du monde

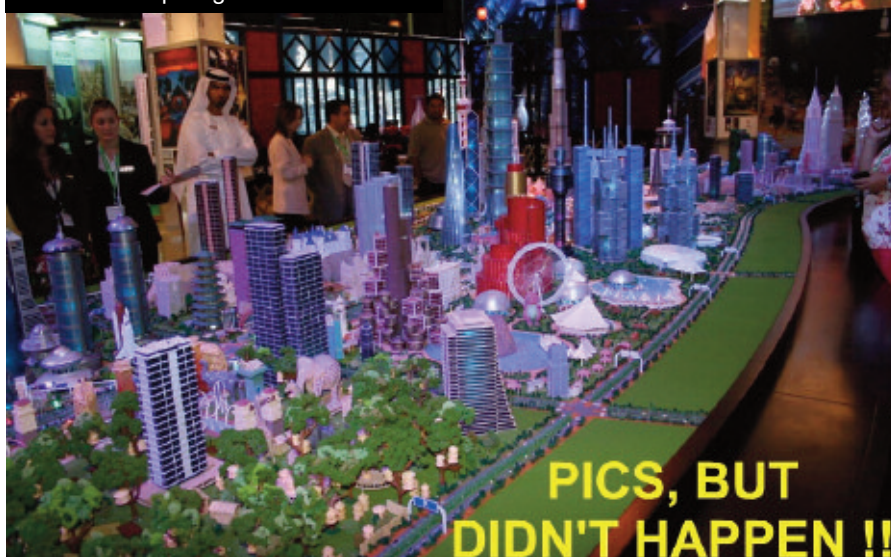
1,7 km de long pour 200 m de haut. Imaginé par l'agence au nom le plus imprononçable du monde : Fxfowle. Concernant les sources d'inspiration, elles sont multiples : des dunes de sable, le cycle lunaire ou encore une onde.

Status : delayed. (Censé finir en 2012, coïncidence ?)

■ Le plus grand centre commercial du monde

Le Dubai Mall. Le sanctuaire du célèbre Festival du Shopping.

L'hôtel le plus grand du monde



Status : unlocked !

Achievements annexes : Deux prix pour le meilleur projet de commerce de détail. Un pour le meilleur schéma de développement en commerce de détail. Un pour la meilleure utilisation de la lumière en environnement commercial (Wait... Wat ? Mais qui attribue ces fucking prix ?)

■ La tour la plus haute du monde

La Burj Dubaï, qui mesure 818 mètres. Status : couci-couça. La tour atteint bien la hauteur annoncée, mais elle n'est pas terminée.

Pour info, "Burj", ça veut juste dire "Tour". Donc leur lego, là, ça s'appelle juste "la tour de Dubaï". Qu'est-ce que j'avais dit au sujet des noms tout pourris ?

■ L'hôtel le plus grand du monde, que on l'a déjà fait, mais que on s'en fout.

L'hôtel Asia-asia, faisant partie du complexe hôtelier Bawadi. Ce complexe contiendra plein d'hôtels en forme de réplique de gros truc, à l'échelle 1:2 (mont Rushmore, Big Ben, tour Eiffel,...).

Fun fact : il y aura aussi une réplique de la Burj Dubaï. Auto-replication rulez !!

Status : delayed.

■ Les trois plus grandes îles artificielles du monde

Palm Jumeirah, Palm Jebel Ali et Palm Deira, qui ont, comme leurs noms pouillaves l'indiquent, une forme de palmier "que on les voit depuis Google Earth, lol !!!"

Fun fact : Palm Deira, la plus grande, devra être orientée plus à l'ouest qu'initialement prévu afin de ne pas empiéter sur les eaux territoriales de l'émirat de Sharjah voisin qui avait vivement protesté auprès des autorités de Dubaï.



Status : epic fail !! Non seulement y'en a qu'une et demie de finie, mais en plus elles risquent de se périmer ! La périphérie du palmier fait office de digues pour protéger ses branches. Mais elles sont mal fichues, et ne permettent pas un renouvellement des eaux suffisant, risquant de transformer les lagunes en repaires à moustiques envahis d'algues. Surtout, le tassement du sable par les travaux aurait été supérieur à ce qui était prévu. Ce niveau trop bas sur l'eau fait résonner ironiquement le nom du complexe touristique, Atlantis, situé au bout de ce continent menacé d'engloutissement.

■ Le plus grand parc à thème du monde

Dubailand, représente une avancée prodigieuse en matière de création d'univers virtuels. Il s'agit tout bonnement d'un "parc à thème de parcs à thème"



Status : delayed

Achievement annexe : L'un des plus grands Tyrannosaurus rex artificiels de béton du monde. (mtlmsf)

■ Le gratte-ciel avec les étages qui tournent

Les gratte-ciels pivotants sont pour son architecte, David Fischer, une réponse philosophique à la vie qui change. Ils sont "façonnés par la vie, projetés par le temps". Comment on fait pour les toilettes lol

Status : delayed

Sur la photo, on voit que les étages peuvent tourner, indépendamment les uns des autres. Sauf que pour l'instant, ce n'est rien de plus qu'une "vue d'artiste". (Les voitures en bas sont tous le temps pareil). Donc une fois de plus : pics, but it didn't happen.



■ Le plus grand yacht du monde.

Propriété personnelle de l'émir de Dubaï, Cheikh Mohammed Al Maktoum, ce petit bibelot mesure 551 pieds. Son nom ? Je vous aurais bien laissé le trouver tout seul, mais vous y arriverez jamais. Faut être sous acide, ou s'appeler Picasso, pour le deviner. Il s'appelle "Le Dubaï". Voilà.

Status : unlocked ! Mais plus pour longtemps, l'homme d'affaire milliardaire Russe Roman Abramovich a prévu de s'offrir l'Eclipse, un yacht de 555 pieds. En fait, ce sera une réplique du Dubaï,

sauf qu'il rajoutera un poneyz dessus pour faire les 4 pieds supplémentaires, lol !!

■ D'autres trucs en vrac :

Le plus grand Ferrari Store au monde : unlocked

Le plus grand aéroport du monde, le Dubai World Central International Airport : delayed. Le terminal 3 a ouvert ses portes le 14 octobre 2008 et ambitionne de devenir "l'opulence personifiée".

Le plus grand front de mer du monde : delayed.

La plus grande écurie du monde : unlocked. Une fois de plus par notre ami Cheikh Mohammed.

La piste de ski indoor : unlocked

Le premier hôtel sous-marin : unlocked
Le célèbre "feu d'artifice sous-marin" : un show hallucinant "d'eau, d'air et de sable tourbillonnant éclairés par un jeu de lumière sophistiqué".

Le futur ?

Eh bien comme l'avait entrevu le Patrick Poivre d'Arvor des Guignols, les pays voisins, qui ont encore du pétrole, donc du fric, vont tenter de sauver Dubaï de cette merde, parce que c'est un peu l'état-vitrine de cette zone du monde. On parle surtout de l'émirat de Abu Dhabi, qui serait intéressé pour racheter tout ce bordel à un prix pas trop dégueu.

Chez nous, quand les banques merdoient, c'est l'État et les contribuables qui aident à les renflouer, de manière à ce qu'elles puissent continuer de faire n'importe quoi. À Dubaï, quand l'immobilier merdoie, c'est les États voisins qui viennent donner un coup de main, de manière à ce qu'il puisse continuer de

faire n'importe quoi. Chacun son truc. Ce sont les différences de cultures. /blabla de comptoir aviné.

En attendant, y'a un peu plus. Je vous le mets ?

"État confetti"

[Dubaï et la Chine,] partis respectivement du féodalisme et du maoïsme paysan, sont tous deux parvenus au stade de l'hypercapitalisme à travers ce que Trotsky appelait la "dialectique du développement inégal et combiné".

Là j'ai pas compris, mais c'est pas grave, car Trotsky tue le ski.

On peut penser qu'il s'agit du début d'une chaîne de défauts souverains.

En outre, on voit pointer à l'horizon le "pic de Hubbert", (La production de pétrole atteindra son maximum, puis s'amenuisera, fautes de réserve. Pendant ce temps, la demande mondiale restera la même), propulsant les prix du brut à des niveaux carrément stratosphériques. Dans un scénario économique utopique, ces gigantesques profits pourraient servir à financer la conversion de l'économie mondiale à l'ère de l'énergie renouvelable, en étant investis dans la réduction des émissions de gaz à effet de serre et l'augmentation de l'efficacité écologique des systèmes urbains. Mais, dans le monde réel du capitalisme, ils alimentent la débauche de luxe apocalyptique dont Dubaï est l'illustration exemplaire.

Une blonde spectaculaire accoudée au bar du restaurant vous dévore littéralement des yeux. C'est une prostituée russe. ■

Récher





Géocide

Guide pratique

La destruction de la Terre, on en parle pas mal par les temps qui courent, mais dès qu'il s'agit de se retrouver les manches et de faire quelque chose, comme par hasard, y'a plus personne ! Que ce soit par envie de réaliser un objectif ambitieux, pour prendre les devants par rapport à l'apocalypse de 2012, ou juste parce que c'est marrant, les raisons de détruire la Terre ne manquent pourtant pas.

