



Chers lecteurs, chères lectrices,

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

Vous vous doutez donc bien que ça s'arrose !

C'est pourquoi, **la rédaction de 42 à l'honneur de vous inviter à l'IRL du premier anniversaire qui aura lieu le week-end du 20-21 février (début samedi après midi) !!** Une IRL parisienne (troll shield), où vous pourrez découvrir les rédacteurs, leurs parler, les toucher, les manger peut-être, et surtout picoler comme des trous. Pour plus d'informations, RDV sur le forum officiel où un topic est spécialement réservé. Plus d'infos sur le forum : <http://www.nioutaik.fr/dultimatewebzine/viewtopic.php?pid=38207>

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



EDITO

Je sais très bien ce que vous vous dites à la vue de la magnifique couverture de ce numéro de 42 (petit) je suis ceinture noire 3ème dan de télépathie(/petit) "Woot, un numéro sur les pirates !! Saytrocool, ça pille, ça tue, ça viole et ça picole, j'aimerais trop en être un ! Mdr Roflbateau !!!" alors je vous arrête tout de suite ! Non, non et non, être un pirate ce n'est pas aussi wootesque qu'on veut nous le faire croire et je peux le prouver !

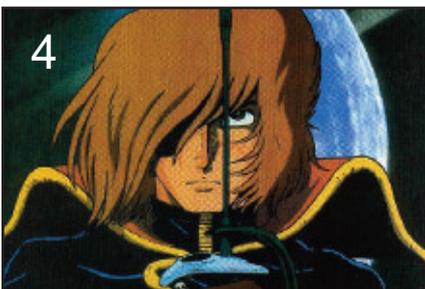
Dans le soucis de journalisme total qui caractérise la rédaction, tout l'équipe a exceptionnellement embarqué sur un batal (petit)prenez ça saligauds de grammar nazi(/petit) pirate pour être au plus près de l'action et croyez moi, ce que nous y avons vécu a eu tôt fait de faire voler en éclat l'aura mystique des brigands des mers !

Première désillusion, les femmes, comme les poneys, ne sont pas autorisés sur un navire alors niveau viole ça a été derrière l'oreille !1 Vous pensez que la petite aurait pu compenser ? Même pas bande de chenapans ! Tout le monde sait que l'équation mal de mer + alcool ressemble comme deux gouttes d'eau (ahahah) à une gastro explosive ! Mais le pire, l'épreuve la plus insoutenable, celle qui a fait que la rédaction a fui le navire à la nage après seulement 20mn en mer, c'est l'absence de réseau internet au milieu de l'océan !! Parce que oui, les geeks peuvent survivre à l'abstinence, oui, ils peuvent même supporter la vie sans alcool mais jamais, ô grand jamais, ils ne pourront renoncer à l'intratube !!!1

CerberusXt

ZI PIRATE GAME

A l'heure d'Hadopi il est primordial de savoir repérer efficacement les méchants pirates alors, pour aider la brigade anticrime de l'intratube, associe chacun des six pirates ci-dessous à la rubrique du magazine qui lui correspond le mieux ! Et surtout, n'oublie pas notre cri de guerre : "Arrrrrrrrnéfé" !



A JEUX VIDEO p14

B CINEMA p24

C TELE apô

D COMICS p38

E IRL p48

F PORTNAWAK p58

RÉPONSES : 1-B (Jack Sparrow de Pirate des caraïbes) | 2-F (Lego Pirates) | 3-E (Un pirate somalien) | 4-C (Albator, le awesomeespace corsaire de l'espace) | 5-A (Le Chuck de Monkey Island) | 6-D (Ms Marvel spécial pirates)



Lé Niouzes

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

AVATAR POUR LES CONS



A vatar cartonne, c'est un fait. Ce qui est plus étonnant ce que ce ne soit pas une sinistre bouse (kikoo Touaillaite), enfin c'est que mon avis. En général je chie sur ce genre de film doté d'un scénario tenant sur une feuille de PQ (et avec Michelle Rodriguez) mais, force est de constater que la magie offerte par James Cameron - surtout via la magnifique planète qu'il a "créé" : Pandora - fonctionne plus que bien. En plus ils ont l'air tout vertueux les grands trucs bleus, et intelligents en plus !

Le hic, c'est que sur Terre, y'a énormément de cons (ce qui est aussi un peu ce que le film nous explique de façon déguisée) et que les cons, bah c'est vraiment, mais alors vraiment très très con, ça a beau être logique, ça fait pas de mal de le préciser. Et le problème avec les cons, c'est qu'ils comprennent rien (normal, ils sont cons LOL) et c'est ainsi qu'un groupe de neuneus à toc et à bloc sur le film commencent à dépasser le stade de la connerie "conventionnelle" pour poser de nouveaux jalons, que je vous présente via ces petits extraits :

■ "Après avoir vu Avatar hier, je me suis réveillé ce matin avec la sensation de vivre dans un monde sans couleurs."

Tout me semble tellement vain"

■ "Je ne trouve plus la motivation de faire quoi que ce soit. Je vis dans un monde qui se meurt"

Et last but not least :

■ "J'ai même envisagé le suicide en songeant que, peut-être, je renaîtrais sur un monde semblable à celui de Pandora"

C'est vrai que moi aussi j'ai envie de me suicider quand je vois des cons comme ça, mais, honnêtement, j'aurais carrément trop peur de renaître sur la même planète qu'eux, alors, du coup, je reste là ! Et puis j'avoue que "coller / relier / faire le truc chelou ma queue" sur toutes les bestioles (poneyz, piafs géants ...) que je croise, ça m'enchantent moyen ... Par contre Bébélien ...

PS : A noter que les politiques ferment gentiment leur gueule sur ce phénomène, c'est bizarre mais, je me dis que si les phrases en question portaient sur un JV, on aurait déjà eu de belles tirades pseudo-moralisatrices (mais surtout comiques) par pack de 12 dans tous les médias, enfin j'dis ça j'dis rien ... ■

Polo

Tout le monde s'en...

Hadopi copie la police de France Telecom époque Wanadoo, mais tout le monde s'en fout.

L'épidémie de grippe A serait terminée en France mais tout le monde s'en fout.

Le président Mongol veut abolir la peine de mort, mais tout le monde s'en fout.

Un drone américain fait 10 mort au Pakistan. mais tout le monde s'en fout.



Tout le monde s'en...

Le vatican critique Avatar et son culte de la Nature, mais tout le monde s'en fout.

Mourir c'est pas facile, mais tout le monde s'en fout.

On est en 1111011010, mais tout le monde s'en fout.

"Un premier DLC payant pour Left 4 Dead 2 sera proposé en Janvier" Gabbe Newell

ON DÉCONNNE PAS AVEC LE SECOND DEGRÉ !



Comme vous êtes des geeks, vous connaissez forcément La Chanson Du Dimanche, votre messe dominicale livrée directement chez vous par l'internet, sans avoir besoin d'aller jusqu'à l'église (ou le minaret).

Comme vous êtes des français et/ou des lecteurs du précédent numéro de 42, vous connaissez forcément le clip de l'UMP "nia nia nia nia changer le monde... gigoti-gigota et j'fais un rond avec mon braaaaas." Et que se passe-t-il quand nos deux chanteurs à la guitare de feu et au synthé d'airin s'essayent, durant un concert quelconque, au difficile exercice de la reprise du Lipdeube-de-l-UMP ? Un bon gros bide, ponctué de forte protestations et huades de la part du public. À tel point qu'ils ont du s'arrêter au beau milieu leur interprétation.

Je vois trois explications possibles à ce terrible événement :

1) Le public est stupide est n'a pas compris que c'était de l'ironie. (Peu pro-

bable, parce qu'avec la tronche qu'ont les deux Chanteurs Du Dimanche, ça se voit tout de suite qu'ils sont de gauche.)

2) Le clip de l'UMP est tellement stupide que même ironiquement, ça passe pas. Les gens en veulent pô.

3) Les journalistes ayant relayé cette niouze sont stupides. En fait le public jouait le jeu, et protestait de manière ironique. Ce n'était donc pas un vrai bide, mais une gigantesque standing ovation au second degré.

Je ne sais pas quelle est la bonne. Mais il va falloir la trouver assez vite, car "Luc Plamondon demands an explanation for this bullshit !" (Oui parce qu'il paraît que les clippistes de l'UMP n'ont pas demandé l'autorisation à l'auteur original avant de reprendre la chanson. Hadopi backfire !) ■

Récher

GRAND THEFT DILDO

B la bla bla je vais sauver le monde" "bla bla bla ouais je branle rien so what ?" " bla bla nan mais y'a des paradis fiscaux en Europe" "bla bla bla il faut la Turquie dans l'Europe" "bla bla bla les chinois ça poutre" "bla bla bla j'ai eu le Nobel de la Paix LOL" voilà une sélection non-exhaustive des conneries qu'aurait dit Misteur President à ses concitoyens (oui, on peut aussi l'écrire en deux mots) le 2 février. Sauf qu'il semblerait que Le Sauveur Du Monde - qui a tant joué sur sa popularité - ne fasse plus trop recette en ce moment à cause de sa "légèreté" sur un wagon de sujets, et, ça commence à se voir ...

Et comme le 2 février chez les buveurs de Coca par pack de 3 litres, c'est soirée Lost et, que Lost ça cartonne chez les amis d'Hugo "Hurley" Reyes, L'Élu a donc dû piteusement déplacer son discours à la nation ...

C'est un peu comme si Sarkozy bougeait son discours à cause de Soeur-Thérèse.com (ou Joséphine Ange-Gardien, mais je trouve que "Soeur-Thérèse.com" ça en jette carrément plus) de peur de perdre trop d'audimat (ce qui, avec du recul, est loin d'être irréaliste). Au jeu de la popularité, il semblerait donc que l'état de grâce de Celui Qui Va Tout Changer soit bel et bien fini ...

