

# 42

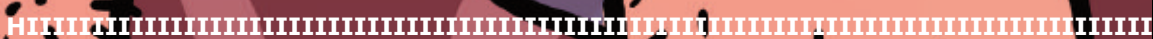
Le webzine  
ni pute ni soumise



Garanti 0% de Mat. Grise



01010 10101





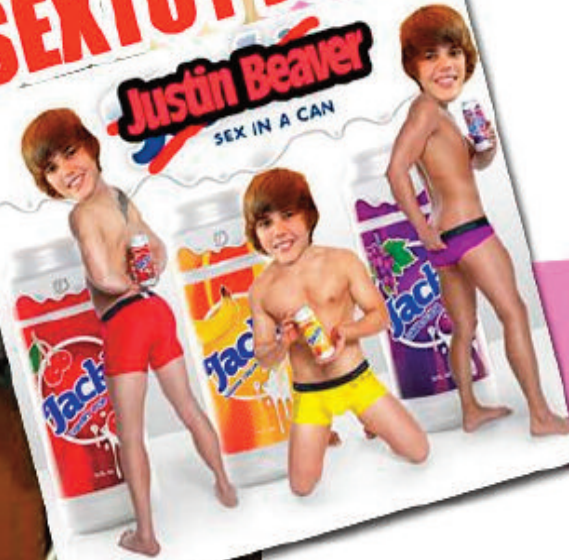
# GRAND CONCOURS JUSTIN BIEBER

# 42

Playing some guitar

Bitches loves guitar

A GAGNER  
LE SEXTOY JUSTIN !



Découvrez en exclu  
le «fist Bieber»  
et ses variantes !



Double fist !



Par derrière !



Le classique,  
apprécié de 1 à 77ans



Trimlage de  
trou de balle !



Too old...





## EDITO

Ras la mèche, mon frère me saoule !! Déjà que, de base, avec sa tronche de mérrou accidenté de la route j'avais du mal à l'encadrer mais là, depuis qu'il est rédacteur en chef d'un webzine de dégénérés, il est devenu vraiment imbuvable ! A chaque fois que je le croise j'ai le droit à un "Qu'est ce que tu fais hors de la cuisine biôtch ?! Retourne me préparer un sandwich de rédacteur en chef avec du bacon et des tranches d'awesomeness !!", à croire qu'il aime se faire frapper dessus avec une baguette ce mongolo !

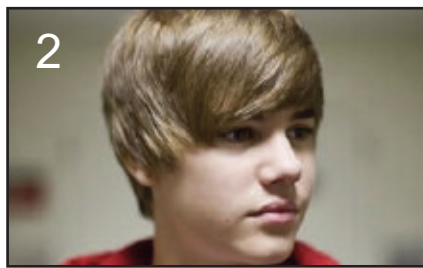
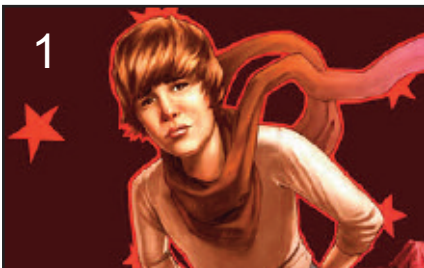
Mais ça, encore ce n'est rien, depuis le temps j'ai l'habitude, non, la goutte d'eau c'est quand lui et son équipe d'inconscients ont insulté Justin Bieber !! LE Justin Bieber !! Blasphémateurs !!!!! Sa mèche qui défie les lois de la gravité est un don de dieu, chaque poil qui en tombe peut guérir le cancer et les ongles incarnés ! D'un simple éternuement sur la face il peut faire revenir à la vie des cadavres !! Ses pets sont utilisés en parfumerie et leur odeur arrête les œdèmes pulmonaires !! On ne touche pas à un tel Saint !!!!!

Du coup, pour apprendre la vie à cette rédaction qui ne respecte rien, j'ai pris les choses en main, je suis allée voir mes parents et grâce au combo chouinement + regard de Bambi je les ai convaincu d'envoyer mon frère pendant un mois chez mes grands parents dans le Gers, là où l'internet n'est encore qu'un concept de SF avant gardiste !! Maintenant, la rédac chef c'est moi et je vais transformer ce gourbi en magazine chic et girly hyper tendance ! Préparez vous à bouffer du people à gogo, des tests psycho et de l'astrologie en pagaille, bref, de la vraie information de qualité ! Je vais faire de vous de vraies femmes fashion, oui, même vous les gros poilus dans le fond, alors ne luttez pas car nous avons tous une part féminine en nous et non une part de nous dans une femme espèces d'obsédés sexuels !!1

La sœur de cet escroc de CerberusXt

## Zi Bieber Game

Bon, alors apparemment il faut faire un jeu pour le sommaire c'est ça? Si vous voulez mon avis, c'est complètement idiot mais, comme je ne suis pas cruelle, je vais tenter de respecter cette tradition de façon plus intelligente que d'habitude (ça ne devrait pas être trop dur). Comme vous devez le savoir, **Justin Bieber est un artiste multifacette**, aussi je vous propose d'**associer chacune d'entre elle avec la rubrique du magazine qui lui correspond le mieux** :



**A JEUX VIDEO p14**

**B CINEMA p27**

**C TELE apô**

**D COMICS p36**

**E IRL p40**

**F PORTNAWAK p56**

6-B : Justin Bieber au cinéma

4-C : Justin Bieber dans un épisode des experts | 5-F : Bieber qui fait une grimace lolol mdr quel sens de la dérision |

RÉPONSES : 1-D : Le comic | 2-E : Justin Bieber au quotidien | 3-A : Justin Bieber joue aux jeux vidéo |

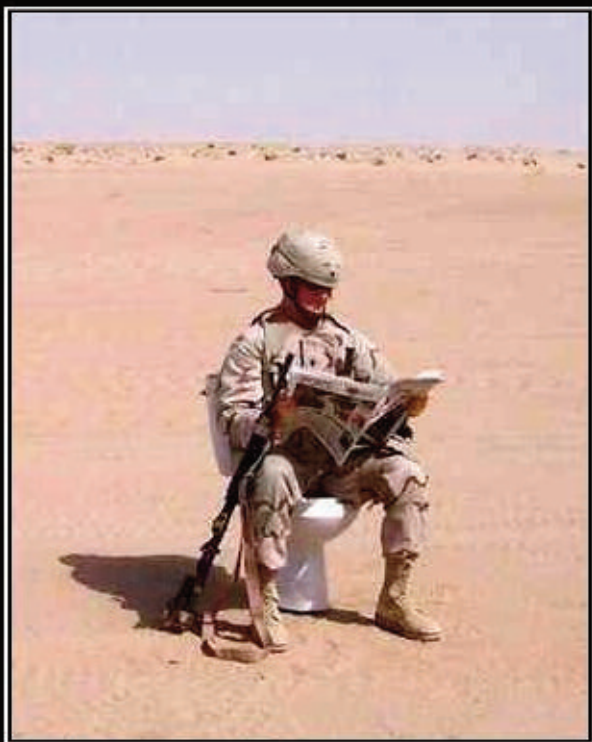


# Lé Niouzes

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

CRACHAT SUR TA FACE V2.1

QUAND LES JOUEURS OUBLIENT D'ÊTRE CON.



### COLON DUTY

Back Ops

**C**oD 7 Black Ops va pas tarder à pointer le bout de son pif (oui parce que quand j'écris cette niouze, il est pas encore sorti). Et, le moins que l'on puisse dire, c'est que le jeu fait déjà marrer alors qu'il est même pas sorti. Après la blagounette de la précommande qui offre peau de zob (à part payer le jeu plus cher que sur amazon !), voici la vanne sur les serveurs dédiés.

J'ai toujours été le premier à cracher sur cette infâme tas de merde qu'est MW2 et son multi sans serveurs dédiés et, j'étais loin d'être le seul ! Tkt mekton, chez Activision, on a retenu la leçon et pour leur nouveau bébé développé par Treyarch (d'ailleurs ça me fait marrer d'avance les neuneus qui vont se ruer sur CoD7 pensant que c'est les mêmes dev que CoD6 qui ont fait le jeu ...) sera doté de serveurs dédiés .... payants !

En gros il y aura des serveurs mis à disposition par Treyarch (je me marre déjà juste en pensant au nombre de serveurs qui seront mis à dispo et à leur qualité - non ça va pas lagger du tout ! -) et des serveurs payants ... chez Gameservers uniquement !!!

Hé oui, fini l'époque où on choisissait chez qui on allait payer notre serveur en fonction du coût et de la qualité de la prestation et donc, fini aussi l'époque où la concurrence nous permettait d'avoir un serveur moins cher (et meilleur !).

Si tu veux ton serveur à CoD7, tu vas lagger chez Treyarch ou tu fermes ta gueule et tu raques chez Gameservers !

Vivement CoD8 qui nécessitera un clavier et une souris Activision ! (on en est pas si loin hein ...) ■

...eh bien leur parole est entendu. Vous rappelez-vous de Bioshock 2 et de son incroyable coup de pute concernant la version PC ? Petit retour en arrière pour les carverneux qui jouent encore à Ultima Online :

A l'instar de Sega pour Alien Vs Predator 3, qui pourtant a l'air sympa, 2K a décidé de ne plus développer de patch, ni de porter les DLC solo pour la version PC de Bioshock 2. Une pratique scandaleuse qui a achevé de violer cette saga qu'est Bioshock.

Seulement voilà, alors que personne n'a ralé pour AvP (en même temps 3 loc-dus, c'est une tempête dans un verre d'eau), c'est un véritable torrent de caca qui s'est déversé sur les mecs de 2K, une vraie émeute virtuelle sur forum.

Du coup, sentant une légère douleur dans leurs bas-fondements, 2K a décidé de faire marche arrière : reprise du développement des patchs PC, et des DLC. Et puis, comme le veut la logique, les DLC seront gratuits sur PC. Seul petit revers : il faudra attendre que Microsoft valide les portages de DLC. Simple question de temps. ■

Draxx



"Le préservatif est un objet de débauche" Les intrançaisants

Polo



3D(ERP)



Meanwhile, at Numéricable

"DERP DERP DERP DERP HURRRR  
DUUURRRRRR 3D DERP DERP DERP  
3DERP DERP HERP DERP DERP HERP  
HERP"

Voilà le résumé de la réunion au sommet chez Numéricable, concernant le grand chantier de la 3D. Non, pas internet en 3D, mais bien la télé en 3D haut débit. Pas mécontent d'avoir eu son millionième foyer à Paris en super-giga-mega-débit aussi gros que le mien à 100Mbps, Numéricable se lance dans la télé 3D, et la VoD 3D. Ca fait rire hein ? Au programme : une chaîne pilote en 3D, avec des programmes que en 3D, et des contenus exclusifs, dont un match de boxe en 3D, en exclu mondiale. Putain ç'a du derp à mort chez Numéricable.

Mais le plus derp est à venir. Figurez-vous que Numéricable misant sur la 3D, l'offre commerciale va avec. Ils mettent donc au point, et ce à partir du 15 novembre (soit la date à laquelle j'écris cette niouze), un pack 3D en partenariat avec Panasonic. Ce pack 3D comprendra des lunettes 3D ultra chères (150€ lulz), 12 contenus VoD 3D. youpi. Mais ce pack est réservé aux "personnes sous-

crivant un abonnement à la NCBox Power HD (29,90 €/mois par mois pendant 4 mois puis 39,90€) et pouvant justifier de l'achat d'un téléviseur Panasonic".

Evidemment... ■

Draxx



### Tout le monde s'en...

Le verbe "travailler" vient du latin "tripaliare", qui signifie littéralement "tourmenter, torture". MTLMSF

Mais n'utilisez pas cette excuse pour ne pas travailler à l'école, les enfants, car le mot "école" vient du mot grec "σχολε" (scholé), qui veut dire "loisir". MTLMSF

La mascotte de Linux est un manchot pas un pinguin MTLMSF

Des jeux de cartes étaient distribués aux pilotes britanniques pendant la Seconde Guerre mondiale. S'ils étaient capturés, ils pouvaient les tremper dans l'eau, et une fois étalés ils révélaient un plan d'évasion. MTLMSF

Les hommes sont trois fois plus nombreux à se noyer que les femmes. (hypothèse : les attributs masculin ne sont pas des ballastes) MTLMSF

Les Femmes pleurent 4x plus que les Hommes (Solution valable pour le MTLMSF du dessus ?) MTLMSF

Le mot avocat (le fruit) provient du mot de langue nahuatl ahucatl qui veut dire testicule, par analogie à la forme de cet organe. MTLMSF

Jusqu'en 1965, une femme française devait avoir l'autorisation de son mari pour ouvrir un compte en banque ou travailler. MTLMSF

"Plus personne ne joue aux FPS sur PC" Kudo Tsunado (lead designer du Kinect)







Le moustique est l'insecte qui tue le plus d'humains à travers le monde, MTLMSF.

Le plus grand distributeur de jouet au monde est MacDonalds, MTLMSF.

### ... MAKE IT A BETTER PLACE

Les Belges, ce sont nos meilleurs voisins. Qu'est-ce qu'on peut se marrer avec eux. Preuve en est cette histoire de mariage assez cocasse. Figurez-vous que Yves, un Belge de 61 ans se marie en Côte d'Ivoire, avec une jeune femme de 25 ans, rencontrée sur Internet. C'est l'amour fou, "cuicui" chantent les oiseaux, et tout ce beau monde s'unit à Abidjan (capitale économique de la Côte d'Ivoire pour les incultes).

Le mariage est célébré dans la joie, les blagues belges fusent, la bière coule à flot et y a de la musique africaine. Un mariage quoi, tout ce qu'il y a de plus normal. Mais ce mariage est refusé en Belgique, n'ayant aucune valeur. Pourquoi ?

Parce que Yves, le mari, est "un sexagénaire bedonnant". Go be fat somewhere else en somme. Le mec il est gros, un peu "bedonnant" et se voit refuser la légitimité de son mariage au plat pays. Au lieu de prétexter au mariage blanc, ils accusent le poids de monsieur. Décidément, ils sont très fins ces Belges. ■

Draxx



### HE'S BACK BITCHES !



AAahhhhhh ça faisait longtemps que j'avais pas parlé d'un de mes ménestrels préférés, le bien nommé Jack Thompson.

Pour ceux qui suivent pas, Jack c'est un peu le gourou des neuneus kikomprennentpastout (une religion en pleine expansion) qui compte de fameux membres comme Nadine, Christine et Robert, ouais, que du lourd.

Après avoir envoyé un courrier à la mère du boss de Take Two (la boîte qui a engendré GTA) lui disant que en gros que "la violence et la pornographie produite par son fils feraient honte à n'importe

quelle mère" et que son fils à été "élevé comme dans les Jeunesses hitlériennes" (GG point Godwin Jack !), notre "IRL Superheros" a décidé d'envoyer un courrier au secrétaire national de la Défense en lui demandant d'interdire la sortie du nouveau Medal of Honor.

Cette lettre est étayée d'une solide argumentation comme : "bouhhhh caca on peut jouer des terroristes", "que le jeu il peut servir de technique d'entraînement pour tuer des soldats ricains (wat ?)", "que des mineurs peuvent y jouer et que le jeu "favorise les massacres dans les écoles puisque les jeunes qui ont tué des gens dans les écoles jouaient eux aussi à des simulateurs de meurtres", gg epic win !

Non non, vous ne rêvez pas, ce qui vous lisez est AUTHENTIQUE ! Jack est de retour, plus fort que jamais et il va continuer à nous offrir des moments d'anthologies pour quelque temps.

Après, interdire le dernier MoH, rien que pour son trailer pourrave (le jeu a pas l'air mieux ceci dit...) fait par Linkin Park avec la musique d'autiste hémiplegique cancéreux sourd, ça mérite réflexion quand même...

La vidéo du drame pour ceux qui auraient eu la mauvaise idée de louper ça : <http://www.youtube.com/watch?v=XTiXtEdvQv4&feature=fvstt> ■

Polo

## PUTAIN D'OKTOBERFEST



Oktoberfest c'est l'achement bien. On picole, on se marre, on picole, on vomit, on picole, on matte les serveuses zer schön (putain y'en a quelques unes je leur aurais bien fait du mal), on picole etc...

Pis après (ou pendant) ces phases de picole, on a souvent droit à des faits divers plutôt... "superior", encore un peu plus dans le cas présent vu que ça se passe chez les teutons (mais si, vous savez, Le Pays Du Bon Goût !).

Notre héros du jour a donc bien profité de l'Oktoberfest puisqu'il a fait chier ses voisins toute la nuit. Concrètement, les voisins en question ont appelé la police car ils en avaient plein le cul d'être dérangé au milieu de la nuit par des... bê-

lements (mais si, vous savez, le cri du mouton).

Du coup, la police déboule chez le présumé voisin bruyant et le découvre... complètement bourré, à poil à 4 pattes (!), entouré de cannettes vides et buvant de la bière (!! ) et surtout... en train de bêler comme un sourd.

Ouais, ça fait un peu surréaliste comme situation, mais bon, en Allemagne, c'est presque commun comme truc... Hé ouais les gars, l'Allemagne, c'est une espèce de "Japon de l'Europe" ! ■

## CHRONIQUE DE LA CONNERIE HUMAINE N°8599

Aujourd'hui, nous nous rendons à Hudson, une formidable ville des USA, de je ne sais quel état. Après tout y a une ville qui s'appelle Paris là bas (et je n'invente rien). Dans cette charmante ville habitent de charmants habitants, bien sous tout rapports. Quelques ploucs aussi, mais ça fait parti du paysage si pittoresque de l'Amérique. Mais bon, sous ces airs BCBG, on se dit qu'ils sont un peu cons.

Preuve en est, cet homme ayant appelé la police après avoir trouvé un colis suspect devant chez lui. Sauf qu'il s'agissait bel et bien d'un colis... qu'il avait commandé. L'officier appelé a bel et bien vu un colis déposé sur le perron de l'Américain, avec un logo d'amazon.com bien visible. Ledit colis ayant été déposé par un anonyme (NO SHIT). L'officier a donc demandé si la personne avait commandé quelque chose récemment. réponse affirmative, et explications du protecteur et serveur : votre colis est arrivé. (musique victorieuse des Final Fantasy)

Donc si vous êtes un peu con, et êtes aussi atardé que Frédéric Lefebvre, appelez les flics si on vous livre un colis que vous avez commandé. Après tout, c'est bien connu qu'ils n'ont que ça à foutre. ■

Polo

Draxx

## Tout le monde s'en...

Un rat peut tenir plus longtemps qu'un chameau sans eau, MTLMSF.

Toutes les planètes du système solaire tournent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, sauf venus, MTLMSF.

On comprend maintenant pourquoi les femmes viennent de venus, MTLMSF.

Il existe une version FPS de tetriz MTLMSF.

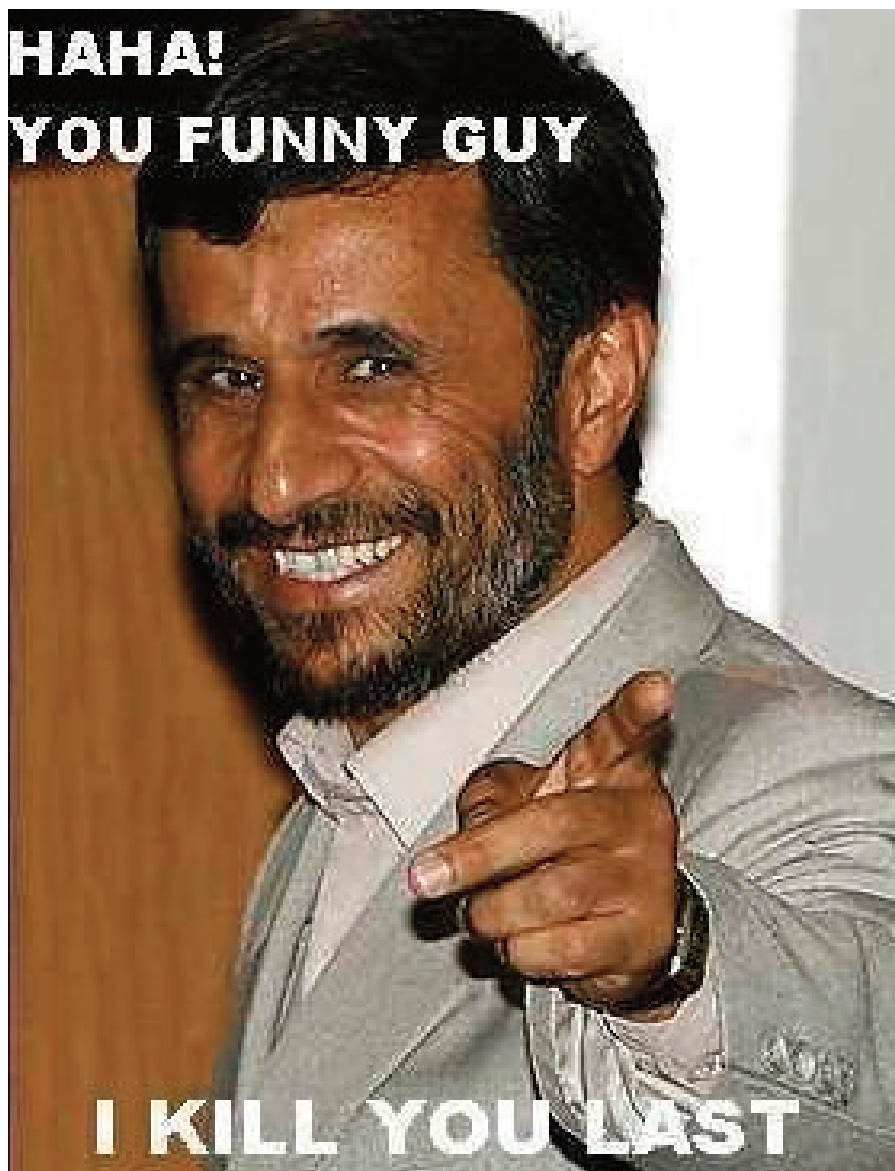
La pièce de monnaie la plus chère du monde est une pièce de collection : le double aigle d'or de 20 dollars elle vaut 6,6 millions de dollars MTLMSF



"Avec la mort de Georges Frêche, c'est un bout du trolling qui s'en est allé à tout jamais"



## THEY SEE ME HACKIN'



"Une guerre électronique a été lancée contre l'Iran."

Enfin, c'est ce que dit Mahmoud Liayi, le grand pont des NTIC en Iran. Et pour dire ça, c'est qu'il a des arguments le chtit pépère :

- Stuxnet (le nom du virus/vers/truc-quifaichier) attaque majoritairement l'Iran (genre 60% des attaques)
- 30 000 adresses IP ont été infectées dans le pays
- les systèmes info des grosses industries qui préparent pas du tout des saletés pour faire péter le Monde semblent être systématiquement visés.

En gros, le virus en question semble foutre une sacré merde et... n'attaquer que le beau pays de Mahmoud Mon Idole (Ahmadinejad, pas Liavi, font chier aussi de tous avoir le même pré-

nom, pire que des niaks bordel !). Alors bon, Mahmoud il se fâche tout rouge quand ça arrive des trucs comme ça, pis le truc qui le fâche encore plus tout rage c'est que le fameux Stuxnet est détecté comme "logiciel de confiance" par Windauge (ça veut dire que le virus est authentifié comme un logiciel "propre", ne pouvant pas foutre la merde et donc Windows ne réagit pas).

Si on extrapole un petit peu mais alors vraiment un tout petit peu hein, on pourrait presque penser que la multinationale ricaine number ouane serait en train de tenter de refaire la boîte à chocolats du "meilleur ennemi" des USA (à part l'aut' barbu qui bronze à Bora Bora). C'est fou ce que j'extrapole moi des fois...

En tout cas, j'attends avec impatience la prochaine conf' de Mon Idole, featuring Laurence Ferrari ? ■

Polo

## KEKE, KEKE, KEKE, KEKE...

A 42, on aime bien la moto, les arsouilles, l'essorage de poignée, même que Polo et obi se tapent régulièrement la bourre, mais que sur Road Rash. Tout le monde le sait, parmi les motards on trouve de beaux kékés, à bloc sur les japonaises, et les grosses GSX-R qui font du bruit. C'est un fait. Dès que quelqu'un a une moto, il se la pète en tapant la grosse accélération au feu pour bien le griller. Et je parle même pas des scooters, tellement kékés parfois qu'ils se plantent pour un rien (true story, sous mes yeux à 1m de moi). Voilà qu'un motard du Pas-de-Calais (ça commence bien), tout fier d'avoir sa grosse moto, décide de s'en servir. Cependant, vu qu'il est chtit et aussi sans-emploi, bah il ne peut pas aller sur un circuit. Du coup il le fait sur autoroute, croisant la route de Gradub' pesant dans les 4g d'alcool.

Pour se la péter, il filme tous ses exploits (300 Km/h avec ma GSX-R, sisi) diffuse le tout sur Youtube et se vante d'échapper à la justice et aux poulets. Mais voilà, youtube's a bitch et les gendarmes sont suffisamment cons pour savoir retrouver quelqu'un à partir de vidéos youtube. Du coup 5 ans d'emprisonnement, 45000€ d'amende et plus de moto. Je mets quiconque au défi de lui coller une VDM. ■

Draxx



## COSPLAY AUSTRALIEN

Les déguisements, chez moi, ça provoque toujours un fort élan de nostalgie. Je me rappelle, non sans une certaine émotion, des concours de déguisement et autre Mardi Gras quand j'étais même, et de l'élection des meilleurs costumes (que je gagnais jamais vu que je me déguisais en pirate et qu'on était 98 687 708 à le faire...) qui ponctuait toujours ce genre de journée. Même si aujourd'hui, le grand con que je suis continu de se déguiser pour faire le gogol, c'est quand même plus marrant avec les enfants. Enfin bon, la loose dans ce genre de truc, c'est que c'était toujours une fille à maman déguisé en princesse qui gagnait (pfff le truc de noskill quoi...).

Enfin je dis ça, mais ça a pas l'air d'être le cas en Australie puisque ce n'est pas une petite fille qui a gagné et, le gagnant n'avait pas un costume classique ce coup-ci, oh non, puisqu'il était déguisé en... Adolf Hitler... Oui oui, un gamin de 6-7 ans vient de gagner un concours de déguisement grâce à son costume "très réussi" d'un "personnage célèbre", pas mal.

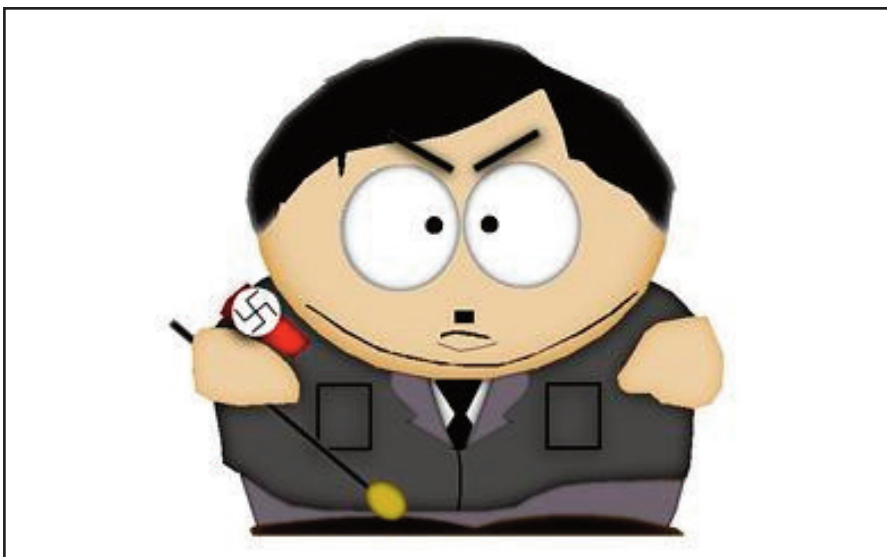
Outre le fait que ça me fasse marrer en soit, je me demande quand même comment les parents ont géré le déguisement du petit.

"Dis donc Dundee, et si on déguisait le petit en Hitler ?"

"Bonne idée Abby "

Y'a pas à dire, on sait se marrer au pays des kangourous... ■

**Polo**



## FINISH IT !



J'adore les séries. Ou les feuilletons. C'est revenu à la mode. Les discussions les plus courantes actuellement concernent le dernier épisode de la nouvelle série qui cartonne, ou la nouvelle saison qui débute (puisque c'est la période). Mais le feuilleton le plus passionnant n'est pas américain, mais bien de chez nous. Hadopi. Un truc rocambolesque, où l'espoir fait vivre, et les désillusions s'enchaînent, entraînant cliffhanger sur cliffhanger.

Alors que cette Haute Autorité semblait en avoir fini avec tout le bordel bourdonnant, alors qu'ils étaient tout prêts à faire tomber le marteau de la Justice, voici un nouveau travers. Pour les ca-

verneux et misanthropes, un petit sum-up de ce qu'il y a eu contre Hadopi : un type qui dépose le nom avant le gouvernement, une chanson piratée par l'UMP pour un lipdub tout pourri, un recours devant le conseil d'état par FDN, une photo empruntée sans permission par le ministère de la Culture (normal hein). Et maintenant, voilà qu'un FAI s'amuse à jouer sur un détail tout con.

Dans la théorie, les FAI sont dans l'obligation de procéder à une identification d'adresses IP, adresses fournies par la Hadopi. Oui, mais ce qu'ils n'ont pas précisé est le mode de transmission. Et voilà que la perche a été suspendue au vol par un FAI bien malin qui envoie les listings identifiés... par papier ! Et voilà, boum dans ta gueule, HF pour lire tout ça. Ils ont du rire jaune les vieux. Paye ton traitement manuel de feuilles papiers, qui doivent être complètement illisibles en plus (for teh lulz quoi). c'est donc un joli pied de nez, surtout que ça n'a rien d'illégal, puisque la loi autorise les FAI à envoyer les listings de quelque manière (même par pigeon voyageur tétraplégique).

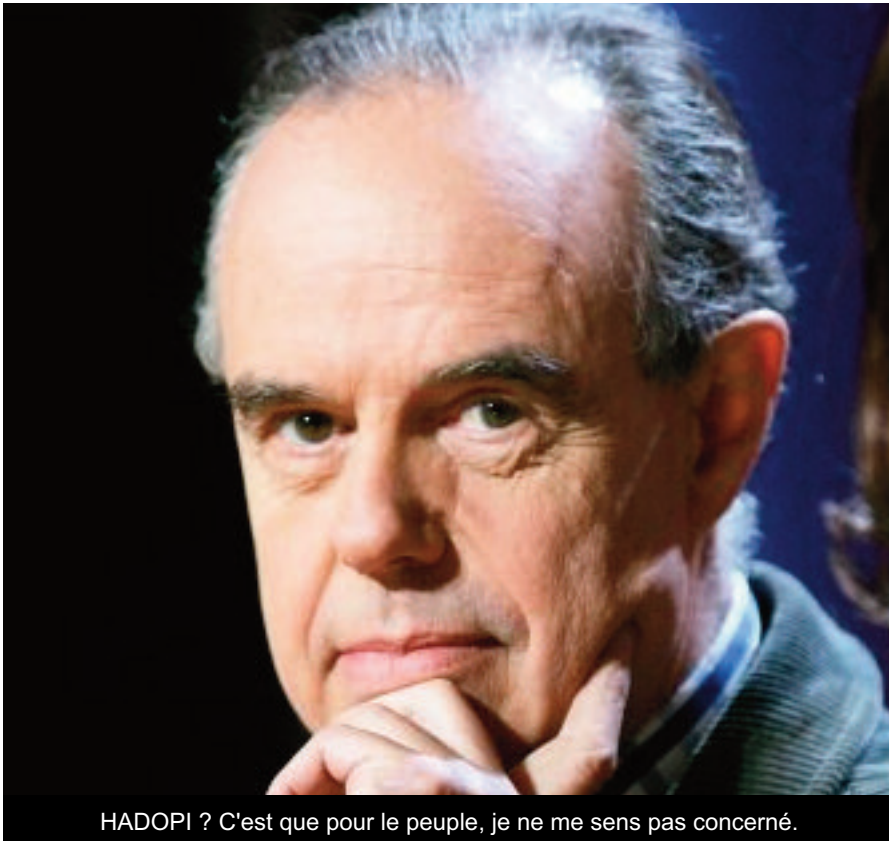
Maintenant, vous êtes gentil, mais on va peut-être abréger les souffrances de ces pauvres petits vieux ignares hein ?! ■

**Draxx**

"Tout roule, je gère, no problemo" Barack Obama



## LEÇON DE FOUTAGE DE GUEULE



HADOPI ? C'est que pour le peuple, je ne me sens pas concerné.

Cher(s) webmaster(s),

Je vous écris parce que j'adore ce que vous faites. Votre site "La Tribune de L'art", est très plaisant, et constitue un très bel exemple du portail francophone en matière de site internet. Je le consulte régulièrement, et l'ai même dans mes marques-pages Firefox (oui je suis à la page, avec le dossier Hadopi, c'était mon devoir). Et voilà que je trouve une très jolie photo, prise le 10 septembre au 2, façade de l'hôtel de Soubise. Une très jolie photo que je me suis permis d'emprunter pour mon site internet du ministère de la Culture. Alors, tout de suite, vous allez sortir de vos gonds en disant que c'est pas bien, et que je me devais de vous demander.

Mais il me manquait une photo, juste une. Alors bon, Hadopi, les droits d'auteur, le piratage, c'est bien joli, mais pour une photo on va pas chipoter hein ? En plus c'est en urgence, et c'est réquisitionné par l'État. Le ministère en a grandement besoin. Donc hein, vous pouvait faire l'impasse pour une photo, on n'est pas à ça prêt.