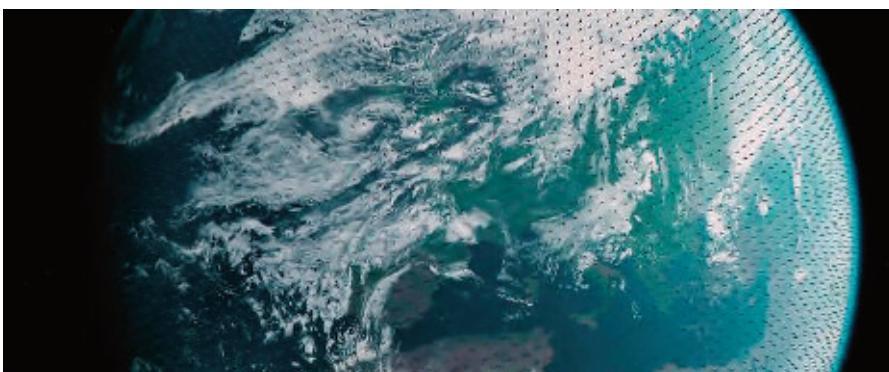
A lors attention, quand je dis détruire la Terre, je ne veux pas dire un truc de flotte du genre déclencher la Troisième Guerre Mondiale ou éradiquer toute trace de vie, mais véritablement réduire notre bonne grosse vieille planète en un amas de débris stellaires. Pour vous donner une idée, faire exploser toutes les bombes nucléaires du monde en même temps creuserait probablement un assez gros cratère, et affecterait de manière significative l'écosystème terrestre (ne vous attendez par contre même pas à ce que ça élimine définitivement toute forme de vie, notre planète est remplie de saloperies de bactéries pour qui une explosion nucléaire aurait un effet comparable à celui d'un pet de moustique sur un char d'assaut), mais à l'échelle de la planète, ce ne serait guère plus qu'une égratignure. Et n'allez pas penser que le problème sera réglé par l'échéance de décembre 2012 : d'après ces tarés de mayas, la fin de leur calendrier correspond bel et bien à un "nouveau cycle", ce qu'une bande de connards avides de thunes de sym-



pathiques visionnaires soucieux de notre avenir se sont empressés d'interpréter comme "*fin du monde, shitstorm, Tom Clancy, toussa, vite je dois faire un film dessus avant qu'il ne soit trop tard*", mais rien, absolument rien ne dit que cela aboutira véritablement à la fin de l'Humanité, et encore moins à la destruction de la Terre.

Bref, autant vous le dire tout de suite, il va sérieusement falloir vous sortir les

doigts si vous espérez réduire en poussière cette arrogante planète un jour, et si vous êtes du genre branleur, c'est même pas la peine d'y penser. Mais si vous êtes véritablement motivés, grâce à toutes les solutions présentées ici, vous n'aurez que l'embarras du choix ! A noter que la plupart de ces techniques requièrent un investissement conséquent que ce soit en argent, en temps, ou en personnel qualifié, il vous faudra donc probablement monter une structure en conséquence -secte, conspiration millénaire, multi-nationale maléfique ou association loi 1901- si vous voulez mener à bien votre projet. Gérer tout cela est un boulot à plein temps, et dépasse le cadre de cet article, mais il existe sur Internet une multitude de guides sur les trucs et astuces à connaître pour être un bon Seigneur du Mal. Personnellement, je vous conseille aussi de regarder l'intégrale des James Bond, pour avoir toute une liste des





choses A NE PAS faire quand on est un Seigneur du Mal.

Je passe tout de suite sur les techniques fantaisistes du genre "*énervé suffisamment Dieu pour qu'il déclenche l'apocalypse prématurément*", "*contacter les dirigeants d'une civilisation extra-terrestre supérieure et mettre en doute la droiture morale de leurs mamans*" ou encore "*remonter dans le temps et donner un coup de pied dans le tas de cailloux qui deviendra la base de la Terre quelques milliards d'années plus tard*", on est dans un guide sérieux ici, donc toutes ces méthodes ont été testées et validées par des spécialistes !

Faire cuire la Terre à l'aide du Soleil

Vous vous souvenez quand vous vous amusez à faire cramer des fourmilières en concentrant les rayons du Soleil dessus à l'aide d'une loupe ? Si on peut utiliser le Soleil pour faire brûler des insectes, des églises, ou le chien du voisin, pourquoi ne pas l'utiliser pour faire brûler la Terre entière ? Bon, évidemment, pour ça il va vous falloir, une grosse, très très grosse loupe. Mais une fois que vous aurez réussi à réunir la quantité invraisemblable de miroirs nécessaires pour la construire, à vous les joies du barbecue géant !

Accélérer la vitesse de rotation de la Terre jusqu'à ce qu'elle se désagrège

La Terre, ça a beau être du solide, elle n'a pas été conçue pour qu'on fasse n'importe quoi avec. Par exemple, sa vitesse de rotation standard, c'est un tour complet toutes les vingt-quatre heures. Au

delà de cette limite, le constructeur ne garantit plus rien, et il est quasi certain que si jamais la Terre se mettait à tourner trop vite sur elle-même, elle volerait en éclats aussi sûrement que Johnny Hallyday se mettrait au black métal si ça lui permettait de payer moins d'impôts.

Reste à trouver un moyen de faire tourner plus vite la planète. Une piste serait de repérer plusieurs points d'attache suffisamment hauts et solides (immeuble dubaïote, mont Everest, Empire State B... non, oubliez la construction américaine, pas assez solide) pour y relier des fusées volant toutes au dessus de la Terre dans la même direction, mais il y a sûrement d'autres solutions possibles, alors à vous de jouer !

Déconstruire la Terre

Alors celle-là c'est ma préférée. En gros vous prenez une pelle, vous creusez, vous évacuez ce que vous avez creusé

dans l'espace hors de l'orbite terrestre avec le moyen de votre choix (navette spatiale, canon géant, peu importe), et vous continuez comme ça jusqu'à ce que le trou que vous avez commencé à creuser ait totalement remplacé la Terre ! Simple, efficace, sans bavures.

Exploiter la fréquence de résonance de la Terre

Toute personne ayant déjà fait un peu de mécanique sait que tout objet est sensible à certaines fréquences dites fréquences de résonance. En gros, l'idée est que si vous communiquez de l'énergie à votre objet avec une fréquence bien précise, il va se mettre à osciller de plus en plus, ce qui va produire des effets marrants impliquant généralement une explosion à la Michael Bay. Par exemple, lorsque votre cousin vous demande de le pousser sur sa balançoire, si vous le poussez n'importe comment, il ne va rien se passer de particulier ; si par contre vous faites gaffe de bien le pousser en rythme avec le mouvement de la balançoire, celle-ci va aller de plus en plus haut, jusqu'à ce que votre cousin soit finalement éjecté, et au moins il arrêtera de vous demander de le pousser ce petit morveux. Un autre exemple connu est celui d'un pont qui s'effondra lorsqu'une troupe de soldats marchant en cadence passa dessus (bon, en fait c'est probablement une légende urbaine, mais ÇA AURAIT PU se produire).

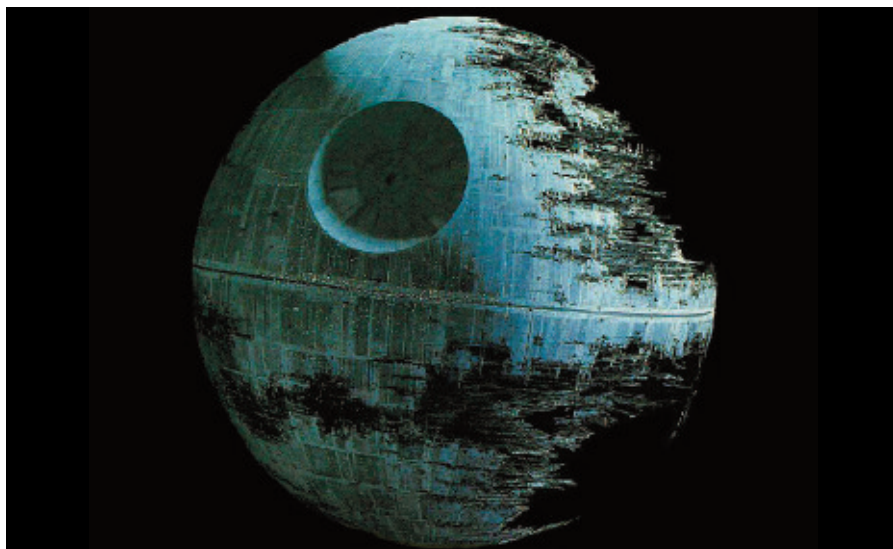
Bref, si la fréquence de résonance ça marche pour les balançoires et les ponts, y'a pas de raison que ça marche pas pour la Terre, non ? Il vous reste donc à calculer la fréquence de résonance de la Terre (ce qui vous prendra probablement



plusieurs bonnes années de votre vie, parce que la Terre est un système mécanique un peu plus complexe qu'une balançoire ou un pont), puis à construire une machine capable de donner une impulsion à la Terre avec une fréquence exacte. Et quand je dis "impulsion", c'est pas un truc du genre "demander à dix glandus de sauter en rythme", ça serait plutôt quelque chose de l'ordre du "crash d'astéroïde de l'Armageddon", donc vous avez intérêt à bosser votre méca si vous avez vraiment l'intention de mettre en œuvre cette solution un jour.