The Game, you just Lost it ... ■

Polo



Tout le monde s'en...

Selon une étude ricaine, les belles s'énervent plus que les moches, mais tout le monde s'en fout.

et les blondes plus que les brunes, mais tout le monde s'en fout.

et les minces plus que les grosses, mais tout le monde s'en fout.

Bref, les bonnes (et connes, elles sont blondes /troll / cliché) sont plus chiantes que les laidrons, mais tout le monde s'en fout.



C'pas toujours comme ça la Russie apparemment ...

MOSKAU PRON

C'est quand même un pays de ouf la Russie. Entre tuer des "tchéchènes" à la chaîne (ça rime LOL), fournir le monde entier en Vodka, bombasses (et putes, quoi les deux ne sont pas incompatibles, loin de là) sans oublier leur "Président à vie" qui a franchement l'air funky, nan, y'a pas à dire, la Russie, c'est une autre idée de la vie. D'ailleurs, chez les Russes, même les hackers sont pas pareils que chez nous. Alors que chez nous les hackz0r de l'intraweb s'amuse à faire passer les "Hadopi-boyz and girlz" pour les derniers des glands (alors qu'ils y arrivent très bien sans aide), en Russie, on détourne les gros panneaux publicitaires pour ... faire péter du pr0n dessus. Classe.

Je suis admiratif devant ça. Faut imaginer le truc : dans une grande artère moscovite - apparemment très proche du Kremlin - qui, au lieu d'avoir des pubs Kinder.ru ou autre céréales à la Vodka (/stéréotypes), on se retrouve avec un pr0n, que j'espère bien gonzo et bien crade. En même temps, il meule tellement chez les popovs, qu'un peu de chaud dans le calebard, ça doit pas faire de mal. Bon bah les préjugés sur le cul et la Russie ont encore de beaux jours devant eux, ça fait plaisir !

Спасибо интернету ■

Polo

HADOPWND

Bon, j'en ai parlé, reparlé et rereparlé de cette "chose" qui est, au mieux, totalement débile et inapplicable. Faut dire qu'Hadopi a pas été épargnée depuis sa création (on se demande pourquoi *siffloite*). C'est vrai quoi, entre les socialistes ninjas, le censurage, l'Europe qui gueule, le site pas renouvelé etc etc ...

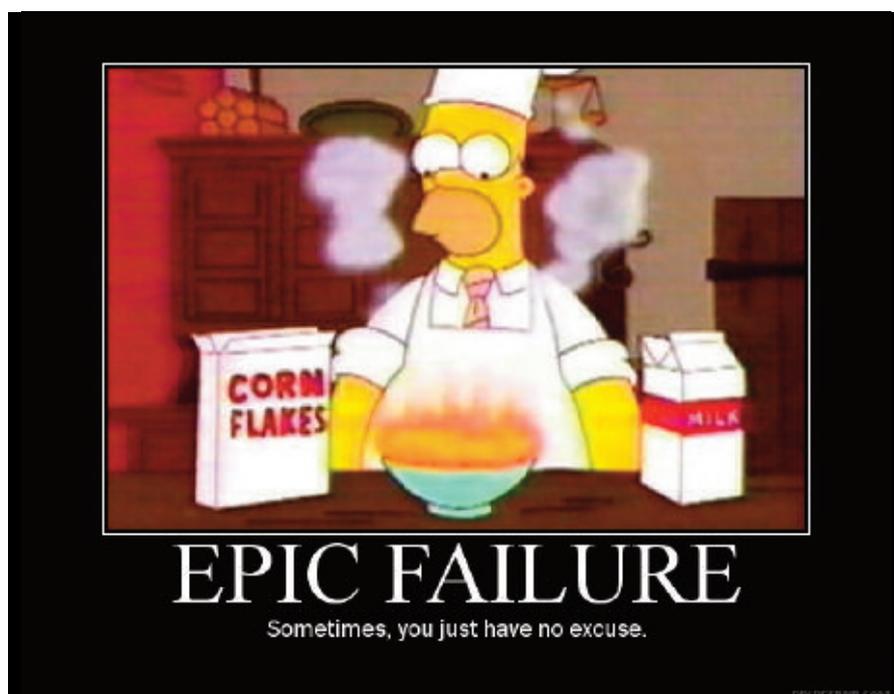
Ouais, Hadopi doit être maudit, parce qu'en plus de se prendre dans la gueule tout ce qui est humainement possible de se prendre, il faut quand même préciser que les "porteurs" du projet n'ont pas été épargnés dans leur vie quotidienne "Oh hai Pedobear" d'un côté, "anefé je joue à GTA4 avec mes enfants" de l'autre, chienne de vie ... Enfin bon, ça c'était un peu tassé depuis quelque temps (un petit vaufrage en scooter mis à part) et cette infamie semblait être sur les bons rails pour taillader un petit peu plus nos libertés. Manque de bol (oui, encore ...), Hadopi est aujourd'hui accusé de ... "Piratage". WAT ???

En fait, le nouveau logo d'Hadopi "utilise une police de caractères baptisée "Bienvenue", déposée et exclusivement réservée à France Télécom-Orange. AH C4EST BALLOT MADAME CHOMBIER §§§§ OH OUI C4EST BALLOT §§§§



A noter la puissance symbolique de cette énième débilerie : un "truc" censé nous "protéger" (bien que personne ne sache comment) se fait accuser de "piratage" pour sa première sortie officielle en volant, spoliant, détournant, utilisant frauduleusement, délestant honteusement (ouais, j'insiste, ça me fait marrer) la police de France Télécom - Orange. Le Ministère de la Culture Français est définitivement le plus classe et awesome du monde ... ■

Polo



"J'adore les sushis" Coco

QUI À DIT COD = FIFA ?!

Ce qui me dégoûte plus avec les jeux de foot, c'est bien le fait qu'il en sorte un à chaque année. Chaque année son jeu de foot, que ce soit FIFA ou PES, et chaque fois son lot de journalistes à la con s'extasiant devant de telles "merveilles vidéoludiques". Moi personnellement je vois ça plus comme une pompe à fric, ne voyant pas trop la différence d'un épisode à un autre.

Et j'ai l'impression qu'il en est de même pour CoD, dont un 7e épisode est prévu pour... Novembre ! Et oui, un an à peine après Modern Warfare 2 et son multi de folie, ce sont les développeurs du 5 qui s'y mettent (c'est marrant celui là on n'en parle pas trop *whistle*), et ce sera Call Of Duty : Viet Nam. Bien coolos

qu'ils se mettent aux niaquoués, mais bon à raison d'un épisode tous les ans, ça va vite gueuler :

- de joie chez les fan boys
- de colère chez les gamers qui en ont marre de claquer 70€ tous les ans pour, à peu de choses près, la même chose
- d'indifférence (oui ça existe) pour les tipiak.

Ah oui, et au fait : y a un Modern Warfare 3 de prévu, mais pas développé par Infinity Ward. Damn it ! ■

Draxx



Il y a un million de Renault Twingo en circulation en France mais tout le monde s'en fout.

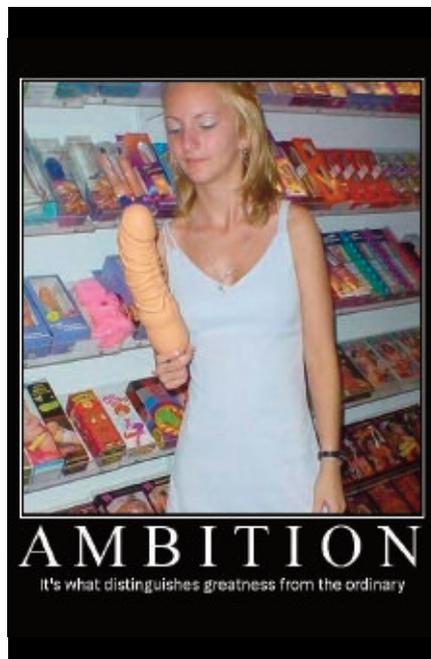
La lettre A viendrait du hiéroglyphe représentant une tête de bœuf, mais tout le monde s'en fout.

"NO TENGO TIEMPO ..."



aussi faire "Prisoño Breako" et se faire la malle le 31 Décembre sauf que, Robert s'est retrouvé coincé comme un con entre le plafond et les barreaux (!). Notre guignolo de service a même failli crever en restant coincé dans une position stupide pendant plusieurs heures et c'est, consternés (et morts de rire) que les gardiens l'ont trouvé le 1er Janvier (en plus ils devaient être bourrés ces cons) dans cette position peu reluisante (et pas franchement confortable). C'est donc sûr et certain, Michael Scofield n'est pas Mexicain, enfin bon, en même temps, personne n'en doutait.. ■

Polo



Ça veut dire "J'ai pas le temps" en spantard, oui, comme le magnifique générique de la néanmoins géniale série Prison Break.

Le but de cette série était - de base - de s'échapper d'une prison (et puis après c'est devenu n'importe quoi) et, s'évader de Prison, y'a pas que des génies gossbô tatoués qui essaient, y'a aussi des mexicains, pas génies du tout, avec probablement des tatouages un peu pourraves et certainement pas gossbô qui tentent leur chance.

Sauf que les Mexicains, ils font tout en cheap (comme les Indiens quoi, mais avec des moustaches de plus mauvais goût encore), même les évasions. Par exemple, Robert Carrillo a voulu lui

Tout le monde s'en...

L'amende infligée aux personnes qui oublient de tirer la chasse d'eau dans les WC publics singapouriens s'élève à 77 euros, mais tout le monde s'en fout.

40% des bénéfices de McDonald's proviennent des ventes de Happy Meals, mais tout le monde s'en fout.