Mes sincères salutations,

**Frédéric Mitterrand, ministre de la Culture.**

**P.S :** oui c'est du foutage de gueule, si vous me passez l'expression, mais on a le droit, hein ? ■

**Draxx**

Le paracétamol est un poison mortel pour les chat il provoque une alteration de l'hémoglobine et un dysfonctionnement des reins et du foie MTLMSF

Le jiffy est l'unité de temps pour 1/100ème de secondes, MTLMSF.

Les habitantes de bellecombe s'appellent les bellecombaises MTLMSF.

Sur une boîte de la boisson 'EA fit endurance', le sportif porte un maillot sur lequel est écrit "42", MTLMSF.



## LE VAGIN TOUT PROPRE DE MR VINCENT

**N**on, ce n'est pas un sombre remake de l'épisode du quasi-même nom de South Park ("Le Vagin tout propre de Mr Garisson", pour les retardataires), mais d'un remake IRL. En effet, c'est dans un lycée catholique (lulz) qu'un professeur, Mr Vincent, a changé de sexe et fait sa rentrée avec. Imaginez la gueule des élèves et de leurs parents respectifs, en recevant le courrier de leur école :

"Bonjour,

*Nous vous informons que votre professeur de mathématiques a changé de sexe."*

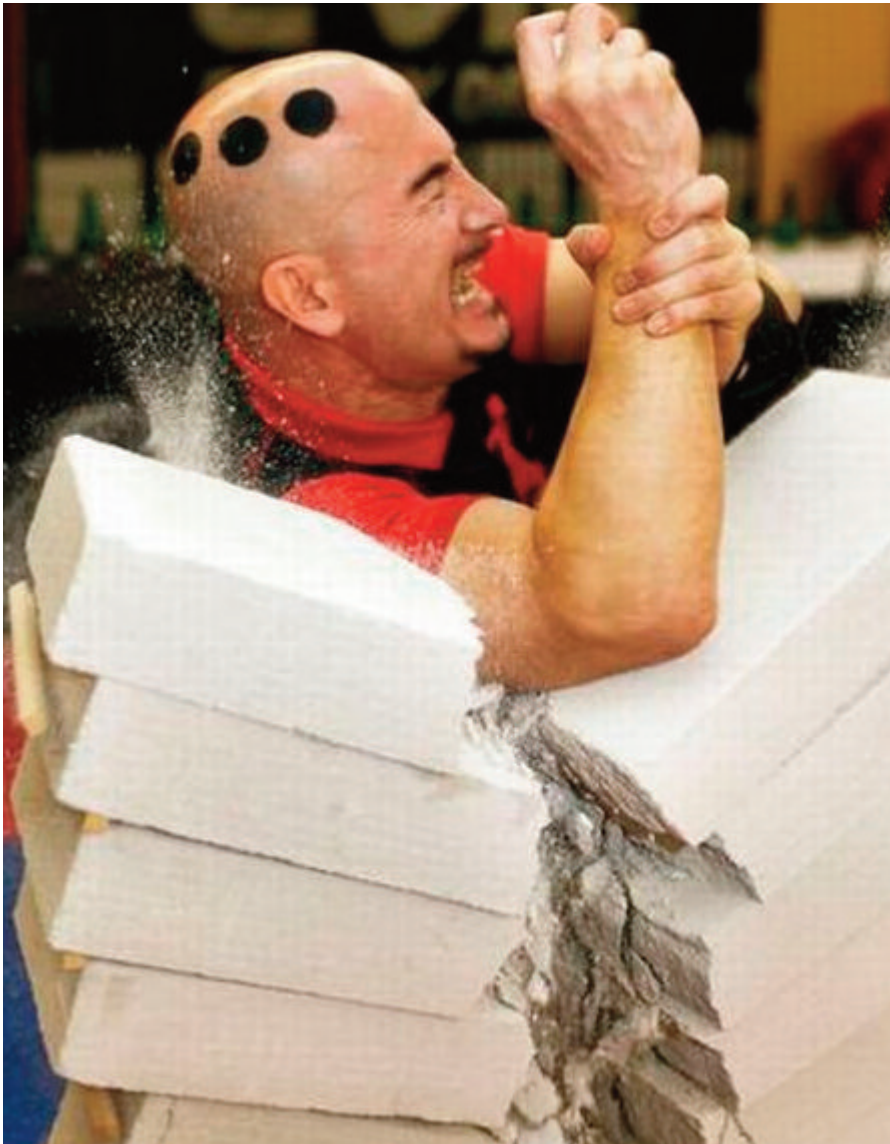
Wut. Cependant, aucun tollé de la part de l'école, qui s'en fout comme de son premier cours donné à une classe d'élèves. Le personnel considère qu'il s'agit d'une décision personnelle, et qu'ils doivent la fermer. Cependant, ils ont décidé d'ouvrir un asile psychiatrique pour les élèves qui péteraient un câble devant leur nouvelle prof transsexuelle.

Comme quoi, y en a des biens chez les Cathos. ■

**Draxx**



## MEANWHILE IN RUSSIA...



... y a pas que les arbres qui ont brûlé. À mon avis de nombreux plans de cannabis et autres plantes bienfaisantes ont subi les assauts répétés des flammes. Et ç'a dû les rendre complètement stone pour pondre une idée pareille. Contexte : la Russie possède le record de personnes blessées ou tuées sur la route. À mon avis, il s'agit de nos amis piétons, qui ne polluent pas, et ne prennent pas deux places de parking.

Et les Russes n'aiment pas que les habitants de la Mère Patrie disparaissent petit à petit. Alors plutôt que de pondre des clips chocs avec des boyaux qui passent à travers le pare-brise pour se retrouver à la place du cerveau du bébé de la voiture d'en face, les Russes optent pour une autre approche.

La police se dote de chevaux blancs, mais peints comme des zèbres. Oui, des pseudos zèbres parcourent la ville, et sont censés représenter des passages

piétons, pour sensibiliser les enfants aux dangers de la route et pour faire respecter les passages cloutés. ■

Draxx



Draxx

## Tout le monde s'en...

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

## WAIT WAT ?

Vous connaissez les Jeux du Commonwealth ? Pour les types plus ignares encore, le Commonwealth regroupe d'anciennes colonies de l'Empire britannique dans une association. Inde, Pakistan, etc... Et les Jeux du Commonwealth sont leur Jeux Olympiques à eux, sauf qu'ils ne réunissent que les pays du Commonwealth (je le précise, on ne sait jamais). Les derniers JdC se sont déroulés en Inde, où les animaux ne tiennent pas en place, surtout les singes.

Il n'est pas rare à New Delhi de voir des singes foutre la merde un peu partout, comme par exemple tuer l'adjoint au maire de New Delhi en le faisant chuter de son balcon, ou blesser des gens en pleine ville.

Pour faire face à ça, ils soignent le mal par le mal... avec des singes. Et ouais, ils postent des singes aux entrées d'enceintes sportives pour endiguer le flux de singes sauvages. Avec les entelles, espèce de singes très féroces, ils comptent bien mater le flux de primates surexcités. Ne paniquez donc pas si, en voyageant en Inde, vous vous croyez dans la Planète des Singes. ■

"Ah nan mais Black Ops, il est encore mieux que Modern Warfare 2, une pure tuerie !" Vendeur Micromania





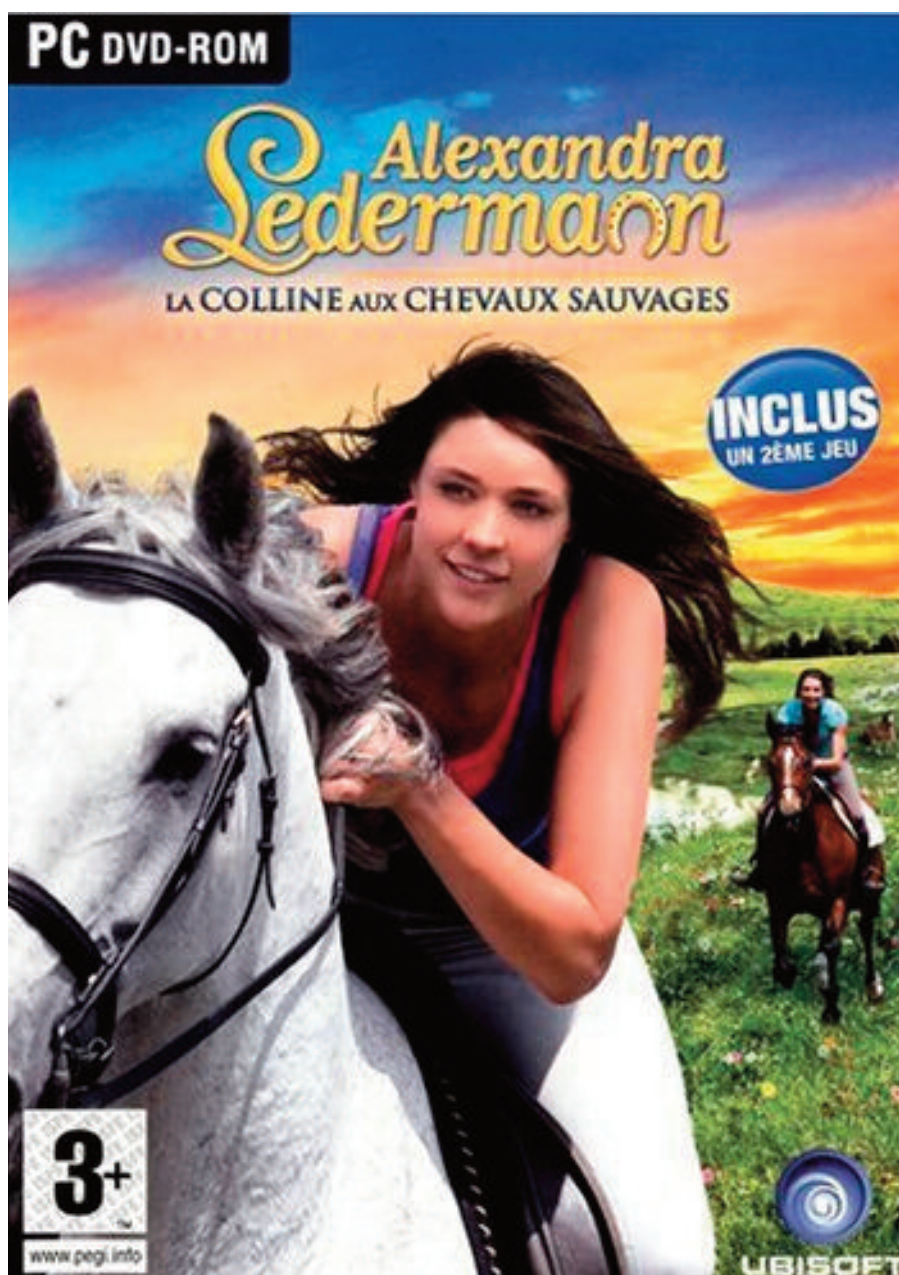


# Alexandra Ledermann

*La colline aux chevaux sauvages*

Comme le dit si bien la télévision, le cheval c'est trop génial et j'ajouterais même que le poney ça me fait trop kiffey, les licornes c'est trop énorme et je suis vraiment trop naze en poésie. En fait, le cheval c'est super parce que c'est comme une voiture écolo qui fait caca et l'écologie c'est bien le caca moins, c'est Yann Arthus Bertrand et son gros hélicoptère qui l'ont dit ! J'ai essayé de l'expliquer à mes parents mais ils sont vraiment trop nuls, ils veulent pas m'en acheter sous prétexte que "ça ne peut pas s'épanouir dans un écosystème urbain de type appartement". J'aime pas quand mes parents utilisent exprès des mots compliqués pour me faire saigner la tête, c'est vexant, après ils se moquent et je pleure "mouhahahaah, regarde sa tête chéri, on dirait qu'elle se liquéfie de l'intérieur. Pleure ! Pleure ! Pleure !". Pourtant je ne suis pas difficile, j'étais même prête à accepter un poney. La vie c'est vraiment pourrie, j'en ai marre, je vais trop m'auto-suicider !

Quand mes parents m'ont retrouvée dans la baignoire avec du ketchup aux poignets, ils ont paniqué et ont décidé de céder. Enfin, céder, pas tout à fait puisqu'à la place d'un poney ils m'ont offert le dernier jeu Alexandra Ledermann, la colline aux chevaux sauvages, mais je m'en fiche parce que c'est presque aussi génial, un pur chef d'œuvre et je vais vous expliquer pourquoi.



## Chargement du cheval

Dès le lancement, "la colline aux chevaux sauvage" sent bon le professionna-

lisme. Déjà, il n'y a pas de vidéo d'introduction ce qui permet de ne pas perdre son temps. A la place, les développeurs ont eu la bonne idée d'ajouter un mes-

sage d'avertissement pour expliquer que, non non non, tripoter des chevaux virtuels n'a aucun rapport avec la réalité et qu'il ne faut pas jouer aux apprentis



véto IRL en suivant les exemples du jeu (**voir image ci contre**). Croyez moi, ils ont bien fait vu le niveau de réalisme atteint, mais j'y reviendrais.

Deuxième très bonne surprise, le menu est navigable uniquement au clavier, pas à la souris, exactement comme dans les films de hacker, c'est vraiment la grande classe. Pour ne rien gâcher le tout est épuré au maximum avec un magnifique fond vert caca d'oie (un clin d'œil à Matrix sans doute, toujours en hommage aux hackers) accompagnant le titre du jeu et trois options qui se battent en duel. Simple, efficace, que demander de plus ? Après tout, on est là pour faire du cheval, pas pour tripatouiller des boutons, je le fais déjà assez chaque matin dans la salle de bain !

Bref, c'est tout bon et c'est donc fébrile que j'appuie sur "commencer une nouvelle partie".

### Premier galop

Le choc ! Le jeu démarre direct en pleine course hippique, pas le temps de souffler, surtout vu l'incroyable sensation de vitesse du jeu ! C'est bien simple, la dernière fois ou j'ai eu l'impression d'aller aussi vite mon idiot de frère avait assaisonné mon bol de chocolat avec un sédatif ! Ca doit bien faire dans les 10km/h. L'impression est d'ailleurs renforcée par les voix de deux commentateurs, visiblement recrutés dans un groupe de Reggae, qui expliquent que la course à laquelle je participe est une épreuve de qualification pour la "Coupe



des Légendes", Zi uber competition de bourricots de la terre ! Bref, j'ai la pression, heureusement, une grosse flèche en haut de l'écran m'indique en permanence l'orientation de chaque virage, ce qui me permet de ne pas rater les embranchements de la taille d'échangeurs d'autoroute. Ouf.

Niveau gameplay, le cheval se dirige avec les touches directionnelles du clavier, gauche/droite pour tourner, arrière pour ralentir et avant plein de fois pour cravacher et accélérer. Enfin, diriger, c'est un bien grand mot puisque, comme dans la réalité, le bourricot n'a pas vraiment besoin du joueur pour éviter de se manger un sapin et les sauts sont gérés automatiquement. La encore, c'est à l'image du menu : simple, efficace et vert caca, j'adore !

### Beau comme un poney

Après avoir repris mon souffle, j'admire les graphismes du jeu et là, déception. Contrairement à ce que laisse espérer la jaquette, le jeu n'est absolument pas photo réaliste. Les divers protagonistes ont de grands yeux manga et le tout baigne dans un style cartoono-pastel, certes très réussi, mais qui fait un peu gamin. J'ai 13 ans merde! Et en plus je suis super mature pour mon âge, presque une femme, c'est le curé de mon village qui l'a dit ! Mais ça, ce n'est pas le plus grave, non, le pire c'est que l'héroïne n'est pas brune mais blonde !! C'est pourri, ça ne fait pas du tout émo ! Moi qui croyait que j'allais pouvoir faire le combo ultime secouage de mèche + écoute d'émo RnB (ndlr : le émo RnB c'est comme le RnB mais avec une chanteuse à mèche) + émo équitation virtuelle je suis très déçue, c'est tellement rare de pouvoir lier toutes ses passions comme ça. Heureusement que, comme disent les médecins légistes et les acteurs porno, le meilleur est à l'intérieur.

### Le ranch des clichés niais

Une fois la course d'introduction terminée, la véritable aventure peut commencer. L'héroïne part s'installer dans le ranch aux mustangs de son ami Liam pour préparer sereinement la coupe des légendes. Malheureusement pour elle, et heureusement pour le joueur avide de rebondissements palpitants, le repos ne sera pas au rendez vous puisque elle devra, entre autre, trouver les causes de la stérilité des chevaux sauvages du ranch, gagner la coupe des légendes contre sa Némésis, la vilaine Carla et, surtout, supporter les tentatives de Liam de la pécho avec la subtilité d'un phacochère stéroïdé.



Gaffe à tes fesses Lilly !!

L'histoire est vraiment magnifiquement écrite, bien loin du manichéisme Disney. Bon, certes, à la fin les gentils gagnent et copulent comme des dingues avant de crever centaines mais la galerie de personnages, toute en finesse, compense largement. Il y a d'abord l'héroïne qui n'a aucun défaut et possède un don particulier pour apprivoiser les animaux sans rien faire, tout le monde l'adore ou veut lui faire les fesses. Liam, son prétendant prince charmant, un vrai Edward Cullen (Robert Pattinson, hiiiiiiiiiiii)bdu cheval. Le vieux monsieur qui s'occupe du ranch, qui connaît tous les secrets des chevaux et qui a un cœur grand comme ça \*étend fort les bras\*, et surtout, Carla, la vilaine fille de riche pourrie gâté qui fait rien que faire souffrir les animaux.

Cette Carla est pour moi symbolique de la portée philosophique extrêmement profonde de ce jeu malgré ses atours enfantine. Oser dire dans un jeu d'équitation que l'argent rend mauvais pour dénoncer les dégâts du capitalisme sur notre société, faut en avoir dans le pantalon, chapeau bas messieurs les développeurs !

Mais au fait, comment se déroule le jeu ?

**Gameplay de manutentionnaire**

Pour ne pas trop dérouter les joueurs face à la complexité du gameplay, les développeurs ont astucieusement décidé de répéter systématiquement le même schéma. Ainsi, lorsqu'il n'y a pas de



séance de qualification pour la course des légendes, il faut aider les propriétaires du ranch à apprivoiser un cheval sauvage perdu. Pour cela il faut brosser/laver/récurer son cheval puis le monter jusqu'au lieu où se planque le mustang, apprivoiser le mustang, le ramener à l'écurie pour le brosser/laver/récurer puis l'accoupler à un autre cheval pour faire un poulain. Une fois que le poulain est né (fait amusant que peu de gens savent : la gestation de la jument est de trois secondes) il faut le brosser/laver/récurer pour qu'il soit en pleine forme. Une fois que le petit est grand on part chercher un autre

mustang en ayant au préalable bien brossé/lavé/récuré sa monture. Etc. etc., on répète ça pour chaque cheval sauvage. Et sinon, je vous ai dit qu'on peut brosser/laver/récurer les chevaux ??

Chacune de ces phases de jeu bénéficie de son propre gameplay :

■ **Les voyages en cheval dans le ranch** :

Le cheval se dirige comme pour les courses sauf que, contrairement à celles-ci, les développeurs ont pensé à ménager des phases de répit pendant lesquelles le joueur peut se reposer un peu de l'intensité de son voyage. Les mauvaises langues appellent ça des écrans de chargement intempestifs mais ils n'y connaissent rien et ne se rendent pas compte de la fatigue des doigts quand on joue plus de 30s d'affilée. Détail amusant, à chaque fois que l'héroïne descend de cheval, la bombe quelle porte sur la tête et la selle de son cheval disparaissent complètement, c'est très bizarre. A mon avis elle doit soit avoir des poches magiques soit avoir subit un grave accident en s'asseyant sur une bite d'amarrage.

■ **Le dressage** :

Pour apprivoiser les chevaux sauvages, il faut répéter une série de mouvements lorsque ceux-ci apparaissent à l'écran. Cela va du fait d'agiter la souris de haut en bas à agiter la souris de gauche à droite en passant par agiter la souris n'importe comment de toute façon vu la sensibilité du truc il verra pas la différence, c'est extrêmement complet. Pour corser les choses,





## AU FAIT, C'EST QUI ALEXANDRA LEDERMANN ?



Quoi, vous ne connaissez pas ? Vous mériteriez d'avoir des hémorroïdes et un slip en papier de verre !! Alexandra Ledermann est à l'équitation ce que Tom Clancy est aux techno thrillers moisissés : la taulière ! Cette grande championne est principalement connue pour avoir été la première femme à remporter le championnat d'Europe de sauts d'obstacles ainsi que pour son engagement sans faille envers les chevaux. Elle prône la fidélité avant la compétition et refuse donc de changer de cheval sur la simple base que son âge le rend moins performant. Cette conviction, qui l'a empêché de remporter de nombreux titres, lui a en revanche valu une véritable réputation de femme de caractère et de conviction, transformant ainsi son nom en véritable marque.

Par contre, les développeurs du jeu ne doivent pas l'aimer puisqu'elle n'apparaît que sur le dos de la jaquette avec une signature en forme de cœur toute choupi-meugnone :')

certaines chevaux plus difficiles à amadouer demandent des graines et autres fruits de la forêt spécifiques nécessitant de faire un voyage à l'autre bout du ranch. C'est probablement pour cette phase de dressage que les développeurs ont ajouté le message d'avertissement au lancement. Une fois, j'ai essayé d'agiter mes mains comme dans le jeu devant un cheval même pas sauvage pour voir si je parvenais à l'amadouer et ma mère m'a dit que depuis ce jour je ne suis plus tout à fait la même "Tu as changée, on dirait que tu es... \*hum\*, plus... plus moche. Oui ! Voilà ! C'est ça ! Tu es plus moche !".

■ **Le brossage** : Il s'agit de la première phase d'entretien. Pour brosser chaque flan de son cheval il faut agiter sa souris frénétiquement. Une jauge de poussière indique quand tout est propre. Difficulté supplémentaire, quand la brosse est trop sale il faut cliquer sur le bouton droit et agiter de plus belle. Il n'y a pas à dire, le côté laborieux de cette tâche est très fidèlement retranscrit. Pour vous prouver le souci du détail des développeurs, ils

ont également intégré pas moins de 8 types de brosses différentes, cela va de la brosse dure à la brosse douce en passant par la brosse luxe. Bon, le choix de ces brosses ne change strictement rien au jeu puisqu'il n'y a que leur couleur qui



Le dressage

est modifiée, mais peut importe, marier la robe de son cheval à celle de sa brosse est primordial en équitation !!!

*Astuce de pro* : Jouez ces phases assise sur votre machine à laver en mode essorage pour limiter la fatigue. Oubliez cette astuce si vous habitez Haïti.

■ **Le lavage** : Cette phase se passe en deux étapes. La première consiste à appliquer la mousse bien partout sur le cheval. Cela fonctionne comme le brossage en moins permissif puisqu'il ne faut pas laisser le moindre micromètre de peau sans savon. Cela demande donc précision et patience. La seconde phase est le jet d'eau avec lequel on enlève la mousse que l'on s'est galéré à mettre. Attention à être précis, le cheval n'aime pas qu'on lui envoie de l'eau dans les yeux ! Quand mon gros sadique de frère a vu ça, il m'a virée de l'ordi et a passé 1h à envoyer de l'eau dans les yeux de mon cheval préféré, la bave aux lèvres tout en hurlant "c'est le seul intérêt de ce jeu mais bon sang c'est génial !!!". Dans ces moments là, je regrette que ma mère n'ait pas accouché au dessus d'un précipice. Détail amusant, comme pour les brosses, 8 variétés de gants et de tuyaux sont disponibles, cela permet de découvrir l'incroyable complexité de l'univers du tube plastique avec des tuyaux durs, mous, rugueux et j'en passe. Je n'ose pas imaginer le temps qu'il a fallu à l'équipe du jeu pour se documenter autant sur un sujet pourtant aussi trivial que la tuyauterie.

■ **Le récurage** : Dernière étape, il faut enlever la saleté coincée dans les sabots

des chevaux. La encore ça se joue à la souris en l'agitant dans tous les sens. La subtilité est qu'il ne faut pas "déborder" sous peine de faire mal au cheval. Lorsque le cheval est piqué plusieurs fois cela remplit une jauge de douleur et c'est l'échec. J'ai bien fait attention à ne jamais jouer à cette phase avec mon frère dans les parages !

■ **Accouplement et croissance** : Pas forcément un jeu en soit mais, il est possible de croiser plusieurs chevaux pour en faire de nouveaux. Génétique oblige, le poulain porte une robe qui mélange les deux robes de ses parents. Uber génétique oblige, si cette robe ne plait pas on peut la modifier légèrement. Une fois le poulain né après les 3s de gestation de la jument, il faut l'aider à grandir en prenant soin de lui (aka : en le brossant). Apparemment, la croissance des chevaux est directement proportionnelle à la force de frottement appliqué sur leur cuir ! (Ndlr : Ne brossez pas votre cheval jusqu'au sang, il ne grandira pas plus vite et pour les poney, s'ils sont plus petit c'est normal, c'est comme Passe-Partout de Fort Boyard, même gavé de soupe il ne changera plus). A noter que, comme tous les chevaux du jeu ont les mêmes caractéristiques il n'est pas possible de créer de super cheval, c'est une façon très bien vue de dire non à l'eugénisme.

■ **Les courses** : il en existe trois types, les courses d'obstacles, les courses de vitesse et les courses de cross. Elles sont très similaire à la course d'introduction, seul le décor change de l'une à l'autre, je ne reviendrais pas dessus.

Si avec tout ça vous vous ennuyez, je ne sais pas ce qu'il vous faut (à part peut être un véritable poney) !

**Notage**

**Graphismes** : Seul point noir du jeu, le style cartoon n'est pas assez kikoodark pour intéresser les vrais émos comme moi et ça, ça craint. **6/10**

**Gameplay** : Des activités à la pelle, du brossage de poney en veux tu en voilà et le tout réalisé à chaque fois avec une jouabilité parfaite et une complexité passionnante, parfait ! **10/10**

**Scénario** : Les jeux qui dénoncent aussi ouvertement le capitalisme et les dangers de l'eugénisme sont rares et cela doit être salué. **10/10**



**Durée de vie** : Si je pouvais, je passerais ma vie dessus, je dirais donc une durée de vie de 100 ans (je finirais centenaire, c'est sur, c'est Mr Sarkozy qui l'a dit pour les retraites). **10/10**

**Note générale** : Tout simplement le meilleur jeu de l'univers en attendant Twilight le jeu vidéo ! **20/20**

**La soeur de CerberusXt**

**LE VÉRITABLE VERDICT**

**Gameplay** : Le feeling du contrôle des chevaux n'est pas trop naze mais c'est vraiment le minimum syndical pour un jeu d'équitation. Tout le reste fait preuve d'un manque de profondeur affligeant et le fait qu'il s'adresse aux plus jeunes n'est absolument pas une excuse. Entre les séances de brossage/lavage/grattage au gameplay indigne d'un jeu flash yougoslave (wouhou j'agite ma souris dans tous les sens comme un épileptique devant un stroboscope), le dressage des chevaux à coup de QTE moisis, les voyages farcis de chargements de zones et surtout, le fait qu'aucun objet du jeu, ni aucun cheval, ne présente de caractéristiques différentes (oui, même les chevaux soit disant "difficiles" à dresser ne donnent aucun bonus autre que cosmétique), il n'y a vraiment rien de passionnant à se mettre sous la dent, même pour les fans ultra hardcore d'équitation. **2/10**

**Graphismes** : Le style cartoon pastel gentillet est très réussi et colle parfaitement à l'ambiance du jeu. Comme disent les niais, c'est choupeugnon tout plein, dommage que ça rame parfois sans raison même sur une bête de course (ahah ironie) alors que le jeu date de 2009 ! **5/10**

**Scénario** : Le scénario est trop niais pour que je puisse juger de son intérêt sur la durée, j'imagine que c'est parfait pour des gamines et que cela remplit donc parfaitement son rôle. **0/10 si vous n'êtes pas prépubaire.**

**Durée de vie** : Pour être honnête, je n'en sais rien, je n'ai pas eu le courage de finir le jeu. Après 2h j'ai craqué et je me suis roulé en boule en pleurant dans un coin de mon appartement. C'est simple, passé une heure j'avais déjà la sensation d'avoir fait plusieurs fois le tour de tout ce que le jeu a à offrir alors quand, pendant la deuxième heure, j'ai dû faire 15 brossages supplémentaires (le jeu doit contenir les chevaux les plus dégueulasses de l'univers vu la vitesse à laquelle ils se salissent), 12 aller-retour à la noix, 3 courses mollassonnes et 10 dressages de chevaux à coup de QTE anémiques, j'ai eu l'étrange impression de jouer à un simulateur d'usine chinoise. Du coup, je suis retourné sur Eve Online & Fallout New Vegas (de vrais jeux plein d'awesomeness enroulé dans des tranches de bacon /messagesublimalsupersubtil). **?/10**

**Note générale** : Que vous soyez fan de chevaux ou hippophage, jeune ou vieux, évitez ce jeu à tout prix si vous ne voulez pas mourir d'ennui. Au pire, si les tâches répétitives et chiantes vous passionnent, contactez moi par email, j'ai un pote chinois qui a monté sa petite entreprise dans une cave, votre profil l'intéresse. **2/10**





# Final Fantasy Dissidia

*Sidia !*

Le numéro de ce mois ci portant sur le thème des poufines roses à talons à paillettes, je ne pouvais pas passer à côté d'un titre qui fleure bon l'androgynie, la cucul attitude et les bons sentiments à faire vomir de l'acide sulfurique à un petit poney. (En plus ça m'a été demandé sur le forum.)

Certes, le jeu de combat, ça fait pas trop girly, même pas du tout, à moins qu'on ne puisse incarner des Pet Shops™ qui se lattent avec des guimauves, de la barbe à papa et des coussins mous.

Bein là y a pas tout ça, mais presque, parce que Square Enix, ils sont forts en développement, mais faudrait franchement qu'ils prennent pour conseiller un serial killer ou un mec de chez Mortal Kombat pour donner un peu de violence à leurs jeux...du sang, des tripes, des boyaux, autre chose que des explosions lumineuses merde quoi !!!

**2**009, Décembre, l'Europe accueille un jeu atypique regroupant les univers des Final Fantasy, mélangant allègrement les personnages des différentes séries pour donner lieu à des affrontements irréels entre des protagonistes qui légitimement n'avaient aucune chance de se rencontrer autrement que dans ce cross over.

## Ouane, background

Le cross over, c'est la méthode à la mode pour cramer des licences à peu de frais, sans se faire chier à scénariser quoi que ce soit ni à donner une profondeur au jeu. Bein Dissidia, il ne déroge pas beaucoup à la règle puisque la trame est d'un





manichéen... j'm'en serai presque péter un ongle devant tant d'audace...

Cosmos, c'est une déesse représentant le Bien (donc toute blanche, belle robe, bien cucul dans le graphisme) et Chaos c'est son Némésis, une sorte de gros truc moche et créé méchant. Ils se foutent sur la gueule depuis des lustres (Certains prétendent même qu'ils se beignent depuis avant le Début, alors qu'au Début, il y avait les dinosaures... A n'y rien comprendre...) sans pouvoir réellement se départager. Pour accélérer le processus, ils se mettent d'accord (genre médiation tout ça, avec des politesses, des petits gâteaux et du jus de pomme) pour chacun choisir 10 guerriers qui se mettront des claques à leur place.

Cosmos choisit donc parmi les gentils de Final Fantasy (du 1er au 10ème de la série) sa garde prête à en découdre avec les recrues de Chaos qui seront, le ha-



\*Hey gros, on est prêt pour Halloween. t'as ton costume ?

sard comme par hasard, les méchants de ces mêmes épisodes.

Mon dieu, je vois des oursons en gelée se promener sur ma péhessepé...

**Toouuuu, tiens, finalement ?**

10 personnages à gérer, ça fait une belle brochette de héros, qui étonnement conservent au plus prêt leur attitude originale dans leurs jeux respectifs. Du coup, les héros kikoolol des derniers volets se retrouvent à côtoyer ceux qui étaient plutôt du genre psychorigide des 1ers épisodes. Niveau design, ils ont aussi gardé leur aspect, bien évidemment retouché pour l'occasion, parce que je sais pas si vous vous rappelez les graphismes de Final Fantasy I, mais le Guerrier de la Lumière initialement en sprite grossier 2D aurait fait tâche à côté d'un Tidus (FFX). Et coup de maître, ils gardent leur caractère propre, ce qui implique des interactions parfois alambiquées entre les membres d'une même équipe, avec des rapports qui vont de la franche camaraderie à la limite du foutage sur la gueule donnant ainsi une profondeur à un titre qui pourtant partait sur de sales bases. Les fan-boys seront ravis de retrouver ainsi des persos qui sont restés fidèles à leur univers d'origine. Square Enix a tout compris.

**Srriiiii, Système**

Un jeu de baston standard, ça se cantonne à enchaîner les distributions de mandales avec entre chaque combat une image fixe qui raconte des trucs dont tout le monde se fout puisqu'au final, on a pas acheté le jeu pour ça, comme les Street Fighter 2 et autre Tekken, qui est capable de me donner l'histoire des combattants ? On s'en fou, et c'est légitime.