Déplacer la Terre

Déplacer la Terre hors de son orbite actuelle est un problème entièrement différent pour lequel il existe aussi de nombreuses méthodes différentes (la tracter avec des fusées, lui construire un moteur, ou encore utiliser des impacts météoritiques pour la propulser dans la direction souhaitée façon boule de billard), mais cela ouvre de nombreuses perspectives pour le problème qui nous intéresse. En supposant que l'on dispose effectivement de la technologie pour bouger la Terre là où on le souhaite, de nouvelles possibilités sont ouvertes : que ce soit en la projetant vers le Soleil (il n'y a même pas besoin d'aller aussi loin d'ailleurs, la Terre serait détruite par les forces de marée avant même de l'atteindre) ou vers n'importe quel trou noir, c'est pas les endroits où le stupide amas de roches qui nous sert de planète ne ferait pas long feu qui manquent !



Faire faire tout le sale boulot par des nano-robots

Plutôt que de vous fatiguer à détruire la Terre par vous-même, pourquoi ne pas vous créer une armée de nano-robots auto-réplicateurs programmés pour "manger" la Terre ? En plus, la technologie existe déjà (voir la niouze sur *RepRap dans le dernier numéro*). Le seul problème, c'est que techniquement vous n'aurez pas détruit la Terre, vous l'aurez juste remplacé par un corps céleste de même taille entièrement constitué de machines. Du coup, il faut bien que vous fassiez gaffe à programmer vos robots pour qu'ils se dispersent dans l'espace par eux-même une fois leur boulot terminé, ce serait quand même ballot de louper votre objectif juste parce que vous avez oublié ce petit détail !

Méthodes complémentaires pour fainéants

Bon, je n'ai pas menti, toutes ces méthodes nécessitent une logistique assez énorme, mais pour les plus feignants d'entre vous, il existe heureusement d'autres solutions, consistant essentiellement à attendre quelques milliards d'années que la Terre soit carbonisée par le Soleil devenu une géante rouge, ou alors, si tout le reste échoue, que toutes les particules de la Terre (et accessoirement du reste de l'Univers) se décomposent en radiations (par contre, va falloir être patient, c'est pas prévu avant 1 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 d'années).

Et si vous ne voulez vraiment pas attendre, il y a toujours la possibilité que tous les atomes de la Terre cessent spontanément d'exister. Certes, cela a moins d'une chance sur un googolplex (soit dix puissance dix puissance cent, soit très beaucoup) de se produire, mais au moins ça peut arriver n'importe quand, si ça se trouve, dès que vous aurez fini de lire cette phrase, paf, la Terre aura cessé d'exister ! Mouais, enfin bon, si vous optez pour l'une de ces méthodes, n'espérez quand même pas trop voir la Terre détruite de votre vivant...

Honnêteté intellectuelle oblige, je me vois obligé de mentionner la page web <http://qntm.org/?destroy> sur laquelle j'ai tout pompé dont je me suis un peu inspiré pour cet article, n'hésitez pas à y faire un tour pour faire le plein d'informations chiantifiques sur les meilleurs moyens de détruire la Terre ! ■

Mppprrrrrffffchier





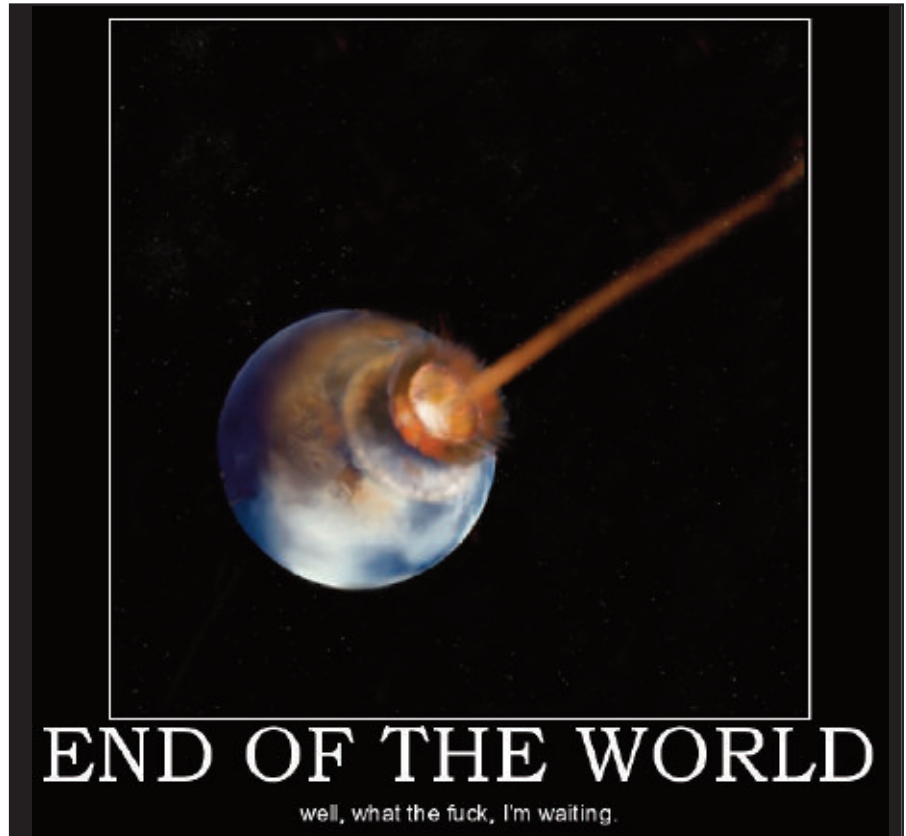
La fin du monde

C'est plus fort que toi !

À force de nous bassiner à coups de prophéties paco rabanesques nous prédisant que les chiottes de la station Mir vont nous tomber sur le coin du rable, ou qu'en 2012 l'élection présidentielle va tuer tout le monde, on va vraiment finir par croire qu'un jour on mourra tous. Même pas vrai d'abord. Je sais bien que si je meurs, le monde qui m'entoure n'existe plus.

Doomed we are doommmmed

En plus d'être vachement pratiques pour faire en sorte que John Kevin Bob mange sa soupe au lieu de faire le couillon, les prophéties de fin du monde sont légion et ont plus ou moins toujours existé. Certaines fatalistes (mode "*de toute manière, on va tous crever*"), d'autres moralistes (mode "*si tu ne te lave pas les dents, le grand glabiboulga cosmique va tuer des chatons et détruire le monde*"), d'autres totalement wtf (mode "*oui oui les chiottes de la station Mir vont atomiser paris, et si je mens j'arrête de faire de la mode (enfin pendant un mois ou deux, parce que c'est pas tout ça mais j'ai quand même un business à faire tourner)*"). Bref, dur de faire le tri dans tout ça et de savoir si au finish on va mourir parce qu'on a été très méchant en ne disant pas bonjour à la dame, à cause de la couche d'ozone, du nucléaire, des OGM, d'une saison supplémentaire de Secret Story ou du grand



tout cosmique qui aura décidé de tuer tout ce qui n'est pas mauve.

La fin du monde est d'ailleurs à ce point fascinante qu'il existe carrément une science dont l'objet est son étude. Elle est nommée l'eschatologie. Et non, il ne s'agit pas d'une science où on aime le caca. Elle est d'ailleurs plutôt centrée autour de l'étude des religions. D'ailleurs,

commençons notre petite analyse par celles-ci pour savoir ce qu'elles nous annoncent comme réjouissances. Quelles qu'elles soient, elles marchent toutes sur le même principe : un peuple élu sera sauvé par sa piété alors que tous les autres mourront dans d'atroces souffrances en poussant de petits cris de marcassins car ils auront été des lamers en préférant la religion d'en face.



Ce qui est d'ailleurs amusant, c'est que comme chaque religion clame haut et fort qu'elle est la seule vraie et que les autres puent du fion, et qu'on ne peut avoir qu'une seule religion à la fois, on sait tous que de toute manière ça finira mal. Globalement, toutes reposent néanmoins sur un même concept : la peur de la mort et la promesse d'un au-delà, qu'il soit un paradis, un accès à un niveau de conscience supérieur, une fuite en vaisseau spatial vers Altaïr, ou la multiplication gratuite des plats de spaghettis bolognaise. Bref, comme tout bon produit, la fin du monde est super bien

marketée. Et les religions ou sectes de se battre à coups de bouquins dictés par des extraterrestres/un barbu/un illuminé/un mélange de tout ça expliquant que tous les autres bouquins sont de la foutaise alors que le leur est vachement mieux, d'ailleurs achetez-le pour 10 € ou à défaut achetez plein de symboles religieux pour ne pas mourir comme un vil athé que vous êtes.