Les employés de la société japonaise Hime & Co ont le droit à des jours de congés payés en cas de rupture sentimentale, mais tout le monde s'en fout.

Reaction d'un employé : "HELL YEAH lol!", mais tout le monde s'en fout.

La population française représente seulement 1% de la population mondiale, mais tout le monde s'en fout.

42 millions de bagages ont été perdus dans les transports aériens dans le monde en 2007, mais tout le monde s'en fout.

Statistiquement, il y a plus de garçons que de filles à la naissance. C'est seulement à partir de la classe d'âge de 25 ans que les filles sont plus nombreuses que les garçons, mais tout le monde s'en fout.



AVATAR PROVOQUE LE CANCER DU POUMON

C'est du moins ce que veulent dire l'organisation SceneSmoking.or. Cette ~~bande de con~~ association milite contre le tabac (O RLY ?), et n'a rien de mieux à faire que de traquer les scènes avec des clopes à l'écran. Oui, les mecs ils regardent pas un film pour sa beauté, son scénario, ou ses effets spéciaux, mais pour les "incidents tabagiques" apparaissant à l'écran.

Concrètement, dès que du tabac apparaît à l'écran, qu'un personnage sort une cigarette ou du tabac, et que ce personnage fume, les bobos de service répondent "+1" et note le tout sur un papier. Sans aller jusque dans le détail bien sur. Tout ça pour quoi ? Pour apposer des labels allant de "poumon rose" à "poumon

noir" (/facepalm), et sensibiliser les gens, faire polémique tout ça.

Et c'est donc Sigourney Weaver qui est mise en cause parce qu'elle fumerait un peu trop au gout de l'assoc'. Comme quoi, on peut être non-fumeur et con comme un balai à chiotte. A quand une association qui répertorie toutes les scènes avec de l'alcool, de la drogue, du sexe voire de la viande rouge ? C'est vrai ça on n'en parle pas de la viande rouge.

Donc n'allez pas voir Avatar, ça va vous enfumer... ■

Draxx

Draxx

Tout le monde s'en...

Dans l'épisode 1 de la série animée Iron Man, le héros lorsqu'on lui montre l'équation la plus difficile au monde en lui expliquant que personne ne l'a jamais résolu, répond en se marrant "La réponse est 42", mais tout le monde s'en fout.

En France à dix-huit ans, un jeune a parfaitement le droit de conduire une Lamborghini mais pas une moto non castrée, mais tout le monde s'en fout.

Le mot "fesse" désignait à l'origine la raie et non pas les lobes charnus au bas du dos du corps humain, mais tout le monde s'en fout.



APRÈS LES ANTI-TABAC ET LES CONS...

Voilà que les cathos s'y mettent. Décidément Avatar fait parler de lui, de tout bord. Que ce soit en bien ou en mal James Cameron aura su revenir par la grande porte en faisant couler beaucoup d'encre.

Après les cons qui ont envie de se suicider pour communier machin avec les arbres, et les bobos anti-tabac qui pensent lutter contre le lobby tabac en faisant une fixation sur les scènes de fumettes (mais WTF sérieux ?), voilà Benoît XVI et toute sa clique qui veulent faire parler d'eux en stigmatisant Avatar.

Et forcément, comme de convenu, ils reprochent au film d'être païen sur les bords, soulignant le caractère écologiste sous-jacent (ça c'était pour caser un mot savant, comme quoi on n'est pas des quiches à 42.) Avec cette phrase : "La planète Pandora flirte intelligemment avec toutes ces pseudo-doctrines qui tourne l'écologie en religion du millénaire. La nature n'est plus une création à défendre mais une divinité à adorer"

SO FUCKING WHAT ?!

Personnellement on s'en branle c'est qu'un film, de la science fiction, de la fiction tout court même (même si ça a été pompé sur Pocahontas, mais faut pas le dire à Cameron, il va se fâcher). Comme quoi il y a des baffes qui se perdent. ■

"Rien ne sert de penser, faut réfléchir avant." Pierre Dac

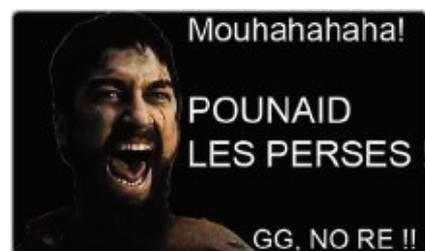
LES ANGLAIS DÉBARQUENT

Il n'y a pas que les vieux croulants de l'académie Française pour défendre notre belle langue qui sent le fromage qui pue de la bouche (en inventant de nouveaux ridicules comme courriel pour email ou bureau ouvert pour firewall). Des associations se battent à leurs côtés pour contrer la menace que représente l'invasion des mots anglophones dans notre merveilleux langage (et pas langage avec un U c'est totalement anglais et donc totalement pas beau, et osez si on est tenté de prononcer ça "lanjaje" !!1).

Parce que oui, c'est affreux mais l'anglais s'infiltre de plus en plus dans notre langue ! Ça avait commencé gentillet avec des "parking" par ci et des "tee-shirt" par là mais c'est monté en pression récemment. Maintenant les jeunes disent LOL et regardent des séries télé en VOSTFR au lieu de mater Joséphine ange gardien comme tout bon patriote et je ne vous parle même pas des chansons anglaises dans lequel on case 3 mots de français pour qu'elle puisse passer dans le "quota chanson française" à la radio !! C'est purement scandaleux ! Preuve de l'extrême gravité de la situation, une de ces associations de défense du français, Avenir de la langue française, a du recourir à l'argument de la dernière chance pour tenter de sauver notre vocabulaire : le point Godwin !! En pointant du doigt les vils rosbifs, leurs représentants ont ainsi déclarés : "L'invasion des mots anglais et une menace bien plus grave pour l'identité nationale française que l'obligation d'apprendre l'allemand pendant l'occupation Nazi !". Ouai, si après ça vous n'êtes pas convaincu il va falloir taper dans "l'anglais c'est la langue la plus parlée par les pédophiles" !

Les anglais, conservant leur flegme légendaire sous l'attaque ont répondu "Owned noob lol ! Stop whine, go pve !!1". Rhâ, ils sont forts les saulauds ! ■

CerberusXt



Polo



TREESOME

Avec un "H", tout de suite y'a un côté epic, mais sans le "H", ça sent un peu plus la lose, et pour cause.

Au Royaume Uni, oui, au Royaume Uni "fish, chips, tasse de thé, bouffe dégueu, temps de merde, Mary Poppins de mes deux" (bon normalement cette magnifique citation se réfère à l'Angleterre, mais bon, on va pas chipoter j'avais envie de la caser) un jeune (con) a tenté d'avoir, je cite "d'avoir des relations sexuelles avec un arbre". Donc, pour situer, un gland (au sens propre comme au figuré) a tenté de s'introduire dans un arbre pour le buttfuck (on suppose que l'arbre est mâle), heu, wat ?

Outre la stupidité de tout ça, le premier truc qui me vient à l'esprit est : PAAAAAAAAAIIIIIIIIINNNNNNNNNNN. Faut imaginer le degré de stupidité (folie ?) du con qui tente de faire ça, autant se peler le bout avec une râpe à fromage rouillée (et là, tous les mecs se mettent la main au paquet en faisant "aaaaaouchhhh"), tant qu'à faire.

Bref, notre débile du mois a gagné une injonction "lui interdisant de se rendre dans un parc pour faire l'amour à un arbre". Les zoophiles passeraient presque pour des gens normaux tient ... ■

FEU DANS LE TROU

Bon, ça suffit, y'en a marre, arrêtez, stop quoi T_T On frappe pas les gens à terre. Vous pensez pas qu'elle a assez trinqué la pauvre ?

Leave it alone !!!!!

LEAVE HADOPI ALONE §§§§§§§

Même moi, le serial tappeur d'Hadopi, j'ai (presque) de la peine ... Sans déconner, il passe difficilement un jour sans qu'elle se fasse encore ridiculiser pour tout et tout le monde ... Suite à la plainte d'Orange parcequ'Hadopi a volé/piraté/détourné sa police exclusive pour son logo, Hadopi n'est pas encore "légal" et, du coup, elle ne peut PAS être déposée comme "marque" à l'INPI (Institut national pour la propriété industrielle). Devinez kékissépassé ?

Un petit malin (béni soit-il) a déposé avant l'Etat une marque qui s'appelle - je vous le donne dans le mille - : Ha-

dopi. Et comme il a déposé la marque bah, je vous fais pas de dessin ... Alors notre bel état va certainement tout faire pour censurer (apparemment ça a déjà commencé, soit disant qu'il ne remplit pas certains "critères", HOW CONVENIENT §§§) cet audacieux internaute (et le péter à l'amende, soyons réalistes), mais sans déconner, qu'est ce qu'il roxx ce mec ! Encore bravo à notre Minist(è)re de la Culture, une fois de plus exemplaire de proactivité et d'intelligence, encore une casserole, gg. Quoique, à ce stade là, on ne peut même parler de casserole, c'est carrément le service complet de 72 pièces en inox et cuivre ...