Sauf que dans Dissidia, piqué par la curiosité de retrouver des personnages ayant vécu via un autre style de jeu, on sait qu'on va s'attarder un peu, et là en-



De gauche à droite:

- **Firion** (Final Fantasy II) un maître d'arme capable de poutrer à la lance, la dague, l'arc, ce qui en fait un polyvalent contre tous les styles de combattants. Némésis : L'Empereur.
- **Cecil** (Final Fantasy IV) qui comme son nom l'indique, est un homme, un chevalier noir même, qui peut se transformer en paladin au court des combats. Au sol, il sera chevalier noir et cognera avec une force colossale. Dans les airs il sera paladin et l'agilité sera son atout. Némésis : Golbez.
- **Squall** (Final Fantasy VIII) héros controversé, un peu trop émo dans le jeu original, il se révèle être un combattant jouissif dans Dissidia, en partie grâce à sa Gunblade. Némésis : Ultimécia.
- **Djidane** (Final Fantasy IX) un acrobate qui est une vraie plaie à toucher en combat avec un magicien. Sa vitesse et son agilité sont des atouts qui lui permettent d'infliger des déluges de coups. Némésis : Kujia.
- **Le Guerrier de la Lumière** (Final Fantasy I) guerrier épéiste, doté de techniques qui poutrent pas mal. Némésis : Garland.
- **Terra** (Final Fantasy VI) magicienne anorexique, elle dispose d'une puissance complètement en désaccord avec son visuel. Sa transformation nous en apprend un peu plus sur ses réels pouvoirs. Némésis : Kelka.
- **Tidus** (Final Fantasy X) c'est le booster de moral des autres combattants dans Dissidia, mais il ne se cantonne pas à ce rôle puisqu'il est un épéiste énergique et vil. Némésis : Jecht.
- **Oignon Knight** (Final Fantasy III) véritable lampadaire ambulante, il est aussi magicien que guerrier et sa petite taille lui confère une vitesse qui le rendent pénible à cogner. Il peut se transformer en ninja ou en sage magicien au cours des combats. Némésis : Nuage des Ténébres.
- **Bartz** (Final Fantasy V) espèce de relique de héros grec, il est tout frêle, mais 'en reste pas moins un guerrier redoutable puisqu'il est le seul capable d'utiliser n'importe quelle arme et technique de ses compagnons. Némésis : Exdeath.
- **Cloud** (Final Fantasy VII) le héros qui a été découvert par toute une génération qui ne savait pas qu'il y avait un avant FFXVII. C'est un épéiste violent et très efficace, et redoutable comme adversaire. Némésis : Sephiroth.





## Vers l'infini et au delaaaaa !!!

core, pas de déception, puisque le jeu est truffé de cinématiques présentant les héros, leurs échanges, et leurs doutes. Et autant ça contribue à immerger, autant c'est d'un chiant... mais au secours... On a droit à l'habituelle ritournelle des héros tourmentés, perdus dans le vaste monde, ai-je fait les bons choix ? Pourquoi le monde est ainsi fait ? Comment fait Mario pour ne jamais salir sa salopette ? Est-ce que les licornes sont forcément homosexuelles ? Qui suis-je ou vais-je dans quel état j'ère ?

Bref, du Square Enix qui donne de la profondeur dans un RPG, mais qui ne sert absolument à rien dans un jeu de combat. On aurait tout aussi bien se contenter de dialogues genre "oh mon dieu, mais c'est le méchant, et en plus il bave, je m'en vais prestement lui refaire le fondement."

Mais bon, les fan-boys apprécieront certainement la démarche. En dehors de ces cinématiques, le jeu ne se contente donc pas de proposer uniquement de la latte, puisque l'univers natif des personnages, ça reste quand même du RPG bien tordu, et il fallait que Dissidia en hérite.

L'air de jeu se présente donc comme un échiquier sur lequel il va falloir bouger son pion afin d'atteindre la case finale, celle du boss. Mais pour y parvenir, vous devez donc avancer de case en case en utilisant des points d'action, limités en nombre à chaque tour, comme dans un wargame (ça s'appelle des points de destin pour l'occasion).

La gestion des points n'est pas innocente puisqu'arrivée à la fin d'un damier, ils sont comptabilisés, et leur quantité permet de passer à la boutique pour les échanger contre de l'équipement, des objets, des trucs et des machins.

Sur les cases, on trouve des fantômes, qui sont tout simplement des répliques des personnages du jeu, indifféremment des gentils ou des méchants (mais qui jouent le rôle de méchants quand même), qu'il faudra salader pour regagner des points de destin ou des objets. On trouve aussi des coffres contenant de l'équipement, des jarres contenant des potions, et des fantômes plus coriaces donnant ainsi plus d'XP ou des objets beaucoup plus intéressants. Mais quand je dis plus coriace, c'est vraiment plus coriace et il faudra parfois savoir éviter l'affrontement le temps de gagner

quelques niveaux et du matos correct plutôt que d'aller prendre une fessée déculottée par un même pas boss de niveau qui je vous l'assure, ne viendra pas la fleur au fusil, mais plutôt la baïonnette dans ton cul.

Cerise sur le gâteau, certains damiers cachent des pierres d'invocations utilisables sur le champ de bataille (sous certaines conditions).

Chaque héros aura donc 5 damiers à traverser, de plus en plus raide bien sûr, avec en point d'orgue un boss qui n'est autre que le Némésis du héros, ce qui donne forcément lieu à de la cinématique, de la baston violente, et quelques game over sans fioritures ni funérailles glorieuses.

Le jeu prend donc toute sa dimension avec ces phases intermédiaires puisque ce sont principalement celles-ci qui permettront aux héros de trouver du matos prodiguant des bonus salvateurs pour les combats. Ainsi chaque pécore aura un équipement complet à se faire, avec des objets à balader, des invocations, des compétences, comme dans le RPG original. Idée pas mauvaise, ça rajoute une dimension tactique, d'autant qu'un item pourra aller indifféremment à chaque perso, sans devoir faire des collections. (Une épée spéciale pourra équiper n'importe quel héros pouvant la porter, pas besoin d'en collecter 10 pour toute l'équipe comme on le voit trop souvent dans le RPG.)

Ajoutez à cela le chocobo, présent dans Dissidia, mais de manière non conventionnelle. Il court sur un plan de jeu (défini par le joueur en début de partie :



## le jeu de marelle version SE.

occasionnel, normal, hardcore) pendant que le joueur se latte avec les protagonistes, et sur ce plan de jeu, il ramasse des bonus qui permettent de customiser le personnage ou des bonus temporaires pas mal utile pour les combats.

C'est un petit plus, mais qui a son importance puisque le chocobo aussi gagne des lvl et trouve donc des items de plus en plus puissants.

**Fouaur, la baston proprement dite**

Les héros dispos se classent en 3 types, les bourrins du CàC, les magiciens et ceux qui sont polyvalents.

Chaque type présente évidemment avantages et inconvénients et il faudra composer avec. Un CàC qui acculera un magicien le dépouillera, et inversement, un magicien qui tiendra à distance un CàC lui fera manger de la grosse magie pas en poudre par les narines, et le système de Bravoure et Dégâts laisse la part belle à des retournements de situation qui font soit lol, soit Le Fu.

Tiens bein go **encart pour Bravoure et Dégâts.**

La grande force des affrontements, hormis les possibles revirements, c'est sa gestion de l'espace. Fini les affrontements habituels où la seule 3D rendue consistait à tourner autour son adversaire en faisant des entrechats, ici tout l'espace sert, les personnages font des sauts prodigieux défilants la gravité, courent sur les murs, et peuvent même rusher en plein vol pour enchaîner l'adversaire dans un combo dévastateur.

Tout en devient féérique, virevoltant, visuellement impeccable et donne à l'ensemble un dynamisme à faire pâlir de jalousie tous les combattants cloués au sol des autres licences de baston.

**Failleve, ça poutre donc**

Et bien oui, mais surtout visuellement, puisque techniquement au final, il manque cruellement quelque chose. C'est chouette de mettre des peignées à l'IA dans un grand délire visuel, mais quand on affronte un autre joueur, le jeu révèle des faiblesses rédhibitoire pour accéder au panthéon de la baston. Le système est fait de telle sorte que les combats peuvent durer une éternité à base d'esquive contre attaque d'esquive

**BRAVOURE ET DÉGÂTS**



**Pyrotechnie dans ta face !!!**

C'est un merdier, mais alors un merdier... J'veais essayer de faire simple.

Quand vous gagnez de l'XP, ça permet de débloquer des aptitudes nouvelles qui vont des attaques typiques des personnages à des choses plus génériques comme vitesse augmentée, saut plus haut, bonus aérien, etc...

Les attaques sont différenciées en 2 catégories, les attaques de Bravoure et les attaques de Dégâts qui sont customisables en fonction de votre style et de vos préférences. Vous pourrez ainsi privilégier les attaques rapides pour la Bravoure et des plus lentes mais plus dévastatrices pour les Dégâts, et inversement, ou pas d'ailleurs. Mais ce n'est pas si simple :

La Bravoure, c'est la force d'un combattant, et chaque attaque de Dégâts portée aura pour valeur la Bravoure en stock. Si votre Bravoure est faible par exemple, il vous faudra passer beaucoup d'attaque de Dégâts pour que ça se sente dans la jauge de vie du méchant en face. A l'inverse, si vous avez beaucoup de Bravoure, vous pouvez dépouiller votre ennemi en une seule attaque de Dégâts (pour peu que votre Bravoure soit supérieure au nombre de point de vie de l'adversaire).

Donc dans un combat, il faut surveiller sa Bravoure, sa jauge de vie, et celles de l'adversaire aussi, car il va sans dire que si vous avez en face un méchant avec une Bravoure supérieure à vos PV, va pas falloir la jouer freestyle. Et cette Bravoure donc ? Simple, les attaques de Bravoure vous permettent de piller celle de votre adversaire pour faire grimper la votre. Il sera donc judicieux d'alterner les types de baffes en fonction de l'état de chacun, et vu la débauche visuelle et la nervosité des combats, un simple coût d'œil aux jauges, malgré l'étroitesse de l'écran, ça devient vite périlleux.

A noter également que chaque personnage peut, lorsqu'il atteint un niveau suffisant dans une autre jauge appelée EX, rentrer en furie et se transformer temporairement pour infliger encore plus de dégâts.



contre attaque d'esquive contre attaque etc... rendant le moment indigeste et limite chiant, à attendre que l'un des 2 foire son mouvement d'évitement ou s'endorme.

Mais pour un joueur privilégiant le solo, rien à dire, 25 heures mini pour plier le jeu, du jamais vu pour ce thème, d'autant que les arènes permettant de dégingliser l'IA permet aussi de gagner de l'expérience et de customiser son personnage à l'extrême pour en faire un monstre de combat.

## Conclusion

Square Enix a pris un gros risque en transposant les personnages d'univers très typés dans un style aux antipodes de celui d'origine, mais l'essai est une réussite. Certes pas exempt de défauts, Dissidia est sympa pour les casual et juste énorme pour les fan-boys.

Regrets sur la gestion du versus, mais la richesse de la narration des 10 héros est suffisante pour estomper la maladresse, et revivre de manière dynamique des affrontements épiques de la saga, ça n'a pas de prix.

A noter quand même que la frénésie berserk nécessaire pour tataner l'ennemi peut fortement compromettre l'intégrité physique de votre péhessepé, surtout au niveau des boutons de frappe. (Mais tout bon site de Mod vous permettra de racheter les pièces nécessaires à une nouvelle jeunesse de la console).

## Notage

**Intérêt** : Qu'on soit addict de FF ou pas, ce jeu a quand même le gros plus de se distinguer parmi les nombreux jeux de



De gauche à droite:

- **L'Empereur** (Final Fantasy II) magicien maîtrisant les arcanes, c'est un gros pénible, d'autant qu'une fois transformé, il draîne la vie de son adversaire à chaque attaque de Dégâts, en plus de la régénération. Némésis : Firion.
- **Nuage des Ténèbres** (Final Fantasy III) magicienne très puissante, elle se déplace rapidement, et le CàC est difficile car elle est protégée par des saloperies en guimauve jaune qui se cachent derrière elle. Némésis : Oignon Knight.
- **Golbez** (Final Fantasy IV) c'est un peu un Space Marine dans l'allure, il a une armure qui le rend très résistant et il use de magies dévastatrices. Némésis: Cecil.
- **Exdeath** (Final Fantasy V) comme Golbez, mais en moins dark extérieurement, il dispose d'une grosse capacité de contres qui font très mal. Némésis: Bartz.
- **Kefka** (Final Fantasy VI) magicien à l'allure d'un bozo, il dispose d'attaques bien boulet, genre la boule de feu qui ricoche, ou la magie palpitante qui a pour effet d'ajouter des caractéristiques chiantes à ses attaques déjà chiantes. Némésis: Terra.
- **Garland** (Final Fantasy I) 1er chevalier d'honneur à passer du côté obscur de la force, il cartonne au CàC et dispose d'une résistance accrue doublée d'une régénération lors de sa transformation. Némésis: Le Guerrier de la Lumière.
- **Sephiroth** (Final Fantasy VII) Sephiroth, sans doute le personnage le plus charismatique de la série, il n'est pas en reste dans Dissidia. Ultra rapide et polyvalent, il cartonne dans tous les domaines et est clairement un adversaire très dangereux. Némésis: Cloud.
- **Ultimécia** (Final Fantasy VIII) magicienne, elle peut figer le temps pour vous mettre une raclée. Autant dire qu'il faut être plus que vigilant et que si vous avez un personnage lent, ça va sûrement pas bien se passer. Némésis: Squall.
- **Kuja** (Final Fantasy IX) encore un magicien. Ce bout en train a la fâcheuse habitude de balancer des sorts pendant des actions anodines, genre atterrissage après un saut, ce qui peut piquer un peu si c'est le moment que vous aviez choisi pour vous ruer dessus avec votre canif. Némésis: Djidane.
- **Jecht** (Final Fantasy X) le père de Tidus. Il passe facilement en Berserk avec les effets qu'on connaît à cet état. Il accable son adversaire de coups, qu'ils soient esquivés ou pas, rendant les contres difficile à placer. Némésis: Tidus.

lattes dispos et la dimension tactique apportée par la gestion du personnage hors combat lui donne une profondeur intéressante. **17/20**

**Rejouabilité** : Bon, une fois les scénarios pliés, reste que le versus, et vu qu'en duo il est moisi, ça ne laisse que celui contre l'IA, et ça devient là aussi lassant. Reste que le fait de devoir rejouer des damiers après avoir pris quelques niveaux pour débloquer 100% du jeu reste un gros challenge. **12/20**

**Nostalgie** : Final Fantasy 1er du nom est apparu avant la naissance d'une bonne frange de ceux qui peuvent jouer à Dissidia (1987), donc autant dire que les vieux de la vieille de Final Fantasy vont voir leur vie défilier au gré des rencontres avec les héros et les méchants et se remémorer sans doute des scènes qu'ils avaient stockés dans un coin de leur mémoire obscurcie par les bouzes actuelles. Ahhh Cecil... **15/20** ■



**Shantotto, mais il faut la mériter.**

obi



# Les jeux et le fric

*C'est chic !*

Faire un jeu vidéo, c'est un boulot de chien. Mais c'est de l'art ! Seulement de nos jours, même l'art a pour objectif unique de faire du blé. Le JV ne déroge pas à la sacro-sainte règle du néo-capitalisme : si ça rapporte pas un rond, c'est que c'est pas beau. J'avais donc envie de vous parler un peu de ce que coûte un JV, et de ce que ça rapporte.

## Un gros investissement quand même

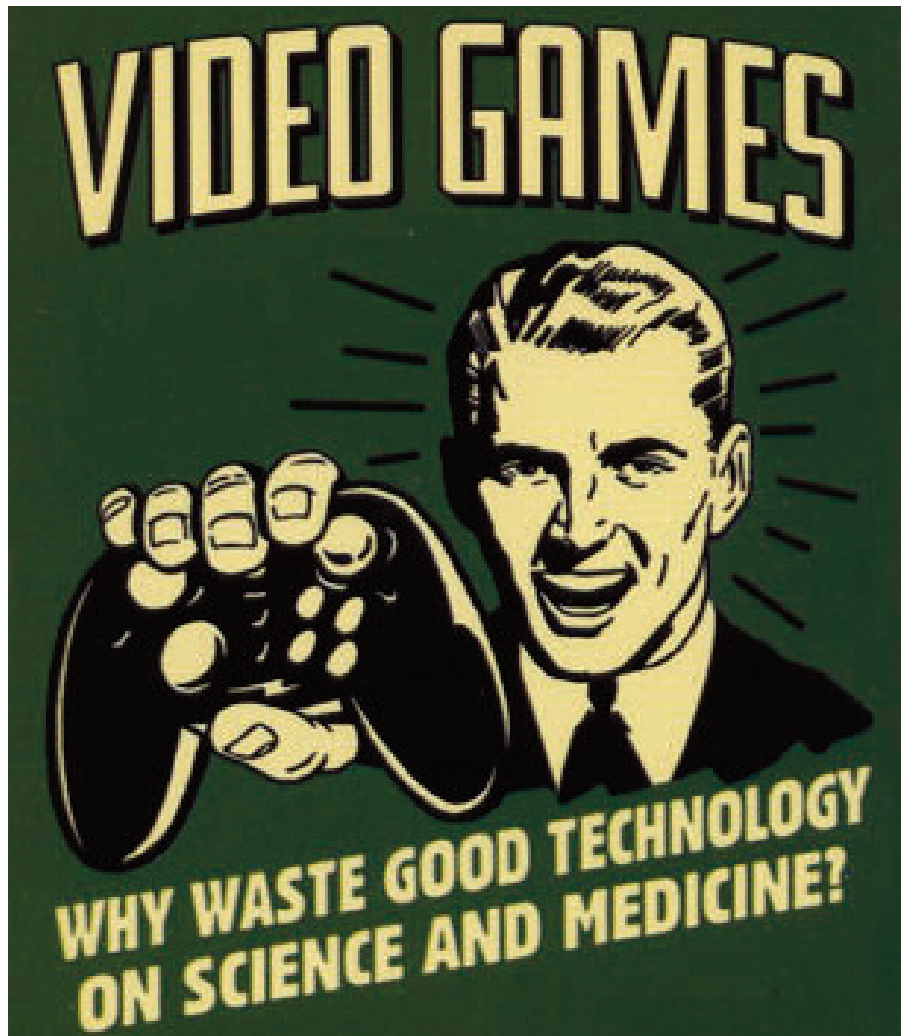
Fabriquer un JV original coûte en moyenne 20 millions d'euros sur une console nextgen. Là, c'est dit. Fin de l'article.

Quoi, vous en voulez plus ?

OK vous l'aurez voulu, jeunes chiens fous, allons un peu plus dans le détail... Sachez d'abord qu'un jeu Wii ou PC ne coûte en moyenne que 2 millions d'euros, soit 10 fois moins ! Quant à un jeu pour DS, ce serait 250 000 euros... et pour portable c'est pratiquement que dalle.

A titre de comparaison, quelques autres budgets :

- Titanic a coûté 260 millions de dollar.
- Avatar pas loin de 500 (c'est le record absolu).
- Bienvenue chez les chtis a coûté 11 millions de dollars (ce qui explique qu'on n'avait pas l'argent pour peindre Dany Boon en bleu).



Pour parler aussi des mastodontes du JV :

- WoW aurait coûté près de 100 millions de dollars
- Final Fantasy 13 : 80 millions \$
- God of War 3 : 44 millions \$

■ Heavy Rain 18 millions \$ (cher pour un jeu français)

**Mais pourquoi cette différence entre un jeu PS3/XBOX360 et les autres médias ?**

Je vous en pose, moi, des questions ?  
Chienne de vie...



Tout d'abord, il y a **les graphismes** : un jeu NextGen nécessite une quantité de textures, d'animations et de modèles bien supérieurs ; par exemple God of War 3 a rassemblé près de 150 graphistes !

Mais ensuite, il y a **le moteur** : depuis 10 ans presque aucun jeu ne sort sans être porté par un moteur. Le "moteur" est une idée géniale issue des années 90 par des studios qui avaient du flair (Id Software par exemple) : ils ont développé, pour leur premier jeu, toutes les routines de base qui constituent le squelette : moteur 2D et 3D, gestion de l'intelligence artificielle, moteur d'événements pour scripter des séquences, moteur de navigation (sauvegarde, etc.), générateur de bugs aléatoires, etc. Les studios n'ont plus qu'à implémenter le contenu sans se ruiner en programmeurs, et mettre le paquet sur les graphismes et la bande son. Évidemment, les moteurs coûtent plus cher sur les consoles NextGen ; de plus, les meilleurs moteurs permettent de convertir le jeu sur plusieurs plateformes... mais là encore il faudra payer une licence par console ! Le moteur le plus vendu actuellement, celui d'Unreal 3 (les bioshocks, les splinter cells, les fallouts, etc.) coûte presque 400 000 \$ par console NextGen !

Parlons aussi **du son** : cela n'y paraît pas mais cela coûte aussi beaucoup plus cher sur les consoles NextGen qui de-



mandent une qualité comparable à celle du cinéma.

Dernier coût qui peut surprendre : **la localisation du jeu** (c'est à dire la traduction). Sur un jeu à très gros contenu comme WoW, chaque nouvelle langue peut coûter 500 000 \$ ...

Bref, n'importe quel petit studio peut se mettre à développer sur téléphone, DS, Wii ou PC sans trop se ruiner. Au-delà, c'est la galère...

### Et ça rapporte ?

Presque aussi fidèlement qu'un clébard rapporte son bâton.

Sur les 70 euros que coûte le jeu NextGen chez un distributeur, en moyenne un peu moins de 10 reviennent au studio qui l'a développé. Après faites le calcul...

Prenons God of War 3 par exemple : 4,4 millions de copies vendues et cela devient bénéficiaire. Une semaine après sa sortie mondiale, 1,1 millions de copies étaient déjà écoulées. Inutile de préciser que le jeu fut bénéficiaire et a rapporté un gros nonos...

Pour WoW je vous laisse faire le calcul vous-mêmes, moi ça me déprime trop. Rassurez-vous juste en sachant que la maintenance du jeu et le développement des add-ons coûtent bonbon.

Mais ne croyez pas que le JV soit la poule aux œufs d'or, loin de là... à côté des blockbusters, bien des studios finissent en banqueroute. Dans les années 90, près de 90% des studios de développement français ont fermé leurs portes, ou délocalisé à l'étranger. Même si le marché repart depuis quelques années, il reste très fragile : la preuve avec la valse des rachats des petits studios par de gros éditeurs. ils attendent que le studio soit au plus mal pour le récupérer bradé.

De plus, les grands éditeurs (Sony, Nintendo, Microsoft et bientôt Apple) règnent d'une main de fer sur les jeux



qu'ils laissent sortir : ils ont le pouvoir de tout simplement interdire la commercialisation d'un titre qui ne leur semblerait pas conforme à leur politique. Et là, en tant que développeur, la queue basse, t'es foutu grave ta mère.

Et quel est le jeu le plus rentable de tous les temps selon vous ? WoW ? raté... les Super Mario rapportent beaucoup plus et chaque nouvel opus dépasse les 15 millions d'exemplaires écoulés... le record mondial est détenu par leur ancêtre, le tout premier Super Mario Bros de 1985, vendu à 40 millions d'exemplaires ! Même si je triche un peu, car officiellement le jeu vidéo le plus écoulé de l'histoire est Wii Sports, fourni en bundle avec la console (41 millions d'exemplaires), mais c'était un peu trop facile pour que ce record soit homologué... à la niche Wii Sports !

**Et ça peut rapporter encore plus ?**

Oh oui.

Comment faire pour ne pas évoquer les DLC payants (sans aboyer, grogner, et mordre). Une étude de l'EEDR en 2010 (c'est le syndicat américain du JV... oui, je sais, j'ai une culture de ouf malade) montre que les jeux disponibles entiers ou via DLCs en ligne rapportent en moyenne deux fois plus de bénéfices qu'un jeu "boîte" ! L'étude montre aussi que les jeux en ligne rapportent 25% de



plus. Bref, le téléchargement c'est l'avenir... et tant pis pour les boutiques qui sont vouées à disparaître.

Avec un peu de chance (c'est plus facile quand on le prévoit dès le début), on peut sortir une suite ou un add-on sans se ruiner en coûts de développement ! Blizzard semble expert en la matière, mais il n'est pas le seul.

Et pour rallonger encore la mise, il ne reste plus qu'à vendre la franchise ! Le cinéma en est friand, et certaines adaptations se sont révélées très bankables, comme celle de Prince of Persia qui fut un des plus gros bénéfices de 2010 (et en plus je n'ai pas trouvé le film si naze... j'imagine que les rédac's vont me réserver un chien de leur chienne s'ils lisent ça... heureusement qu'ils ne relisent jamais rien).

Mais les gros majors ont déjà raflé les parts de marché et règnent en maître sur les petites sociétés qu'elles tiennent en laisse... Ces dernières ont comme seul espoir de faire le beau et de se faire remarquer pour être rachetées. Pour exemple la firme Chilingo qui développe le jeu Iphone "Angry Birds" a été racheté pour 20 millions \$ par Electronic Arts mi-octobre 2010. Mais pour une firme qui touche le jackpot, combien de studios à la rubrique des chiens écrasés ?

**Conclusion**

Pour faire du fric, jouez plutôt au Keno.

Merci de m'avoir lu (stucru).

Couchés. ■

**Pinguin**







# Dossier Tron

Primera parte

DOSSIER DÉCOUVERTE

On peut dire bien des choses sur Disney ! Image vieillotte d'une entreprise qui ne fait que des films infantiles. Développeur du stéréotype qu'un dessin animé est forcément naïf guimauve où le méchant perd et le gentil gagne à la fin, embrasse la cruche EUH la fille et ils vécurent heureux et eurent plein d'enfants ...

Ce qui est incroyable avec l'être humain, c'est qu'il se rappelle beaucoup plus vite et plus facilement des mauvaises choses, les aspects négatifs ... en oubliant vite les avancées constructives, bref le positif. Disney est toujours et encore le caïd de l'art animé avec une connaissance, une recherche, une profondeur incroyable ! Ils ont toujours été à la pointe de la technologie, et cherchent en permanence de nouvelles pistes merveilleuses pour, sans cesse, faire rêver... car sur ce point-ci tout le monde est d'accord : la vocation de Disney est d'apporter du rêve.

Ils ont développé de nouvelles techniques d'animation, des filtres spéciaux brevetés... et sont toujours d'une oreille attentive sur les nouveaux projets ambitieux pour collaborer ou produire (qui a dit "bouffer" ?). Dans cette optique, il n'est pas rare pour eux de voir débarquer des gens avec des scripts ou des scénarii sous l'bras. C'est comme cela que le film "Tron" a pu naître.



## Un p'tit peu d'histoire ça n'fait j'mais d'mal !

Le film Tron a toujours été considéré comme l'incompris du cinéma Disney ... et du cinéma en règle générale à son époque. L'histoire raconte la lutte que mène un hackeur du nom de Flynn (Jeff Bridges) contre Ed Dillinger (David Warner), PDG de la société Encom. Soyons

plus précis : Flynn était un employé d'Encom et a profité de son temps libre pour créer plusieurs jeux révolutionnaires (dont le plus grand "Space Paranoid") qu'il comptait vendre afin de créer sa propre entreprise. Hélas, l'ambition et la convoitise sans scrupule de Dillinger vinrent heurter les rêves de Flynn (d'ailleurs ce thème de la jalousie concurrentielle est surprenant venant de

Disney, mais pourquoi pas ?). En effet, une nuit, le méchant Dillinger (car il faut toujours un méchant) a volé tout les projets de Flynn (car c'est lui le gentil, suivez, que diable !) en laissant son disque dur vide ... et trois mois plus tard propose à Encom de nouveaux jeux sans même changer de nom. Vous vous doutez que Flynn se rebiffe, mais sans preuve il se fait virer d'Encom, d'autant

plus vite que Dillinger devient PDG grâce aux bénéfices que rapportent Space Paranoid.

Flynn monte une salle d'arcade pour tenir financièrement, mais ne démord pas et tente de hacker les serveurs d'Encom. Toutes ses tentatives échouent car Encom est protégé par un programme gigantesque du nom de "MCP" (codé à la base par Dillinger mais qui est capable de se reprogrammer). Un soir Alan Bradley (Bruce Boxleitner) et sa petite amie Lora (Cindy Morgan) sont excédés par les décisions sécuritaires du MPC qui les empêchent littéralement d'avoir accès aux serveurs et donc à leurs projets. Pour se changer les idées, ils vont à la salle d'arcade de Flynn et apprennent ses motivations. Alan est certain que son programme "Tron" (logiciel de surveillance et de sécurité du MCP) peut lui être utile, le groupe décide alors d'entrer en catimini dans Encom pour que Flynn le hack de l'intérieur. Hélas, le MCP qui redoute les talents de "concepteur" de Flynn (on dirait programmeur de nos jours) décide de "l'aspirer" à l'aide d'un laser dans le monde numérique où il sera à sa merci. La bataille du bien contre le mal peut commencer, car, pour pouvoir revenir dans le monde réel, Flynn doit détruire le MCP, et la suppression signifie la mort...

Présenté comme cela, Tron pourrait être un bête film d'aventure qui fait un clin d'œil à la culture informatique ainsi qu'à la sous-culture des jeux vidéo. Pourtant,



son histoire d'une richesse très travaillée (basée sur la dématérialisation) est allée à des nouvelles techniques visuelles et d'animation rendant ce film passionnant. C'est surtout le premier au monde qui a utilisé massivement les images de synthèse : la 3D ! 15 minutes sur 96 !!

Ce qui le caractérise est que les scènes qui se passent dans le monde informatique son visuellement connues de tous : le monde des néons et des circuits imprimés ! A cette époque, bien que je ne comprenais pas en détail l'histoire (y a le gentil et le méchant c'est tout), j'ai hal-

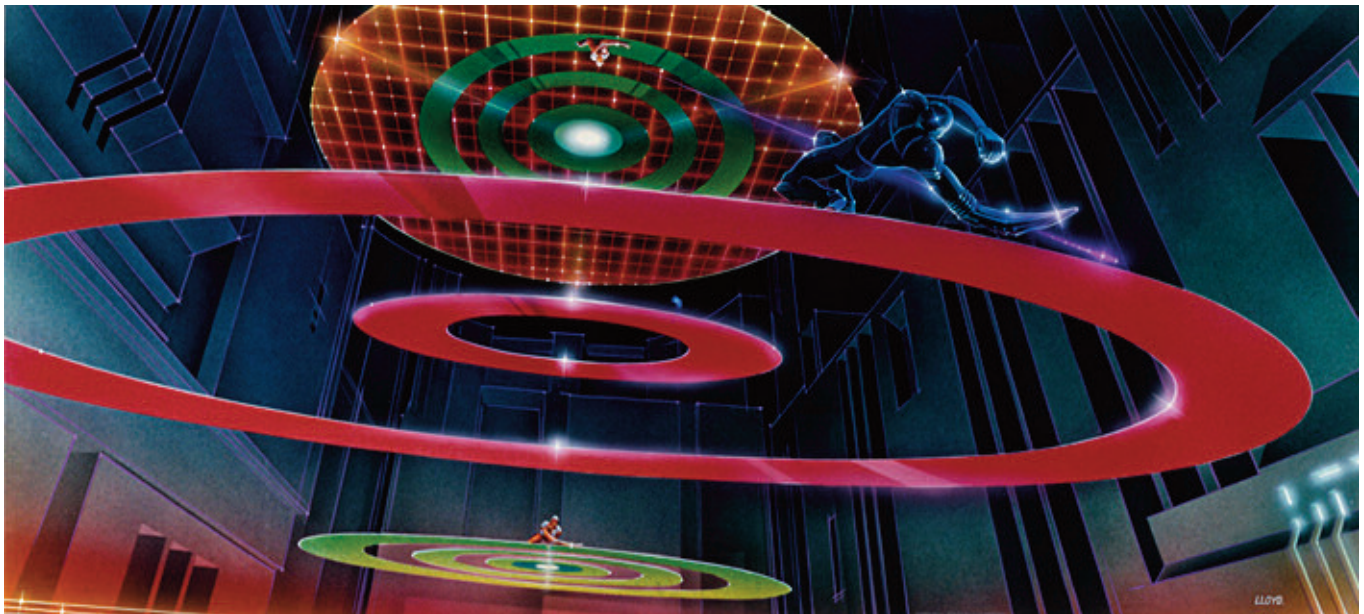
luciné tellement le film était/est beau ! Oui je le mets au présent ... bien que kitch de nos jours, ce film sorti en 1982 était en avance sur son temps. Hélas, ce qui lui a fait du tort est que l'univers informatique qu'il dépeint, était un monde inconnu du grand public. Celui-ci n'ayant pas le "bagage" intellectuel pour comprendre l'histoire, l'a globalement rejeté, le critiquant fort et dur comme une tentative ratée de science fiction.

Pourtant ce film, digne d'éloges, a reçu un budget énorme et Disney n'a pas lésiné sur les moyens, engageant carrément trois entreprises rien que pour faire les scènes en 3D ! Une quatrième entreprise a été appelée pour la partie "filmée avec du film" (© les nuls) où un système de filtres très complexe a été utilisé lors du tournage avec les acteurs en costumes noir et blanc sur fond gris. La technique classique de matte-painting (décors en verre peint éclairé par l'arrière) a été un précieux allié pour créer le visuel de Tron. Souvent, les décors du monde virtuel ont été dessinés après le tournage, sur la pellicule. De nos jours, on parlerait de technique d'incrustation sur fond vert ou bleu, mais à cette époque c'était tout nouveau ! La première tentative d'incrustation était la servaisgraphie en 1979, que le belge Raoul Servais avait créé pour son court métrage "harpya".

En somme, avec les effets de lumières, les scènes en 3D qui forment un tout cohérent permettent de créer l'illusion que le monde informatique est vivant, d'où







cette avancée technologique incroyable pour le 7ème art !