Ce qui est encore plus amusant, c'est que la religion chrétienne à bien forcé sur la dose. Après avoir menacé les petits enfants à coups d'enfer et de paradis, le concept de Purgatoire fut entériné en 1542 au concile de Trente. Il permit entre autres aux marchands de bondieu-series de faire beaucoup de chiffre d'affaire car il fut décidé que personne n'avait de place assurée au paradis et qu'il fallait donc craindre toute sa vie, et si possible donner beaucoup à l'église. Sinon, c'était l'enfer. Et dire qu'on dit mal des sectes qui proposent de verser 10 % de son salaire pour avoir une place sur le grand vaisseau spatial à destination de Montcuq...

Réchauffement climatique et pets de vache

La religion c'est sympa, mais ce n'est qu'une des très nombreuses manières de mourir qui nous sont proposées. Si on se place d'un point de vue scientifique, on se rend vite compte que le pire ennemi de l'homme est la vache. Certains scientifiques ont ainsi élaboré l'hypothèse que l'homme était moins dangereux pour la couche d'ozone que la vache qui, avec son système digestif, était capable de produire beaucoup de



gaz à effet de serre. Autant dire que Jacques Chirac qui n'aime rien tant que d'aller tâter le cul des meuhmeuh au salon de l'agriculture est assimilable à un dangereux terroriste... Parce que, c'est vrai, on nous parle souvent de réchauffement climatique et de montée des eaux. Mais il ne faut pas oublier non plus que d'après d'autres scientifiques qui n'ont décidément rien d'autre à foutre, les trous dans la couche d'ozone pourraient entraîner la fabrication de sulfure d'hydrogène, capable de tuer quasiment toutes les espèces vivantes, comme ce fut déjà le cas au Permien (une des nombreuses phases d'extinction en masse d'espèces que connut la terre). Donc on risque de mourir noyés en respirant des gaz toxiques, un peu comme si on allait faire de la piscine après avoir mangé 3 kilos de chili...

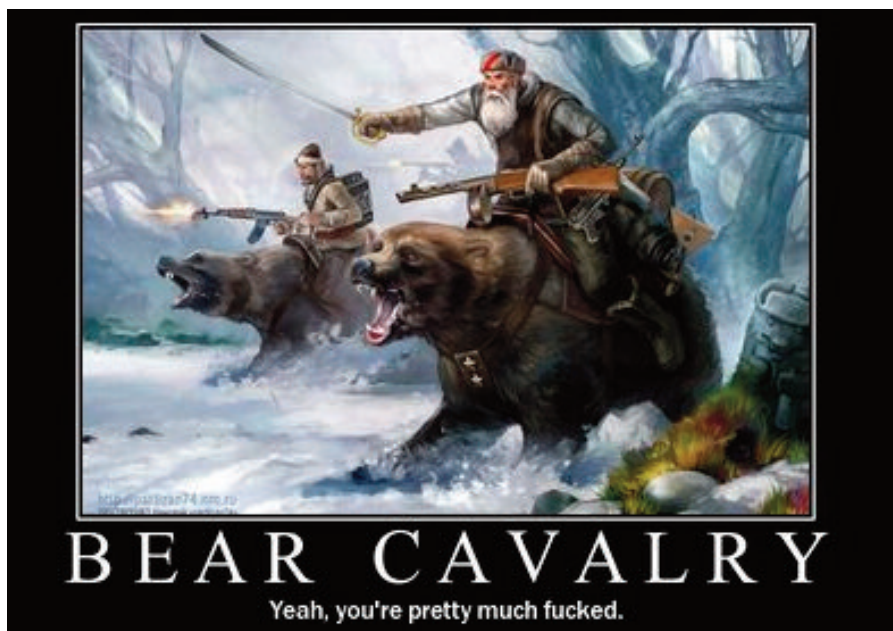
D'ailleurs le film 2012, chroniqué ailleurs

dans ces pages, ne s'y est pas trompé. Le réchauffement climatique sera dû à des micro-ondes qui chaufferont tous les liquides (mais pas notre sang qui comme chacun sait est en titane de carbone radioactif au plutonium) et généreront plein de catastrophes qui essaieront de tuer John Cusack, sans jamais y arriver, car il est le héros et qu'il est trop cool. Et seuls les riches mais vertueux, les ex maris et les enfants survivront, alors que les riches à sale gueule et les nouveaux époux finiront dans d'atroces souffrances. Et les pilotes d'avions russes aussi.

Ah c'était roid

Mais nos amis les scientifiques, ces gros déconneurs, ont prévu plein d'autres moyens de génocider en masse l'espèce humaine. L'une d'entre elles fut par exemple popularisée avec Armageddon : un gigantesque astéroïde qui vient s'écraser sur la terre (mais bon on ne craint rien tant qu'il y a Bruce Willis et sa moumoute), qui en plus aura un double effet kiss cool. D'abord on tue toute la population située autour de l'impact. Et ensuite avec les poussières soulevées on obscurcit l'atmosphère, faisant ainsi chuter grave la température sur le reste du globe et faisant crever les autres de froid. Ouais, trop lol.

Ou encore le fait que notre atmosphère continue de sortir de l'attraction terrestre pour se perdre dans l'espace, nous laissant tous suffoquant sur le sol en se tortillant encore plus qu'un épiléptique danseur de tektonik. Ou encore la fin de vie du soleil qui se contractera en naine rouge avant d'exploser et de réinventer joyeusement le concept du bar-





WE ARE FUCKED

Damn German AT-4

becue, avec nous dans le rôle des saucisses. Ou bien encore la diminution du champ magnétique terrestre qui ne nous protégerait plus des vents solaires. Du coup ça serait vachement pratique pour faire de la voile, mais beaucoup moins pour ne pas être bombardé de particules à la con.

Bref, au lieu de faire des études passionnantes pour savoir s'il vaut mieux courir ou marcher sous la pluie pour diminuer la quantité d'eau arrosant un individu (véridique) comme leurs petits camarades, certains scientifiques ne font rien qu'à imaginer mille et une manières de nous tuer. Mais ils ont en oublié une : la possibilité d'avoir le cerveau qui fond littéralement en lisant un tel ramassis de masturbation intellectuelle basée sur des hypothèses aussi plausibles que de voir Loana présidente.

Contamination, nucléaire et OGM

Quand ce n'est pas le monde qui n'a rien d'autre à faire que nous tuer, il subsiste encore beaucoup de manières de déclencher l'apocalypse. Alors que Roselyne Bachelot tente de nous montrer son sex appeal digne d'une infirmière torride elle nous répète inlassablement qu'avec la grippe on va tous mourir. Car oui, les infections sont parmi les grandes peurs de ce nouveau siècle. À commencer par la fameuse grippe A qui a fait ni plus ni moins de morts que les années précédentes mais a fait vendre beaucoup plus de vaccins.

D'ailleurs j'en avais parlé dans mon article sur les zombies dans un numéro précédent de ce fabuleux journal totalement gratuit que vous avez entre vos

mains virtuelles, mais le revival du phénomène zombie est intrinsèquement lié à la reprise de notre peur du microbe. Et quand ce n'est pas une vilaine grippe qui va tous nous faire crever, on nous ressort le spectre du nucléaire à coups d'Iran capable d'atomiser la planète entière (à bon) ou d'écolos prônant de faire des feux de bois en plein milieu de notre salon sans cheminée pour nous réchauffer. Et nos PCs, tu crois qu'il vont tourner au charbon de bois connard ?

J'allais presque oublier qu'après la viande pas fraîche, le poisson au mercure, les oeufs à la salmonellose, les chinois qui roulent leurs raviolis de chats sur le sol, la grippe A et la maladie de la vache folle, on nous trouvera bien quelques nouvelles peurs à nous balancer pour nous expliquer qu'il faut définitivement arrêter de manger, que c'est beaucoup plus sûr et sain pour notre santé. D'ailleurs le monde de la mode l'a bien compris en tentant de nous présenter comme summum de la féminité des adolescentes à peine pubères et tellement sous alimentées qu'on les croirait tout droit sorti d'Auschwitz...



Tremblez pauvres gens

Mais à qui profitent ces peurs de la fin du monde ? À beaucoup de monde en fait. C'est un phénomène vieux comme le monde d'ailleurs. En faisant croire à chacun que son plus proche ennemi est peut être son voisin (qu'il soit d'une autre religion, qu'il trimballe le virus de la grippe marsupilamienne ou que ses pets menacent dangereusement la couche d'ozone au-dessus de Montargis), ceux qui contrôlent l'information peuvent vendre encore plus cher contre-mesures et systèmes de protection. Qu'ils soient masques, produits "bio", système de sécurité... tous ces produits censés contrer les différentes fins possibles ne se sont jamais aussi bien vendus.