Vivement demain et une nouvelle vanne/aventure Hadopiesque !§ (soyez certains qu'on a pas encore fait le tour de la question !) ■

Polo



PARCE QUE JEU LE VAUT BIEN

Non non, y'a pas de "phote LOL" dans le titre. Cette niouze va bien parler de jeux-vidéo ET de L'Oréal. Ca paraît difficile à concevoir mais L'Oréal a eu une idée : recruter des stagiaires et des diplômés (!) à partir d'un test sur un jeu vidéo. (?!!§§1!1)

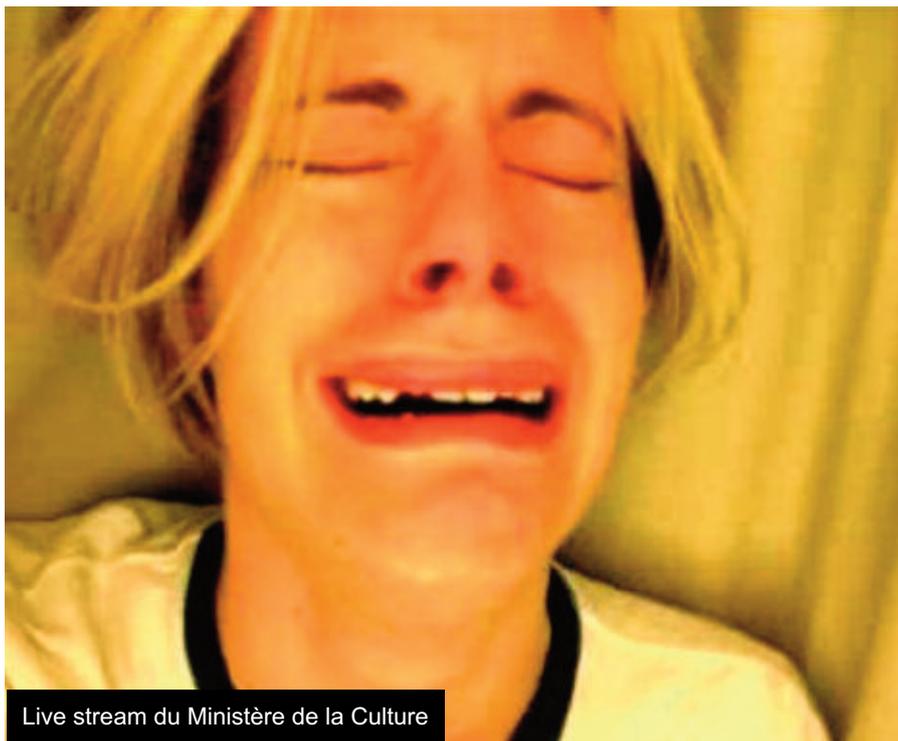
Alors, oui, "WTF Oo ??????" mais c'est pas si con que ça quelque part. Si on y réfléchit, il est tout sauf faux d'affirmer que les jeux vidéo participent à développer la réflexion, la rapidité, la stratégie, les réflexes, etc, une partie de l'intellect quoi. Si on se penche sur des replays de haut niveau de Starcraft/Warcraft, on peut se dire que les mecs qui jouent doivent pas forcément être des buses (Elky, Starboer, ToD, Grubby).

Bref, L'Oréal recrute après un test via jeux vidéo (pas sur ce seul critère hein, mais ça fait partie du processus de sélection) pour apprécier certaines caractéristiques des postulants, mais aussi la façon dont ils appréhendent les "nouvelles technologies" *sic*, pas con comme idée, enfin, espérons juste qu'ils les foutent par sur WoW parce que sinon, v'là les machins / noobs / brainless / k3v1ns / noskill qu'ils risquent de recruter...

"Bonjour, je m'appelle Kévin le Démoniste, je suis Directeur Commercial chez L'Oréal"

Parce qu'il le vaut bien ? ■

Polo



Tout le monde s'en...

Selon ses propres termes, Jena Lee, la nouvelle chanteuse à la mode, aurait inventer son propre style, le EMO R'n'B" ça fait peur...., mais tout le monde s'en fout.

La carausius morosius est capable de donner naissances à des larves sans avoir été fécondé, mais tout le monde s'en fout.

Grâce aux non-efforts de Copenhague, dans 50 ans la moitié de l'Humanité disparaîtra, mais tout le monde s'en fout.

"Mais il m'aime encore et moi je t'aime encore plus fort" (Coeur de pirates).

A MON AVIS ILS ONT PAS AIMÉ MODERN WARFARE 2



Je me disais bien qu'il y avait une arnaque quand on m'a proposé ce voyage tous frais payés à Cuba

Lorsqu'on pense à la Suisse, ce qui vient immédiatement à l'esprit c'est les vaches Milka, les banquiers véreux et les conseillers fédéraux racistes. Mais à cette liste réductrice, il convient d'ajouter les spécialistes en droit humanitaire international qui glandouillent traditionnellement à Genève (oui, Genève c'est en France, mais passons, ceci est un autre débat). On se souviendra par exemple avec émotion de la convention de Genève que le Tribunal Pénal International se charge de faire appliquer avec le succès que l'on sait.

Voici quelques mois, afin probablement de faire un break entre deux dossiers de témoignages de victimes de guerre d'un énième dictateur taré, les membres de l'ONG genevoise TRIAL ont décidé, entre un mont d'or et une fondue au Toblerone, de s'atteler à un projet aussi noble qu'audacieux : pointer les violations au droit international humanitaire dans les jeux vidéo !

Le résultat est un rapport d'une quarantaine de pages analysant le degré de conformité au droit international d'une vingtaine de jeux vidéo, principalement des FPS. Certes, chaque fois que des suisses donnent des leçons sur la bonne manière de faire une guerre, ça fait toujours un peu comme si un curé publiait un guide des meilleures positions sexuelles, mais on ne peut qu'admirer la

rigueur avec laquelle ils décortiquent les violations au droit international dans Metal Gear Solid 4 ou Brothers in Arms (et effectivement, en y jouant ils sont arrivés à la conclusion que les nazis sont méchants, rigolez pas, ce sont des suisses donc pour eux c'était pas forcément évident).

Mais à quoi tout cela sert-il au final ? La réponse est simple : à rien ! En effet, leur intention n'est absolument pas de demander la censure ou l'interdiction des jeux les plus "hardcore" (genre ceux où on peut tirer sur des églises ou cramer des nazis à coup de lance-flammes), mais juste de sensibiliser les développeurs au respect du droit humanitaire international, car comme ils le disent eux-mêmes : "la prise en compte dans les jeux vidéo des règles du droit international humanitaire n'est pas seulement possible, mais rendrait certainement les jeux plus intéressants et réalistes". Et il est vrai qu'un jeu comme Call of Duty serait sûrement beaucoup plus amusant s'il fallait se taper les 150 pages détaillant les règles d'engagement dans l'US Army avant de commencer une partie.

En attendant, pour ceux qui veulent s'édifier, le rapport est disponible ici : <http://www.trial-ch.org/video/rapport.html> ■

Mpprrrrrrfffchier

WOW AIDE LA FLICAILLE

Comme quoi mieux vaut ne pas concilier no-life et vie de trafiquant de drogues. Alfred Hightower l'aura appris à ses dépens. Cet homme, fugitif de son état, a trouvé bon de se réfugier au Canada, parce que c'est un pays qui roxxe déjà, tout le monde le sait, parce qu'il n'y a pas la même juridiction, et aussi parce que le sirop/liqueur d'érable, c'est kro kro bon.

Mais voilà, son gout pour les MMORPG aura eu raison de lui, et grâce à l'aide de Blizzard, ils ont réussi à tracker le fugitif, et à avoir adresse IP, adresse de facture etc... Résultat, Blizzard sont des gros délationneurs, alors faites gaffe ! WoW ou trafic de drogue de jeunes, choose your path ! ■

Draxx



LES CONSULTANTS EN COST-KILLING PEUVENT ALLER SE RHABILLER

En Chine la facture de la balle qui a servi à l'exécution d'un condamné à mort est envoyée à la famille du condamné. (80 yuans, environ 8 euros) MTLMSF



C'est un truc qui m'a toujours fait tripper. Sans déconner, mais qu'est-ce qui a bien pu passer dans la tête du fonctionnaire chinois qui s'est dit : "Oh mais j'y pense, et si on faisait les balles des exécutions par les familles des condamnés" ?

Est-ce que c'était uniquement pour des raisons basement matérielles, à une époque où le Parti était tellement charrette pour équilibrer ses comptes qu'ils en sont arrivés à demander le remboursement des balles ? Parce que quand même, même si la Chine exécute beaucoup des gens, une balle c'est pas très cher (même s'il est vrai qu'avec 80 yuans, y'a de quoi se payer un repas copieux dans un très bon res-

taurant) donc l'économie réalisée doit finalement être assez négligeable.

Ou alors y'avait vraiment une raison idéologique derrière, genre ils trouvaient qu'ils n'avaient pas l'air assez maléfiques en se contentant simplement d'exécuter les condamnés ? Vous imaginez un peu la gueule du briefing où ils ont sorti cette idée ?

■ Camarades, l'heure est grave. Avec nos histoires de balles dans la nuque, on passe un peu pour des tafioles comparés aux chiens impérialistes américains avec leurs lynchages traditionnels et leurs chaises électriques blindées de court-circuits. Y'a même des socialistes français qui commencent à nous

prendre pour modèle, alors on a intérêt à vite trouver quelque chose si on veut continuer à passer pour de grosses enflures aux yeux de ces singes dégénérés d'occidentaux. J'attends vos suggestions... Oui, camarade Li ?

■ Bah on pourrait torturer les condamnés avant de les tuer, comme à l'ancienne...

■ Bien sûr, et tant qu'on y est on leur offre un massage des pieds et une pipe au gingembre ? Non mais vous avez une idée du prix que ça coûte une prestation, même de base, par un bourreau agréé ? Le camarade trésorier a déjà suffisamment de mal avec... oui, camarade Fang ?

■ Ces problèmes d'argent que vous évoquez m'inspirent une idée : et si on faisait payer les balles des exécutions par les familles des condamnés ? Ça serait vachement ironique ça, quand on y pense, hein, non ?

■ C'est une excellente idée, nous allons mettre ça en œuvre au plus vite ! Par contre, restons humains tout de même : les familles auront le droit de garder la douille en souvenir (sous réserve qu'ils payent les frais de port pour l'envoi bien entendu)...