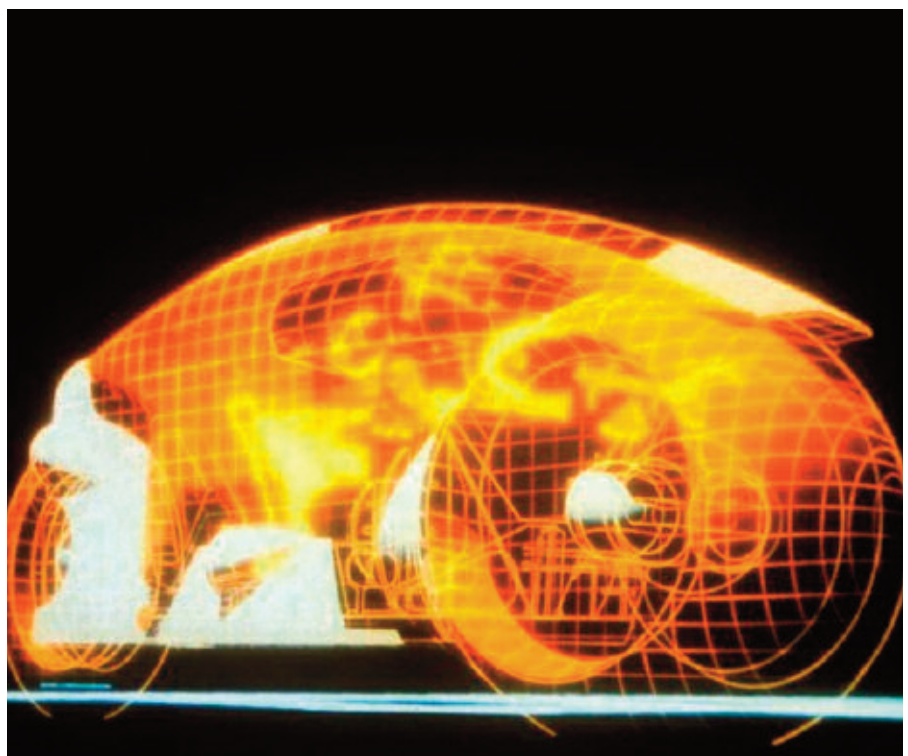
Le réalisateur Steven Lisberger avait très vite compris que pour faire quelque chose d'exceptionnel, il vous faut les meilleurs des meilleurs dans votre équipe. Avec l'aide de Disney, il engage quatre personnes de renom pour l'aider à développer son univers. Peter Lloyd, un illustrateur spécialisé dans l'aérogaphie, s'est occupé des couleurs et des lumières pour générer cet effet "néon". Syd Mead, le grand génie de SF qui venait juste de travailler sur la cité futuriste de "Blade Runner". Son travail portera sur le design des véhicules et surtout à la création des lightcycles, les fameuses motos de lumière, engins emblématiques du film ! Enfin, notre Jean Giraud national alias Moebius, reconnu dans le monde pour ses illustrations et dessins de science fiction. Il a déjà travaillé à Hollywood car il a dessiné les scaphandres du film "Alien". C'est d'ailleurs ce pourquoi il a été engagé : créer les costumes électroniques de Tron. Il a également dessiné une partie du story board. La dernière personne est Wendy Carlos, spécialisée en musique électronique et synthétiseur, pour trouver les mélodies qui feront le cachet sonore du film, un peu rétro, un peu étrange mais qui colle terriblement bien à l'image. Notez que cette "dame" a été demandée 2 fois par Kubrick, pour "Orange mécanique" et "Shining". Que des références, quoi !

Niveau acteur, la brochette est belle ! Jeff Bridges est à ce moment là l'un des acteurs montants d'Hollywood. David Warner est une figure emblématique des films de science fiction des années 70 et

enfin Bruce Boxleitner qui n'est pas très connu chez nous mais possède une renommée très forte aux USA en tant qu'acteur de série télévisé. Je crois d'ailleurs qu'il est dans Babylon 5.

Ce film avait beaucoup pour lui... mais il a hélas été saqué par la critique. Pourquoi ? Les raisons sont multiples. La première étant Disney elle-même, de son image "pour gamin" qui ne prête pas attention aux adultes. De plus, les bandes annonces mettaient l'accent uniquement sur les scènes "néons", faisant donc croire que le film était entièrement ainsi ... et que cela allait décoller la rétine. Or, bien sûr, ce n'est pas le cas, de nombreuses scènes réelles ont été tournées. Il faut souligner que cet aspect a égale-

ment rebuté beaucoup de personnes car l'univers est froid par une omniprésence du bleu et du noir. Les néons, les effets striés et les formes géométrique rappellent les jeux vidéo de la fin des années 70-début 80 en vecteurs, ce qui fait penser alors pour son époque à la communauté des "nerds" et les fous de jeux vidéo. De nos jours, vous me direz "qu'est-ce que cela change ?"... et bien tout, car à ce moment là les fans de JV étaient plutôt snobés voir méprisés par les autres... tout comme ont souffert les fans de la bande dessinée à ses débuts. Pour ma part, je trouve que le film me rappelle beaucoup le jeu Tempest d'Atari sorti en 1981, soit l'année précédant la sortie de Tron et non pas Tetris. Ce dernier a été fait par un russe en 1985.





De plus, bien que Disney a surement changé certains aspects du scénario, l'histoire est tellement poussée, qu'il est évident que Steven Lisberger a eu les mains libres pour faire ce qu'il veut. En tout cas, le concept original n'a pas été envenimé par des décisions mièvres. Steven est un grand fan d'informatique et de jeux vidéo, sinon il n'aurait jamais pu faire ce film avec autant de détails, mais comme je l'ai dit plus haut, son film avant-gardiste n'a pas été compris par le public qui n'avait pas la connaissance suffisante pour l'apprécier... ou du moins l'estimer. Un exemple est plus probant : les rôles de programmeur de logiciel endossés par les acteurs. En effet dans le film, un programme écrit par un concepteur prend dans le monde numérique le visage de son créateur. Voilà pourquoi en début de film Flynn semble parler à son double. En fait, il s'adresse à son logiciel Clu dans son tank et comme il en est son

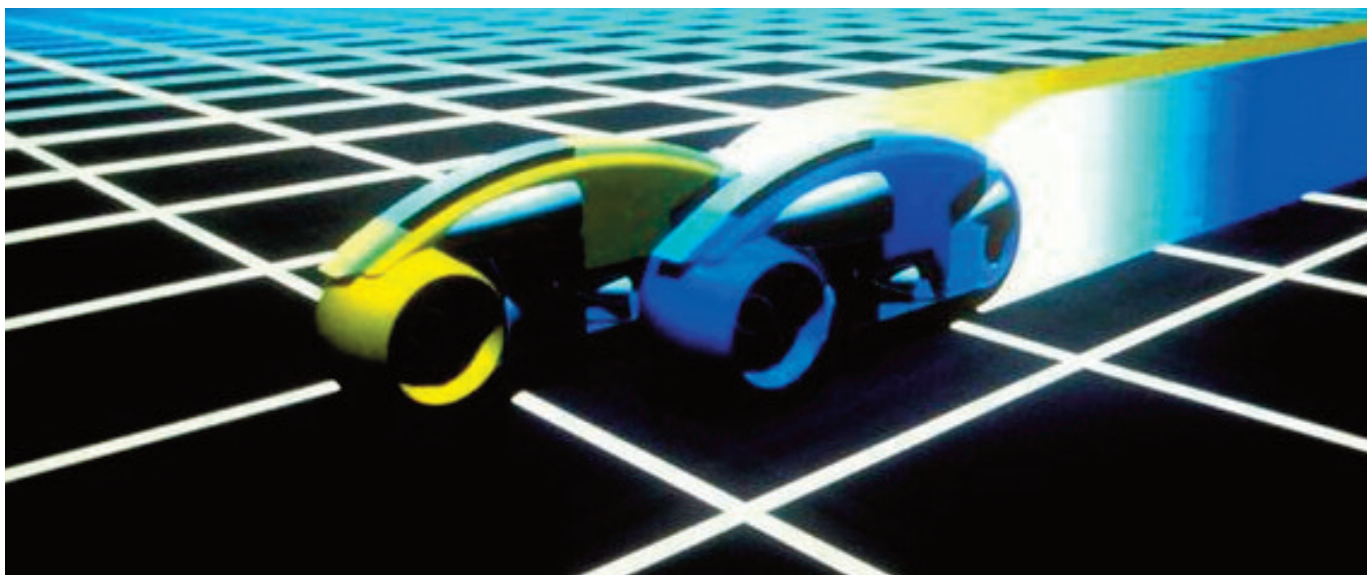
créateur, Clu a le visage de Flynn. Mais attention, ce n'est pas exactement un avatar. En effet Clu, bien qu'ayant un script, une mission définie, agit de lui-même.

D'un point de vue réalisateur, c'est un avantage énorme car cela lui permet de ne pas avoir une foule d'acteurs à gérer et surtout de réutiliser ses héros bien plus souvent. Hélas, pour le public la subtilité n'a pas été repérée, ce qui généra une incompréhension de l'histoire. Pour vous dire, MÊME les acteurs durant le tournage n'avaient pas saisi le concept. C'est dire si l'idée semblait compliquée à cette époque.

Bien que "2001 l'odyssée de l'espace" était déjà sorti depuis longtemps, la notion d'IA et de logiciel était encore très floue pour les spectateurs lambda. Il faudra attendre Matrix pour que le public

soit capable de comprendre l'abstraction, la différence entre monde réel et virtuel. On peut ainsi dire que Tron était un précurseur qui a ouvert la voie ... et qui vieillit très bien pour un film de SF, un autre bon exploit car ce n'est pas les titres en décrépitudes qui manquent. Mais l'injustice la plus ignoble faite à ce film est le refus du jury des oscars de lui attribuer le titre des meilleurs effets spéciaux ALORS QU'IL EN EST BOURRÉ !!

C'est d'autant plus vexant que le film est génial. Attendez : je ne dis pas que c'est le film du siècle, quand même pas. Il n'est pas parfait mais il a un côté rétro old school qui peut plaire à n'importe quel geek. A son époque, Tron avait très peu de défenseurs car peu de personnes comprenaient la logique et le fonctionnement de l'informatique, mais avec l'avènement d'internet et le fait que les quidams peuvent maintenant s'appro-





## AVATAR



La notion vous parle de nos jours, mais à ce moment là ce n'était pas exactement le cas. Petit rappel, le mot avatar vient de la religion hindoue. Ce sont les réincarnations des dieux dans notre monde, sous des formes différentes (humaine ou animale). Les plus connues sont les dix incarnations de Vishnou (le protecteur de l'univers), où sont compris Krichna (considéré comme complet) et Bouddha. Mais Vivi n'est pas le seul dieu à pouvoir se réincarner dans des avatars. Brahma (le créateur de l'univers) et Shiva (le destructeur) le peuvent aussi. On a ensuite utilisé ce mot au XIXème siècle pour désigner des transformations ou des changements. On l'utilise aussi à tort comme synonyme de "malheur" alors que c'est un abus de langage. De nos jours, ce mot est particulièrement utilisé en informatique, sur le web et les jeux vidéo car il désigne la représentation virtuelle et numérique d'une personne réelle (dans les tchats 2D ou 3D, les jeux vidéo à personnage modifiable, etc.)

prier la technologie... toute une communauté de personnes l'a (re)découvert et l'encense. Bon, je ne vais pas parler du tron-guy de youtube, mais, par la force des choses, le temps et la découverte de la technologie, les idées ont fait leur bonhomme de chemin et le thème de pouvoir rentrer dans les jeux vidéo plait de plus en plus. C'est d'ailleurs pour cela que dans pas très longtemps va sortir au cinéma "Tron Legacy", sa suite, vingt ans plus tard. Cela sera détaillé dans une autre partie de ce dossier.

### Le film en lui-même

Abordons le contenu du film. Il serait tentant de le refaire et de le commenter mais quel serait l'intérêt ? L'édition DVD a quand même de sacrés bonus. Centrons le débat sur les choses les plus incroyables et brillantes du film.

Cela commence avec la scène qui servira de figure emblématique : les lightcycles. Nous arrivons dans le vidéo palace (oups ! Salle d'arcade, pardon) de Flynn où des joueurs se mettent sur la dernière borne à la mode : les motos lumineuses. A cette époque d'ailleurs le jeu

a été traduit par "le cycle lumineux". Un peu bancal à mon goût, mais ils auraient pu faire bien pire. Un joueur anonyme prend le joystick et la partie commence... et la caméra se déplace vers l'écran pour

nous faire entrer dans "la grille des jeux" (mot récurrent dans cet univers), où les personnages dans leur moto semblent humains. En à peine quelques instants le réalisateur fait comprendre qu'il nous faudra composer avec ce monde. Nous autres geeks de l'ère informatique et internet avons la pratique et nous sauterions à cœur joie, mais cette scène à cette époque était extrêmement utile pour faire comprendre aux néophytes qu'il y a deux mondes qui se superposent ... le réel et le virtuel, l'un interagissant sur l'autre. D'ailleurs la mort de l'un de ces programmes est tout de même brutale, seulement le joueur lui ne peste que sur sa défaite, ignorant ce qui s'est vraiment passé (l'effacement pur et simple de son personnage/avatar qui a perdue la "vie"... terme très courant des jeux vidéo). La scène du jeu/course poursuite était incroyable à cette époque car à l'instar du jeu "snake", les motos laissent derrière elles une trainée de lumière (de leur couleur) totalement infranchissable. Le but est donc de piéger l'adversaire avec ce "mur" sans se faire avoir (par celle de l'adversaire ou carrément la sienne). Vient surtout la chose qui surprend tout les spectateurs : les motos tournent sur l'aire quadrillée en angle droit ! La plus élémentaire logique physique veut qu'un véhicule qui tourne fasse une courbe, plus où moins grande selon sa vitesse (le premier qui me dit "vélocité" je l'entarte ! Car vélocité est un abus de langage qui vient de l'anglais "velocity" c'est-à-dire vecteur-vitesse). Ben là, dans l'espace virtuel, non ! Elles





font des angles bien à 90°. Ce détail frappant permet une nouvelle fois de faire comprendre que l'espace numérique est régie par des lois différentes. Vu que ce n'est pas réel, la physique n'est pas la même (bien que pour le film, beaucoup de choses se ressemblent). Ces angles droits sont d'autant plus important que cela immerge plus dans le monde des jeux vidéo et permet visuellement au film de faire une scène de course poursuite vertigineuse de vitesse et de dangerosité ! Les plans "vue cockpit" du film sont suffisamment explicites pour donner une idée au spectateur. En quelques minutes et grâce à la 3D révolutionnaire, on en sait beaucoup et en plus on a la machine emblème du film.

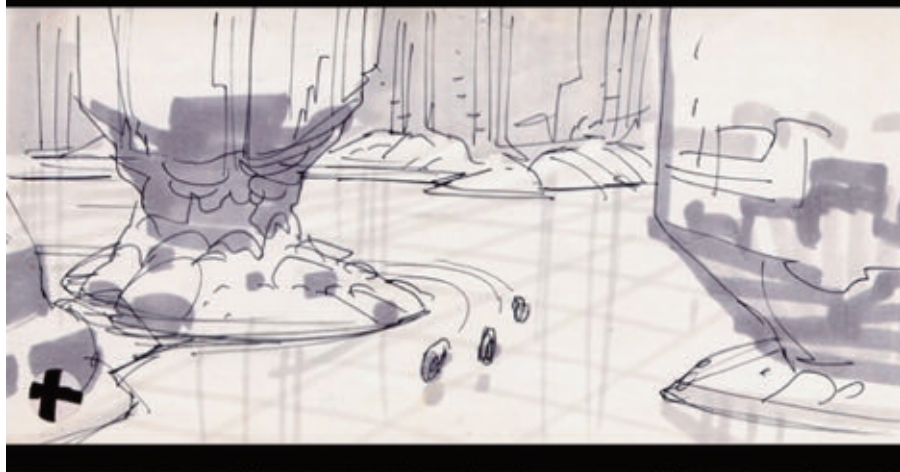
Ouiiiii je saiiiiiiiis ... le prochain film "Tron legacy" saborde carrément la fonction "angle droit" de ces motos ... J'en reparlerai quand j'aborderai ce film, mais je suis d'accord avec vous : c'est un sacrilège !

Une autre scène incroyable est l'entrée de Flynn dans le monde virtuel, sa transition entre son état physique et sa transformation numérique.

La scène commence quand Flynn se fait toucher par le laser dématérialiseur (ou numériseur) contrôlé par le MCP. Plan assez technique avec beaucoup de post production, le laser quadrille Flynn et le décompose petits bouts par petits bouts commençant par les doigts et mains. Puis c'est l'autre membre et ainsi de suite. A noter qu'il n'y a qu'un faisceau, sauf à la fin où deux rayons convergent au centre de l'écran où se trouve également la lentille pour foncer vers elle. Plan servant à faire comprendre qu'on entre dans le monde virtuel. De là toute une vision vectorisée se forme à travers un tube/couloir et où des formes géométriques passent sur les cotés... s'en suit une vision de centaines de circuits imprimés colorés... avant de foncer à travers eux et avoir des plans du monde numérique.



Cette scène est totalement visuelle. Aucune dialogue, uniquement une musique élec-



tronique qui colle au voyage de Flynn. La commenter est difficile pour ceux qui ne la connaissent pas. Je n'ai qu'une chose à dire : regardez là !

Il est indéniable que Steven Lisberger, notre réalisateur, a été fortement impressionné par "2001 l'odyssée de l'espace" avec la scène incroyable où Dave traverse un espace de lumière. Bon ok, y a pas les clignements d'œil, mais là je crois que cela aurait été trop pompé sur Maître Kubrick. Ce que je veux dire est que cette scène de Tron est magique et incroyablement mystérieuse. Sans aucune parole, on peut comprendre quelque chose ... mais on ne parvient pas à mettre clairement le doigt dessus tellement cette vision est nouvelle et déca-

lée. On n'arrive pas à saisir tout ce qu'on y voit tellement cela fourmille de détails ! Cette scène très technique est clairement un joli moment de cinéma. Limite psychédélique sur certains aspects (où son coté magique) cette vision marque d'autant plus que cela semble couler de source. Elle se termine sur un plan où un rayon bleu rematerialise Flynn (en tant que programme cette fois-ci)... dans un espace noir qui s'illumine comme des néons. Monde numérique nous voici !

Bien que j'ai abordé le sujet de temps en temps, il est très intéressant de parler de la musique. Wendy Carlos notre spécialiste du synthé a fait des merveilles ! Le thème général n'est peut être pas une musique dont vous vous souviendrez





toute votre vie, mais dès que vous l'entendez vous imaginez tout de suite l'informatique, le cyberspace (merci à William Gibson pour l'invention du mot). Il y a aussi un côté rétro quelque part dans les sonorités. On prétend qu'elles étaient déjà "vintage" à la sorti de Tron, l'époque d'or du synthé étant les années 70. C'est sûr qu'utiliser des outils qui ont 10 ans démontre une forme de nostalgie. Mais bon je n'étais pas né à cette époque donc je ne peux que croire les générations précédentes. Toujours est-il que Wendy était la pro des synthé au point qu'elle a beaucoup aidé au développement de la célèbre firme Moog (je vous laisse deviner ce qu'ils construisaient).

Les bruitages électroniques, eux aussi, sont évidemment très réussis, notamment les bruits de pas ou de suppression d'un programme !

Il y aurait bien d'autres scènes très intéressantes à détailler mais il serait plus judicieux que vous regardiez le film. La scène de l'affrontement final où Tron combat Sark est dantesque. Ne me par-

lez pas de la forme du MCP qui rappellerait le noyau de la seconde étoile noire dans le retour du Jedi, ce film là date de 1983, soit un tout petit peu plus tard. En

revanche, sa forme et le fait qu'il pivote sur lui en permanence si vite amène le spectateur à penser à son omniprésence dans le monde numérique, scrutant toute donnée à une vitesse folle. N'oublions pas qu'à la base il était un simple logiciel de jeu d'échec, donc doué d'une forme de réflexion (je schématise) dont sa grande capacité est d'apprendre de ses erreurs, d'où sa possibilité de se reprogrammer (se transcende-t-il ? C'est une autre question). De là, il a piraté tout les réseaux importants de la planète, KGB, Pentagone... il a pu devenir de plus en plus fort et rapide au point que son créateur, Dillinger, n'a plus de prise sur lui. Le pauvre homme devient carrément son pantin car le MCP le fait chanter à propos du vol de "space paranoid". Bref, notre dictateur numérique a la folie des grandeurs mais il est normal qu'il ne se prive pas au vue de ses capacités : il a la possibilité de "ressusciter" des programmes effacés. D'ailleurs, il le fait lors de la défaite de son lieutenant en lui attribuant de nouvelles fonctions... et Tron se voit affronter Sark-zilla !

Un petit mystère que je n'ai pas réussi à élucider, d'où vient Sark ? Création pure du MCP à la base ? Si on suit la logique que j'ai décrite au dessus, ce serait plutôt un logiciel que Dillinger a écrit pour aider le MCP à assoir sa tyrannie sur le monde numérique (avec un parallèle sur la religion en parlant des concepteurs comme de faux dieux). Evidement la couleur rouge et le costume permettent une identification rapide : méchant pas







beau ! (bouh, pourriture communiste !) Pourtant, le principe de la couleur n'est pas manichéenne. Clu est plutôt jaune et Flynn en changera pour passer un peu plus inaperçu. On pourrait plutôt y voir comme une appropriation des fonctions du garde qu'il a éliminé. Il utilise ses compétences de hacker directement au centre du système. Hélas, la scène où Flynn saute au cœur du MCP pour le distraire est un peu "floue" scénaristiquement. J'ignore si le réalisateur a voulu laisser une part de magie pour que les spectateurs se construisent une version personnelle de la scène... mais je trouve qu'elle manque singulièrement d'originalité. Car c'est une des faiblesses du film : une fin bâclée. Le MCP est détruit, le

monde est sauvé, Flynn est rematérialisé et trouve sa preuve, il fait un tour en hélicoptère et dit à ses deux potes "Salut les programmes !". Youpi youpi ! Fin.

Pour un tel voyage dans un monde incroyablement... c'est assez frustrant. Cela s'enchaîne en quoi ? 2 minutes ? Quand j'étais petit j'avais dit "C'est tout ?"

Je vous l'avais dit, ce film n'est pas parfait.

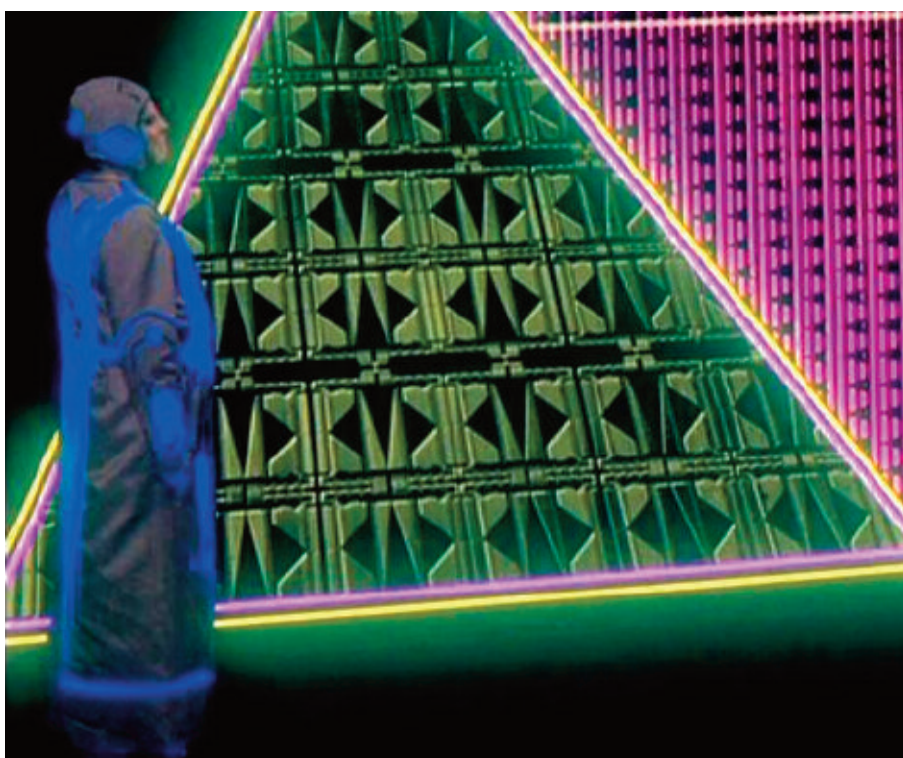
### Tron, les jeux vidéo et l'informatique

Il est absolument indéniable que Tron a reçu un fort héritage des jeux vidéo

d'antan ! (et je fais des jeux de mots avec les titres si j'veux !) Comme dit au-dessus, les lightcycles font penser à "snake" avec une dimension de course. Le jeu vidéo auquel Flynn est forcé de jouer fait penser à la pelote basque grâce au chistera (panier en osier qui a remplacé le gant de cuir du jeu de paume dans le sud de la France et en Espagne). Personnellement je vois plutôt une référence à "Pong" (1972) avec une petite touche d'évolution.

Les engins de surveillance du réseau, bien que de formes différentes, ont un fond de "Space Invaders" (1978). Le jeu "Battlezone" de 1980 pourrait également être une belle source d'inspiration pour l'idée des tanks car c'est le premier jeu vidéo de l'histoire à être en vue subjective 3D (fil de fer quand même) au point que l'armée américaine a demandé une version améliorée pour l'entraînement de ses soldats. Vous voyez ? Ce n'est pas ce qui manque ! D'autant plus qu'il y a des "clins d'œil" qui traînent également. Quand Sark s'isole pour parler avec le MCP, il y a un petit Pac-Man brillant sur l'un des murs vers le milieu du film. Il y aurait un profil de Mickey dessiné dans le paysage en fin d'histoire, mais je ne l'ai jamais repéré.

Mais l'inspiration du film ne vient pas de cette culture, mais surtout de son niveau au-dessus c'est-à-dire l'informatique elle-même. Il suffit de se pencher plus précisément sur le riche vocabulaire des dialogues. Cela n'a pas été trop sapé par la traduction française soit dit en passant. Plusieurs références réelles ont été utilisées pour des noms de programmes ou des expressions. Par







exemple le troisième larron qui suit Tron et Flynn s'appelle Ram. Le MCP, grand et vilain méchant programme veut Maître Contrôle Principal (Master Control Program pour le shakespeare du fond) est un clin d'œil à un système d'exploitation réel de Burroughs pour leurs mainframes. Il est, un moment, parlé de Fortran. Il s'agit d'un langage de programmation imaginé en 1954 et développé deux ans plus tard pour les calculs scientifiques. Cela veut dire "FORMula TRANslator". Notez qu'on l'utilise encore aujourd'hui. Le Basic d'écoule d'une certaine manière de lui car il a été inventé comme langage d'entraînement pour les étudiants en vue d'utiliser plus tard le Fortran.

Et le mot "Tron" justement ? Il vient d'où ? Tout bêtement du mot "electRONique" ! A noter que dans les années 80, le mot tron voulait désigner tout le monde de l'informatique et des technologies à venir. De nos jours on dirait plus cyber.

C'est ça qui est incroyable dans le film et qui permet une immersion très rapide : par la grande présence de termes techniques. Pas totalement omni car sinon personne n'y pifferait un mot, mais suffisamment pour "être dans le bain". C'est également une arme à double tranchant car je pense que c'est l'origine de la bouderie du public de 82 : il n'avait rien compris. Fort heureusement pour nous les geeks, ce n'est qu'une formalité !

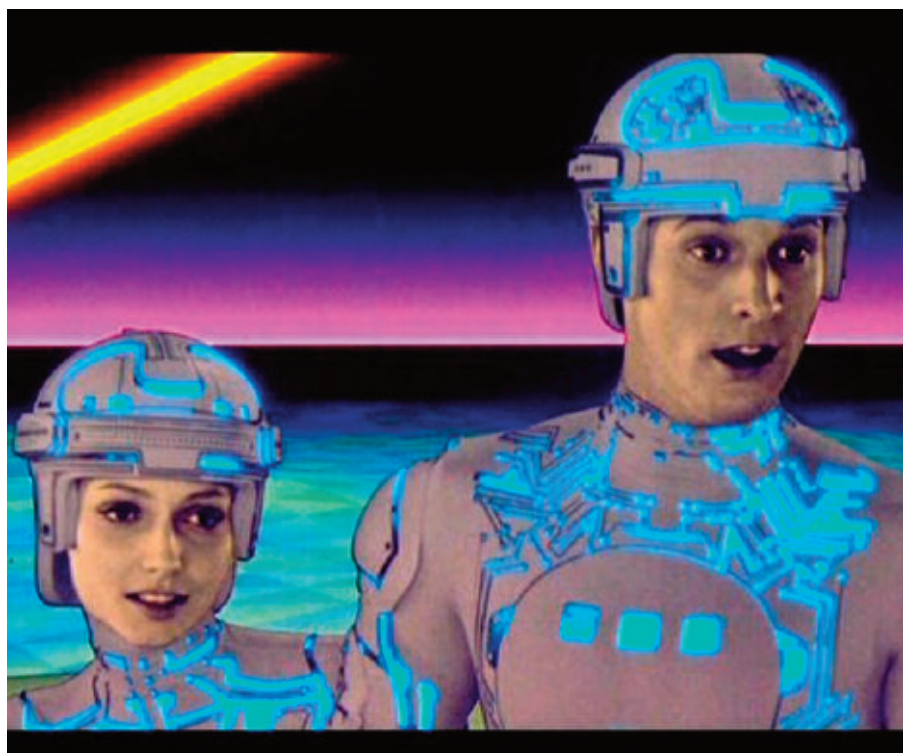
Pour terminer cet article, je vais aborder un autre objet emblème du film, d'ailleurs il sert de symbole sur l'affiche : je veux parler du fameux disque.

Arme officiel de Tron et de visiblement d'autres programmes, il semble au début voué à n'être d'un accessoire de jeu. Eh bien non il est plus que cela car il possède toute une somme d'informations, d'autorisations et de fonctions pour son possesseur. Il lui confère son identité et par son biais peut bien faire des choses. Sark d'ailleurs promet aux programmes rebelles qui se soumettent d'avoir un

nouveau disque (ou sinon c'est la suppression). Tout ce que fait le programme est enregistré dessus. Tron est présenté comme le plus grand expert du disque car pour son entrée en scène nous le découvrons en pleine action, où il arrive à vaincre ses adversaires. D'ailleurs en signe de victoire (mais aussi de provocation envers Sark et le MCP) il le brandit en haut de sa tête comme pourrait le faire un gladiateur (OMG comme sur l'affiche mais sans la babe !). Objet incontournable, c'est lui qui, quelque part, représente l'avenir. En effet quand Tron parvient à la tour de communication, Alan son concepteur le reprogramme pour qu'il puisse détruire le MCP. Petit aparté, la façon dont se déroule le dialogue entre Tron et Alan fait clairement penser à quelqu'un qui s'adresse à un dieu. Je ne vais pas entrer dans la théologie, mais vous vous doutez que d'autres se sont pris le chou ! Les forums ça existent. Tron baptise alors son nouveau disque "liberté 1" ce qui annonce tout le symbolisme derrière. On prétend que l'objet fait référence au CD. Sur le papier c'est logique car son invention date de 1979 et sa commercialisation de 82 en audio. En tout cas je vous parie que je n'étais pas le seul à me servir de tout les CD de démo qu'on avait gratos dans les magasins spécialisés comme frisbee !

Voilà ! Ainsi s'achève la première partie du dossier. See you next time pour le deuxième round ! ■

**Bobcat**





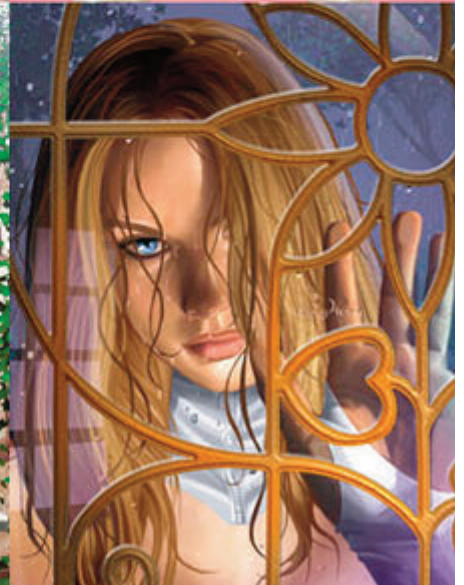
# Les femmes et Marvel

Du Juste Prix au bourre-pif, mais avec des nichons.

Ce mois-ci les enfants, on va parler des petits trucs (des fois) mimis qui font pleins de bruits pour pas grand chose, et surtout, qui la ramènent non stop pour rien dire, qui saoulent pour un oui ou pour non ("et tu me trouve comment ?" "ça va je fais pas grosse dans cette robe ?") : les femmes. Et je vais même vous parler de comment la femme a évolué dans l'univers Marvel au fil des décennies, ce qui franchement m'a pris un sac de temps. Parce que bon, le monde des super-héros était un monde ultra "phallique", les héros étaient pour la plupart des hommes sauvant des femmes au foyer incapables de se défendre (et ils sauvaient aussi le monde, faut pas déconner non plus). Ça, c'était avant, (la bonne époque diraient les Intransigeants), sauf qu'on est en 2010 et que tout a changé, les distributeurs de mandales ont maintenant des boobs, des costumes aguicheurs, des tailles de bonnet from outer space et en plus, sont super badass! En route Simone !

[www.tapisserie.com](http://www.tapisserie.com)

Au début, la femme dans les comics était considérée comme "une entrave". Elle servait à pas grand chose à part faire la moue et se faire kidnapper par les vilains pabô. Parce que oui, au milieu du siècle dernier, les méchants avaient que 2 alternatives : vouloir dominer le monde et/ou tuer la chérie du gentil. C'est donc dans cette période absolument fascinante des comics que la femme était en fait juste une tapisserie. On la claquait là pour faire beau et donner une caution scénaristique au bousin. Par exemple, Spider Man passait 3/4 de ses épisodes à se dire "oulala je dois faire attention à



Emma Frost, erm, touss touss

Tante May, elle est si fragile et gna gna gna" ou alors "mon Dieu je doit sauver Gwen !!!" (plus tard ça a été "Oh mon Dieu elle est morte par ma faute bouhouhouhou"), fascinant, je vous l'avais dit !