De même, on observe depuis quelques années un très fort repli communautaire avec un retour à la religion, favorisant les extrémismes de tous bords. Bref c'est un joyeux bordel, et finalement, plutôt que d'attendre que n'importe quoi nous saute à la tronche, on va peut être arriver à faire plus fort et à s'entretuer joyeusement d'abord. Les gens sont tellement aptes à croire n'importe quoi... alors que si comme moi ils avaient décidé d'adhérer à la secte du grand Cerberus, ils ne se poseraient plus de question. Maintenant que j'ai donné tout mon argent à mon gourou et que je lui ai promis ma jeune fille, je me sens totalement libre et protégé. En plus il m'a promis que le grand Pedobear céleste viendra nous emmener vers le garbage collector cosmique, afin de nous protéger du grand Error 404. Alors comme moi, envoyez votre carte bleue et son code à la rédaction. Cerberus saura quoi vous proposer pour éviter de mourir dans d'affreuses souffrances. ■

Bebealien



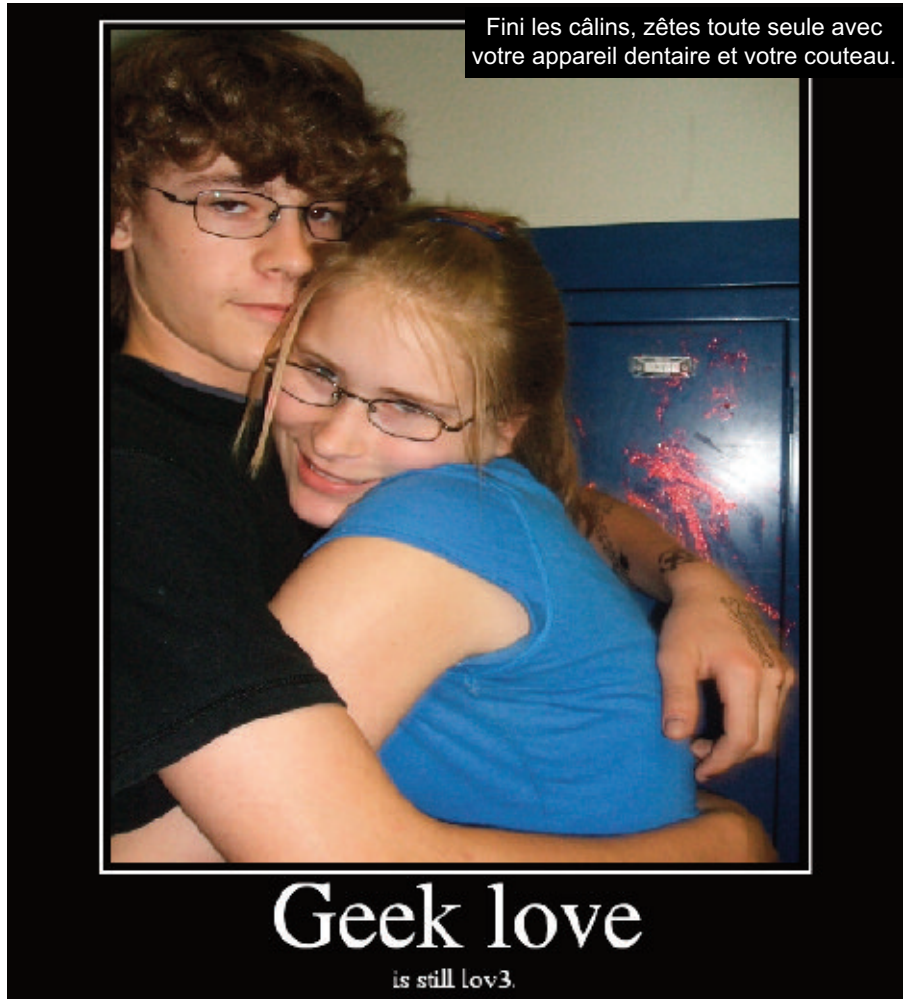
Comment survivre à son geek

Après la fin du monde

Vous étiez amoureux comme au premier jour : joie, bonheur, zoziaux et zigounette dans le pilou-pilou. Sauf que là, c'est la fin du monde, et que votre boulet de chéri n'a rien trouvé de plus intelligent que de claquer et de vous laissez toute seule en pleine apocalypse. Les bonhommes, jamais là quand il le faut. Vous avez froid, faim, vous vous êtes cassée un ongle et vous êtes seule avec un macchabée. Petites suggestions pour tenter de rester en vie plus de 24 h.

1/ Éviter la folie

Le premier ennemi de la damoiselle en détresse un jour d'apocalypse, ce n'est pas le sang, la violence, les gens qui hurlent et qui s'arrachent des produits dans les magasins. Ben non, elle gère tout ça depuis belle lurette : ça s'appelle les soldes et ça a lieu deux fois par an. Non, ce que ne gère pas la damoiselle en détresse, c'est bel et bien la solitude. Plus de geek pour grogner une simili réponse, pas de copines pour te dire si ce gilet pare-balles convient à ta silhouette, et pire : pas de téléphone portable. Il faudra donc à notre Sarah Connor nouvelle génération réunir des techniques de sioux pour se tromper elle-même et garder son self-control.



Première solution : parler à ses chaussures. Enfin, leur parler davantage. Quoi, y a que moi qui cause à mes escarpins hors de prix ? Non, sérieux ? Parler à ses chaussures, donc. « Fais attention, ne mets pas ton talon dans l'œil de ce macchabée, ça va coller après, tu devineras jamais ce que m'a raconté Stéphanie hier... » Qu'importe le sujet, l'essentiel réside dans le fait de maintenir votre flot de paroles habituel, afin de ne pas ajouter un traumatisme de plus à cette journée un peu pourrie, il faut bien l'admettre.

Seconde solution (et pas deuxième, car cela sous-entendrait qu'il en existe

d'autres, or je n'ai pas que ça à faire, déjà que je n'ai pas fini mes courses de Noël, ni acheté le sapin et qu'on est déjà le 14, je vais encore me retrouver avec un arbre tout pourri hyper cher, à moins que je ne ressorte du placard mon sapin en plastique, au moins les chattes ne pourront pas me le ruiner, celui-là, et on me dit dans mon oreillette de meubler un peu plus discrètement) : faire de la taxidermie avec geekounet. Cette solution vous permet tout à la fois de mettre à profit vos soirées passées à vous toucher devant Nip/Tuck, d'effectuer un travail de deuil original et de revoir vos cours de biologie. Pour cela, il vous faudra : de la paille, une pince coupante, un tablier,



et quelques instruments de curetage. Pas besoin de formol, la surconsommation de malbouffe de feu doudou en sucre l'a gavé de conservateurs, ce qui permettra de garder le cher défunt frais plus longtemps. C'est toujours ça de gagné.

2/ Se réchauffer à peu de frais

Techniquement, et si vous avez correctement suivi les conseils ci-dessus, vous devriez être dotée d'une poupée barbue charmante quoique fort silencieuse en plus d'un bon paquet de bidoche. Je ne vous proposerai pas un petit cours de cuisine, mais de fabrication de bougies à l'ancienne. Pour cela, il vous faudra :

- Le briquet laser de feu geek chouchou
- Du bois, du papier : de quoi faire un brasier quoi
- Une grosse marmite
- Des mèches de bougies
- Le gras du bide extrait du macchabée
- Une écumoire
- De la flotte

Faites fondre dans la cocotte posée sur le brasier les bas morceaux grasseyeux de votre cher défunt. Une fois le tout fondu, écumez les impuretés. Rajouter de l'eau pour capturer les impuretés restantes. Vous obtiendrez ainsi ce qu'on appelle du suif, base des bougies de nos aïeux. Plus qu'à vous débrouiller pour en faire des cierges avec vos mèches, et vous aurez de la lumière pour jouer à la DS jusque

tard dans la nuit, voire même pourquoi pas, vous faire un petit diner aux chandelles avec votre poupée vaudou préférée, à base de viande de geek. Vous voilà, au chaud, éclairée, repue, et surtout, saine d'esprit.

3/ Modifier son régime alimentaire

Car oui, les temps changent, les modes évoluent, et votre silhouette pourtant appétissante va en pâtir. Il est temps de

dire au revoir à vos chers régimes. Oui je sais c'est dur. Oubliés le beurre allégé, les salades pas bonnes sans vinaigrette ou le coca zéro infect si tiède. Va falloir affronter l'Apocalypse, prendre des forces pour cavalier devant les hordes de zombies/dinosaures radioactifs/lipdub de l'UMP. Et prendre du cul, ma bonne demoiselle. Haro donc, sur le nutella, les amaretti et consorts, voire l'alcool. Avec un peu de chance, vous aurez la même chance que moi : vous "stockerez" facilement, et donc un malheureux pot de crème de spéculos de 200 g vous fera prendre trois kilos. Mais pour les malheureuses qui ne grossissent jamais, ils faudra se bâfrer jour et nuit, terrible ça. *Pandora, rends-moi ça, c'est pas du saucisson. C'est, heeeu... un souvenir.*

4/ Se vêtir à peu de frais

Parce que oui, on peut rester féminine et poutrer du zombie. Donc va falloir faire sexy ET adapté à votre nouvel environnement. Souvenez-vous de votre premier Noël chez belle-maman, l'hystéro de service psychopathe fan des crochets de boucher. La mégaclasse quand vous aviez débarqué en côté de mailles intégrale orteils compris, accessoirisée d'un élégant lance-flammes gravé en lettres de sang "tu bronches, tu crâmes". Chouchou d'amour vous avait avoué avoir passé la meilleure soirée de sa vie. Le bonheur de voir l'autre tarée se pisser dessus au sens propre et appeler elle-même le SAMU psy pour qu'il vienne la chercher... Que de souvenirs... Quelles



Pas toujours une réussite, la taxidermie...

nuit... Vous aviez écouté du Sepultura avec votre bien-aimé pendant qu'il vous ksss ksssksssssskssskssskss. Pas de décodeur ? C'est con. Enfin, revenons à nos moutons. Là c'est pareil, on fait fonctionner la même zone du cerveau. Et on recycle. Où ai-je rangé cette petite combinaison de nuit en lames de rasoir ?