Bref, même si l'Histoire ne retiendra jamais son nom, le camarade Fang est un putain de génie. ■

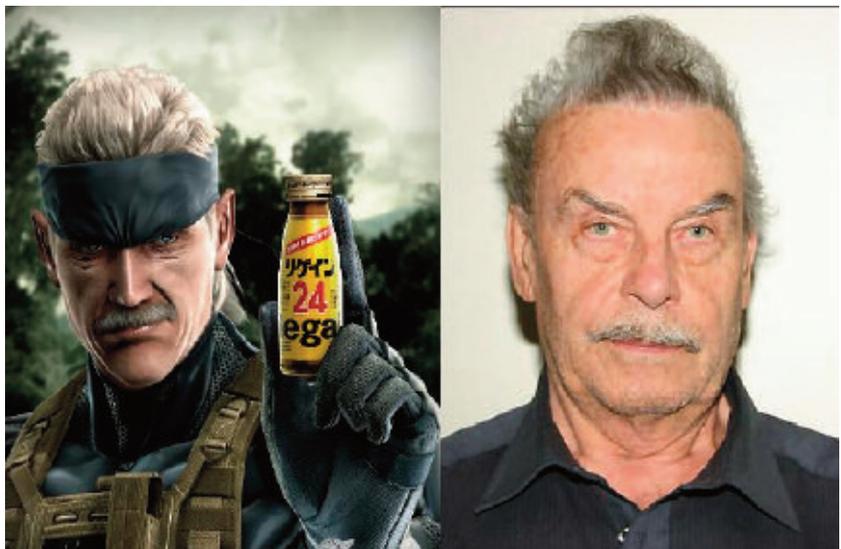
Mpppprrrrffffchier

Tout le monde s'en...

Patrick Stewart et Peter Jackson ont été anoblis par Elisabeth II, mais tout le monde s'en fout.

A température ambiante, si l'eau est en ébullition à 100°C, l'alcool plus volatile bout à 78°C, mais tout le monde s'en fout.

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



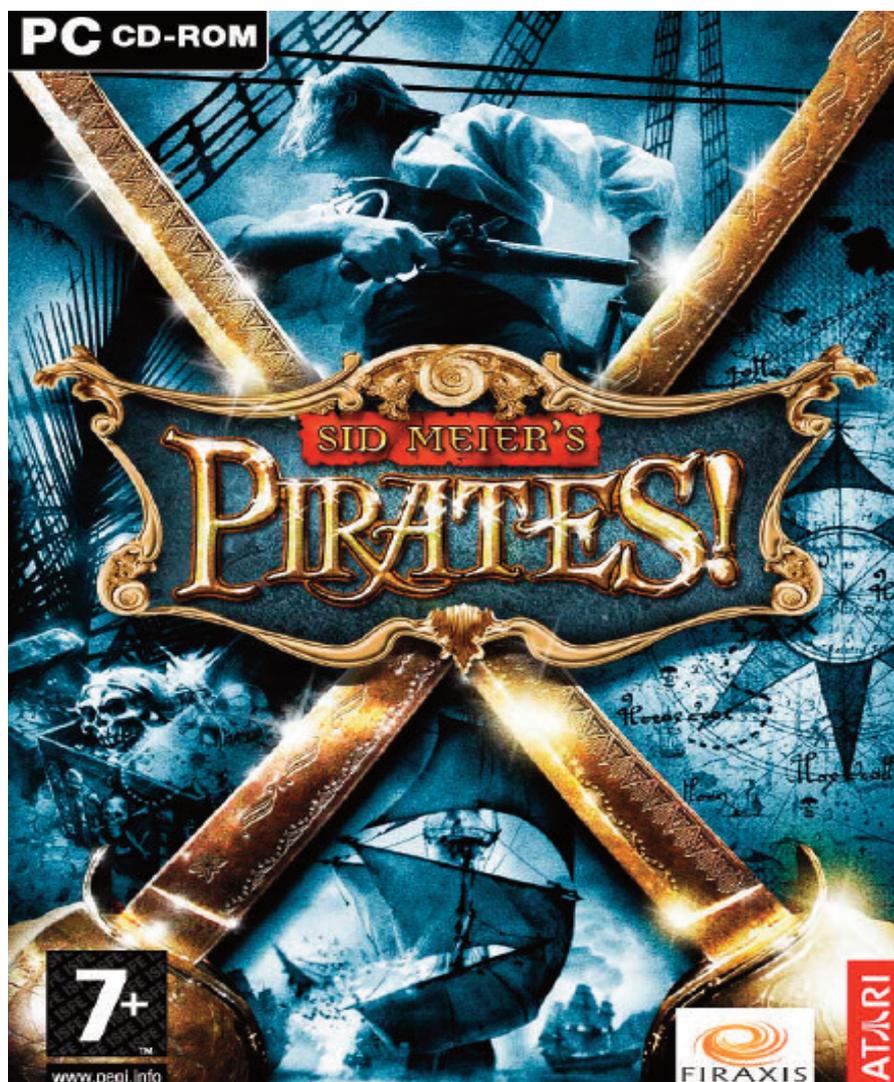
"Monsieur Peter Pan, ça doit être la prostate, ça. Mettez-vous à quatre pattes." Dr Crochet, Pronctologue.



Sid Meier's Pirates

Tremble Rackham le Rouge !!!

Chez les geeks, le vocabulaire de base se situe entre payçay, pr0n, ninja, zombie, pirates, poneyz, et parfois pizza ou coca, limitant ainsi le nombre de sujets d'interaction avec lui, mais permettant quand même de faire des thématiques marrantes pour ce merveilleux magazine de l'intraweb dont les bénéfices sont entièrement reversés à des œuvres caritatives telles que Raël Oune Da Mix, ou encore Nicolas "Rolex" S. Pour le coup, l'évocation de la thématique "pirate" m'a fait le même effet qu'une chute vertigineuse la tête la première, en arrière, depuis un pont suspendu, pas attaché, avec des mouettes qui planent et des connards qui filment pour ToiTuyau, tout ça pour me faire arriver aux tréfonds de mon cervelet surchargé d'informations parmi lesquelles clignotent en lettres rouge fluo le mot "Pirates!". (Oui je sais faire des phrases longues, sans autre intérêt que de meubler mon intro.) C'est flou me direz vous, et je vous répondrai que non, vous avez juste inversé 2 lettres. (Attention vanne de très bas niveau, un flamby à celui qui trouve pourquoi.) Parce que derrière le clignotement frénétique des lettres rouge fluo se cache un petit nom tout discret, mais non moins important, Sid Meier.



1987... alors que le monde entier s'extasia devant les prouesses technologiques que sont la Nes et la Master System sorties cette même année, un créateur über mégalo nommé Sid Meier décide de sortir LA tuerie de l'année, de la décennie, voir même du siècle (pour pleins de raisons à voir dans l'encadré) : Pirates !

Bon, comme je présume que la plupart des lecteurs du mag n'étaient même pas l'once d'un embryon de spermatozoïde dans les burnapapas, il y a fort à parier que ce titre n'évoque rien pour vous, encore que certains ont peut être pu jouer au remake payçay en 2004 ou à la version XBoîte en je sais plus quelle année mais y a pas longtemps (2005 ?). Et

comme le hasard fait bien les choses, ma péhessepé a eu droit à son portage en 2007, donc test !



Pirates ! vous met dans la peau d'un jeune homme du XVIIème siècle dont une partie de la famille a été kidnappée par le marquis de Montalban, un enfoiré notoire et insaisissable, mais qui permet au jeu d'avoir un but général, à savoir le retrouver pour lui péter les rotules.

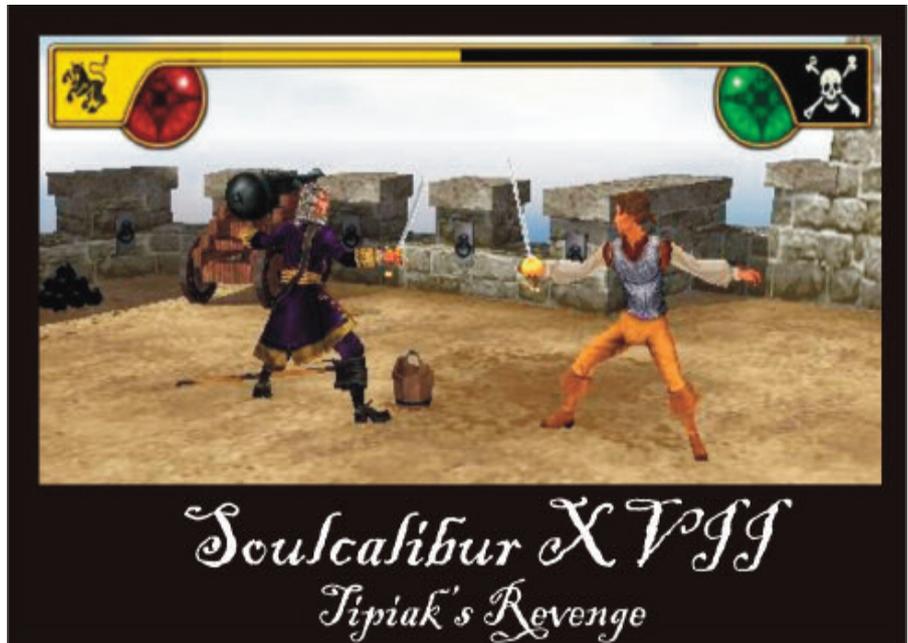
Tout débute par votre enrôlement en tant que corsaire sous la nationalité de votre choix, entre Espagnol, Hollandais, Anglais ou Français, histoire de sillonner les mers turquoises des Caraïbes pour servir votre pays. Le choix de la nationalité est assez utile, puisqu'il correspond un peu au niveau de difficulté du jeu. Sachant qu'au XVIIème siècle, les Espagnols étaient les rois du pétrole

dans le coin, il va sans dire que c'est la nationalité pour les ~~noskills de WoW~~ débutants qui n'auront pas trop de monde sur le dos une fois en mer. A l'inverse, les Hollandais, disposant de peu de ports d'attache seront souvent pris à partie par les Espagnols qui pullulent comme les coups de brosse à cheveux sur Polo (cf Mrouchik). Mais ce sera d'autant plus intéressant qu'il y aura donc plein de ports à attaquer et pleins de bateaux ennemis dans les parages.