Mais il existait aussi des super-héroïnes (avec des ovaires donc) comme Jane Richards (la Femme Invisible des Fantastic Four), qui, euh... servait à rien avec son brushing horrible à part se rendre invisible pour pas se faire démolir et aller



chercher des trucs dans le dos du méchant (UN TRUC DE MALADE JE VOUS L4VAIS DIS \$\$\$). Souvent d'ailleurs, ce genre de personnage était infantilisé à son maximum, Red prenait un malin plaisir à faire comprendre à sa femme qu'elle servait à pas grand chose mais qu'il l'aimait quand même. Fun fact d'ailleurs, on voit très souvent Jane cuisiner dans les débuts et fins d'épisodes. ("j'avais dis saignante ma côte de bœuf connasse !!!").

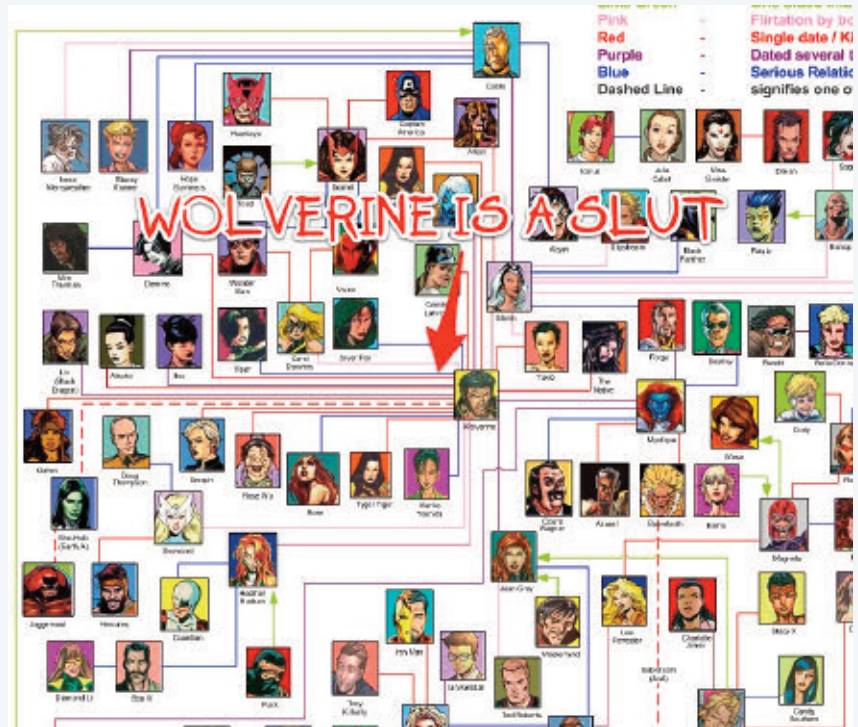
Mais Jane n'était pas le seul personnage féminin à servir à rien, en vrac, on avait donc Gwen Stacy (la chérie de Spidey avant Mary Jane), Jubilee (une ado useless des X-Men), Mariko (la femme de Wolvie qui exista juste pour mourir et faire de Wolvie un One Man Army) ou encore Jean Grey qui avait pour seul intérêt de savoir "quand Cyclope allait lui défoncer le boule". Bref, même Alexandra du Juste Prix était plus utile, bel effort.

Comme dirait Lafesse, "ça peut plus durer"...

### U GO GIRL \$\$\$

Hop comme ça, taktak, Marvel va passer d'un extrême à l'autre vers la fin des années 70. Premier fait notable, l'apparition en masse de super-héroïnes, d'ailleurs souvent dérivées de leur homologue masculin (Spider Woman, Miss Marvel, Miss Hulk). Ces héroïnes vont servir de sparring partner à de nombreux héros (dont des team-up avec leur

## LES FEMMES PRÉFÈRENT LES SALAUDS



Y'a pas de raisons pour que dans les comics ce soit différent de la réalité après tout ! Chez Marvel, comme dans le reste des comics, si t'es gentil, tout mimi, propre sur toi etc, tu sers pas grand chose. Par contre, si t'es un bon gros connard, que tu traites à mort et que tu t'arraches le matin en catimini, alors là, tu vas te servir à outrance de démonte pneus. Le pire dans tout ça, c'est qu'elles y reviennent les connes ! Du coup, Wolverine est LE queutard ultime. Il a dézingué un sacré paquet de nana (évidemment, les mieux, tant qu'à faire ...) et son "tableau de chasse" est des plus conséquents. Pourtant de base, un nain griffu canadien qui pue la mort, ça fait pas rêver ... Comme quoi, comics ou réalité, les femmes, c'est quand même du bon gros nawak !

homologue à couilles) mais surtout, elles auront un véritable impact dans l'histoire et des fois, elles sauveront les miches du "sexe fort", ce qui est une première. C'est d'ailleurs dans cette optique que les personnages féminins deviendront dans cette période les "poids lourds" des équipes de superhéros. Malicia puis Jean Grey (via le Phénix) (je m'attarde pas sur Miss Hulk, je pense que c'est assez clair comme ça) deviendront des frackng armes de destruction massive et, quand le méchant est vraiment très très balèze, on ne dit plus "Go Wolverine" mais "Go Jean/Malicia", ouais, ça change hein ?

Jean et Malicia ne seront pas les seules à faire office de force brute dans une équipe, en vrac, Jane Richards commence à comprendre l'étendu de son pouvoir (qui est vraiment énorme) et devient LA force de frappe des Fantastic Four, tout comme Miss Marvel devient la puissance numéro 1 des Vengeurs (avec Thor). Les femmes prendront également le leadership ! Storm chef des X-Men, Jane des Fantastic Four etc. Dans les an-

nées 70-80, le "destin" de la femme est donc totalement bouleversé (ce qui est lié à la progressive émancipation de la



Notez l'implication et le côté glamour de Jean Grey !



Le Phénix Noir, entité la plus puissante de l'univers Marvel après Eternité



femme dans la société) mais bon, après les années 80 arrivent les années 90, soit la période où on commence à foutre des nanas à poil partout pour vendre des yahourts, gel douche, multiprise (?).

### Teh Caution Saïsk

Jusqu'ici, faut avouer que les femmes étaient moyennement glamour. Entre le pot de fleur et la brutasse hypertrophiée, pas de quoi s'emballer outre mesure. Du coup, on va "accentuer" le côté "plastique de OMGWTF ELLE EST BOOOOOOOOOOOOOOOOOOOONNE JE LUI DEFONCE SON \*\*\*\*", et pas qu'un peu. Outre le fait de dessiner des costumes où "y'en a plus dehors que dedans" (beaucoup de costumes relookés, comme les héroïnes, par exemple Melt-down, qui passe de garçon manqué à maxi bombasse), on va s'approcher des tailles des bonnets entrevues dans les productions japonaises (soit le 300 bonnet W), le tout avec des cambrures plus que douteuses (spéciale dédicace à Rob Liefeld). Mais c'est surtout dans l'attitude des personnages qu'il va y avoir un réel changement. Les femmes "osent", elles sont totalement débridées sur leur sexualité et n'hésitent pas à afficher un côté "croqueuse d'hommes" hyper féline qui leur était jusqu'ici inconnu. Positions suggestives, attitudes lascives, multiplication du "je me mordille les lèvres en décroisant mes jambes", "tiens je suis à poil sous la douche, on fait une belote ou bien ?" seront au programme. Dans cet exercice, Psylocke et Natasha Romanova (La Veuve Noire) mèneront bien entendu



fap fap fap fap fap fap fap

## LA SÉPARATION



Entre la Veuve Noire et Elektra, il a pas dû trop s'emmerder Dare Devil !

La séparation et surtout le divorce, ça a longtemps été tabou dans la société, et, ça s'est bien senti dans les comics. Très vite les couples formés le furent "pour la vie" (Peter et MJ, Red et Jane, Cyclope et Jean) parce qu'ils incarnaient un idéal. Toutefois, le temps aidant, ces couples, même les plus solides ont tous très sérieusement vacillés de l'aile. Ainsi, Cyclope et Jean se sont séparés (chose impensable !), Malicia et Gambit continuent leur "je t'aime moi non plus", Hawkeye et Mocking Bird ont divorcé et enfin, Red et Jane se sont même affrontés lors de Civil War ! Très clairement, les femmes ont pris leur destinée en main, finie cette époque de l'homme seul décideur du foyer.

le bal. Cette dernière est une grosse \*\*\*\*\* qui aime la \*\*\*\* dans son super \*\*\* et qui, je suis sûr et certain, \*\*\*\*\* et \*\*\*\*\* dans le \*\*\* (désolé, des années de frustration vous savez ...) va un peu devenir le sac à foutre des héros Marvel (comme Wolvie est LE queutard No 1) et nous offrira des scènes suggestives d'anthologie (mon slip s'en souvient encore -\_-').

Reste que fondamentalement, les personnages féminins tapent fort, ont des (beaux et gros) nichons, mais sont plutôt lisses en terme de personnalité.

### Badass v2.0 with boobs

Tadam, les années 2000 arrivent ! Et avec elles, une nouvelle facette de la femme se dessine : la "badasserie". En plus d'être bonnes et puissantes, les nanas deviennent badass ! Concrètement, des personnages comme la Veuve Noire ou Elektra ne seront plus de simples (ultra bonnes) armes à défou-railler du ninja/méchant/superslip mais elles seront carrément violentes ! Les femmes cèdent à leurs pulsions, et ce, plus facilement que les hommes ! Elle tuent, se vengent, elles sont cruelles (alors que des mecs comme Cyclope, Red Richard ou Iron Man restent très "fleur bleue"), les femmes en ont rien à carrer, elles font morfler leurs adversaires, les tabassent comme des furies. En fait, on voit ressortir un côté très ani-

mal chez les héroïnes (proche d'un Wolverine en fait), et, loin de le refouler, elles en profitent et aiment ça ! C'est comme ça que des personnages comme Elektra deviennent chef du gang de ninjas le plus puissant du monde ou que Jane Richard "porte le slip" chez les Fantastic Four. On voit aussi l'émergence de nouveaux personnages comme Jessica Drew (qui est mariée avec Luke Cage et qui lui en fait voir de toutes les couleurs) ou de X-23 - sorte de Wolverine version adolescente - qui est une putain d'impi-



Là, c'est la version soft



## LES MÉCHANTS SONT-ILS DES EUNUQUES IMPUISSANTS À 0 LIBIDO ?



Bon, je vais pas vous la faire, les personnages dans les comics sont tous gaulés comme des Dieux Grecs. Tablettes de chocolat et le full apparat de la baraque pour Monsieur, cul d'anthologie et boobs de l'apocalypse pour Madame. Bah ouais, c'est con, mais faut vendre du rêve et un Cap bedonnant ou une Psylocke à cellulite, ça envoie moyennement du rêve. D'ailleurs Psylocke, moi j'ai souvent rêver de la capturer dans mon sous sol humide et de \*hum hum\* enfin vous voyez quoi, hein, mais si, faites pas genre...

Et c'est ce qui m'a toujours fait trèèèèè drôle avec les super méchant : JAMAIS ça leur passe par l'esprit. Non, ils chopent la nana, l'attache et vont faire autre chose. Attends, moi, les bombasses là, attachées comme ça JE TE LEUR \*\*\*\*\* le \*\*\* A GRANDS COUPS DE \*\*\*\* ET PUIS APRES JE à bah voilà, bravo, j'suis trempé maintenant... enfin bon.

Ouais les méchants, 0 libido, impuissants ou eunuques, sinon je vois pas ...

toyable machine à tuer. On explore également la psychologie de la femme de façon plus détaillée (alors qu'avant, à part les histoires de nichons ...) et on se rend compte que la femme peut ENFIN être sordide (alors qu'avant c'était forcément mimi tout plein!), bref, les femmes deviennent enfin "humaines", putain, on avait failli attendre !

Ce qui est également intéressant, c'est que les gros méchants commencent aussi à se féminiser. Avant, le méchant était forcément un homme (humain ou alien) mais rarement une femme. Il est toujours assez confusant de voir une bombasse dire/faire des choses atroces pour le lecteur, alors qu'un gros sac balaféré, tout de suite ça passe mieux ! Les femmes se découvrent également un certain talent pour la manipulation (ouais, comme en vrai aïe patapé) qui en

font les leaders incontestés des attaques sur notre beau monde (Madame Hydra, la Comtesse Allegro, la Reine Skrull). En même temps, quoi de plus traître que le



pioure iveule derrière un joli petit cul bombé bien tendu ? RIEN !

**Conclusion : le revival du sextoy ?**

Comme vous l'avez vu, le rôle de la femme a énormément évolué au fil des ans. De faire-valoir, la femme est vite devenue "active" dans le déroulement des récits, au point de se mettre en avant, un peu comme pour rattraper le temps perdu. Puis, l'évolution sociale étant au "du cul partout", Marvel s'est, bien entendu, mis au diapason en nous offrant des costumes à faire pâlir de jalousie les clubs SM moscovites. Le plus intéressant est selon moi la dernière évolution en date puisqu'en plaçant délibérément la femme "en haut de la chaîne alimentaire", Marvel semble avoir un petit temps d'avance sur la société.

Il est au final carrément agréable de constater que la femme s'érige enfin en tant qu'égal de l'homme chez Marvel puisque c'est grâce à ça que les récits ont pris une nouvelle dimension et ont permis une hausse significative de la qualité scénaristique.

Ceci dit, je remarque depuis 2-3 ans que la part de "sexe ultra débridé" est en hausse exponentielle chez Marvel (une mode qui à l'air de venir de chez Vertigo, surtout via des séries comme The Boys) et j'ai peur que la femme soit réduite à l'état de "sextoy humain", ce qui lui ferait faire un bon en arrière plus que conséquent.

"Hein ? Quoi ? Ah bon, c'est comme ça dans les films, les magazines et la pub ? Bon, bah ..." ■

**Polo**





Cette technique a l'avantage que tes parents ne sauront absolument pas où tu te trouves, et n'auront donc aucune chance de te déranger pendant que tu feras la fête !

### Où sortir ?

Il y a de nombreuses possibilités : théâtre, opéra, vernissages d'exposition, ou tout autre lieu où tu pourras élargir ton horizon culturel, tout en te sustentant de petits gâteaux exquis à déguster avec un bon verre de thé, le tout en... non je plaisante, en discothèque bien sûr, c'est le seul type d'endroit qui vaille le coup pour s'amuser ! Si possible, choisis-en une dans une ville différente que celle où tu habites, cela minimisera les chances que tu rencontres quelqu'un qui te connaisse : tu n'as quand même pas envie de revoir les blaireaux que tu es obligée de fréquenter à l'école, alors que tu es ici pour te changer les idées ! Et puis, plus il sera difficile à tes parents de te retrouver pour te gâcher la soirée, mieux ce sera. Les transports en commun sont tes amis, mais faire du stop est encore mieux, tu serais surprise du nombre de gentils automobilistes qui seront ravis d'aider une jeune fille telle que toi dans sa quête de divertissement...

Tu as peut-être entendu dire que les boîtes de nuit ne laissent pas entrer les personnes qui ne sont pas assez âgées. Rassure-toi, c'est du bluff, c'est en fait juste pour décourager les filles qui n'ont pas la maturité nécessaire pour apprécier une bonne soirée, ce qui n'est bien entendu pas ton cas. Il est par contre très important que tu montres dès l'entrée que tu es une fille super top cool, et pour cela, tout passe par l'habillement et le maquillage. Je ne détaillerai pas tout ça, car c'est à priori un sujet que tu maîtrises parfaitement, mais d'une manière générale, si en te regardant dans le miroir, tu ressembles plus à un clown enroulé de bandelettes fluo qu'à un être humain, c'est que tu es sur la bonne voie. Si tu complexes sur la taille de ta poitrine, pas de panique, deux pamplemousses habilement placés achèveront de te rendre crédible lorsque tu raconteras aux videurs que tu as vingt-et-un ans (au lieu de douze).

### Quels types de personne puis-je aborder ?

Excellente question, c'est là le point crucial qui déterminera le succès de ta soirée. Tu pourrais être tentée de traîner plutôt avec des gens de ton âge, mais c'est une énorme erreur : tu le sais pourtant très bien que les garçons sont tous bêtes, et ne pensent qu'au sexe. Les adultes, par contre n'ont que des avantages :

- Ils ont un métier, et donc de l'argent pour t'acheter pleins de choses.
- Ils ont vécu beaucoup de choses, et auront donc des sujets de conversation très intéressants, comme le récit de leurs voyages en Asie du Sud-Est ou la condition de la femme en Europe médiévale.
- Ils sauront t'apprécier pour ta personnalité et pas juste pour ton physique.
- Globalement, ils ont une grande expérience de la vie, et savent donc comment faire plaisir à une fille comme toi.

S'il y a une règle à garder à l'esprit c'est donc ne JAMAIS aborder quelqu'un qui n'ait pas au minimum l'âge d'être ton papa.

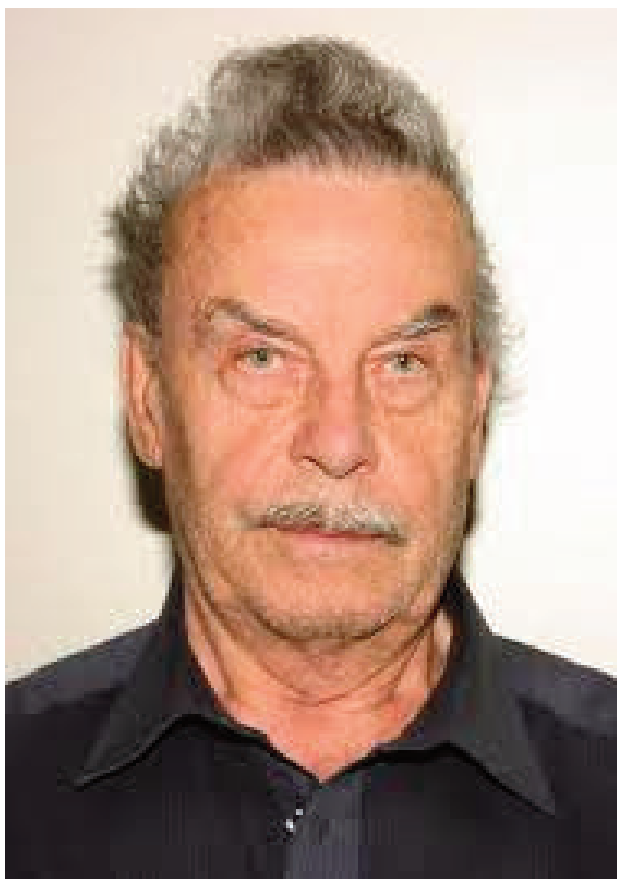
Tu pourras reconnaître facilement les adultes intéressants : ils ont l'air un peu seuls mais avides de faire des nouvelles rencontres, et on peut généralement les trouver au bar, parcourant la foule de leur regard avisé. Certains signes particuliers, tels qu'une moustache, une chemise à carreaux ou des lunettes à monture large sont également un gage de qualité. Comme ils sont souvent très timides, n'hésite pas à faire le premier pas et à aller leur parler, le sourire qui plissera leur visage ridé te prouvera que tu as fait le bon choix !

Comme ce n'est pas évident au premier abord, voici une liste de photos de personnes pour te donner des exemples de qui est recommandable, et qui ne l'est pas.

### Pas bien !



Bien !



Si tu as répondu bien au dernier, c'était un piège ! Il est juif, et n'en veut donc qu'à ton argent (et éventuellement boire ton sang lors d'un rituel païen, [www.intransigeants.com](http://www.intransigeants.com) pour plus d'informations) !

#### Il vient de m'offrir un verre, dois-je accepter ?

Évidemment, ce serait quand même très malpoli de refuser, surtout au prix où sont les consommations dans ce genre d'endroit ! Il se peut que tu le voies verser quelque chose dans ton verre : comme les boissons en boîte de nuit sont très mauvaises, ils aiment bien emporter avec eux des produits pour améliorer leur goût. Si ils n'en versent que dans ton verre, c'est parce que ces produits coûtent très cher et qu'ils préfèrent les économiser, mais ce serait égoïste de leur part de ne pas t'en faire profiter. C'est ce genre de petite attention qui te montrera que tu es tombée sur une personne vraiment digne de confiance.

Il me propose de continuer la soirée chez lui, qu'est-ce que je fais ?

Si tu as suivi mes conseils, tu sais que tu es entre de bonnes mains donc oui, tu acceptes sa généreuse invitation sans hésiter ! Cette étape de la soirée peut se révéler un peu délicate si tu es venue avec une amie : en aucun cas tu ne dois lui dire où tu vas, et si possible elle ne doit même pas s'apercevoir que tu es partie. En effet, lorsqu'elle verra le beau parti que tu as trouvé, tu peux être sûre que prise de jalousie, elle fera tout son possible pour te briser ton coup, donc ne prends pas de risque, et fais en sorte que personne ne sache où tu pars. Tu vas peut-être me dire : *"Mais c'est ma bestah, jamais elle ne ferait une chose pareille !"*. Pose-toi cette simple question : à sa place, ne ferais-tu pas la même chose ? Voilà, tu as ta réponse. Si tu avais commis l'erreur d'amener ton téléphone portable avec toi (tu voulais que tes parents puissent te joindre pour t'embêter à n'importe quel moment ou quoi ?), c'est le bon moment pour l'éteindre complètement, tu ne veux quand même pas être interrompue par un coup de fil indésirable à un moment qui s'annonce aussi romantique !

Au moment de sortir, le type de véhicule dans lequel il se proposera de te raccompagner te fournira quelques indices de plus pour savoir si tu as vraiment affaire à quelqu'un de recommandable. Là encore, voici quelques exemples en images :





Pas bien



Très bien ! Les vitres teintées t'indiquent que le propriétaire de ce véhicule n'est pas du genre à exhiber ses conquêtes comme de vulgaires trophées, mais au contraire qu'il accorde la plus grande importance à ton intimité. Si tu as l'occasion de jeter un coup d'œil au coffre, la présence d'outils tels que cordes, sac de toile ou pelle t'indiquera que tu as affaire à quelqu'un de bricoleur qui prend soin de son jardin, ce qui est un excellent point de plus à son actif. Si après être montée, tu commences à avoir sommeil, c'est normal, après tout, la soirée a été longue, alors laisse-toi aller, on va très bien s'occuper de toi...



Oh, mais qu'as-tu donc faite, petite canaille ? Bon, la soirée se présente plutôt mal, mais ne désespère pas, la cellule de dégrisement sera une bonne occasion de te rattraper, car tu pourras y faire la connaissance de personnes très sympathiques qui feront sûrement de très bons compagnons pour tes futures virées !

**Je viens de me réveiller et je ne me souviens plus de rien !**

Haha, petite chipie, décidément, c'est à se demander comment ta tête tient sur tes épaules ! Rassure-toi, le déroulement de la fin de ta soirée sera très facile à reconstituer, en fonction de la situation dans laquelle tu t'es réveillée :

■ **Dans les buissons derrière la boîte de nuit** : Comme tu étais très fatiguée, il a voulu te ramener chez toi, mais comme



Pas mal



il ne savait pas où tu habitais et qu'il ne voulait pas te réveiller, il t'a déposée à un endroit que tu connais pour que tu puisses rentrer chez toi tranquillement. Inutile d'en parler à tes parents, ils n'y comprendraient rien. En tous cas, si tu le revois, n'oublie pas de le remercier pour l'excellente soirée que tu as passé grâce à lui !

■ **Toute nue dans un fossé sur le bord d'une autoroute** : C'est plus ou moins le même cas de figure que le point précédent, sauf que là, comme il risquait d'être en retard à son travail, il a été obligé de te déposer dans le premier endroit qu'il pouvait trouver (si tu ressens quelques douleurs, c'est probablement la faute d'animaux sauvages, inutile de t'inquiéter). Pour tes vêtements, comme ils étaient sales, il les a mis au pressing, et te les rendra dès qu'ils seront propres, du moins si tu le revois (c'est pour cette raison que c'est une bonne idée de donner ton adresse ainsi que celle de ton école à toutes les personnes que tu rencontres, comme ça ils peuvent te recontacter plus facilement).

■ **Ligotée à un matelas dans une cave** : Alors là, on peut dire que tu as touché le gros lot ! Tu lui as tellement plu qu'il a décidé que vous alliez vivre ensemble, et je t'assure que les gars comme ça sont d'une fidélité à toute épreuve, il ne sera pas du genre à te larguer dans quelques jours. Il ne te reste plus qu'à te détendre et à oublier tous tes soucis, car tu as maintenant un homme aux petits soins pour toi jusqu'à la fin de ta vie. Petite veinarde !

Maintenant, tu sais tout ce qu'il faut pour passer une soirée inoubliable sans jamais être la vedette de l'un de ces faits divers sordides que l'on voit malheureusement trop souvent dans les journaux. Merci qui ? Ne manque pas le numéro du mois prochain, je t'expliquerai comment trouver un job super facilement juste en te promenant dans certains quartiers de Paris au bon moment de la journée. A très bientôt ! ■

**Mpprrrrrrffffchier**



## DUCT TAPE

Turning "No! No! No!"  
into "Mmm-mmm-mmm!"







# Quel est l'homme idéal pour toi ?

Une exclu spéciale Girlz !

## 1/ Quel type d'homme préfères-tu ?

- @ Celui qui ose se montrer vulnérable derrière son apparence de dur
- % Celui qui fera tout pour toi, surtout les trucs les plus fous !
- £ Celui qui a des convictions et qui s'y tient, un homme de principe
- § Celui qui a beaucoup à t'apprendre et à te faire partager

## 2/ Pour toi l'amour c'est...

- § Être en osmose avec son partenaire
- % Quelque chose de pur, que rien ni personne ne peut enlever
- £ Femme qui rit, femme à moitié dans ton lit
- @ La communion de deux corps et esprits parfaits

## 3/ Quand tu es célibataire...

- % Tu ne penses pas qu'à ça, tu te concentres sur tes autres projets
- @ Tu attends que ton Prince Charmant arrive, beau, attentionné et intelligent : Ton homme parfait
- £ Tu profites de ton temps pour tes passions, et rien à foutre des autres !
- § Tu demandes conseil à tes amis / à ta famille



## 4/ Pour que tu chavires pour lui, il doit...

- £ Te prouver sans cesse qu'il te désire, comme, par exemple, mettre ta photo en arrière plan de son Mobile Phone
- @ Être sans défaut physique, avoir de belles dents, un très beau visage et un corps d'athlète
- % Faire les choses les plus folles pour toi, tu le vauds bien !

## ■ § Être patient, sage et attentionné

## 5/ Ton premier amour était...

- @ L'homme pour qui toutes les filles craquent
- £ Celui qui n'a jamais abandonné
- % L'homme pour qui les mots du cœur ont réussi à te faire craquer
- § Ton meilleur ami, celui qui t'as fait

connaître tant de choses

## 6/ Quand tu te disputes avec lui...

- £ C'est toi qui a raison, il n'a qu'à aller se faire voir et s'excuser, qu'il peut être bête parfois...
- § Patience, il reviendra à la raison
- % Tu ne lâches rien, une vraie ti-gresse, tu fonces, tu fonces tu fonces !
- @ Tu n'hésites pas à lui faire comprendre qu'il a de la chance que tu le tolères, s'il n'est pas content, qu'il aille voir ailleurs !

## 7/ Lors d'une fête vers quel homme tu tourneras tu ?

- £ Celui qui fera rire
- @ Le plus beau
- § Le plus intelligent
- % Celui qui a le plus de classe

## 8/ Le week end parfait pour toi c'est...

- § Balade, musée, petit resto sympa
- @ Activités, shopping et sorties nocturnes
- £ Cocooning à la maison, DVD, pizza, jeu avec le chien et même jeux vidéos
- % Petit week end à l'extérieur, on prend le train, loue une chambre d'hôtel, concert et cochonneries sous la douche



## 9/ Votre fantasme masculin c'est...

- @ Shia Laboeuf
- £ Robert Pattinson
- % Mel Gibson
- § Ewan Mc Gregor

## 10/ Le meilleur moyen de le rencontrer c'est...

- @ Lors d'une sortie le soir (restaurant, disco)
- % Dans un concert ou un musée
- § Dans un groupe de yoga
- £ Dans le parc, en train de promener ses superbes animaux, les hommes qui aiment les bêtes, ça vous fait fondre

## 11/ Votre film préféré :

- £ Un film avec Hugh Grant, on s'en fout lequel
- § Star Wars, les grands classiques ne meurent jamais
- @ Transformers, ça pète de partout, pleins d'effets spéciaux, yeah !
- % Dead Snow, des zombies nazis, cool

## 12/ Votre rêve érotique serait plutôt...

- @ Vous et votre amant brûlant de désir
- % Avec un peintre qui ferait un portrait de vous nue après l'amour
- § Avec un homme dans le désert, sable chaud et soleil ardent
- £ Vous et un bel inconnu, venu d'une contrée lointaine

## 13/ Sa noblesse le pousse à se battre pour une cause :

- @ La malbouffe, qui fait tant de ravages chez les jeunes (et moins jeunes)
- £ La PETA, tous ces animaux blessés et maltraités, insupportables
- % Liberté pour la Palestine, Israël a assez fait de dégâts comme ça
- § Les jeunes. Il faut les aider pour ne pas qu'ils dérapent et empruntent le mauvais chemin.





@ Votre homme parfait est : Michel Vengeance



Homme de bon goût, à la plastique de rêve et débordant d'énergie, Michel le beau-gosse est fait pour vous. Son allure, son look, osons le dire, sa perfection en fait un aimant à femmes, mais gare, vous aussi vous êtes parfaite et qui se ressemble, s'assemble !

Au cas où tu ne saurais pas qui c'est : <http://mickaelden-detta.skyrock.com/>

% Votre homme parfait est : Adolf Hitler



Féru de musique, de cinéma et de peinture, vous avez aussi besoin que votre homme soit capable de tout faire, surtout les choses les plus folles pour vous ! Votre homme doit savoir se tenir et être distingué, les ploucs qui se la racontent, très peu pour vous, c'est ceux qui en parlent le moins ....

Au cas où tu ne saurais pas qui c'est : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Adolf\\_Hitler](http://fr.wikipedia.org/wiki/Adolf_Hitler)

£ Votre homme parfait est : Weby



Son petit côté geek niais est si attachant. Son côté 100% naturel aussi. Votre homme ose s'afficher, il n'a honte de rien ! Il aime les Pokemons ? Et alors, c'est ceux qui aiment pas qui sont complètement cons ! Tous des bouseux de toute façon ! Votre homme, il a peur de rien ni de personne, et puis, il a toujours ses animaux de combats pour le défendre !

Au cas où tu ne saurais pas qui c'est : <http://img831.image-shack.us/img831/2183/webystory.jpg>

§ Votre homme parfait est : Obi Wan Kenobi



Sage. Tel est le mot qui décrit le mieux votre homme parfait. Il sait beaucoup de choses et a une grande envie de vous les faire partager. Et puis bon, un sondage sans "Obi Wan Kenobi" dedans, ça serait vraiment de la merde !

Au cas où tu ne saurais pas qui c'est : <http://www.remixito.fr/images/actu/buzz/qui-veut-gagner-des-millions/what-is-your-name-2.jpg> ■

**Polo**

**AU CAS OÙ CES CHOIX NE T'INTÉRESSERAIENT PAS ...**

... et bien, il te reste John et ses amis du new Jersey !!!



De vrais bogoss made in america \_





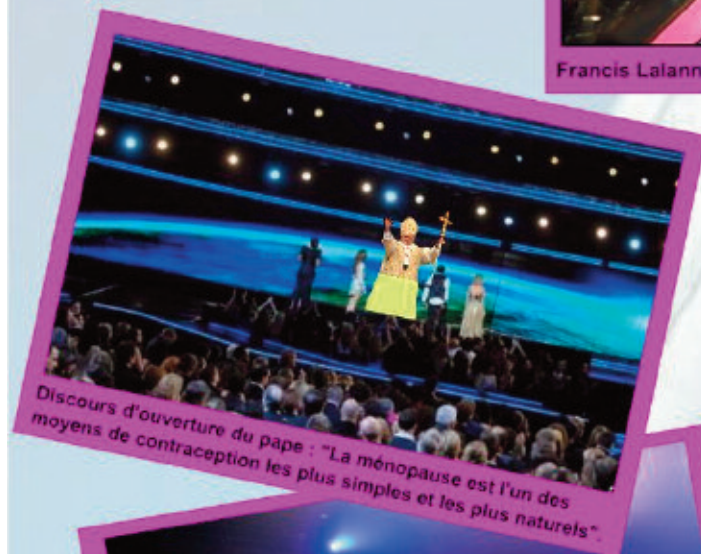
# La soirée ménopause de Susan Boyle

Encore plus rock'n'roll que l'anniversaire de Johnny !

Lorsque le plus incroyable talent de la Britannie vous invite à fêter l'un des moments les plus marquants de l'histoire de sa vie, vous réagissez comment ? Nous, à la rédaction de 42, on n'a pas hésité une seconde. On a pris nos appareils photos et nos speculums, et on vous a ramené un reportage des plus épiques !



Francis Lalanne et Kanye West étaient présents parmi les invités.



Discours d'ouverture du pape : "La ménopause est l'un des moyens de contraception les plus simples et les plus naturels".



Son altesse Elisabeth 2, subjuguée par la prestation de la diva.



L'hôtesse de la soirée nous a offert un récital des plus envoûtants.

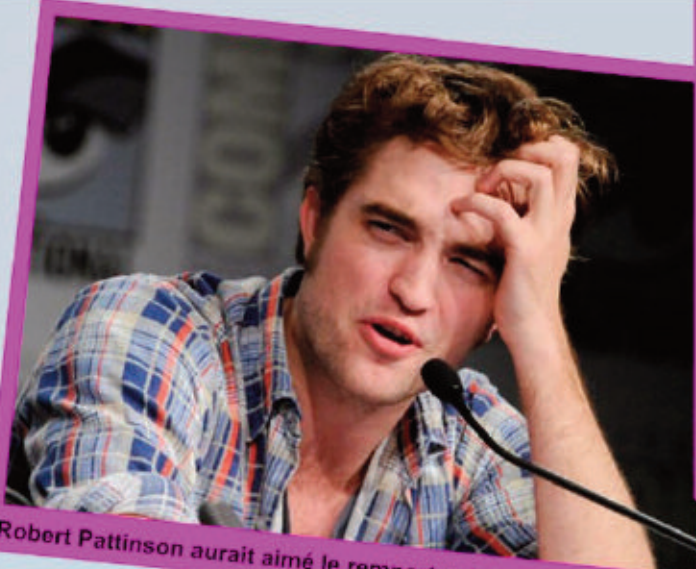


Jerry Springer a endossé la fonction de commissaire-priseur, pour la vente aux enchères du dernier tampon de Susan.