5/ Se reproduire

Et là, j'en viens directement au nerf de la vie (celui de la guerre étant le pognon, pour les téléspectateurs de La Roue de la Fortune égarés sur la toile) : le cul. Ben tiens, ça faisait un mois que j'en avait pas causé, dis donc. Comme ça passe... Et donc, ce à quoi ça sert : la reproduction. Vous allez quand même pas rester toute seule, nan ?

Ça ne va pas être funky, je vous préviens tout de suite. À moins d'être plongée en plein hiver nucléaire, Geekounet ne devrait plus vous proposer des gamètes bien frais. Je ne saurais donc trop vous suggérer un ultime rapport sayssouel avant qu'il ne passe l'arme à gauche. J'entends d'ici protester les délicates. S'il a commencé à muter en zombie ou qu'une explosion lui a arraché le visage, il risque de ne plus posséder un physique qui appelle le baiser. Ne vous plaignez pas, cela pourrait être cent fois pire. Vous pourriez vous reproduire avec un

poney (couché, Bebealien, couchéééééééééé) ou un Benjamin Castaldi en bas résille. Namého.

Dans le cas de la mutation en zombie, ne vous alarmez pas toutefois de légers ti-

raillements utérins durant toute la grossesse, infimes douleurs qui devraient vous faire hurler de douleur durant les six mois de gestation de votre petit monstre. Eh oui, quand il n'aura plus rien trouvé à bouffer à l'intérieur, vous vous doutez bien qu'il va vous déchirer le bide pour voir ce qui se fait dehors, le cher ange. Trois mois de gagnés. Ah, vous voyez que la fin du monde peut avoir des côtés sympas !

6/ Reprendre sa vie normale

Car hélas, trois fois hélas, les premiers moments idylliques ne dureront pas. Vos bougies seront toutes consumées, le garde-manger à sec, et votre œuvre de taxidermie finira tôt au tard dans l'estomac d'un loup (ou le vôtre, si l'hiver est rude). Vous devrez de nouveau évoluer seule sur le grand chemin de la fin du monde, aller à la rencontre d'autres, plus ou moins humanoïdes, parfois anthropophages. Vous vous ferez peut-être bouffer, le cycle de la vie suivra son cours. Qu'importe, vous aurez survécu les premiers temps, la tête haute, digne. Et saine d'esprit. ■

Lilatilleul



Vos nouveaux amis, échappés du numéro 8 de 42.



Les musiques de fin du monde apocalyptiques

Combo !

Salut les crabcoreux ! Alors, on a bien maté 2012 sur les conseils de Polo ? On flippe bien sa mère à cause du calendrier Maya qui prendra fin, causera une dislocation des plaques tectoniques compliquée d'un trou noir d'où surgira une horreur non-euclidienne indicible ? Et bien tant mieux parce que je vais bien vous faire chier dans vos frocs avec la bande son de l'apocalypse qui tue ! Ou comment affronter la fin du monde avec panache, fierté, et en musique ! Alors qui dit fin du monde, dit grosse explosions à la Michael Bay de partout (MABLA SPLOOM !), mais aussi ambiance funeste et déprimante. Même si d'un côté on peut être bien content de tout voir se casser la gueule, puisqu'il y a aucune alternative. Mais les plus fragiles succomberont à la dépression, ce qui ne changera rien non plus.

Ce qui est bien avec la fin du monde, c'est qu'il n'y a pas de jaloux : que vous soyez tout content, ou tout émo dépressif triste, ça changera rien. Tout le monde en aura pour son grade. S'il y a bien quelque chose d'égalitaire, c'est bien ça. Et musicalement parlant, c'est la même : certains groupes/artistes retranscrivent de façon merveilleuse une ambiance sombre de fin du monde. Avec frénésie ou lenteur, la musique ne transmet aucun espoir. Il n'y aura pas seulement de la musique tellement apocalyptique que vous souffrirez d'acouphènes pendant des semaines, mais aussi de véritables maladies musicales, faites pour instaurer un climat abject de dépression et autres noires pensées (oui bon ok tout de suite Black Metal, pas de surprise).

Alors j'ai choisi cette thématique musicale (qui est la chasse gardée du metal c'est vrai), parce que c'est une facette des musiques extrêmes très plaisante, et



BE PREPARED

YOU HAVE NO IDEA WHEN THE SHIT STORM WILL ENSUE

Cherche pas, même avec ça tu n'y échapperas pas.

qui m'évoque cette petite anecdote. [story time]Alors que je glandais pas grand chose à mon tout premier job d'été dans un Bureau d'Etudes Techniques, nous discutons musique avec un collègue. Un constat amer s'impose : un fossé culturel nous sépare. Du genre le Grand Canyon c'est un saut en longueur de Frank Leboeuf à côté. Figurez-vous que pendant que j'écoute du Korn, Metallica, Iron Maiden, soit trois groupes purement roxxatif, monsieur (je précise) écoute du Britney Spears à donf. Sans compter d'autres niaiseries (même pas électro). Suivit un troll, peut-être le premier de ma vie, dans lequel monsieur (si, si) arguait que la musique ça doit être joyeux, sans prise de tête, cui cui les oiseaux. Et concluait que ce que

j'écoutais était une musique pour fragiles psychologiques.

S'il savait ce que j'ai pu découvrir comme musiques extrêmes, il en ferait une crise cardiaque. Car s'il y a une chose que la vraie musique doit savoir faire, c'est transmettre des émotions, des sensations, plus ou moins fortes, quelque chose qui interpellent l'auditeur, que ce soit dans le bon ou mauvais sens. Bien sûr qu'une musique entraînante et joyeuse comme AC/DC fait super plaisir, mais il m'arrive de prendre plus de pied à l'écoute de quelque chose de sombre, noir comme la nuit, montrant à la face du monde l'être humain dans la plus grande folie. Cette capacité à créer une musique aussi dérangée, dérangeante et

subversive me fascine, d'où le sujet des musique apocalyp-
tiques.

I - Anaal Nathrakh, la fin du monde poussée à l'extrême.



Je commence d'emblée avec l'artillerie lourde avec un groupe qui va vous créer les pires maux de crânes evar. Non pas que la musique soit merdique, bien au contraire, mais pour le caractère hautement corrosif et extrême de leur musique. Une espèce de Black / Grind / Death bâtard qui au final n'a plus vraiment de limites que leur folie. Voilà un exemple parfait de pure folie musicale, à l'image d'un Strapping Young Lad en plus débridé. Alors que pour ce dernier, Devin Townsend ne fait que se défouler sans réellement se prendre au sérieux, Anaal Nathrakh (qui veut dire "souffle du serpent" en ancien irlandais, rien de cochon) joue dans la destruction et la folie. Mais une folie qui recèle bien plus que du simple bruit (la chanson "Between Shit And Piss We Are Born" sur Eschaton en est un bien bel exemple), avec cependant une oreille mature et avertie. Rien n'arrête le groupe, que ce soit dans les paroles (jamais publiées par ailleurs), traitant de nihilisme, misanthropie et autres sujets folichons sur la mort et la destruction, ou dans l'esthétique proprement explosive.

Anaal Nathrakh s'écoute donc parfaitement sur fond d'explosion générale, et surtout bien fort ! Ne vous attendez à aucun répit, aucun passage atmosphérique ou calme, c'est le bordel dans toute sa splendeur. De la violence pure, parfois inhumaine, qui mettra à mal votre santé mentale. De quoi rendre verts de rage les plus "evil"

II - Electric Wizard, un dernier shoot avant de se foutre en l'air.

Changement radical de registre avec ce qui se fait de mieux dans le genre doom/stoner bien poisseux. Bien que les paroles soient plus proches de l'occultisme, de la drogue et de l'horreur made by Lovecraft, leur musique est des plus décadentes. Lente et tortueuse, elle se fait aussi très hypnotique et noire. Un aspect doom est très bien retranscrit, avec des riffs plombés et des rythmes pachydermiques, accouplés avec des arrangements fumeux et un son très très très crade, et vous

avez bien plus que de la simple musique pour junkie. C'est un gouffre qui se présente à nous dont on ne ressort pas indemne. Le plus passionnant avec ce groupe est qu'il sait tenir en haleine, que le morceau dure 5 ou 15 minutes.



On penche donc plus vers le désespoir et, pour les mélomanes, la noirceur des ténèbres obscures de la nuit, avec de très grandes montées en puissance (la fin apocalyptique de "Funeralopolis" sur Dopethrone, un bijou).