Bien évidemment, si vous êtes un sauvage, vous pouvez opter pour vous foutre tout le monde à dos et devenir ainsi un pirate, un vrai, un dur, un borgne avec une jambe de bois. Reste que vos seuls ports d'attache seront du coup un peu excentrés, et ça peut s'avérer casse gueule si vous êtes sans cesse assaillis par vos nombreux ennemis, surtout si vous avez décidé de pourrir la vie aussi aux autres pirates.

Plein de trucs à faire ?

Considérons dans un 1er temps que vous êtes ce qu'on appelle dans le jargon scientifique de la piraterie une couille molle : Vous irez de port en port (allié bien sûr), en rapinant des barques ennemies toutes minuscules, vous permettant de gagner des marchandises in-



dispensables à la bonne marche du navire (des vivres, des marchandises à troquer ou à vendre), en évitant les navires trop gros, les pirates, en profitant des batailles auxquelles vous prenez soin de ne pas participer pour achever les navires amochés, tout ça dans la joie, la bonne humeur et les phrases à rallonge.

Bien sûr il faudra prendre garde à ne pas rester trop longtemps en mer, sinon vos marins commenceront à avoir le kiki qui démange, et désertent à la 1ère occa-

sion, ce qui vous obligera donc à accoster de temps en temps pour aller à la taverne recruter des matelots, trouver des infos, des cartes, et des trucs qui bonifieront votre skillz.

L'accostage permet aussi de passer par les marchands (ce n'est pas sale), histoire de vendre un peu de cargaison en trop, ou au contraire de ravitailler le navire. Le chantier naval est aussi de la partie et s'avère être un des points les plus importants des villes puisque vous pourrez y réparer votre navire à des coûts très variables (selon votre cote de popularité dans le coin), mais aussi l'upgrader pour transformer un pédalo en plastique moche en pédalo en titane de l'enfer. Et si le cœur vous en dit, vous pourrez même y revendre des navires capturés en mer. (Le recel, c'est cool.)

Une fois les courses terminées, vous pouvez aussi passer voir le gouverneur du coin, et user de votre charisme de tranche de salami pour vous en faire un pote, gagner du galon et des terres, et plus tard dragouiller sa fille via des mini jeux. Si vous n'êtes pas dans un port allié, ça peut se faire aussi, mais les prix sont là pour vous rappeler qu'on est pas chez mamie, et selon la prime qui est accordée à votre capture, l'accueil peut être l'occasion d'une phase de wargame à l'ancienne, sur un mini échiquier virtuel où vous affronterez les hommes du gouverneur local. En cas de roustes, vous fuirez et serez probablement poursuivi en mer, et en cas de victoire, vous ferez le roxxor devant tout le monde. (D'ailleurs, à haut level, on peut carrément changer le drapeau de la colonie et ainsi conquérir tous les Caraïbes.)

PRÉCURSEUR



Sid Meier's Pirates ! derrière son air vieillot, son gameplay jauni tel le ticket de parking oublié sur la lunette arrière en plein soleil, a reçu tout un paquet de prix à sa sortie, autant pour ses graphismes (oui je sais, à l'heure de la HD, les graphismes de 1987, c'est lulzant), que pour l'innovation massive qu'il présentait. C'était en effet un des 1ers jeux qui laissait le joueur mener sa partie comme il le voulait, sans suivre la trame imposée. Par exemple dans Mario, il fallait enchaîner les niveaux, alors que là, libre au joueur de terminer les quêtes, libre au joueur de se balader librement, énorme révolution. Et cette révolution, c'est le 1er pas vers les productions qui cartonneront les années suivantes, comme Civilization, Sim City, et par extension les Sims, mais aussi une porte ouverte vers la liberté dans les aires de jeux, permettant aux joueurs de sortir du rail sur lequel son personnage se trouve. Donc l'air de rien, sans Sid Meier's Pirates ! vous joueriez à des jeux comme WoW en 2D scrolling horizontal, et ça s'appellerait encore Barbarian.

Les petits poissons dans l'eau nagent aussi bien que les gros.

Bon, fini la partie de parlotte, recrutement, marchandement, et autre fayoterie, la partie action, c'est sur l'eau que ça se passe (ou sous l'eau si vous êtes une grosse quiche.) À bord du kayak en mousse qui vous sert de 1er navire, vous sillonnez les mers, à l'affût des bateaux marchands peu armés, histoire des les dépouiller rapidement. La phase d'approche est toute bête puisqu'il suffit d'être à portée pour faire feu. Selon votre humeur du moment, vous pouvez à loisir canarder comme un goret le bateau jusqu'à ce qu'il coule grâce aux différentes munitions disponibles, ou l'amocher pour ensuite l'aborder (ce qui est plus judicieux si vous avez besoin d'une autre embarcation ou de marchandises, voir d'hommes.)

L'abordage se règle par un duel avec le capitaine du vaisseau cible, où il suffira de tapoter le bon bouton au bon moment pour lui mettre une raclée symbolisant que vos hommes ont pris le dessus et que votre abordage est un succès. Plus le combat est court, moins il y a de morts, et inversement. D'où la nécessité de faire vite, car en cas d'abordage par un autre navire, vous risquez de prendre cher. En cas de défaite, c'est la prison, et s'en suivent 2 possibilités pour en sortir, soit payer, soit faire un mini jeu type in-



filtration pour se barrer. Les batailles successives et les bateaux capturés permettent de changer de navire pour quelque chose plus à votre goût, allant de la frégate (rapide mais petite et peu armée) au galion de guerre (énorme et équipée de trouze mille canons). Selon votre façon de jouer, la rapidité ou la puissance sera votre meilleure alliée, sachant qu'il vaut mieux avoir un peu de tout dans sa flotte (5 bateaux max) pour palier à toutes les situations.

Mouhahaha, je vais tous les pounaider !!!

Ou pas... En effet, qui dit assauts répétés dit aussi représailles de la part des pays ciblés. Donc si vous la jouez toujours corsaire au service du roi et que vous vous acharnez à dégingluer les navires d'un même pays, ça va à peu près, mais la soif de pouvoir étant ce qu'elle est (et le challenge étant là), vous aurez vite fait de vous enflammer et de péter tout ce qui bouge (comme Bebealien quand il a lu l'hebdo de Poneyz'Week), vous mettant à dos les 4 nations représentées. Félicitations, vous êtes un pirate, un vrai.

Mais du coup, après avoir fait le beau quelques mois (échelle du jeu hein), vous vous retrouverez bien vite comme LA cible à abattre, et le répit sera de courte durée entre 2 batailles, et les ports d'attaches de moins en moins nombreux, et de plus en plus loin... rendant le choix du navire de plus en plus crucial.

Système de Rank

Quelque soit votre façon de jouer, les challenges seront nombreux, et il y aura toujours à faire. Chercher les citées perdues (et leur trésor), piller les convois de la route de l'or des Espagnols, prendre des citées, vaincre les plus célèbres pirates des Caraïbes (Morgan, Laffite, Barbe Noire etc...), et encore d'autres trucs qui feront de vous le plus roxxor des pirates, mais aussi celui dont la

PIRATES, FLIBUSTIERS, CORSAIRES

Alors pour les 2 du fond qui roupillent...

■ **Les flibustiers** : A la base des Anglais, des Français et des Hollandais exilés aux Antilles, et qui ont chassés les Espagnols de l'île de la Tortue en 1627. Rapidement ils décidèrent d'agir en mer pour l'atter de l'Espagnol, au nom de leurs pays respectifs, bien que rarement les autorités n'aient été au courant de quoi que ce soit, mais tolérant quand même les actes puisqu'ils les arrangeaient. (Oui déjà à l'époque les politiques étaient des pourris.)

■ **Les corsaires** : Ce sont des marins engagés sur des navires marchands armés, bénéficiant de l'autorisation du roi pour aller piller des navires marchands ennemis. En général ils agissaient sur des frégates rapides pour éviter de se faire botter le cul par la marine militaire.

■ **Les boucaniers** : Ce sont des français exilés à Saint Domingue (Espagnol à l'époque) qui chassaient le bœuf pour en tanner la peau (boucaner) et l'envoyer en Europe. Les Espagnols ayant exterminé tous les bœufs, les français prirent la mer pour "subvenir à leur besoin".

■ **Les pirates** : Au dessus des lois en vigueur, ce sont des pillards, attaquant indistinctement tout ce qui navigue et parfois même les villes côtières. Ils n'agissent que pour leur propre compte et sont bien plus organisés que ne veut le laisser croire l'imagerie populaire, réglant leurs différents par des assemblées où chaque homme avait droit à la parole, même le dernier des Kevin danseur de tectonique (chose impensable à notre époque).



durée de vie sera la plus courte. Vous pourrez vous contenter de rester le toutou à sa mémère, et ainsi obtenir les grâces des gouverneurs de même nationalité pour monter en grade naval (jusqu'à Amiral je crois) ou en titre de Noblesse, obtenir des terres et les faveurs de la fille d'un gouverneur. Le must étant dans ce cas d'essayer de changer de pays cible souvent pour que vous soyez dans les petits papiers des uns et des autres en alternance, vous permettant ainsi de prendre du grade et des terres un peu partout.