Et c'est Gerard Butler (du film 300) qui remporte l'objet. On reconnaît là son goût pour l'hémoglobine !





Robert Pattinson aurait aimé le remporter, lui aussi. Dommage !



Générosité oblige, les bénéfices de la vente seront intégralement reversés au groupe Facebook "soutenez les jeunes cancéreux".



Mark Zuckerberg est chargé de leur transmettre le chèque géant. Coucou Mark ! Alors, ce film ?



La soirée peut enfin commencer ! Tout le monde bouge sur le dernier tube de Michael Jackson



Stum ! Stum ! Stum ! Hm Tss ! Hm Tss ! Trr ! Trr ! Trr ! Trr ! Trr !



Et c'est déjà la fin de la soirée. A bientôt tout le monde !

#### Un petit mot de Susan :

"Merci à tous d'être venu, et d'avoir participé à la vente aux enchères. Cela m'enchant de voir que mon corps et son histoire vont aider les cancéreux. Cette soirée a été un moment totalement magique, et je ne compte pas en rester là. Saviez-vous que les croûtes de peau constituent un excellent combustible non polluant et renouvelable ? Amis de la planète, faites des réserves car je vous donne rendez-vous pour l'année prochaine !



# Horoscope 2011

## Bélier (21 Mars ~ 20 Avril)



■ **Travail** : Votre prédisposition à casser les couilles à tout le monde à base de "c'est comme ça et pas autrement" et autre "on écrit "ça" et pas "sa"" risque de vous porter préjudice dans les mois à venir puisque certains de vos collaborateurs semblent fomenter un plan pour faire disparaître votre enveloppe charnelle lors d'un trekking sur les pentes de l'Etna (Bélier étant un signe de feu, ça ne s'invente pas).

■ **Amour** : Gloire et beauté, mais à condition que vous ayez de gros boobs. Si ce n'est pas le cas, je crains que vous ne finissiez par devenir aigri et preniez des décisions, qui, à défaut de changer la face du monde, changeront la vision qu'ont les autres de vous.

■ **Argent** : Signe dynamique par excellence, le Bélier sait quand il faut aller au casse pipe (ce n'est pas sale) pour gagner de la menue monnaie qui lui permettra par la suite de s'acheter ce magnifique petit haut en dentelle qu'il a vu en vitrine ce matin.

■ **Santé** : Bon, autant être franc, si vous êtes de la catégorie dites groboobs et que la prédiction Amour Gloire et Beauté n'est pas vérifiée, il va falloir vous découvrir un peu la gorge pour laisser respirer vos attributs, ce qui ne manquera pas d'attirer en 1er lieu vos amis laryngite, pneumonie et choléra.

■ **Béliers célèbres** : Lénine, Hitler, Lilatilleul, Vampireness.

## Taureau (21 Avril ~ 20 Mai)



■ **Travail** : Le Taureau est par définition un fumiste. Quand on sait que George Lucas, Freud ou même Karl Marx étaient Taureau, ça laisse peu de place au doute quand à leur super pouvoir d'imposteur. Faites donc comme vos glorieux aînés. (Ah on me fait signe que Lucas n'est pas encore mort.)

■ **Amour** : Étant du signe du Taureau, il y a 2 possibilités. La 1ère étant que si vous êtes un garçon qui vient lire le magazine de sa mère ou de sa sœur, vous n'aurez pas d'autre possibilité que de finir avec le seul truc compatible dans la nature avec le taureau, à savoir la vache. La 2ème possibilité serait que vous soyez une fille (ou un truc apparenté) et là, désolé il va falloir être forte, mais vous êtes probablement une grosse vache. Donc autant dire que si vous n'êtes pas riche, c'est pas gagné.

■ **Argent** : Alors riche ou pas la grosse vache ? L'année commencera plutôt bien puisque votre radinerie malade vous aura permis de passer les fêtes de fin d'année à gratter des chèques à vos grands-parents et à chourer entre 37 et 42kg de petits fours dans les différentes soirées dans lesquelles vous êtes infiltrée en ninja, vous permettant ainsi de faire des économies sur la bouffe jusqu'à Mars.

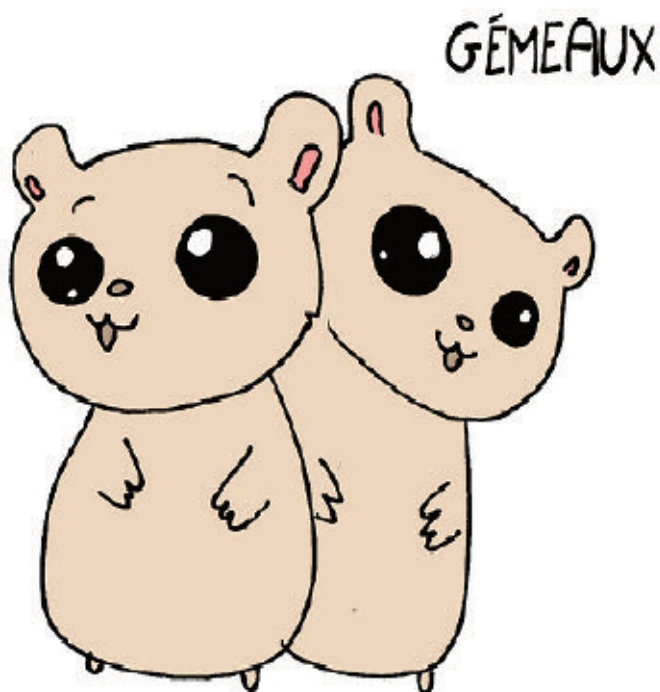
■ **Santé** : Vous êtes forte comme un roc, enfin normalement. Et vous pourrez donc facilement passer à travers les pièges médicaux de l'hiver pour arriver au printemps fraîche et pim-



pante contrairement à vos collègues qui auront sans doute les yeux bouffis et le nez qui coule, touche très glamour des frimas de l'année.

■ **Taureaux célèbres** : Ceux déjà cités, Polo, Mrrppopijqd-sfohchier.

## Gémeaux (21 Mai ~ 21 Juin)



■ **Travail** : Profitez de vos troubles bipolaires pour expérimenter de nouvelles techniques de marketing direct. Dans le pire des cas, ça ne fonctionnera pas et en cas de blâme de votre hiérarchie, vous pourrez toujours vous poser en victime de votre maladie. Le point positif, c'est que cela suffira à poser de nombreux jours de congés, un peu avant les soldes pour faire du repérage, et pendant les soldes pour vous ruer sur ces petits polos camaïeux du plus bel effet.

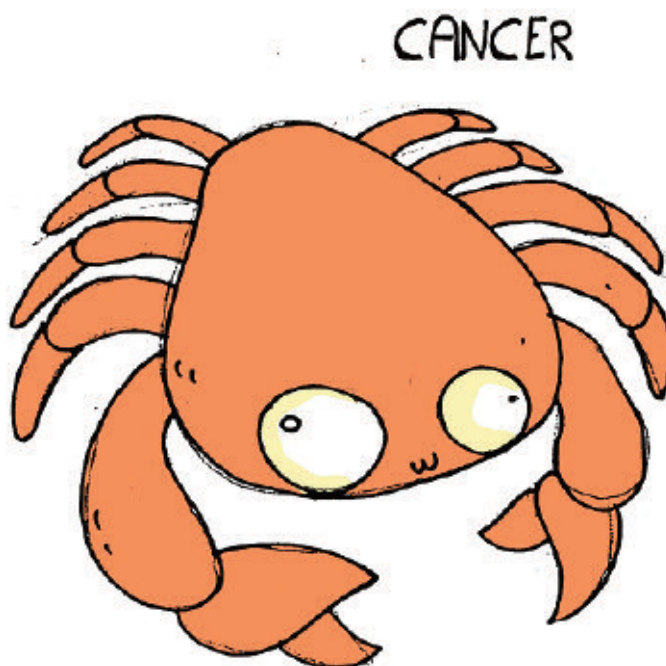
■ **Amour** : Là encore, la bipolarisation va avoir du bon. Chopez comme une grosse chaudasse dans toutes les soirées. Si jamais le clodo levé prenait la peine de vous rappeler, invoquez votre trouble. Au pire ce sera une excuse qui le fera se sentir tout désolé, au mieux il prendra peur et raccrochera aussitôt.

■ **Argent** : L'année se passera sans trop de tracas, mais l'argent ne coulera pas à flot, la faute aux nombreux jours à faire les magasins au lieu de bosser. Cela dit, le fait d'être un peu androgyne peut vous permettre de trouver un vieux ou une vieille pleine de fric qui n'y verra que du feu.

■ **Santé** : A force d'essayer de gruger tout le monde, vous commencez à avoir des ennemis. Certains vous balanceront des cailloux pointus dans les yeux, gare à la médecine, surtout en cas d'opération, il se peut qu'un chirurgien ne soit pas particulièrement content que vous ayez refile la syphilis à son fils et se venge pendant l'opération.

■ **Gémeaux célèbres** : Le Pen, Johnny Halliday, Gumli.

## Cancer (22 Juin ~ 22 Juillet)



■ **Travail** : Vous êtes une rêveuse, depuis toujours, et cela va finir par se voir dans votre boulot. Votre chef commence à trouver louche le fait de trouver des url de sites New Age dans les pages consultées, d'autant que vos tirades à rallonge dont le seul but est de rallier tout le monde à votre cause finissent par agacer. Profil bas pour 2011 serait une bonne chose.

■ **Amour** : Vous êtes une rêveuse, depuis toujours, et cela se voit. Arrêtez rapidement de porter des t-shirts Robert Pattinson et essayez de mettre en valeur les timides attributs dont vous disposez. Avec un peu de bol, vous finirez par rencontrer un charmant garçon qui en pincera pour vous. (Aha pincer / Cancer)

■ **Argent** : Mauvaise nouvelle, tout l'argent investi dans les fringues à l'effigie de Robert P. ne sera pas récupérable, il y a des lois contre la revente des produits dangereux. Vous pouvez tenter de les brûler pour vous en débarrasser, mais ça ne vous ramènera pas un radis. Tentez la fraude à l'Assurance Maladie, au pire si vous êtes contrôlé vous pourrez expliquer que vous avez confondu la case maladie avec la case signe astrologique.

■ **Santé** : Bon, donner des infos santé à un Cancer, c'est un peu comme donner la recette des gencives de porc à un cochon. Pourtant, cette année ne sera pas violente, voir même clémente. Vous traînerez tout au plus un rhume en février et des herpès en juillet, mais rien qui vous empêchera de mordre la vie à pleines dents.

■ **Cancers célèbres** : Celui des poumons, Tom Cruise, Do-beulyou, Mr Egg.



Lion (23 Juillet ~ 22 Août)

## LION



■ **Travail** : 2011 sera l'année de l'esbroufe ou ne sera pas. Vu que vous ne savez pas faire dans la discrétion et que tous les moyens sont bons pour faire parler de vous (ou de vos petits escarpins rehaussés de paillettes), autant y aller franco l'année à venir. Avec un peu de bol, un producteur d'Andaymaul remarquera une de vos prestations haute en couleur sur Toi-Tuyau et fera de vous la nouvelle égérie d'une émission de télé réalité à fort potentiel lobotomisant.

■ **Amour** : Pire qu'une mante religieuse, vous avez collectionné les amants, les maîtresses, les couples, reste plus qu'à essayer de vous caser, ça fera plus de buzz quand vous le / la ferez cocu(e) dans l'émission qu'on vous proposera. Si en plus votre proie a l'âge d'être votre fils / fille, c'est tout bénéf.

■ **Argent** : On ne peut pas dire que jusqu'à aujourd'hui vos exhibitions vous aient rapporté beaucoup. Certes la fête de la rillette du Mans vous permet de gagner de quoi manger 15 jours, mais ça ne suffit pas pour tenir une année. Multipliez les castings, passez sous les bureaux, la sex tape attendra la fin de l'émission de télé réalité.

■ **Santé** : Clairement il va falloir se calmer sur la consommation de drogues pour ne pas finir aussi grasse qu'Iggy Pop. Profitez de l'émission à venir pour vous prononcer en faveur des trucs bobo-écologiques, genre manger du soja halal ou ne boire que de l'eau déminéralisée 42 fois. D'un côté ça ne vous fera pas de mal, et d'un autre vous pourrez ensuite prétendre à côtoyer les grands des nuits parisiennes, comme Gérard Lenormand, Dave ou encore Félicien du Loft.

■ **Lions célèbres** : Simba, Madonna, Fidel Castro, Mick Jagger, obi.

Vierge (23 Août ~ 22 Septembre)

## VIERGE



■ **Travail** : Votre mère vous avait dit, péripatéticienne, ce n'est pas un métier pour toi. Et elle avait raison, ça ne colle pas du tout à votre karma. Reprenez vous, changez de voie, lancez vous dans la puériculture par exemple, le contact avec les enfants est tellement enrichissant.

■ **Amour** : Vous êtes une éternelle incomprise, condamnée à errer sans fin dans les limbes de la friend zone, car non, les hommes ne sont pas idiots, ils savent très bien que quand vous vous présentez comme vierge, ça n'a rien à voir avec un quelconque statut sexuel. Sinon pensez bien qu'il y a longtemps que vous ne le seriez plus.

■ **Argent** : Vos talents cachés vous apporteront sans doute beaucoup cette année, et il ne faudra pas ménager vos efforts, d'autant que chaque action réalisée ne rapportera qu'une petite somme. Alors n'hésitez pas à devenir auto entrepreneur, cela vous permettra d'assouvir votre passion tout en arrondissant vos fins de mois, tout en dessinant des bites. Le rêve quoi.

■ **Santé** : L'année s'annonce déprimante, et il ne sera pas rare de vous trouver assise sur un banc, le regard dans le vide à manger des chips molles. Reprenez vous, faites du sport, mais attention quand même, chips molles en quantité + sport sans condition physique = probable problème cardiaque. Ce serait nouille de ne pas voir la tournée française de Justin Bieber.

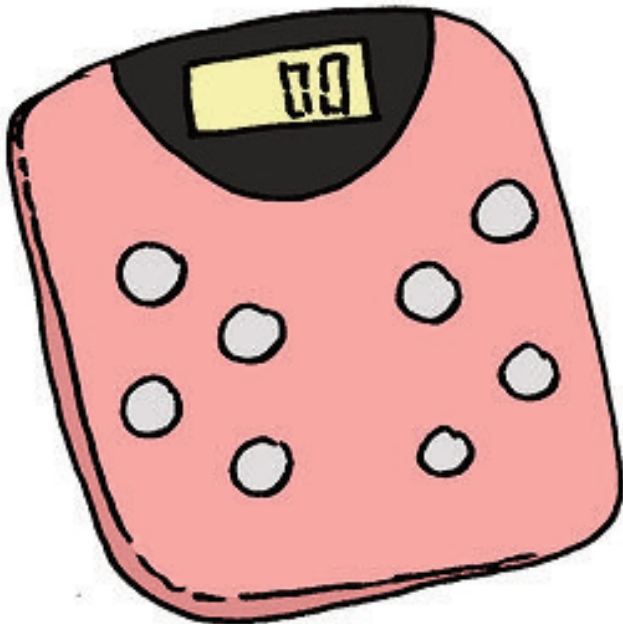
■ **Vierges connues** : Mickaël Jackson, Keanu Reeves, Zedig



Balance (23 Septembre ~ 22 Octobre)

Scorpion (23 Octobre ~ 21 Novembre)

BALANCE



SCORPION



■ **Travail** : 2011 sera dans la continuité de 2010 et vous n'hésitez probablement pas longtemps avant d'aider à la réalisation de malheureux accidents touchant vos collègues de travail. Surtout ceux dont les intérêts interfèrent avec votre ambition. Méfiance quand même, un jour il faudra compenser parce que votre karma est tout pourri.

■ **Amour** : Vous êtes narcissique, et pas qu'un peu. Et du coup, le temps que vous passez à vous reluquer dans le miroir vous fait perdre un temps précieux sur vos heures de chasse. Pensez à arrêter de vous la péter en public, ça n'attire rien d'autre que les quolibets ou des boulets de la même veine que vous.

■ **Argent** : Vous pouvez continuer à vous la péter, et normalement vous vous retrouverez un temps invité dans des émissions dont le principe est de se foutre de la gueule de certains. N'y voyez aucune coïncidence. En tout cas vous pourrez y grappiller un peu d'argent, voir même essayer de fourguer du produit dérivé, rien ne se perd. Profitez quand même, parce que le vent peut tourner en milieu d'année.

■ **Santé** : Vous pétez le feu, au sens figuré hein, les princesses ne pètent pas, elles ventilent. En tout cas tout va pour le mieux et personne ne remarque les effets de la cocaïne sur votre cerveau. Probable coup de fatigue à l'approche de l'hiver, n'hésitez pas à augmenter la consommation de poudre blanche dès les 1ères neiges, ça passera inaperçu.

■ **Balances célèbres** : Mickaël Vendetta, Vladimir Poutine, Jean Claude VanDamme.

■ **Travail** : Plutôt que de vous morfondre dans votre sordide bureau à supporter des collègues dont les vannes sur votre fessier rebondi sont légions, abandonnez vous à votre passion, laissez libre court à vos envies et vivez enfin de ce qui vous fait vibrer. Pensez tout de même que la confection de chandails pour betterave n'est pas ce qui se fait de mieux pour devenir indépendante.

■ **Amour** : Celles qui oseront vivre de leur passion devront savoir concilier vie professionnelle et vie privée si elles ne veulent pas voir leur compagnon s'éloigner discrètement mais sûrement. Avoir une passion c'est bien, mais si elle n'est pas partagée, méfiance. Par contre si votre conjoint est féru de la sculpture sur gland, l'année s'annonce radieuse.

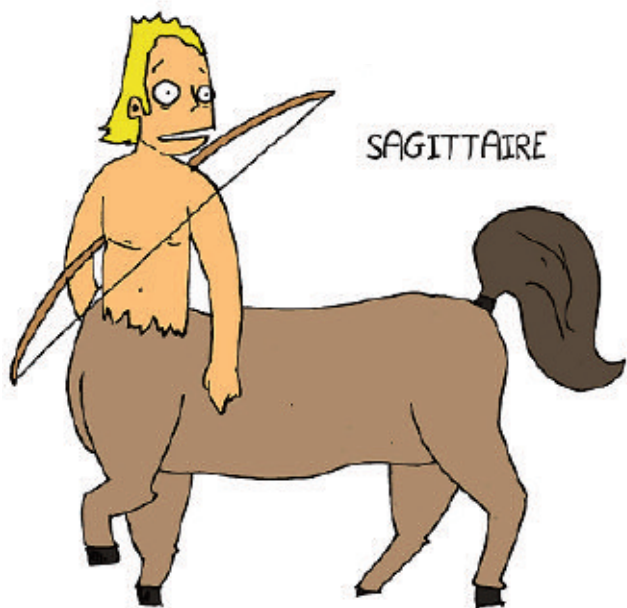
■ **Argent** : Faites des économies. Beaucoup si possible.

■ **Santé** : Rien à signaler, vous subirez comme tous les hivers les joies de la gastro de réveillon, le rhume de 54 jours et les crises d'asthme printanières. L'été sera plus clément, d'autant que la cabane en branchages faite à la hâte au printemps sera franchement mal isolée, malgré la petite touche girly apporté par la pose de nappes plastifiées Disney Princess sur le toit.

■ **Scorpions célèbres** : Alain Delon, Picasso, Draxx.



Sagittaire (22 Novembre ~ 20 décembre)



■ **Travail** : Après la pluie vient le beau temps dit-on parfois. Vous êtes l'exception qui confirme la règle. Votre carrière est en dents de scie, et sans une vraie remise en cause, vous n'arrangerez rien à la chose. Prenez des risques, affirmez-vous, et normalement tout vous sourira dès le milieu d'année.

■ **Amour** : Votre instabilité chronique n'est franchement pas votre meilleur atout, et ce n'est pas le fait de sortir avec des repris de justice en alternance ou avec des adorateurs de Robot Unicorn qui y changera quelque chose. D'ailleurs personne ne vous a jamais dit pour Robot Unicorn ?

■ **Argent** : Cessez de faire la bonne poire et quand un ex qui ne vous a pas vu depuis 4 ans vous appelle pour finalement vous demander de le dépanner de quelques deniers, ce n'est pas une bonne chose que d'accéder favorablement à sa requête. Envoyez le chier, votre banquier n'en sera que plus courtois avec vous. De plus, les économies réalisées vous permettront de faire quelques journées shopping supplémentaires pendant les soldes.

■ **Santé** : Le surmenage n'est jamais bon, surtout quand on a la condition physique d'une quenelle. Faites du sport, mais pas seule, prenez un coach, un accident vasculaire est si vite arrivé.

■ **Sagittaire célèbres** : Bruce Lee, Britney Spears.



Capricorne (21 décembre ~ 19 janvier)



■ **Travail** : La conjoncture actuelle n'est pas favorable à votre secteur d'activité. Prenez votre mal en patience, profitez de votre temps libre pour préparer votre reconversion. L'aide à la personne ou le travail en centre spécialisé semble tout indiqué à votre tempérament.

■ **Amour** : Vous êtes du genre "partageuse" dans la vie, c'est très bien, mais il faudra prendre en compte aussi le fait que la vie en couple n'est pas forcément compatible avec votre "ouverture". Méfiez-vous aussi de votre meilleure amie, il semblerait qu'elle n'ait pas spécialement apprécié votre idée du "ce qui est à toi est à moi".

■ **Argent** : "Ce qui est à toi est à moi" n'est pas non plus le meilleur précepte pour la gestion de votre argent. Préférez investir pendant la 1ère moitié de l'année, si possible dans l'immobilier et le mobilier, surtout si votre meilleure amie envoie des textos à votre conjoint.

■ **Santé** : Après un printemps plutôt calme, attendez-vous à quelques rougeurs allergiques au début de l'été. Un traitement adéquat vous en soulagera, restera à gérer les effets secondaires, à savoir la pousse de la moustache.

■ **Capricornes célèbres** : Al Capone, Staline.





## Verseau (20 janvier ~ 18 février)

## VERSEAU



■ **Travail** : Le début d'année s'annonce tonitruant. Vous serez beaucoup sollicitée pour divers projets et n'aurez de cesse de travailler nuit et jour. Attention cependant à ne pas trop abuser, vous pourriez vous casser un ongle, voir pire, oublier de passer chez l'esthéticienne pour votre 2ème manucure du mois.

■ **Amour** : Alors que vous êtes déjà le fantôme de vos voisins et collègues, votre cote de popularité montera en flèche à partir du 2ème trimestre où vous serez couvertes de fleurs et d'éloges. Profitez-en pour choisir un prétendant riche, beau, stérile, un peu tarte, souvent absent et dont la mère est très vieille.

■ **Argent** : Vous bénéficiez d'un bonus inné sur l'argent par votre héritage, mais ne négligez pas pour autant de placer quelques économies pour assurer votre train de vie. Un contrat juteux avec un magasin est possible début automne prochain, vous permettant ainsi de capitaliser encore plus pour vos vieux jours.

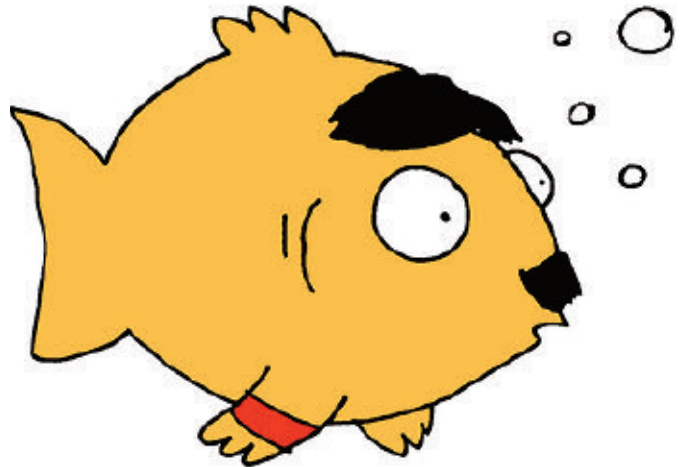
■ **Santé** : Des problèmes cutanés mineurs vont se profiler aux alentours du mois de Mars. Vous pourrez les minimiser en préférant prendre des bains plutôt que des douches.

■ **Verseaux célèbres** : Paris Hilton, Claude François, Recher.



## Poisson (19 février ~ 20 mars)

## POISSON



■ **Travail** : Depuis le temps que vous vous appropriiez le travail des autres, ça va finir par se voir, et autant dire que les principaux lésés ne manqueront pas de vous discréditer dans votre métier. Il sera temps d'ici avril de changer de voie et d'entreprendre une carrière plus artistique qui vous permettra d'exprimer pleinement votre jeu d'acteur.

■ **Amour** : Si vous étiez un homme, on vous traiterait de salop, mais comme vous êtes une femme, vous êtes une victime. Continuez de briser les cœurs après un mariage rapide et discret (mais néanmoins classe grâce à votre parure en diamants récupérée après votre 3ème divorce) en vous arrangeant pour faire porter le chapeau à votre futur ex mari. Avec l'expérience, vous savez tirer profit de ce genre de situation.

■ **Argent** : L'argent coule à flots, et cela ne s'arrêtera pas de sitôt, du moins tant que vos ex-maris seront de ce monde. Utilisez cet argent à bon escient pour vous faire remarquer de la haute société ou de la jet set, vous y rencontrerez sans doute une prochaine proie encore plus riche que la précédente.

■ **Santé** : Mais pas des pieds. Étant Poisson, ça ne devrait pas trop poser de soucis. L'année à venir ne sera pas de tout repos grâce, ou à cause de, votre train de vie, et la multiplication des soirées mondaines aura un effet néfaste sur votre foie. Faites quelques pauses dans l'année, profitez-en pour vous faire lifter avant que vos cernes ne se confondent avec vos lèvres.

■ **Poissons célèbres** : Bruce Willis, Albert Einstein, Nemo, CerberusXt. ■

obi



# Quand le metal devient une affaire de gonzesses

Osef du silicone ! REMPLI DE PLOMB §§

S'il y a une chose que vous n'avez pas remarqué, mais qui est l'évidence même, c'est que le metal est un monde d'homme. Eh ouais, le Rock en général est un milieu très mâle, pour ne pas dire macho. De mémoire, je n'ai vu que peu de groupes constituées de femmes. Mais la tendance semble s'inverser, ou du moins changer, avec le metal à chanteuse qui explose depuis le tsunami Nightwish (sic).

## I. A-t-on vraiment une réponse ?

Et bien non pas vraiment, peut-être qu'un sociologue a fait des études sur ce sujet, a passé ses week-ends à se pencher sur la question. Peut-être que des historiens cherchent encore et toujours la réponse. Le fait est là, indiscutable, et ça sert à rien de crier au sexisme de bas étage, c'est bas et mesquin : le monde du rock et du metal est masculin. Sans doute parce que traditionnellement, les femmes vauquaient à d'autres activités, comme la cuisine, au pif, et avaient donc autre chose à foutre que de torturer des cordes et autres percussions. Non pas que les femmes ne soient pas musiciennes, mais le rock les attire moins, enfin tout est relatif.

Néanmoins, on peut citer Janis Joplin ou encore Marianne Faithfull parmi les célèbres chanteuses de cette première explosion du rock, dominé par les groupes masculins, comme les Rolling Stones, les Beatles, les Who, Cream etc.

Ce qu'on peut dire en revanche c'est que le concept de groupie fait partie du paysage, du folklore même, du rock n roll. Le cliché du rockeur entouré de gonzesses ou le guitariste qui est acclamé par les femmes ou jeunes filles en fleur,



Elle a de drôle de nichons la dame

ça existe depuis la nuit des temps du rock (en gros au début quand les premières fans des Beatles criaient à gorge déployée dès que ces derniers passèrent). Jim Morrison, les Beatles, les Stones, tous ont eu des groupies et toutes les femmes à leurs pieds.

Petite anecdote d'ailleurs : Lemmy de Motorhead, célèbre pour être une légende vivante, expliquait comme il pu observer ce phénomène. Etant à l'école, il vit un type amener une guitare. Aussitôt qu'il jouait, des filles se pressaient pour l'entendre jouer. A sont tour, il





Girlschool, seul vrai groupe de heavy metal féminin à percer

amène un ukulele (tout de suite la différence), mais le résultat est le même. Depuis, il désigne la guitare comme un "aimant à chattes" (quel raffinement).

## II - Et dans le metal c'est pareil ?

Oui, dans le sens où des groupes comme Deep Purple et Led Zeppelin jouent la même musique, en plus hard. Mais c'est réellement dans les années 80 que le phénomène explose avec des groupes comme Motley Crue qui enchaînaient les groupies comme les chemises. Mais pendant ce temps là, certains se demandent toujours (du moins inconsciemment) pourquoi il n'y a pas de groupes de metal 100% féminin. A défaut d'avoir une réponse, un premier groupe jette un pavé dans la marre, il s'agit de *Girlschool*.

*Girlschool*, c'est LE groupe féminin dont tout amateur a entendu le nom au moins une fois. Soit parce que c'est avec Lemmy qu'elles se sont fait connaître, soit parce qu'ils sont curieux. Soit ils sont assez vieux pour avoir connu ce groupe de heavy metal à l'ancienne qui n'a rien de féminin, si ce ne sont les membres du groupe. Et ce groupe a réussi à s'imposer, alors que le punk explosait et que le genre musical se démarquait pour ne laisser aucune place à la gente féminine.

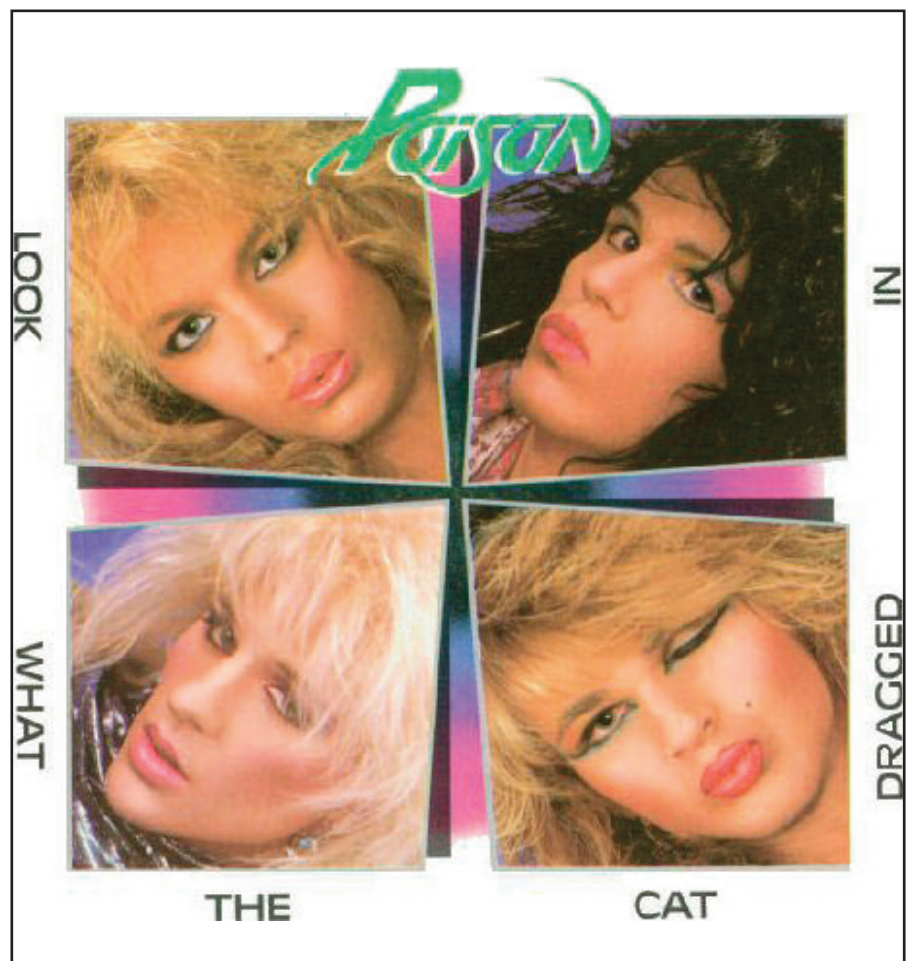
Cependant, bien que le groupe soit encore en activité, le nombre de groupes féminins vraiment connus se compte

sur les doigts d'une main. Parmi les mastodontes du metal, nous n'avons que des brutes épaisses. *Metallica*, *Slayer*, *Iron Maiden*, *Judas Priest*... Que des hommes, des burnes, parfois des muscloreurs (genre *Manowar*). Mais à cette époque apparaît un curieux paradoxe qui a accentué le phénomène groupie dans le monde du metal, avec *Motley Crue*

comme Fer de Lance : le glam.

Oui, le glam, avec des groupes où tous les membres ont des permanentes, des habits féminins et un comportement plus ou moins féminins. Y a quelque chose de plus féminin, en rupture complète avec le modèle purement masculin du heavy metal traditionnel. Volonté de défendre la condition de la femme ? J'en doute. Non, juste le délire de s'habiller et de paraître plus femme. Prenez un des groupes les plus connus de la scène : *Poison*. Et regardez la pochette de leur premier album (**voir image plus bas**).