III - Shining, musique pour dépressif

Et c'est pas des conneries. Mais attention, ce n'est en rien de la musique pour emo en mal de sensations. Shining est le projet d'un seul homme, le grand fou malade et très sulfureux Niklas Kvarforth, dont vous pouvez admirer les bras taillés ci-dessus. Voilà un type qui va pas bien dans sa tête, sans arrêt en proie à de sombres pensées selon lui. Le plus bizarre étant qu'on ne sait pas s'il joue un rôle ou s'il est vraiment aussi barge qu'il en a l'air. Notamment ce concert, signant le retour du groupe après un split qui devait être définitif, où des rumeurs de suicides ont circulé ainsi qu'une mise en scène de meurtre, où Kvarforth reprend son statut de chanteur du groupe, le tout habillé en zombie (ouais WTF ?!).



Shining distille donc un Black Metal dépressif hautement corrosif, sombre et désespérant, qui évolue depuis quelques al-

bums vers quelque chose de moins Black Metal (Kvarforth ayant déclaré qu'il se fiche du style de musique abordé). Les paroles traitent exclusivement de dépression, suicide et auto-mutilation, poussant le concept jusqu'à l'extrême en distribuant des rasoirs en concert. Malgré cet aspect très douteux, la musique de Shining fait honneur à son géniteur, avec une ambiance très triste où aucune lumière ne filtre. À déconseiller aux dépressifs notoires, certains passages étant proprement insupportables.

IV - Elend, la descente aux enfers



Alors attention, on quitte le métal quelques instants. Je choisis cet album en particulier, et non le groupe en général car je n'ai pas retrouvé ce côté aussi apocalyptique et grandiloquent. Non, Elend ne fait pas dans le metal, bien que la puissance soit aussi grandiose et énorme. On est plus dans le domaine de la musique classique, mais qui frappe fort. Un album noir, très noir, bande-annonce de fin du monde dans tout ce qu'il a de plus excessif. Je ne suis pas un grand écouteur de musique classique, mais ceci est tout simplement dément. C'est difficile de décrire autrement que d'écouter par soi-même. Une grande dose de folie, un goût pour l'excès, mais surtout ce malaise grandissant, malsain.

Plutôt réputé dans le milieu gothique, Elend est connu pour ses cycles que sont l'Office des Ténèbres et surtout le Cycle des Vents qui se termine (comme la carrière du groupe semble-t-il) justement par cet opus. Tout un symbole. Une voix qui n'a rien d'extraordinaire (rien de chanté dedans), mais qui assoit l'ambiance inquiétante, celle qui vous fait froid dans le dos. Je pense que si 2012 se déroule en vrai IRL grandeur nature, ce disque ferait parfaitement l'affaire.

V - Abruptum - what the fuck ?

Je balance ça parce qu'il est très difficile de qualifier leur musique. Abruptum a des airs de groupe de Black Metal, et est considéré comme tel à l'heure actuelle. Néanmoins sur Obscuritatem Advoco Amplectere Me, leur album majeur, on découvre une musique bien plus déstructurée et complètement WTF. C'est bien simple, il n'y a rien qui respecte un quelconque code musical. Un brouhaha ambient très très très très très

sombre ponctué de cris plus ou moins sales et horribles. Ça c'était pour faire evil en fait. Donc aucune structure. Alors que certains groupes d'avant-garde ont une esthétique musicale, avec des motifs, une certaine rythmique, bref quelque chose d'identifiable à défaut d'être structuré, Abruptum joue dans le non-identifié.



Pire que de l'ambient, une succession de couche sonores brumeuses et limites indescriptibles qui nous mènent nulle part. Il faut être TRÈS accroché et avoir l'esprit bien ouvert pour saisir la musique d'Abruptum (qui n'en est plus vraiment, c'est très limite), au caractère fortement chaotique.

VI - Ces musique qui sont bordéliques, mais pas pour une fin du monde.

Attention ! Extrémisme musical ne rime pas toujours avec fin du monde. Preuve en est la différence majeure entre Strapping Young Lad et Anaal Nathrakh, comme je l'ai évoqué plus haut. En effet, Strapping Young Lad est loin, très loin de l'ambiance dédagée par les Anglais, qui optent plus pour un bordel monstrueux plutôt qu'une recherche extrême poussée. Et c'est un exemple parmi d'autres.

Le Grindcore fait parti de ces contre-exemples. Oui, ça fait du bruit, oui ça pète à la gueule. Oui ça gueule partout et le batteur est épileptique. Mais bon le côté revendicateur et engagé, intègre, de la musique, ainsi que la durée éclair des morceaux en général (allez, 1 minute.), empêche toute ambiance de filtrer. Bah oui, c'est pas parce qu'on fout le plus de bordel possible, que ça veut forcément parler de destruction totale. Non. On va dire que le grindcore est tellement brut, tellement intense, qu'on n'a pas le temps de se dire "purée ça me fout le cafard, je veux pas que ma maison soit détruite par Roland Emmerich !!!".

Tout ce qui implique du metal n'est donc pas forcément apocalyptique, avec pour exemple (au pif), le metalcore ou le deathcore (fuck yeah yeah le nom de ouf). Cette liste est, je le rappelle non exhaustive, mais constitue un bon tableau de chasse de musiques apocalyptiques pour vous dégligner les oreilles ou vous foutre le trouillomètre à zéro. ■

Draxx



COURRIER DES LECTEURS

La rédaction en connexion directe via minitel



■ **Äragórñ@Hyjal** : Mais pourquoi vous faites autant chier les joueurs de wow, sous prétexte qu'ils sont no skill et tout... ? :(merde à la fin >.>

■ **42 (Polo)** : Cher K3v1n, Tu as tout à fait raison, nous avons beaucoup tapé sur WoW, à tort, car, après une nouvelle tentative, il s'avère que ce jeu est bourré de skill (pas comme cette daube de Starcraft). Après avoir installé WoW (et mes 4 Go d'addons) j'ai pu goûter aux joies du Warlock (grâce à l'addon feardotdotdotdot), du Paladin (grâce à l'addon healbullerehealbenedictionhealheal), du Priest (grâce à l'addon healhealhealdecursedecursehealhealhealdecruisejevaischierjelaissetourner) ou du Warrior (grâce à l'addon agglomerettoutlebouzin). J'ai aussi goûté aux joies du PvE (grâce aux addons comme vitebougetoilapouréviterlashitstorm, attentionilvafaireça ou viteunchangedetactiquefaitestousletruclà) qui est totalement jouissif et extrême en terme de skill. Après beaucoup de recherche, il s'avère que le fait de se moquer de WoW vient des joueurs de Quake et de Starcraft car ils sont aigris de jouer à des jeux de Noskill et qu'il arrivent pas à se mettre à WoW à cause de l'énorme dose de skill nécessaire (qui est souvent rédhibitoire) ainsi que de la prodigieuse intelligence de jeu vitale pour pouvoir avancer. Et puis, ce qui est vraiment génial dans WoW, c'est le RP ultra bien pensé (vivement les Orcs Druides !!!), pas comme dans LOTRO...

Polo alias DârKlëgólâsse, Rogue Tauren 80 Full T14.5 @ Illidan



■ **Braïce Hordenfire** : Bonjour 42, À l'heure de l'internationalisation et des débats sur les origines ethniques, je voulais savoir de quelles origines sont les membres de la rédaction. Je sais, par exemple, que CerberusXT est roumain, mais qu'en est-il des autres ?

■ **42 (Réchèr)** : Bonjour mon petit Braïce. D'après la qualité de ton style et de ton orthographe, j'en déduis que tu souhaites aller au lycée, en section littéraire. Tu auras donc la chance d'avoir tout plein de cours d'histoire-géographie. Et si tu écoutes bien ta professeuratrice, tu apprendras l'existence du myrifique melting-pot à la française. Mais de qu'est-ce que s'agit-il donc ? Le melting-pot est une sorte de magie, qui fait qu'au bout d'à peine quelques semaines, un étranger arrivé dans notre pays s'imprègne automatiquement de "*l'esprit français*". Tu veux un exemple ? Prenons Eric Besson, notre fervent ministre de l'Identité Nationale et des Coups Fourrés. Il n'y a pas plus français que lui. Et pourtant, il est né au Maroc !

L'esprit français bonifie les gens au fur et à mesure des générations. Par exemple, Nicolas Sarközy, notre grand président, était français dès le départ. Mais il a décidé de le devenir encore plus en supprimant le tréma de son nom de famille, jugé un peu trop "*cosmopolite de l'est*". À la rédaction, nous venons tous d'horizons et de vertizons différents. Mais quelle importance ? L'esprit français étant supérieur à celui des autres pays, nous l'avons embrassé avec joie. Et maintenant, nous chantons la Marseillaise tous les matins, en entier, sans une fausse note !

Et tu sais ce qui est le plus meilleur ? C'est que tu peux emmener cet esprit partout où tu veux, même en Étrangie. Tu n'es pas sans savoir que, pour des raisons de coût et de confort, la rédaction a établi ses locaux au Brouzoufstan. Eh bien même là-bas, nous restons le plus français-pinard-camembert-Zidane-échéec-à-l-Eurovision qui soit ! À bientôt Braïce.

P.S. Tu ne viendrais pas de Nice ? Petit coquin ?

■ **Dimitri Queuedeouf** : À la rédaction de 42, vous semblez vachement contre les religions et les traditions, toussa, mais est-ce que vous faites Noël ? Nan parce que quand même, ça a beau être une saleté de fête moins-laique-tu-meurs (entre le

père Noël symbole de la religion américaine et le Jésus, symbole de la religion raptorienne, y'a de quoi faire). Alors voilà, cadeaux ou pas cadeaux dans la rédac ? Si oui, lesquels ?!