A la fin du jeu, symbolisé par votre décision d'arrêter l'activité ou votre retraite forcée (dû à l'âge, aux blessures, etc...), et selon les actes que vous aurez accomplis, vos grades, vos possessions, votre réputation, vous obtiendrez un grade allant de mendiant à conseiller royal, le tout étant de savoir s'arrêter au bon moment.

Conclusage

Réalisation simpliste, principe quand même super répétitif, ce jeu accuse le poids des années. Mais quand on joue à des remakes 23 ans après, ça cause quand même sur la qualité indéniable du jeu.

Le format péhessepé est dans ce sens le plus adapté puisqu'il favorise les parties rapides, dans les transports en commun, aux chiottes, au bureau, et permet ainsi de pas saturer trop rapidement du concept. (Disons que ça m'aurait brisé les gonades de jouer à ça sur un payçay de la nasa.). En tout cas, sa longévité exceptionnelle, compte tenu du peu d'évolution depuis 1987, en fait un titre

incontournable pour les pirates d'eau de vaisselle et les adeptes des concepts old school.

Notage

■ **Intérêt** : Un jeu de pirate, il vous faut quoi de plus ? **15/20**

■ **Rejouabilité** : Compte tenu que les missions sont nombreuses, que les ranks le sont aussi, et qu'il existe plein de possibilités de jouer, y a matière à refaire régulièrement des parties, même si elle s'étale sur 6 mois, juste pour le fun de couler des galions plein d'or en démolant du bronze. **17/20**

■ **Nostalgie** : 1987, pour certains ça relève de la paléontologie, du minitel, des cassettes (cpc464), mais n'empêche... Quel jeu sorti en 2010 sera encore au menu en 2033 dans sa version à peine retouchée? A mon avis aucun... même une 14ème suite finira par lasser.. **18/20** ■

obi





Dossier Team Fortress 2

Parce qu'il n'y a pas que des FPS multi de merde sur Terre

Les FPS cay le bien, c'est connu, demandez un peu à nos politiques (aux politiques des autres pays aussi, comme - au hasard - l'Allemagne) et vous verrez que j'ai raison ! Ceci dit, les FPS, c'est quand même en multi que c'est le mieux : rythme endiablé, adrénaline, skill (enfin pas sur tous hein), excitation, stratégie, aim, frags, capture, grenade, BOOM HEADSHOT et *jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz* voilà, c'est ça les FPS en multi.

Ceci dit, ça faisait quand même un sacré bout de temps qu'on se faisait chier niveau FPS multi, faut bien avouer, entre les bouses, les jeux avec une faible communauté et les FPS pompe et repompe, c'était pas folichon. Et c'est là, que Valve décide de frapper un grand, très grand coup (dans ton cul ! @ MC Warrior).

Un peu d'histoire

TF2, ça veut dire Team Fortress 2 et c'est la suite du génial Team Fortress (thx cap'tain !) qui a, en son temps, révolutionné le monde du JV, et, plus largement, celui des jeux-vidéo. Le but est relativement simple : pouter ceux d'en face (comme souvent dans un FPS) afin d'atteindre un objectif (capture d'un drapeau essentiellement, mais aussi capture d'un point de contrôle). La force de Team Fortress résidait dans son système de "classe" qui avait un gameplay différent et donc, des fonctions associées à leur gameplay. Certaines classes étaient vouées à attaquer, d'autres à défendre, d'autre à faire du support, c'est bateau aujourd'hui, pas à l'époque (1996). C'est pourquoi TF2 était fortement attendu, avec beaucoup de scepticisme pour être honnête, parceque réinventer TF premier du nom s'annonçait comme une sacrée merde et surtout, le parti pris graphique faisait flipper pas mal de joueurs - à juste titre -, sauf que là, Valve a sorti le Très Grand Jeu et a mis tout le monde d'accord.



TF2 et bizness

La sortie de TF2 est liée à la fameuse Orange Box (HL², HL² Ep 1, HI² Ep 2 et Portal) qui a fait rêver un sacré paquet de joueur (Portal Portal Portal Portal gnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn) et, faut avouer que c'est bien chiqué car pas mal de joueurs n'ont pas acheté l'Orange Box pour TF2 mais plutôt pour un autre jeu (les HI², ou, - au pif - Portal). Valve qui (à la base) flip-pait un peu pour son jeu dans lequel un

investissement massif en temps de dev fut consenti "flip 1 peu grav ça rasse LOL" et se annonce un "gros suivi du jeu" (ils referont le coup avec Left 4 Dead HAHAHAAAA JE LOLE) et beaucoup d'évolutions, de bonus, d'ajouts, personne y croyait d'ailleurs, c'est vrai quoi, pas des philanthropes chez Valve (OLOLOLOL LEFT 4 DEAD 2 OLOLOLOL) jusqu'à preuve du contraire ... Bon, allons quand même tester le bouzin ...

TF2 : comme une grosse grosse (grosse) claque dans la gueule à la concurrence

Premières sensations :

- Ca bouge pas mal
- Loule le pyro
- Funky les taunts
- Tiens, c'est sympa les graphismes
- Hahaha, le pyro, trop cool
- Tiens le côté comique du jeu est super bien foutu
- Il a une sacré classe le pyro quand même
- LOL DEMOMAN IS FINE (/joueur aigri)
- C'est varié en plus
- C'est dynamique dis donc
- Waow, elles sont super bien adaptées les maps
- Hrrhr spy contre de snioub, c'est über
- Putain mais c'est ultra fun et bien pensé

En gros, ça donne ça : beaucoup de fun, hyper sympa graphiquement, une ambiance du tonnerre, le pyro culte, une gameplay aux oignons, putain, mais, mais, mais CA ROXXE TOUT SIMPLEMENT !!!!! En fait oui, pour faire court, "ça roxxe", purement et simplement. Force est de constater que Valve a réussi un putain de coup de maître avec son nouveau bébé y'a vraiment pas grand chose à lui reprocher sauf que leur suivi là, bah ça va être un fake, pour sûr ...

TF2 où "quand on respectait les joueurs"

A l'heure où le foutage de gueule des joueurs-clients est érigé en figure de proue de l'industrie vidéoludique, on pourrait dire que "TF2 fait tâche". Mais "faire tâche" ici, c'est un compliment en fait, je m'explique. Aujourd'hui, dans les jeux vidéos, on a globalement 3 schémas :

- le "jemefoutclairementdetagueule" comme Bioshock 2 (qui n'est pas encore

LES CLASSES DANS TF2 (1/2)



- **Le Soldier** : simple, efficace, tout en finesse - à base de bazooka dans ta face, et ça s'est pas amélioré avec le dernier patch - et marrant, oui, le soldier roxx.

■ **L'Ingénieur** : L'Ingénieur est LA classe qui demande du brain (oui, pas comme Demoman) plutôt que du skill. Savoir placer ces constructions de manière efficace sans trop les exposer aux tirs ennemis est un exercice des plus complexes. Toutefois, si vous parvenez à maîtriser cette classe en étant accompagné d'un pyro qui a un cerveau (ce qui est rare, soyons clair ...) vous serez "a pain in the ass" pour l'ennemi.



- **Le Spy** : on a la classe ou on ne l'a pas, le Spy l'a, c'est d'ailleurs pour ça qu'il est français [/chauvin] et qu'il peut être la pire des raclures pour ses ennemis si on sait bien s'en servir. Un peu comme l'Ingénieur, le brain outrepassera le skill pur car un Spy sans cerveau, c'est comme un joueur de WoW sans addons, ça sait rien foutre.

■ **Le Medic** : le Medic est la classe qui décide de votre victoire ou de votre défaite. Une équipe sans Medic gagne très rarement contre une équipe qui en a. Parce que sans support, les autres classes ne peuvent attaquer et que le Medic, c'est pas un support de fiotte. Bosch, c'est bien.



- **Le Pyro** : Mffffprrrrr frrrrr mpppprr-rhhhhhhfrrrrr anahaaaaaaaaaaaaaa mf-frrrppppaaahnnnaaaaaaa. A part ça, il roxx, grave.

sorti mais qui a déjà un DLC prêt, mais wtf quoi ?), Borderland ou Fallout 3 (sorti du jeu, DLC 1 mois après, LOL)

- le "*hahamaisqu'ilssontcons*" glorieusement représenté par Left 4 Dead 2, on pète une copis du premier opus avec de nouveaux skins et zou, 50 euros dans le cul lulu

- le "*pasenviedemefairechier*" : on balance des "*maps*" pour un jeu en faisant croire que c'est une extension (Assassin's Creed 2) ou on se fait même pas chier à développer un truc correct, de toute façon ces espèces de bovins vont l'acheter au prix fort (Modern Warfare 2)

Pas folichon hein ? Mais bon, comme dit ma grand-mère, "*on a ce qu'on mérite*" et, pour revenir à notre jeu du jour, TF2, il est radicalement différent des foutages de gueule cités ci-dessus. TF2, annonça dès sa sortie un suivi rigoureux du jeu afin de l'améliorer et de proposer de nouvelles choses régulièrement, TF2 n'est plus un jeu, c'est un service. Et, ce service est plutôt awesome je dois dire :

- week end gratuit pour tester le jeu (bon, là, par contre, pour jouer si vous avez déjà le jeu, c'est pas top moumoute)

- des updates de gameplay avec de nouvelles armes (qui modifient grandement le jeu)

- de nouvelles maps

- de nouveaux modes de jeu

- un blog mis à jour très régulièrement, bourré d'humour, et, surtout, qui tient grandement compte de l'avis des joueurs

- des vidéos, images funky et pleins d'autres choses sur les personnages du jeu (vivement le Meet the Pyro !!!!!)

Pas mal non ?

TF2 : Le Dernier des Mohicans ?