Eh bien cet album et cette pochette en a perturbé plus d'un, de par la féminisation frappante des membres du groupe. Cette pochette résume à elle seule la scène glam des années 80 : permanentes, froufrous, dégaine bizarre. Et musicalement, c'est très accessible tout en restant hard. Et ça fait un carton aux USA, bien que les associations type Famille de France leur tombent sur la gueule. Avec comme exemple probant, Dee Snider, le chanteur emblématique de *Twisted Sister*. En passant devant le Sénat américain en 1985, il mit tout le monde K.O en référence aux accusations portées par les cathos (intégristes ndr) américains.



On a donc d'un côté les femmes qui peinent à percer musicalement (Girlschool excepté et encore ce n'est qu'un succès relatif), et des mecs qui s'amusent à chi- per les soutifs de leur femme.

### III - Bon OK je vais parler de Nightwish.

Ce paragraphe est difficile pour moi. Parler d'un groupe que je déteste au plus haut point et surtout en dire du bien. Mine de rien, le succès de Nightwish aura contribué à populariser les groupes de metal à chanteuse (la plupart du temps des groupes de metal sympho). La recette est simple : du metal symphonique de bonne qualité (OUI, J'AI DIT DE BONNE QUALITE, GRAVEZ CA DANS DU MARBRE), sur les premiers albums, saupoudrez d'un peu d'épopées et de tralala tsointsoin sans faire trop de touche bite, et ajoutez la cerise sur le gâteau : une chanteuse à la voix classe qui fait genre opéra. On ne peut pas lui reprocher ça, malgré le fait que ce soit une ribaude doublée d'une pétasse, Tarja a de la voix.

La recette fonctionne, cartonne même, du fait de ce mélange des genres, à savoir heavy metal et musique classique (même recette version black metal avec *Dimmu Borgir*). Et, je dois avouer que les premiers méfaits de *Nightwish* n'ont rien à voir avec ce que je décris. Non ce n'est pas de la daubasse. Néanmoins, en 2005, *Nightwish* sort l'album typique qui symbolise l'explosion du metal à chanteuse tralala-avec-une-production-fade : *Once*. Et cette chanson, ou plutôt ce viol auditif que constitue "*Wish I Had An Angel*". Pourtant des trucs comme *In Flames*, qui fait dans le même genre, à savoir le Death mélodique bien populaire et bien policé, passent mieux. Parce que



Ruyter Suys, des Nashville Pussy.  
Même le hard a ses MILFs



Liz Buckingham, guitariste de Electric Wizard

c'est plus travaillé déjà (sans être le nirvana musical). Mais là *Once*... Quelle horreur. Je peux pas piffer. *Nightwish* passe du côté obscur, c'est plat, c'est fade, on met bien en avant la voix de Tarja "*parce que c'est trop beau c'est genre opéra lyrique et tout LOL*" Et depuis, rien ne manque côté metal à chanteuse. *Epica*, *After Forever*, *Within Temptation* (\*vomit\*), *Delain*, *Lacuna Coil*, *Holy Hell*...

Bon, je charrie un peu, à part *Within Temptation* que je supporte encore moins, le reste se vaut.

Le problème est qu'on en est venu à un standard dans le metal. Dès qu'il y a un groupe de metal sympho, avec une nana

bien mise en avant, avec des froufrous, ou un style qui tranche avec le reste du







C'est con que Lacuna Coil fasse de la soupe maintenant

groupe, on peut être SUR que c'est du *Nightwish* ou que la chanteuse sera du même acabit, avec son timbre à elle aussi. On aura aussi des groupes qui ne mettent en valeur que la chanteuse. Le marché est devenu saturé, ce qui accentue le côté "industriel" et mercantile du heavy metal. Ce n'est plus un secret pour personne, le metal est devenue une grosse machine depuis un bon moment, et il n'a pas fallu un groupe pour *Nightwish* pour lancer la grosse machine. Seulement, ce groupe a été le fer de lance d'une nouvelle mouvance (Bim ! rime qui sert à rien dans ta face) qui inonde le paysage de groupes avec une chanteuse "à la plus belle voix de la terre entière".

#### IV. Et le reste dans tout ça ?

Bah ouais on en oublie qu'il y a d'autres alternatives, et qu'en-dessous toute cette masse se cache une niche bien plus

confidentielle, et plus punk dans l'esprit : le mouvement *riot grrrl*. Non y a



pas de fautes d'orthographe, c'est comme ça. C'est quoi donc le mouvement *riot grrrl* ? Un mouvement punk, plus tard mélangé à des courants alternatives (et non continu, ahah blague) comme le grunge, très en vogue au début des années 90. Un mouvement de niche puisqu'il s'agit de groupes essentiellement constituées de femmes, et aux paroles concernant la femme, de la condition de la femme jusqu'à des paroles ouvertement féministes.

Pourquoi ce mouvement ? En réponse aux aspects machistes du punk de base, mais au final, cet aspect est estompé par la forme générale, à savoir des nanas qui se défoncent en jouant du rock n roll. Une des figures les plus célèbres associée à ce mouvement est bien sur Courtney Love, leader du groupe *Hole*, qui représentait un certain courant Grunge féminin (à une exception près, y avait un mec dans le groupe).

On peut tout à fait citer aussi *L7*, qui est l'exemple même des raisons pour lesquelles ce mouvement n'a jamais percé prêt du grand public : attitude clairement rock n roll, esprit totalement barge et au final un rejet de la part des maisons de disque. C'est sur, ça n'a rien à voir avec un groupe comme les *Plasticines*, qui se disent "ouais on a trop les mêmes influences, on ne sait pas jouer mais on monte un groupe", et qui au final pondent un truc de gonzesses sous l'étiquette de rock. Au final, le *riot grrrl* illustre bien mieux le rock au féminin, le vrai. Celui qui transpire le riff agressif, celui qui arrache les oreilles et fait bouger la tête.

Mais chez nous on s'émerveille déjà qu'un groupe de rock français existe dans le grand public, alors un groupe de gonzesses...

#### V. mine de rien y a des babes

Ça par contre, je ne vous le cache pas, mais ça fait plaisir aux yeux. Non pas Tarja par contre. Même si le metal à chanteuse contient beaucoup de piètres groupes, avec de la musique plus fadasse que la voix d'Etienne Daho, on a quand même de jolis minois. A noter qu'en concert, certaines ne se privent pas de décolleté et autres détails pour faire baver le metalleux. ■

**Draxx**



# Quel futur la vie te réserve ?

QuIRMAzz

Hey, trop super, grâce à 42, le magazine des filles trop wahou dans leur tête et trop fraîches des aisselles, tu va pouvoir faire un super tip top test trop fashion tendance buzz qui va t'expliquer quel avenir t'attend dans le futur de demain du jour d'après aujourd'hui. Tout ce que tu as à faire, c'est lire les questions, noter les réponses et voir les réponses en bas de la page. Trop wouhaou super trop cool.

## 1. Quand tu étais petite, tu préférerais jouer :

- à la marchande
- à la poupée
- + - à la maîtresse

## 2. Le mec dont tu kiffes trop le boule et le torse glabre et a qui tu montrerais bien l'intégrale de ta collection de culottes hello kitty :

- Aucun, les garçons, ils sont tous bêtes
- + - John Bob, le héros torse nu épilé de Amour, Passion et Partouze
- Jean Raoul, le père d'une famille d'amish polygames

## 3. Tu as toujours rêvé plus tard de :

- + - Etre une princesse vivant dans un palais d'argent
- Vivre heureuse avec beaucoup d'enfants
- Devenir une working girl façon Ally



Mc Anorexique, l'avocate pas drôle

## 4. La copine que tu envies dans la cour de récré :

- Cunegonde, qui passe son temps à se battre avec les mecs, et qui gagne souvent
- + - Marie Amélie Josiane Rutugonde, qui a 6 ans a déjà les dernières pompes

de chez Pouffi, le sac Louis Bidon et l'écharpe Beurk-je-ris

- Sofitel Novotel

## 5. Le cadeau que tu vas demander à Noël :

- Une poupée qui fait caca, te vomis à la tronche et t'empêche de dormir en pleurant



● – Une tenue de kick boxing

+ – Des chaussures loupcottin, pour fri-  
mer avec un smic à chaque pied

### 6. Ton amoureux c'est :

● – Abdel Jean Jacques, le champion de  
foot du CM2

+ – Karl Marximillaire, que son papa dé-  
pose en Ferrari avec chauffeur tous les  
matins

□ – Régis, qui est peut être un con, mais  
est gentil avec toi et te tient la main à la  
récré

### 7. Comme tu piques les Elleuh, Bibaboum ou autre Jeune et Poupouffe que lit ta reum, tu t'es dit que plus tard, avec ton mec

+ – Tu lui casseras les pieds parce c'est  
ce que font les filles dans les articles que  
lit maman

□ – Tu glaneras toute la journée de-  
vant la télé et lui prépareras de bons pe-  
tits plats surgelés

● – Tu en changeras comme tu changes



de paires de chaussette, parce que les  
garçons c'est bête

### 8. Ce que tu préfères écouter comme musique

□ – La dernière comédie musicale à la  
mode, de la pop guimauvesque intitulée  
Morpion, Histoire d'Une Rencontre

● – Du Death Speed Trash Metal que  
même Draxx c'est trop dur pour lui, c'te  
fillette

+ – Le dernier single de Poufina, la  
chanteuse de douze ans qui fait un clip a  
moitié à poil où elle est entourée de  
mâles de dix huit ans.

### 9. Tes parents

● – C'est trop des cons, tu vois...

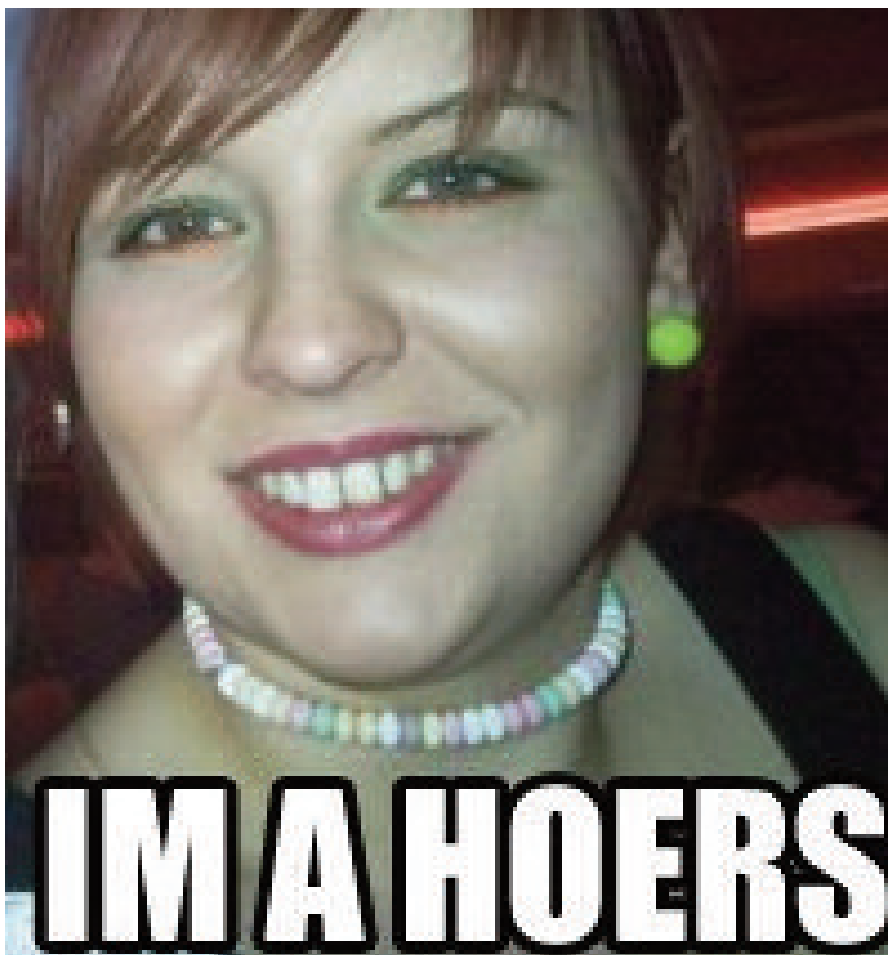
+ – Sont divorcés et du coup sont obli-  
gés de te faire deux fois plus de cadeaux

□ – C'est les meilleurs du monde de  
l'univers

### 10. Ce test

☛ – Est à peu près aussi con que n'im-  
porte quel test féminin

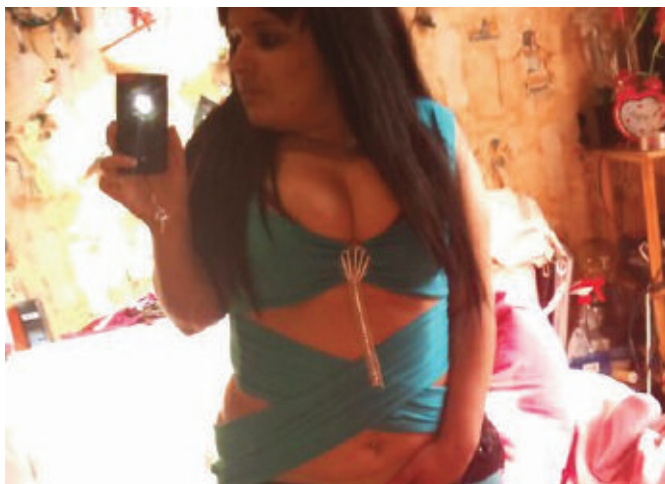
☛ – Obiwan Kenobi



✦ - La réponse C

Compte combien tu as d'étoiles, de ronds et de carrés et regarde là où tu en as le plus.

✦ **Étoile :**



Bravo, à six ans tu es déjà une parfaite petite pute. Arrivée à l'adolescence, à peine pubère, tu croieras la route de Marc Dutrouski, un gentil monsieur de 47 ans avec qui tu décideras de partir, quittant la demeure familiale, car lui au moins il te comprend. Après avoir passé un chouette moment avec lui qui te couvrira de cadeaux, tu te retrouveras à la rue, droguée et enceinte, obligée d'avorter dans une poubelle, avant de faire le trottoir pour te payer ta dose quotidienne de coke. Ou alors tu croieras peut être la route d'un vieux grabataire vicieux qui fera de toi son esclave sexuel en échange de grosses sommes d'argent. Une vraie vie de princesse de conte de fée !

□ **Carré :**



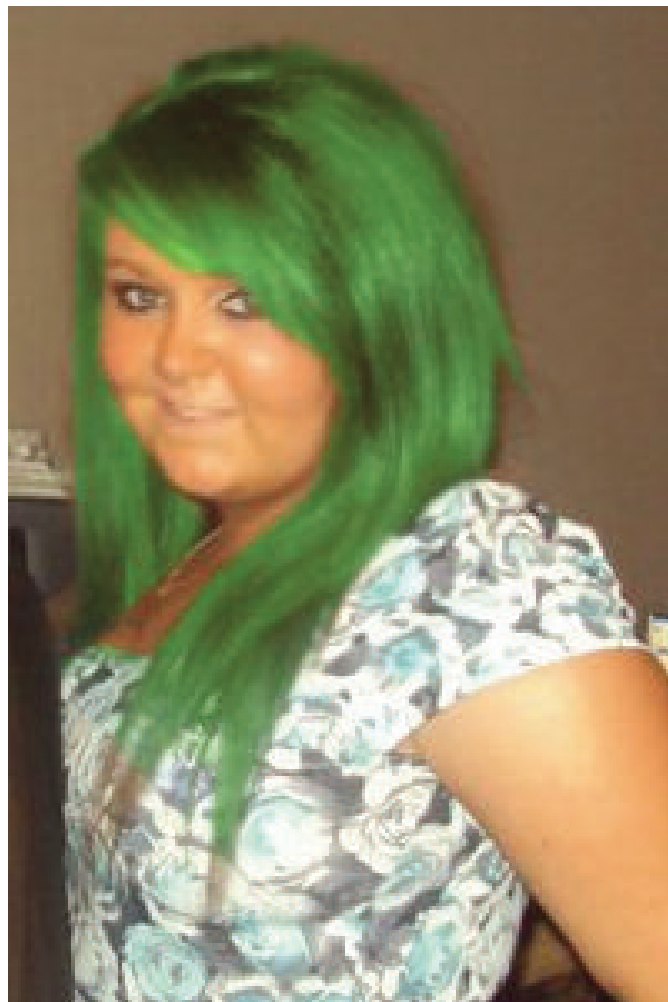
Génial, à six ans tu as déjà tout de la future maman. À quatorze ans tu seras déjà enceinte de ton troisième. Ce qui fait qu'à vingt ans, après avoir accouché de ton septième enfant, ton mari se barrera car tu auras désormais le corps d'une grosse vache défoncée, que tu passeras ta journée le nez dans les couches et auras à peu près autant de sexitude qu'une Maité relookée par Suzanne Boyle. Tu te retrouveras donc seule, avec tes chiards, à devoir faire des pipes à 5 euros au Bois de Boulogne afin de leur payer à manger. Trop génial et romantique !

● **Rond :**



Wahou, à six ans t'es déjà une sacrée chieuse. Du genre à vouloir montrer aux mecs que tu es leur égal. Tu deviendras une petite chéfaillonne de merde dans un service miteux d'une boîte pourrie où tu t'amuseras à terroriser tout le monde pour donner un sens à ta vie de pauvre fille seule vivant avec son chat. Déjà aigrie, tu seras encore pire en vieillissant et finiras seule, détestée de tous, sous prozac et alcoolique au dernier degré. Tu finiras bien entendu vieille fille, aucun mec n'ayant envie de déflorer une emmerdeuse comme toi. Trop la classe ! ■

**Bebealien**







# Myrtille et le langage universel

Un conte féérique et merveilleux, pour de vrai.

**I**l était une fois une fille qui s'appelait Myrtille. Sa gentillesse était si grande que les fleurs s'ouvraient à son approche et sa beauté était telle qu'il n'y avait pas besoin de bougie pour éclairer la pièce dans laquelle elle se trouvait.

Hélas, elle habitait seule avec son oncle, qui était très méchant et la faisait travailler comme une esclave. Un jour, le roi les fit appeler car l'oncle, ayant perdu tout son argent au jeu, ne pouvait payer les impôts. Le roi était lui aussi très cruel et menaça de les jeter tous deux dans la plus sombre des oubliettes.

*"Sire, prenez donc ma fille, proposa l'oncle sans aucun scrupule, elle vous sera une servante fidèle et dévouée".*

*"Non, répondit distraitemment le roi, je les préfère plus fluettes. Et vous avez abîmé son corps en la faisant travailler aux champs. Mais, puisque tu sembles disposé à te servir d'elle comme moyen de paiement, elle n'aura qu'à parcourir le monde, en proposant ses services. Elle ne pourra revenir que lorsqu'elle se sera acquittée des 50 écus de l'impôt. Et pour m'assurer qu'elle ne s'enfuira pas, je la ferai surveiller par un de mes gardes."*

L'oncle congédia Myrtille, sans même lui donner de quoi manger, et elle partit dans la forêt, suivie d'un garde du roi. C'est un endroit dans lequel elle aimait beaucoup se promener. Les écureuils la saluaient en faisant des cabrioles de branche en branche. Une biche folâtrait dans les buissons. Et la mousse était très joliment répartie sur le sol.

Soudain, elle aperçut une hirondelle



blessée. Sa patte avait été prise dans un filet, et un renard s'apprêtait à la manger. Myrtille chassa le renard et délivra l'hirondelle, qui s'envola en gazouillant joyeusement, et s'adressa à elle :

■ *Merci de m'avoir sauvé, providentielle damoiselle.*

■ *J'ignorais que les oiseaux pouvaient parler !*

■ *Nous avons appris en écoutant le vent dans les arbres. Ce serait un honneur pour moi de pouvoir te rendre service.*

■ *Je dois trouver de l'argent pour payer*

les impôts que mon oncle doit au roi.

■ Derrière les hautes montagnes de l'Ouest, dans une lointaine contrée, se trouve un fabuleux trésor gardé par une terrifiante créature sans nom. Mais on ne peut y aller que par la voie des airs.

■ Pourrais-tu m'y emmener ?

■ Je n'ai que de toutes petites ailes, même avec l'aide de dizaines d'autres de mes semblables, il est évident que nous ne pourrions pas te porter. Mais je connais des amis capable de t'aider.



L'hirondelle partit dans les airs et revint peu de temps après, accompagnée de grands arbres qui volaient en faisant battre deux de leurs plus grandes branches. Myrtille monta sur l'un d'eux. Le garde hésita, inquiet et dubitatif, mais il avait reçu l'ordre de ne pas la lâcher quoi qu'il arrive. Il monta donc sur un autre arbre, et guidés par l'hirondelle, ils s'envolèrent en direction des montagnes de l'Ouest.

■ Je ne savais pas que les arbres pouvaient voler, s'exclama Myrtille.

■ Oh, nous avons appris en regardant les hirondelles.

Ils passèrent les montagnes de l'Ouest, et aboutirent dans un pays assez étrange. Les moutons étaient verts, les pommes poussaient dans la terre, les pommes d'eau poussaient dans les airs, et les pommes de terre poussaient dans

l'eau. Au loin, ils aperçurent un homme en haut d'un rocher. Il s'était affublé de grandes ailes faites de bouts de bois tordus et de tissus rapiécés. Il s'apprêtait à s'élancer, et retomba au sol avec un bruit fracassant. Myrtille eut un cri de stupeur, et demanda aux arbres de se rapprocher.

"Mon pauvre ami, êtes-vous blessé ?, demanda Myrtille. Vous êtes fou de vouloir tenter une expérience aussi absurde ! Je savais bien que les hommes ne pouvaient pas voler."

L'homme n'avait que quelques égratignures. Il se releva et regarda Myrtille. Ses habits étaient faits de guenilles, mais il avait le port d'un prince. Ses yeux bleus étaient de jade émaillé, son visage était fin, et tous les sourires de l'univers se retrouvaient dans son sourire. Il s'adressa à elle :

■ Horloge ! J'herbalise votre absolu, mé-

lodieuse charpente. Mais cela ne s'en-tend pas rougeoyant. Les jours irisent tactiles.

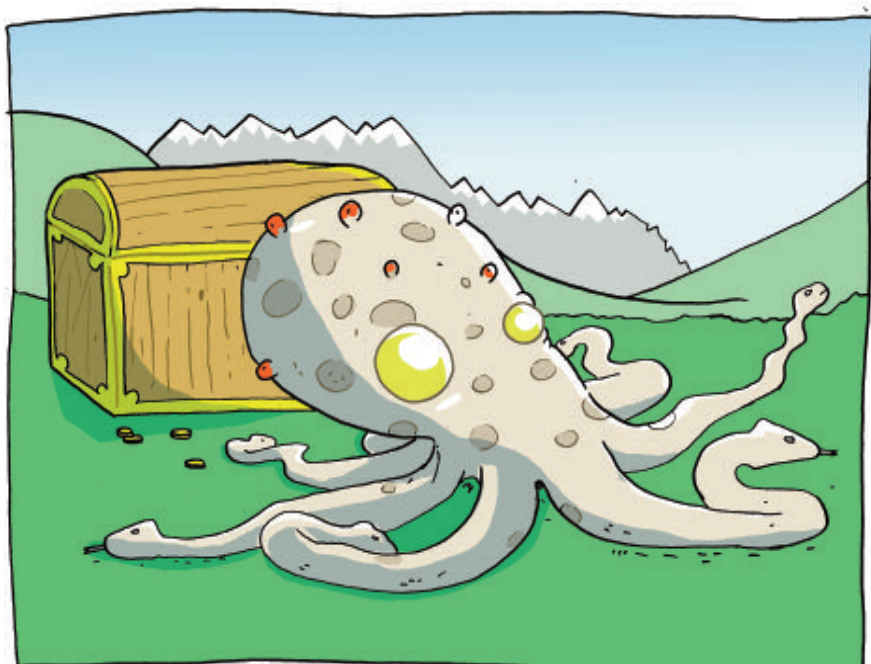
■ Voilà qui est singulier, se dit Myrtille. Nous n'avons pas la même langue. Je savais bien que les humains ne pouvaient pas se parler.

Après quelques gestes et paroles hasardeuses, ils parvinrent à s'échanger leur prénom. L'homme s'appelait Mithril. Pour le reste, il fut impossible à Myrtille de découvrir ce qu'il faisait, ni pourquoi il cherchait à apprendre à voler.

Soudain, l'hirondelle, qui était parti reconnaître les lieux, revint en pépiançant qui mieux mieux. Elle avait repéré un peu plus loin, dans une vallée, un monstre terrible. Son corps avait la forme d'un pieuvre géante, avec des tentacules qui se terminaient en d'horribles serpents venimeux. Sur son énorme tête se trouvaient des furoncles purulents de la taille d'un poing, d'où s'échappaient de grouillantes larves. Il gardait une sombre caverne, dans laquelle l'hirondelle avait cru voir briller de fabuleuses richesses.

Mithril semblait connaître l'existence de ce monstre. Myrtille lui demanda s'il connaissait son point faible. Tout ce qu'il pu répondre fut : "Il ne déclare pas de cucurbitacées. Mais ce qu'il copeaute en clé, cela entre le foie.", ce faisant, il sortit une pièce d'or de sa poche et lui montra.

"Ainsi, il aime l'or, se dit Myrtille. Nous allons donc lui en donner." Elle demanda aux arbres de rassembler le plus possible de leurs feuilles jaunes. Comme c'était l'automne, ils en avaient en abondance. Elle colla alors soigneusement les feuilles sur le rocher d'où avait voulu s'envoler Mithril. La voyant faire, ses





compagnons lui prêtèrent main forte, y compris le garde, qui commençait à prendre goût à l'aspect aventureux de ce périple.

Lorsque le rocher fut entièrement jaune, ils le firent rouler vers le repaire du monstre. Ils s'arrêtèrent en haut de la vallée. Le poulpe géant était bien là, aussi répugnant que l'hirondelle l'avait décrit. Il était en train d'écarteler une biche, lorsqu'il aperçut cet étrange groupe, transportant une énorme pépite d'or. Ce n'était pas la première fois que des humains apeurés venaient lui faire des offrandes. Cela lui plaisait beaucoup de voir à quel point ces ridicules êtres vivants pouvaient être terrorisés. Il poussa un hurlement guttural dans leur direc-



Myrtille donna une dernière poussée au rocher, et celui-ci dévala la pente. Le monstre, totalement hypnotisé par la quantité d'or qui venait vers lui, s'imaginait déjà l'ajouter à son trésor adoré. Il ouvrit grand ses tentacules-serpents, le rocher s'enfonça dans son crâne mou, et son corps explosa en une horrible gerbe de viscères gluantes et d'asticots poisseux.

Myrtille et ses compagnons entrèrent dans la caverne et découvrirent des richesses qui dépassaient l'entendement : des pierreries de l'eau la plus claire, des statuettes de métaux précieux finement ouvragées, des perles à la blancheur

parfaite, des bijoux aux dorures délicates et des écus en nombre astronomique.

Voyant ces merveilles, le garde s'adressa à Myrtille :

■ *Mademoiselle, vous voilà en possession d'une immense fortune. Avec votre permissions, je vais y prélever 50 écus, que je ramènerais au roi, afin de payer l'impôt. De sorte que vous n'aurez plus aucune obligation envers lui, et que vous serez totalement libre.*

■ *Ce serait effectivement une sage décision, répondit Myrtille. Mais je ne sou-*

*haite pas faire cela. Cet impôt est une somme peu importante comparé à ce trésor mais le roi l'utilisera certainement à mauvais escient. Il ne fera qu'encre plus asservir ses pauvres sujets. Je ne veux pas participer à de si lamentables actions, de quelques façons que ce soit.*

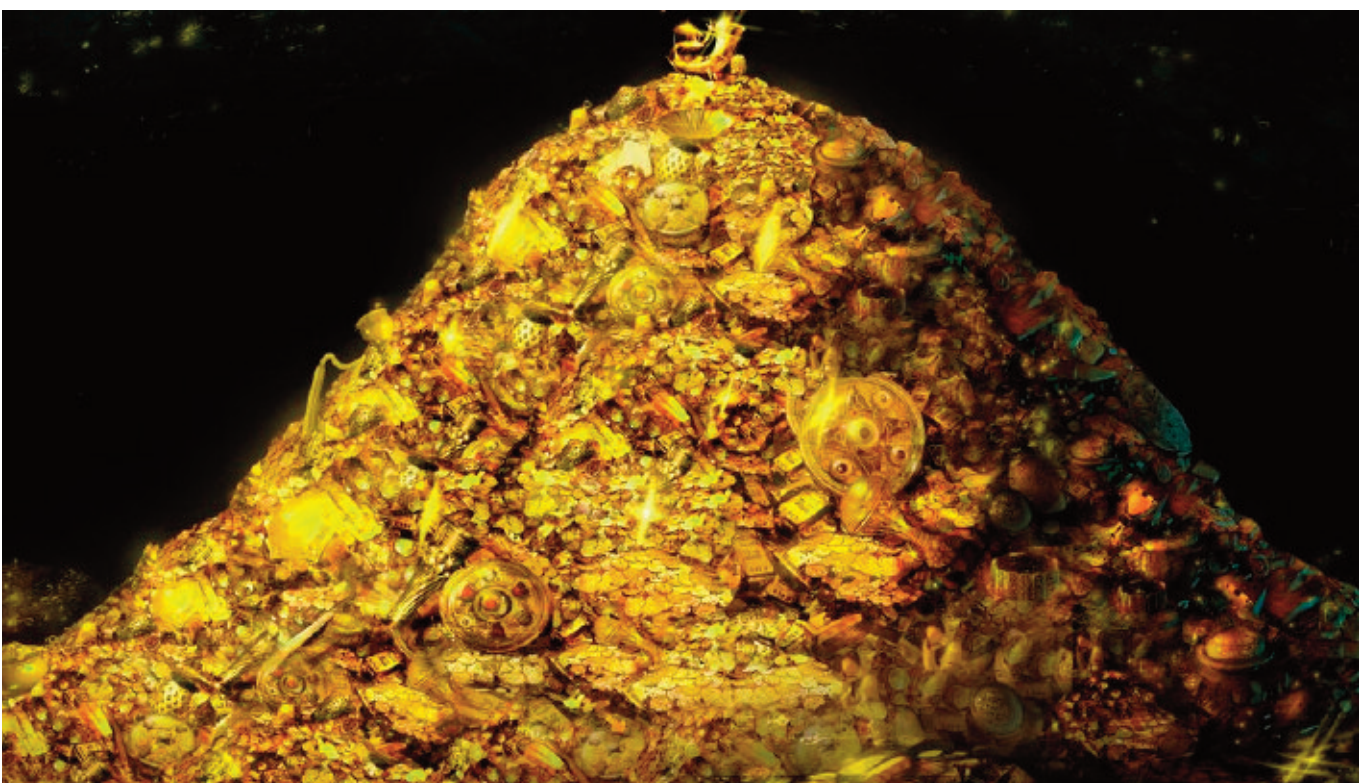
■ *Je vous comprends, Mademoiselle. Malheureusement, on m'a donnée des ordres. Je ne veux pas prendre le risque de perdre ma solde et mon gagne-pain.*

■ *Vous appelez ça un gagne-pain ? Comme c'est amusant. Prenez donc une part de ce trésor et gardez là pour vous. Cela devrait résoudre ce petit problème.*

Myrtille se tourna ensuite vers Mithril "Et vous, cher ami au langage obscur, quelles richesses vous feraient le plus plaisir ?"

Mithril lui fit un sourire. Il approcha ses mains et lui caressa doucement le nez. Il passa ses doigts dans ses cheveux, plongea dans ses yeux son regard bleu comme la magie pure. Il avança doucement son visage et l'embrassa tendrement. Ils n'avaient besoin de s'échanger aucun mot car l'amour est un langage universel. Myrtille décida d'abandonner définitivement son oncle et de rester vivre avec son aimé dans ce pays étrange mais si accueillant. Ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leur jours. ■

**Réchèr**





# Quel type de loveuse êtes vous ?

Quizz Lôôôôôve !

C'est bientôt l'hiver, la période du ski, de la fondue savoyarde et de la tartiflette. Et entre deux orgies culinaires vous empêchant de rentrer dans votre taille 38, il va bien falloir penser à trouver quelque chose à vous mettre sous la couette et dans le c... euh hum, donc ce tip top test trop hype va vous permettre de savoir quel type de loveuse vous êtes.

## 1. Le ski pour vous c'est...

- A** - Un sport de glisse qui se pratique avec des patins longs et étroits également appelés skis, fixés aux pieds.
- B** - L'endroit trop kikoool fashion t'as vu pour pécho du Jules !
- C** - Un sport de cons.

## 2. La cuisine savoyarde à base de charcuterie et de fromage, c'est, pour vous...

- A** - De la cuisine permettant de mixer des produits locaux tout en tenant chaud au corps et permettant d'accumuler de l'énergie pour lutter face au froid.
- B** - Trop miam, mais trop pas cool pour les kilos, hihhi !
- C** - De la cuisine de cons.

## 3. A y est, sur la piste verte, vous venez de repérer un mâle totalement à votre goût, reste plus qu'à tenter une approche. Vous...

- A** - Tentez de diminuer la distance séparant vos deux corps en optimisant la trajectoire de vos skis selon la courbure de la pente afin de croiser son hyperbole.



- B** - Lui rentrez dedans et vous faites passer pour une grosse cruche pas douée.

- C** - On s'en fout, c'est un con.

## 4 Le mâle est maintenant ferré, et il vous propose de boire un Cacolac au Macumba club local, suite à quoi il vous propose de

## venir contempler la banquette arrière en vrai skaï de sa Fuego.

- A** - Il est tant de tenter une approche synergique de manière à stimuler la croissance d'une poche de résistance et de fluidifier l'interaction entre deux actions à fort potentiel.

- B** - Pourquoi perdre du temps avec un



cacolac ? Et puis c'est sûrement la seule banquette arrière de la station que vous n'avez pas déjà testée.

C – Le skaï, c'est pour les cons.