■ **42 (Polo) :** En général, j'achète des JV éducatifs aux enfants de moins de 8 ans (comme Manhunt, GTA4, Postal 2, Soldier of Fortune 2 ou Thrill Kill) et des énormes boîtes de sédatifs aux autres pour qu'il arrêtent de me faire chier l'année à venir. Mais, cette année, j'ai changé, j'ai offert des packs "Ultimate Mark Gormley" avec le T-shirt, le DVD des meilleurs concerts, le CD édition limitée (dédicassé) ainsi qu'une VHS pour s'entraîner à la powerstance. Les gens qui disent que l'esprit de Noël se perd sont des cons !



■ **Jesus Ounglan :** Bonjour 42. Il me reste 1 jour pour faire mes cadeaux de Noël et je sais que mes deux petits frères sont des fans de JV. Il aime par dessus tout les jeux comme Shadow of the Colossus, World of Goo, Ico et Okami. Pour leur faire plaisir, j'ai décidé de leur acheter un jeu d'exception qui leur proposera une extraordinaire voyage ludique et qui contentera leur soif d'évasion. Alors, 42, ma question est la suivante : pour quel jeu dois-je opter : Left 4 Dead 2 ou Modern Warfare 2 ?

■ **42 (Réchèr) :** Cher Jesus. Comme tes deux frères ont de la chance de t'avoir ! Moi, j'ai pour seule famille mon père adoptif agriculteur caféinomane, qui ne m'offre jamais rien, et qui ne cesse de répéter que "*moi, de mon temps, on me donnait un bâton, et je m'amusait avec pendant des heures. Fatche de con.*" Pour le Noël de mes 25 ans, j'ai réussi à le convaincre de me céder quelques boîtes d'allumettes, afin que je réalise des petites constructions qui me rendront habile de mes mains (la Tour Eiffel, le pont de Tancarville, ...) Et sinon, je compte rendre des services et effectuer des petits boulots, histoire de me faire un peu d'argent de poche. Tout ça pour dire que je n'ai que très peu de connaissances en jeux vidéo. Mais je peux me baser sur les titres pour te conseiller. Dans "*Left 4 Dead 2*", il y a les chiffres 4 et 2, comme le nom du magazine. Dans "*Mo-*

dern Warfare 2", il n'y a que le chiffre 2, ça ne fait que la moitié du nom du magazine. Je te recommande donc Left 4 Dead 2. À part ça, s'il y a des gens que tu n'aimes pas, et qui habitent dans une maison en bois, ou près d'une forêt ou d'une station d'essence, n'hésite pas à me contacter, je devrais être en mesure de te proposer mon aide.

■ **Thierry, Henry, Marc Delamain, Paris. :** En me baladant avec mes deux frères dans Paris, plus précisément dans le Ve arrondissement, quelle n'a pas été notre stupeur de voir deux édifices ressemblant fort à des minarets. Je vous joins la photo :



Le pire est qu'ils ont l'air anciens !!! Nous trouvons donc vraiment inadmissible que de tels édifices ont pu être conservés à travers les siècles, quand bien même ils sont propres à provoquer des tensions entre communautés religieuses et qu'ils n'appartiennent pas à l'identité nationale. Auriez-vous des éléments de réponse à nous apporter ? D'avance merci !

■ **42 (Lilatilleul) :** Chers Thierry, Henry et Marc, Seule l'Histoire avec un grand splif peut expliquer cela. Ces étranges édifices remontent effectivement au Moyen-Âge pour les plus anciens, Moyen-Âge où la secte des kahtooliks sévissait à travers l'Europe. Ce groupuscule s'était alors emparé des rênes de notre beau pays du pinard et des jouets en bois jurassiens, imposant ainsi le carême, le poisson le vendredi et l'interdiction des porte-jarretelles aux marins-pêcheurs. On prend la mesure des dérives de ce mouvement à l'aune de la féroce inquisition espagnole décrétée par une de ces branches extrémistes. Il s'agit d'une période obscure de notre Histoire. Ces bâtiments ont donc été conservés en devoir de mémoire. De la même manière certains kahtooliks intégristes de l'époque ont été préservés dans leur environnement naturel, Saint Nicolas du Chardonnet, afin que la plupart des descendants de cette Église, les katos comme on les appelle aujourd'hui (les mêmes qui s'impliquent dans le Secours Catholique et autres organisations caritatives) prennent garde à ne pas devenir ce qu'on appelle communément des gros cons.

Si vous voulez causer à la rédaction, nous envoyer des chèques en bois (pin ou chêne, au choix), ou des photos de poneyz nus une seule adresse : 42lemag@gmail.com, voire, pour les plus à la pointe de la technologie, sur [Minitel au 36-15 42](tel:361542). Le grand monstre volant de spaghetti vous le rendra et peut-être même qu'il vous touchera de son appendice nouillesque (mais uniquement si vous êtes sages). Par contre, comme on est généralement charrette pour réaliser le magazine dans les temps on ne peut pas répondre à tous vos mails dans de brefs délais (mais on les lit tous). Ce n'est pas du snobisme, juste une grosse organisation en mousse !

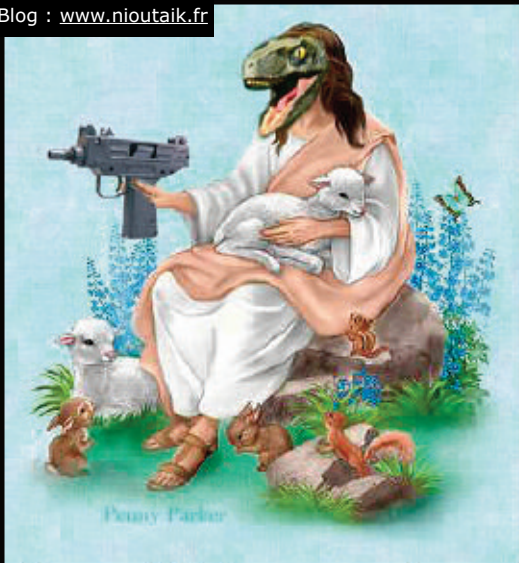


Les coupables !

Tuez-les jusqu'à ce qu'ils soient morts !

LA REDACTION & LE MOIS PROCHAIN

Site/Blog : www.nioutaik.fr



GerberusKT, toujours très implique dans la protection des animaux face à l'Apocalypse.



Mpprrrrrrfffchier, obi, zenito et Jenrathy ont succombe aux proposition insistantes de Bebealien.

Site/Blog : scrogneugneu.unblog.fr

Site/Blog : jenrathy.fajitas.fr

Site/Blog : lordoftraffic.com/blog/

Site/Blog : <http://unjourundisque.fr/>



Lilatilleul n'est chienne que pour récupérer les papiers des rédacteurs. Ici en mode furtif derrière DraXX.



Mpprrrrrrfffchier a décidé d'affronter la fin du monde avec dignité.

Site/Blog : <http://recher.wordpress.com/>



Recher tente de donner des détails sur les événements à venir



Honekochan se gele en combi de metal. Faut pas en plus lui demander de sourire.

Site/Blog : www.intellectualfood.c.la



Le cuir sied etonnamment a Mr Egg, meme apres l'apocalypse

DEVENIR REDACTEUR

1- Vous envoyez un texte à l'adresse 42lemag@gmail.com (5000 à 10000 caractères max + quelques images si possible substituées avec vos petites mains potelées). La rédaction choisit ensuite sa contribution préférée du mois et la publie.

2- Lorsque votre texte est publié en "invité" vous accédez alors à la deuxième phase de recrutement (punaise, ça fait sérieux oO manque plus que les costards et les termes abscons du style "taux de pénétration de marché" et on aura l'air d'un vrai cabinet de recrutement). Si vous êtes suffisamment sympathique et capable d'écrire des trucs cons tous les mois sous les coups de fouet vous deviendrez alors rédacteur.

MERCI A

■ Merci au réchauffement climatique de me permettre d'avoir un joli -12 ce matin.

■ Merci aux idées nauséabondes de Nadine Morano, qui a fournit aux mamans catholiques une excellente raison d'apprendre à parler verlan à leurs petits blonds aux yeux bleus. Juste pour la faire chier.

■ Merci à l'homéoplasmine, le labello, et les thermolactile de grand-mère et tout autres les trucs qu'on trouve tout pourri jusqu'au moment où il neige.

■ Merci à droite-rencontre.fr, gauche-rencontre.fr et à beautifulpeople.com de faire un revival de l'eugenisme.



Polo n'a pas peur de l'apocalypse, meme qu'il l'attend en chantant.

Site/Blog : <http://batteandroll.free.fr/>



Zedig est pret a resister a tout grace a son nouveau frigo.

Site/Blog : <http://laviedeprepa.canalblog.com/>



Gumli n'en a rien a cagner de l'apocalypse, tant qu'il a son beau chapeau.

TU CONNAIS L'HISTOIRE
DE LA TÊTE VERT E
À MONOSOURCIL ?

NON ?

MOI
NON
PLUS