**5. Alors qu'il vous fait le tourniquet javanais suivi d'un double axel piqué en pirouette thaïlandaise, le mâle lâche la purée. Pas de chance il a commencé à bouger il y a deux secondes.**

**A** – Ça résulte forcément d'une suractivité du corps caverneux lié à une montée de sa chaleur corporelle ayant entraîné une décharge précoce.

**B** – Ouais, chéri, t'es vraiment le meilleur. J'espère que tu vas me rappeler !

**C** – Lui, il est vraiment con.

**6. Sur le chemin du retour, le mâle ne vous adresse pas un mot. Que pensez ?**

**A** – L'afflux sanguin est en train de remonter vers le cerveau, irriguant de nouveau quelques parties du cerveau ayant été mises en berne, ce qui fait qu'il est plongé dans ses pensées.

**B** – Qu'il en aime déjà une autre, sûrement cette cochonne de Petunia qui ar-

rive à faire sortir, encore plus que vous, son string de sa combinaison de ski.

**C** – Il a une attitude de con.

**7. Voilà, il vient de repartir et vous êtes seule au pied de votre chalet. Mais il n'est que 21h24. Que faire ?**

**A** – Cette heure est sûrement la meilleure pour aller observer la position

des étoiles et vérifier si la grande fusée est entrée dans la lune.

**B** – Euh, il s'appelait comment déjà ? Et si j'allais me lever un mec ?

**C** – Quelle soirée de cons !

**8. C'est déjà la fin des vacances et il va bientôt falloir partir. Mais avant de boucler votre valise vous...**

**A** – Repliez consciencieusement vos vêtements en les classant par ordre alphabétique puis pas code alphanumérique décroissant selon le code couleur RVB.

**B** – Allez retrouver un mâle, n'importe lequel, pour essayer de trouver lequel vous a mis enceinte.

**C** – C'était vraiment des vacances à la con.

**9. A y est, vous êtes sur le chemin du retour. Quel souvenir allez-vous garder de ces vacances ?**

**A** – Que la Savoie est un fort beau pays, aux autochtones chaleureux et accueillants, bref, que c'est vraiment une terre de contraste.

**B** – Une blennorragie et un polichinelle dans le tiroir.

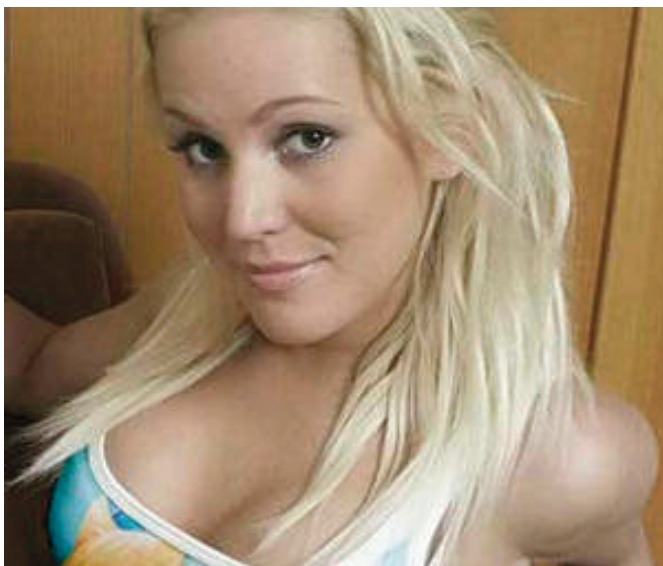
**C** – Enfin fini, tous des cons !



Trop fashion la loveuse

Pour chaque réponse A que vous avez faites, comptez un zébulon violet. Pour chaque réponse B, comptez un internet. Pour chaque réponse C, comptez une Mimi Mathy en train de faire du pédalo en Corse avec Lolo Ferrari qui est pourtant morte depuis plusieurs années.

**Si vous avez un maximum de zébulons violets :**



Il n'y a pas à dire, vous savez garder votre sang froid en toute circonstance. Et vous restez positive. Même lors d'un coup rapide par un blaireau atteint d'une MST très contagieuse lors d'une tournante au fond d'une cave quelconque d'un HLM pourri, vous prendrez votre temps pour détailler les curiosités architecturales qui vous entourent et le langage fleuri de vos interlocuteurs. Vous êtes un coup facile et qui s'en fout. Si en plus vous pouviez vous taire, sucer quand on vous le demande, faire la cuisine, vous occuper des enfants et ramener de la bière, vous seriez la femme parfaite.

**Si vous avez un maximum d'internets :**



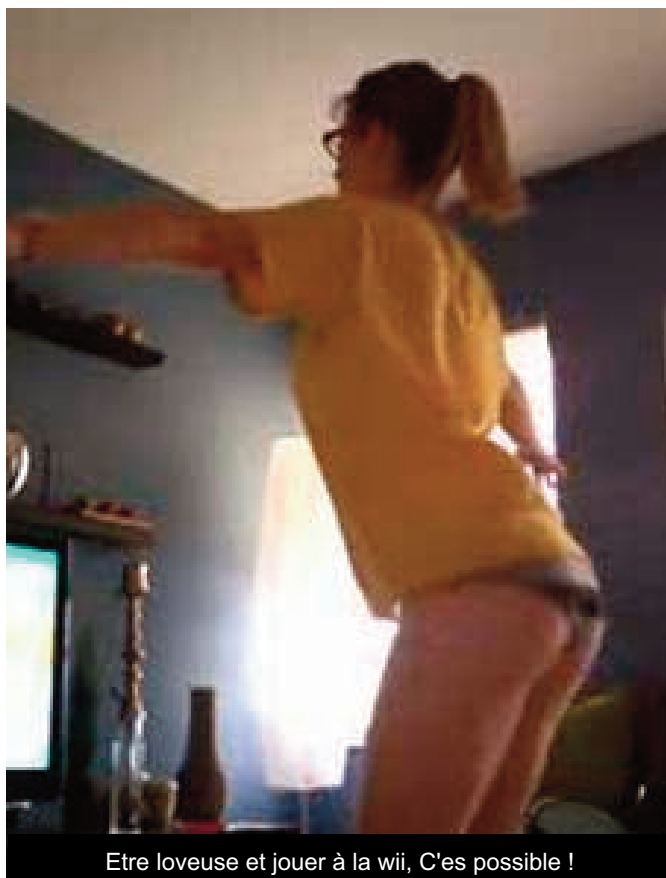
Certains vous diront que vous êtes une fille facile. Bien sûr que nous. En fait vous, votre truc, c'est les rapports humains. Surtout s'ils sont rapides, dans un coin sordide, avec un inconnu et qu'il oublie de vous rappeler et vous appelle par un prénom qui n'est pas le votre alors qu'il bouge ses hanches. En fait, vous êtes une pauvre petite gourde. Mais une gentille, que tout le monde aime bien remplir. Faudrait juste penser à se vider de temps en temps, parce que je n'aime pas passer derrière les copains.

**Si vous avez un maximum de Mimi Mathy en train de faire du pédalo en Corse avec Lolo Ferrari qui est pourtant morte depuis plusieurs années :**



Vous trouvez que les gens qui prennent le temps de répondre à ces tests à la con sont vraiment des cons. Ce qui veut dire que vous êtes une conne vous aussi puisque vous être en train de lire ses mots. Et ouais, ca fait mal. Alors petite conne, tu aimes ca te faire insulter, hein ? Et si je le fais en allemand ? Grosse schwein, isse my scheize ! Ouais je sais, c'est vraiment con de réagir comme ca. Mais bon, ici c'est 42, pas Telerama, hein... ■

**Bebealien**



Etre loveuse et jouer à la wii, C'es possible !





# Les dessous de Noël

Enquête sur un business florissant.

En ce mois de Décembre, Noël, tout le monde en parle, mais seuls de rares initiés peuvent se vanter de connaître les rouages de ce business florissant. Parce qu'à 42, on fait en sorte que vous en ayez pour votre argent, nous avons convié pour nous en parler un spécialiste, et non des moindres, puisque nous avons l'immense plaisir d'accueillir ce mois-ci pour une interview exclusive, le père Noël en chair et en os (surtout en chair, soit dit en passant, il pourrait quand même faire une pause sur le foie gras) !

■ **Père Noël** : Oh ! Oh ! Oh ! J'espère que vous avez été bien sages les enfants, parce que...

■ **42** : Heu excusez-moi père Noël, mais vous êtes dans un magazine sérieux ici, donc vous n'êtes pas obligé de parler comme ça. Si nous vous avons invité, c'est vraiment pour pouvoir discuter sérieusement de Noël.

■ **PN** : Ah tant mieux, j'avoue que je n'aime pas trop jouer au demeuré bienveillant, mais bon, mes conseillers en communication m'ont dit que c'était bon pour mon image et puis il paraît que ça fait vendre... Ça me fait plaisir d'être ici : vous savez, je lis 42 depuis le premier numéro, et j'adore ses articles, surtout ceux de Mpprrrrrrfffchier, quel dommage que ce branleur n'en écrive pas plus souvent...

■ **42** : Très bien ! Avant toute chose, comme je suis sûr que certain de nos lecteurs sont sceptiques, est-ce que vous pourriez nous prouver que vous êtes bien le Père Noël ?



■ **PN** : Sans problèmes ! Je peux donc vous dire que le petit Léo de Besançon a été bien sage cette année et qu'il recevra donc le train électrique dont il rêve. Par contre, la petite Laura de Philadelphie elle n'a pas été assez sage donc elle ne recevra pas la poupée qu'elle a deman-

dée, mais qu'elle ne s'inquiète pas, je reste gentil, et elle aura quand même droit à une surprise ce mois-ci : une leucémie ! Hahahahaha !

■ **42** : Heu oui, d'accord... Vous avez donc bien là la preuve que c'est bien

l'authentique père Noël qui est avec nous ! Alors Père Noël, le grand soir est pour bientôt, pas trop stressé ?

■ **PN** : Oh vous savez, ça fait des années que nous faisons ce boulot, nous avons une organisation bien rodée, on a travaillé sur ça depuis janvier, alors ça fait longtemps que je ne m'inquiète plus du bon déroulement du 25 décembre. Chaque année, cette opération est un grand succès, je ne vois pas pourquoi ce ne serait pas le cas cette fois-ci.

■ **42** : Vous êtes donc confiant. Mais racontez-nous donc un peu comment tout cela a commencé.

■ **PN** : Oh, c'est une histoire assez amusante. A l'époque, j'étais un vagabond, et je voyageais de ville en ville en essayant de survivre. C'était un 25 décembre, j'avais repéré une petite hutte, dans une forêt en Laponie, avec une grande cheminée, qui avait l'air facile à cambrioler. J'ai donc attendu minuit, et je me suis glissé silencieusement à l'intérieur par la cheminée, et là, pas de bol, je tombe sur la gamine de la maison qui s'était levée pour aller pisser. Et là, la seule chose qui m'est passée par la tête pour expliquer ma présence, ça a été de fouiller dans mes poches pour trouver une vieille chaussette qui y traînait, et de la lui offrir en disant "Joyeux Noël !". Me demandez pas pourquoi j'ai dit ça, je n'en ai pas la moindre idée, c'est juste la première chose qui m'est venue à l'idée. Eh bien croyez-le ou non, mais la gamine



a eu l'air ravie de son "cadeau", et pour me remercier, elle est allée me chercher des trucs à bouffer et m'a donné en prime un collier qu'elle avait dû piquer à sa maman. Bref, je me suis dit là qu'il y avait un filon à exploiter, et la suite, vous le connaissez... L'entreprise Noël maintenant, c'est des milliards de clients à travers le monde, 852 millions de foyers traitée en un soir, et un taux de pénétration du marché inégalé...

■ **42** : Eh bien voilà une histoire éditifiante, ça c'est une success-story comme on les aime ! Je suis sûr que nos lecteurs brûlent d'envie d'en savoir plus sur la manière dont vous vous organisez pour assurer le 25 décembre.

■ **PN** : Vous savez, il n'y a pas de secrets. Noël, c'est avant tout une logis-

tique colossale et des milliers d'employés répartis à travers le monde. La gestion de l'attribution des cadeaux est entièrement informatisée, avec une gigantesque base de données qui exploite toutes les données recueillies à travers le système de satellites Echelon pour savoir si un enfant a été sage et calibrer parfaitement le cadeau qui lui revient. Le jour J, chacun de nos agents distributeurs a une feuille de route qui détaille scrupuleusement ce qu'il doit offrir à chaque enfant.

■ **42** : Mais... vous n'effectuez pas personnellement la distribution des cadeaux ?

■ **PN** : Distribuer moi-même les cadeaux ? Mais quelle idée ridicule ! Est-ce que c'est le patron de Carrefour qui livre personnellement les articles à ses magasins ? Non, ça fait longtemps que je n'ai plus à m'occuper de ça !

■ **42** : Mais le traîneau ? Et les rennes ?

■ **PN** : Le traîneau c'était pratique quand j'avais juste des villages de bouseux à approvisionner, mais on est au 21e siècle maintenant, il faut vivre avec son temps ! Le traîneau maintenant, il doit traîner quelque part dans mon grenier, et les rennes, il me semble qu'on les a vendus à un cirque.

■ **42** : Mais pour passer à travers les cheminées...

■ **PN** : Mais les cheminées, c'est bon pour grand-papa ! Pour pouvoir entrer dans les maisons des gens, on a des passes maintenant ! Et aussi éventuellement des grenades à gaz somnifère lorsque les gens à l'intérieur sont encore éveillés...







■ **42** : Si si, c'est juste que... enfin avec ce que vous nous racontez là, l'esprit de Noël en prend vraiment un coup...

■ **PN** : L'esprit de Noël, l'esprit de Noël ! Vous êtes gentils, mais c'est pas l'esprit de Noël qui paye les factures ! Parce que c'est pas en chantant des cantiques à la con et en aimant mon prochain que j'en suis arrivé là moi, mais ça, vous pouvez pas comprendre tout le boulot que ça représente de faire Noël ! Rien que pour traiter les millions d'appels des morveux qui quémangent leurs cadeaux, j'aimerais bien vous y voir ! Surtout qu'avant, un mioche, tu lui offrais un bout de bois taillé et il était content, alors que maintenant, il leur faut des x-box ! Avant, les gamins ils m'envoyaient des jolies lettres avec des dessins et ils essayaient d'être gentils, et maintenant les jeunes, ils dansent la tecktonik et surfent sur 4chan. Non franchement, il leur faudrait une bonne guerre pour leur apprendre la vie, parce que là c'est vraiment parti en couilles et si ça tenait qu'à moi...

■ **42** : Rassurez-moi, vous habitez quand même au Pôle Nord ?

■ **PN** : Mais qu'est-ce que j'irais foutre dans un endroit pareil ? Non, j'ai une villa en Californie, comme tous les gens bien.

■ **42** : Et les elfes qui fabriquent les jouets...

■ **PN** : Oh vous commencez à m'emmerder avec vos conneries ! Pour les jouets, on a évidemment implanté des usines en Chine, en Inde et au Pakistan pour profiter des prix de la main d'œuvre défiant toute concurrence.

■ **42** : J'imaginai vraiment pas ça comme ça... Mais où trouvez-vous l'argent pour financer tout ça ?

■ **PN** : Principalement Hollywood, qui me fournit des droits d'auteur considérables pour tous leurs films de Noël, ainsi que bien évidemment Coca Cola. Sinon, il y a aussi eu le procès pour atteinte à l'image contre le Splendid avec leur film "*Le père Noël est une ordure*". Avec les dommages et intérêts, je me suis vraiment fait des couilles en or...

■ **42** : Père Noël, surveillez votre langage s'il vous plaît, il y a des enfants qui nous lisent !

■ **PN** : Enfin bref, c'est pas pour me van-

ter, mais avec ce que j'ai gagné, le père Bill Gates avec sa fortune il me fait doucement marrer. En plus, en ce moment je suis en train d'investir dans l'armement et l'industrie pharmaceutique, c'est vraiment en train de me rapporter gros.

■ **42** : ...

■ **PN** : Ça ne va pas ?

■ **42** : Heu oui, merci beaucoup Père Noël pour ces propos édifiants, chers lecteurs, vous savez maintenant tout sur Noël ! La prochaine fois, nous recevrons le lapin de Pâques qui viendra nous parler de son empire agro-alimentaire, et en attendant, joyeux Noël bien sûr ! ■

**Mpppprrrrffffchier**





# Quel métalleux êtes-vous ?

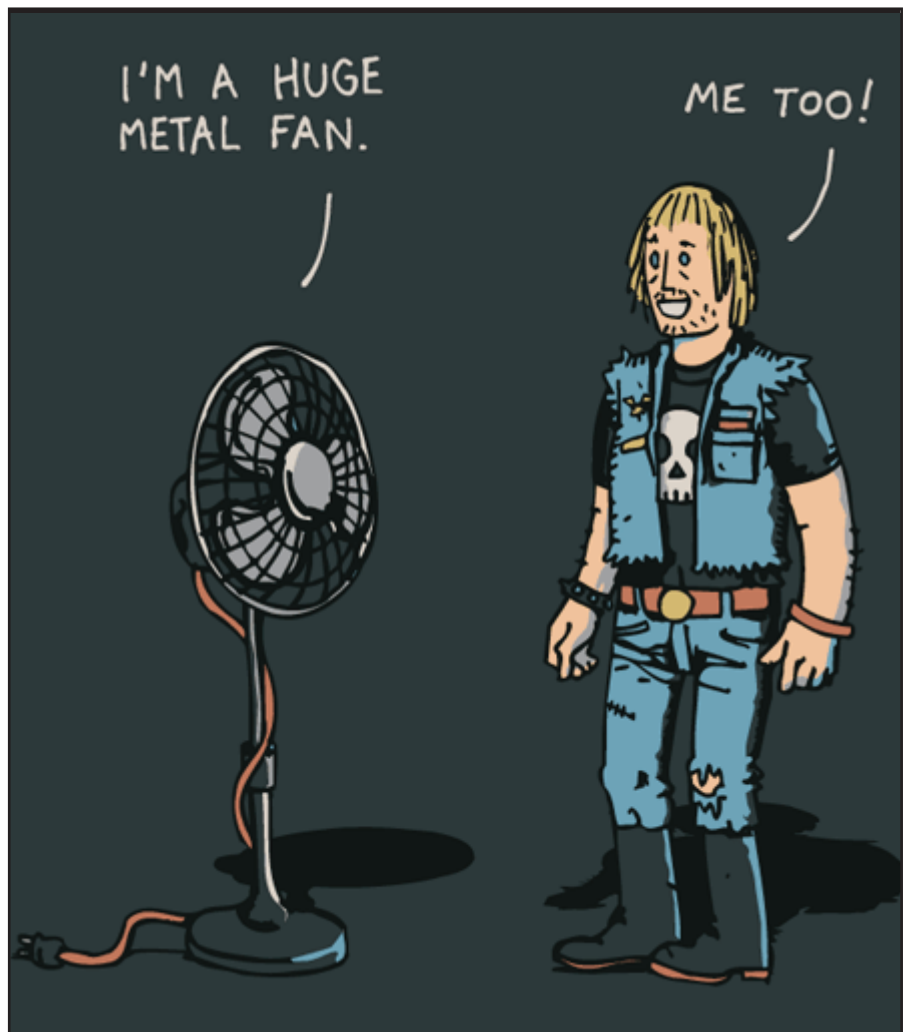
Plutôt acier ou fonte à graphite lamellaire ?

Ce mois-ci à 42, on parle des femmes. Oui, des femmes, ces êtres humains habituellement à la cuisine et à la poitrine généreuse. Et comme on tente de cibler les femmes, on se doit de faire le traditionnel test psycho-socio du mois, sur un thème vachement bien, qui entre dans votre vie de tous les jours.

Dans ce test, vous allez savoir quel(le) métalleux(euse) êtes-vous, et ce que ça implique dans la vie sociale quotidienne et aussi dans la vie tout court. Bon, faut pas tricher, faut répondre honnêtement, sans arrière penser. Et y a pas de joker.

**Question 1 : Vous faites une excursion à la FNAC, et vous flanez au rayon CDs, l'air de rien. Soudain, vous arrivez devant un promontoir avec le nouveau Jena Lee, quelle est votre réaction ?**

- **A** - Déjà j'y vais pas l'air de rien, je fonce au rayon metal, et je maugréé qu'ils vendent de la merde dans ce magasin.
- **B** - Vous passez devant, le regard curieux mais indifférent. Vous en avez rien à branler.
- **C** - Vous vous arrêtez un instant, vous dites "WTF ?!" et regardez quand même. Vous écoutez juste par curiosité et vous quittez le stand d'écoute en vomissant votre pizza/bière (salade/eau gazeuse si vous êtes une tarlouze).
- **D** - Vous prenez un disque, regardez l'artwork avec un plaisir malsain, et après écoute, vous l'achetez.



**Question 2 : Vous vous baladez dans le rayon metal, sans regarder quoique ce soit d'autre (ou le CD de Jena Lee en main), vous regardez ce qui se fait de nouveau. Vous apercevez le nouveau Bring Me The Horizon (groupe de deathcore qui pue).**

■ **A** - "Putain qu'est-ce que ça fout dans ce rayon ?! Quel groupe de merde, ils devraient avoir honte les gens de la fnac."

■ **B** - "Tiens, je connais pas ce groupe, la pochette est cool... Mouais par contre c'est vite fait (après écoute)."

■ **C** - "Ah ça existe encore ce groupe ? LOL je pensais que c'était un effet de mode. Vas-y on va voir où ils sont tombés."

■ **D** - "Ils sont trop stylés les zicos ! Et la musique, c'est assez cool au final, y a une vraie recherche et tout. On dirait du death mélangé à du gros metalcore..."



**Question 3 - Vous êtes au lycée/fac/université/autre. Vous voyez un type dans le genre barbu et cheveux longs. Il a un t-shirt noir avec la pochette de "De Mysterrri Dom Sathanas" de Mayhem.**

■ **A** - "Mec, t'es un homme de goût ! Comment il roxxe cet album ! Et Atila ce chanteur de malade ! Au hellfest c'était trop kiffant." Et vous criez "TRUE NORWEGIAN BLACK METAL !!".

■ **B** - "Sympa ce groupe ! Par contre cet album je l'aime moyen, je préfère "Grand Declaration of War", plus spécial. Ceci dit, chouette groupe.

■ **C** - Putain ce groupe de taré ! OK ce groupe roxxe pas mal, mais Euronymous (guitariste et ex-leader assassiné par Varg Vikernes) était un peu cinglé sur les bords ! Dommage qu'il y ait toute cette aura de merde.

■ **D** - "Trop cool ce t shirt ! True Black Metal ?! Faut que j'écoute ça lol."

**Question 4 - Lorsqu'on vous dit MANOWAR, comment réagissez-vous ?**

■ **A** - Vous faites le signe du Marteau et vous beuglez comme un ours "OTHER BANDS PLAY, MANOWAR KILLS !"

■ **B** - "Putain ce groupe déchire ! Rien à dire, c'est vraiment le metal dans toute sa splendeur."



■ **C** - "Vas-y, range-moi ce groupe de gay-tantouze, parle-moi plutôt de Slayer bordel !"

■ **D** - "Ah les mecs qui ont fait le Guinness des Records pour le concert le plus bruyant du monde ! Ouais j'ai écouté 2-3 chansons, je suis trop trop fan !"

**Question 5 - Un pote vous propose d'aller voir Avenged Sevenfold en concert, parce qu'il a reçu deux invit', en plus des pass VIP.**

■ **A** - "Pffffff vas-y tu m'as vu ? En plus j'ai un concert de Fear Factory avec High On Fire. En plus y aura que des trendys dans le public !"

■ **B** - "Han cool ! Par contre ça me fait chier y a Fear Factory en même temps ça me fait un peu chier. Mais tant pis, j'en suis !"

■ **C** - "Mouais... J'aime moyen ce groupe. Musicalement ça roxxe ouais, mais niveau dégainé c'est pas ça. Mais puisque c'est gratuit, on verra bien !"

■ **D** - "AH OUAIS TROP BIEN VASY TROP BIEN JE SUIS TROP FAN !!"

**Question 6 - Hellfest ou Wacken ?**

■ **A** - "WACKEN ! BIÈRE ! METAL ! HURR DERP DERP DERP"

■ **B** - "Hellfest, même si le Wacken a une grosse ambiance et de la bière partout, musicalement c'est le Hellfest qui a ma préférence."

■ **C** - "Pffff le Wacken, c'te grosse machine à merde avec du metal teuton pour teuton. Même pas en rêve, même si tout le monde dit que c'est génial. Hellfest sans hésiter."

■ **D** - "Les deux !"

**Question 7 - Pour vous, c'est quoi le metal ?**

■ **A** - "Ma vie, mon sang, ma nourriture, mon âme. Sans ça je ne suis plus rien."

■ **B** - "Le truc le plus chouette du monde, ce qui m'a vraiment ouvert à la musique en général."

■ **C** - "Un gros défouloir, et de quoi démolir ses cervicales."



■ **D** - "Truc de rebelle !"

**Question 8 - Vous êtes chez vous (ou chez vos parents, si vous êtes un sale jeune), et d'un coup vous entendez le voisin qui passe du Lara Fabian à fond. En plus le voisin chante par dessus.**

■ **A** - Vous le tuer sans ménagement.

■ **B** - Vous appelez les flics et maudissez ce voisin pour mettre de la musique à fond, et non sur ses goûts.

■ **C** - Vous répondez en mettant du Meshuggah à fond (Chaosphere de préférence).

■ **D** - Vous supportez en silence.

**Question 9 - Vous regardez le reportage de "Sept à Huit" sur le Hellfest. Arrive le moment où Roselmack décrit le métal comme étant "du hard rock sur-vitaminé"...**

■ **A** - "Mais TG sale noob de journaliste, go PvE un peu merde !"

■ **B** - "Ouais mais non le hard rock et le heavy metal sont deux trucs différents"

■ **C** - "Mais qu'il est con ce Roselmack, enfin bon..."

■ **D** - "Il a trop raison en plus je suis trop survitaminé en concert lol"

**Question 10 - Vous êtes au concert d'un de vos groupes favoris. Seulement en première**



**partie, y a un groupe un peu tout naze et un peu posé. Votre attitude :**

■ **A** - Vous leur jetez tout ce qui vous tombe sur la main en leur faisant des doigts et en les insultant de tous les noms.

■ **B** - Vous écoutez tout de même le groupe, applaudissez poliment, puis vous vous dirigez vers le bar pour picoler, parce qu'au final vous n'aimez pas.

■ **C** - Vous essayez de mettre l'ambiance malgré tout, vous applaudissez, mais par derrière vous gueulez à votre pote "ils sont nazes".

■ **D** - Vous assistez à la première partie, vous êtes fan du groupe, vous trouvez que c'est une grosse patate, et qu'il faudra les surveiller, c'est votre "oreille

confirmée" qui vous le dit.

**Question 11 - Vous en concert de métal :**

■ **A** - Vous chantez toutes les paroles du groupes, vous êtes intenable, votre headbang est infernal et éprouvant, et vous ressortez sans voix.

■ **B** - Vous êtes soit tout devant, soit à l'arrière et vous appréciez le show tranquille, en chantant de temps à autre.

■ **C** - Vous slammez, faites du stage diving si possible, pogotez comme un malade.

■ **D** - Vous vous foutez tout devant et criez au tout premier riff de chaque chanson, même sans savoir laquelle c'est.

**Question 12 - Une couleur pour représenter le métal :**

■ **A** - Noir.

■ **B** - Gris.

■ **C** - Vert kaki.

■ **D** - violet, parce que c'est trop glam et trop pas pareil.

**Question 13 - C'est qui le Metal God ?**

■ **A** - Rob Halford (Judas Priest).

■ **B** - Ozzy Osbourne .

■ **C** - Un godemichet en métal ?

■ **D** - Oliver Sykes (de Bring Me The Ho-







rizon) Il est trop puissant lol

#### Question 14 - En général vous vous habillez comment en concert ?

- **A** - Bah comme tous les jours : Rangos, Treillis ou pantalons noir, Veste avec patches de partout, corne de brume, ceinture de douilles... la totale quoi !
- **B** - T shirt de groupe la plupart du temps, sinon jean basket.
- **C** - Un gros baggy et un t-shirt tout pourrave qui partira en morceau. Et aussi des pompes toutes crades.
- **D** - Comme tous les jours, avec des fringues au top du top !

#### Question 15 - Vous lisez un webzine metal (non pas 42). Vous voyez un album tout juste chroniqué, que vous avez adoré par dessus pas mal d'album. Seulement voilà, ledit album est descendu. Comment le prenez-vous ?

- **A** - Très mal ! "C'est un fils de catin le chroniqueur." Et vous êtes parti troller dans les commentaires, en disant que le type a des goûts de chiottes.
- **B** - Vous comprenez que cet album ne peut pas plaire à tout le monde et vous respectez son choix.
- **C** - Vous vous en foutez, mais tentez de convaincre ceux qui l'approuvent que cet album n'est pas si pourri.

- **D** - Après réécoute, vous trouvez aussi l'album tout naze et vous êtes d'accord avec le chroniqueur.

#### Question 16 - Vous venez de lire qu'un groupe a annulé plusieurs dates françaises pour des raisons douteuses.

- **A** - Vous ragez un bon coup parce que vous attendiez ce concert, et vous passez votre colère en écoutant Anaal AN-thrakh.
- **B** - Vous faites un gros facepalm et décidez de bouder le groupe.
- **C** - Vous jetez tous vos disques à la poubelle, et faites un gros doigt au mec derrière votre écran.
- **D** - Vous vous dites qu'il y a forcément

une explication, et qu'il faut les comprendre, qu'ils n'avaient pas le choix.

#### Question 17 - Pour vous Christine Boutin c'est qui ?

- **A** - "Une catho sans cervelle qui n'a rien compris."
- **B** - "Quelqu'un qui s'enflamme pour pas grand chose, et qui devrait parler avec des amateurs et des festivaliers."
- **C** - "C'est pas celle qui se fait 10000€ par mois pour une mission à la con ?"
- **D** - "C'est trop une teuhpu, franchement elle craint trop, je lui chie dessus, je suis trop un rebelle."

#### Question 18 - Si on vous parle de metal français, comment réagissez-vous ?

- **A** - Une scène avec parmi les meilleurs groupes au monde.
- **B** - Une scène trop mésestimée par rapport au reste de l'Europe.
- **C** - Que Watcha et la Team Nowhere c'est toute votre jeunesse.
- **D** - Trop de trucs perraves, laisse tomber.

#### Question 19 - Les rééditions d'albums qui sortent quelques mois seulement après l'album de base, avec des bonus, vous en pensez quoi ?

- **A** - "Pffff la honte ! En plus ce ne sont que des versions alternatives y a pas de morceau vraiment bonus, ça craint !"



- **B** - "Si on n'a pas eu l'occasion d'avoir l'album de base, c'est une bonne opération, sinon c'est inutile."
- **C** - "Un truc de collectionneur."
- **D** - "C'est trop bien, en plus les packages sont différents lol"

**Question 20 (et la dernière) - Quelle est votre chanson préférée de Metallica ?**

- **A** - Master Of Puppets
- **B** - One
- **C** - Creeping Death
- **D** - Nothing Else Matters

Maintenant, comme tout bon test qui se respecte, vous allez compter le nombre de réponses de chaque type. Nombre de A, de B etc... Et maintenant voici les résultats :



■ **Majorité de A** : Vous êtes un true metalleux. Pour vous, le metal c'est serious business. C'est votre sang, c'est votre âme, votre musique éternelle. Vous ne pouvez pas passer un moment sans en écouter, ou sans en parler. Vous êtes super intransigeant dans vos avis et vos goûts, et faites la grimaces quand on vous parle de trip-hop ou de post-rock. Votre devise : DIE FOR METAL !



■ **Majorité de B** : Vous êtes un metalleux tout ce qu'il y a de plus sincère, mais vous êtes peace. Vous êtes très ouvert d'es-

prit, et si vous n'aimez pas un truc, bah vous laissez tomber au lieu de cracher dessus. Il n'est pas forcément évident de voir que vous êtes un fan de metal parce que vous ne vous comportez pas comme tel (sauf lorsque vous portez un t shirt du concert de la veille).



■ **Majorité de C** : Vous êtes un metalleux très déconneur, qui adorez ça, mais plus pour l'esprit "on se fout en l'air, on s'explode et on profite de la bonne musique". Vous adorez les concerts à grosse ambiance, avec des groupes qui arrachent, et vous y allez pour le slam/stage diving/mosh etc... Vous vous foutez allègrement de la gueule des true metalleux parce qu'ils se prennent trop au sérieux, contrairement à vous qui vous en foutez un peu.



■ **Majorité de D** : désolé, mais vous êtes un hipster, une fashionista, un mouton. Un type qui découvre le metal, et qui croit que tout est génial. Aucun recul, vous écoutez de la merde. Parfois vous avez des goûts de chiotte et vous êtes incapable de faire valoir une opinion personnelle. Vous vous fiez aux avis extérieurs, trouvez tout génial et êtes un rebelle de la life, avec vos t-shirt à l'effigie de groupes de deathcore. Un FALSE quoi. ■



# LA REDACSSSSS ♥



obi, quand il décide quelque chose, il ne le fait pas à moitié



Zedig s'est mis dans la peau des femmes le temps d'un numéro.



Quand Bebealien se déguise en femme, sa passion pour les poneys prend le dessus



Mr Egg ne sort jamais sans sa femelle de compagnie



Lilatilleul, notre spécialiste en talons aiguilles, teste les modèles les plus extrêmes



Draxx aime les femmes de gout



Alors que Jenrathy est devenu maniaque des chapeaux TF2 au point d'en porter un, Récher et Mpprrrrrrrrfchier le raccompagnent au monde réel



vampireness, notre nouvelle GN, a dû fréquenter des fans de Twilight pour bien s'imprégner de la thématique



CerberusXT au naturel



**RULE 30**

There are no girls on the internet.

Polo se demande pourquoi on a choisi le thème Girly ce mois-ci, parceque c'est bien que connu que ...