Bref, TF2 est clairement un ovni dans le monde vidéoludique aujourd'hui de par ses qualités intrinèques et de par son suivi, et ça, c'est un des plus beaux compliments qu'on pouvait lui faire (de mémoire, le dernier "*ovni vidéoludique*" qui m'a marqué, c'est Shadow of the Colossus, y'a pire comme référence hein ?). Gageons toutefois, que TF2 riche, mal-

LES CLASSES DANS TF2 (2/2)



- **Le Heavy** : Une petite caricature de Russe, ça fait de mal à personne. Si en plus c'est un gros balèze qui roule des "R" et qui donne des noms d'actrices porno à ses mitrailleuses, c'est encore mieux !

- **Le Scout** : Rapide, agile, double jump et low HP, la définition d'un truc qui "*scoute*" quoi ... A part ça, cette classe à une capacité assez bizarre : vous croisez un scout, il vous OS (one-shot), vous avez un scout, vous faites EXACTEMENT PAREIL, ça marche pas, le mec se retourne et vous défonce, cool !



- **Le Sniper** : Toujours à chier en tant qu'allié, toujours über pète couille en tant qu'adversaire, oui, on a pas fini de bouffer du Sniper dans les FPS ...

- **Le Demoman** : Le meilleur pour la fin. Le Demoman est une classe très spéciale car elle est dotée d'un gameplay ultra spécifique : pas la peine de viser quoi que ce soit, tirez tout simplement et hop, des frags apparaissent comme par magie. Que ce soit avec son arme principale ou avec les stickies, le processus est le même click-click-reload-frags-frags-frags ou sinon click-click-click-rightclick-reload-frags-frags-frags (vous avez vu, y'a un tricks sur la deuxième séquence). Comme tout ce qui a un préfixe "DEMO", c'est une parfaite classe d'attardée qui ne requiert absolument aucun skill et aucun brain, spammez, ça suffit!



heureusement d'être une espèce en voie de disparition, la faute probablement au succès de stupides business modèles comme L4D2 et MW2 qui cartonnent. Mais en attendant, ne vous privez absolument pas de ce petit bijoux, ça serait vraiment trop bête et vous risqueriez de le regretter !!! ■

Polo & Jenrathy

Bonjour. Si vous êtes ici c'est que vous avez été désignés parmi les meilleurs. LES MEILLEURS !§ Votre mission, si vous l'acceptez, je ne peux pas vous la dire, autrement je devrais vous tuer. Voilà, les clichés d'espions étant posés, nous pouvons commencer sur des bases saines. Moi c'est Mr Egg (*bonjouuur Misteur Eeegg*) et je suis un maître spy. Qu'est-ce donc qu'un spy, me direz-vous, et vous avez bien raison, eh bien un spy est tout simplement la classe la plus vile, la plus machiavélique, la plus jouissive et roxxative de ce beau jeu qu'est Team Fortress 2. Le but du spy ? Se déguiser, tromper, infiltrer les lignes ennemies, puis frapper par derrière, là où ça fait mal, dans le dos.

Jouer spy est une philosophie. C'est une façon de vivre chaque seconde de sa vie, un vrai état d'esprit, aussi bien IRL que IG. Vous devez agir comme un ennemi, vous sentir menacés à chaque seconde, vivre traqués, et, surtout, croire en votre déguisement. Ça ne suffit pas d'être déguisé en pyro et de sursauter à chaque passage d'un membre de l'équipe adverse, il faut ne pas avoir peur, mais plutôt leur montrer que vous êtes des leurs, s'approcher d'eux, taper la discute, proposer une soirée pizza-sex et là, au moment opportun, BACKSTAB BIATCH §§§! La technique du Backstab Biatch (§§§!) est une tactique intimidante des plus anciennes et redoutables. En effet, après avoir réussi le coup tant attendu, lancer ce Te Deum moderne fera augmenter votre aura de roxxitude de +42 et la colère de votre ennemi de plus de 9000 ! Après un tel coup, soit votre ennemi leavera, soit il changera pour Pyro(noob) (on appelle ça du Ragepyro), ou soit, si il est bien éduqué, reviendra à la charge avec encore plus de fureur pour alimenter votre besoin de challenge. Mais ne nous emballons pas, petit scarabée, avant d'en arriver à ce niveau, tes techniques tu devras perfectionner.

EST-CE QUE TU RAGES ??? (1/2)

■ **Se prendre des stickies cachées à un virage/sur une porte, ou se faire tuer par une sentry après un virage :** Vous êtes tranquille en train de retourner au front quand tout à coup PAF vous explosez. Mais que s'est-il passé ? Une pute de demo avait caché des stickies ou alors un ingé fourbe a construit une sentry en lousdés...



Réaction typique : "putain j'aurai du checker je suis vraiment con à y aller comme ça sans faire attention... Je rez et je lui pelle sa tronche à ce demo de merde !"

■ **Se faire stun par un scout alors qu'on vient de se faire über :** Vous êtes sur le point de tout défoncer (hommes, femmes, enfants, animaux, accessoires cosmétiques) avec votre medic à vos fesses qui va lâcher l'über quand soudain les petits cuicui apparaissent...



Réaction typique : "Putain un über dans le vent fait chier !! Dès que je suis plus stun je tue ce scout de merde !"

■ **Se prendre une crit :** La plupart du temps dans un duel, ou alors plus rageant, un mec qui se retourne, vous colle une crit dans les narines et continue son chemin l'air de rien.



Réaction typique : "putain de mouleux !!!" (souvent un soldat ou un demo ou un coup de clef à molette d'ingé alors que vous êtes spy (ou un bon coup de kukri)).

■ **Se prendre un headshot en pleine action :** Vous êtes au milieu de votre équipe mais il doit y avoir quelque chose qui ne plait pas au sniper d'en face car il vous a choisi pour vous coller un headshot.



Réaction typique : "Putain on a 3 snipers et ya aucune cover !! Sérieux les mecs si vous savez pas sniper prenez une autre classe et laissez le sniper à ceux qui savent viser !"

■ **Se faire détruire ses bâtiments alors que tout était enfin terminé** (sentry, dispensaire et téléporteur lvl 3). En mode Bob the Builder, vous venez de terminer votre super spot de défense avec une sentry bien placée, un dispenser rempli et un tp lvl 3 fonctionnel. Il faut bien que la loi de Murphy vienne vous casser les couilles, c'est donc à ce moment là que : Un spy skillé viendra vous backstab puis sappera toutes vos constructions, et ensuite il se fera la moitié de votre

Les Anciennes et Vénérables Tactiques de Chacal de Mr Egg

Attention ! Si vous avez atteint ce niveau, c'est que vous êtes intéressés par mes techniques vénérables avancées, vous devez donc avoir un certain niveau de base pour pouvoir les pratiquer. Ces explications étant implicites, les techniques décrites ici en seront dépourvues.

Je commence par un petit conseil de base que pourtant beaucoup de spy oublient : on peut se déguiser en un allié. À première vue ça peut sembler inutile mais cette option trouve sans intérêt dans certaines situations, comme quand on fait le trajet du spawn jusqu'au champs de bataille, moins de chance de se faire backstab en tant que pyro qu'en tant que spy. Cette règle vaut dans beaucoup d'autres cas, préférez un déguisement d'une classe offensive, les ennemis seront beaucoup plus craintifs en voyant un démomman qu'un spy, c'est là la différence entre un ennemi qui fuit devant vous et un qui vous attaque sauvagement. Mais le déguisement en un membre de son équipe s'applique aussi dans des situations précises : capturer un point déguisé en pyro fera suffisamment hésiter l'ennemi pour, peut-être, vous assurer la capture du point ! De plus quelle ne sera pas sa surprise quand il s'apercevra que ce pyro inoffensif de loin se met à lui tirer dessus au revolver ! Cette technique vaut pour le cart aussi.

Une autre tactique que j'adore et qui est vraiment très fourbe, c'est aux ingénieurs qu'elle s'applique. Choisissez un ingénieur qui est placé entre sa sentry (vl 3 de différence) et son dispenser, mettez vous de façon à ce que le dispenser soit placé entre la sentry et vous, et tirez sur le pauvre ingé. À ce moment-là vous perdrez votre déguisement, la sentry vous détectera, tirera sur vous... et tuera l'ingé. Ces moments très joyeux font partie des plaisirs simples de la vie.

Un autre plaisir des spy ? Le TP-kill. Choisissez une entrée de TP non-gardée, sappez-la. Logiquement l'ingénieur se précipitera pour la réparer, restant un peu sur le TP. C'est à ce moment-là que vous attaquez : prenez le téléporteur, et, une fois sur deux vous tuerez l'ingénieur.

De rien pour ces petits conseils, pensez à moi quand vous les appliquerez, SI vous y arrivez, MOUHAHAHAHAHA §§!

EST-CE QUE TU RAGES ??? (1/2)

équipe OU une über arrivera et personne n'est dans le coin pour la repousser,



Réaction typique : "Mais putain vous êtes où là ? Aucune cover ! Pas de spy-check!!"

■ Se faire dominer par un mec en bas du classement de l'équipe adverse

Le système de nemesis ajoute un petit peu de piment à TF2, en effet cela donne envie de prendre sa revanche sur la personne qui vous a "humilié", et on voit souvent des joueurs perdre tout leur bon sens pour réussir à prendre leur revanche ("mais tu vas ou putaiiin la sentry est à droite !! ")



Réaction typique : Se faire dominer est toujours une expérience douloureuse. Quand le mec qui vous domine est un des bons joueurs de l'équipe adverse, on a un semblant d'excuse "putain il est bon cet enfoiré !" ; mais quand vous vous faites dominer par le pauvre gars qui a seulement aligné une dizaine de frag durant toute une partie, là vous pouvez commencer à rager "mais putain ce noob a 14 points en sniper sur la dernière partie de Goldrush comment il fait pour être aussi mauvais et me dominer" + excuses random "j'ai pas de bol aujourd'hui / c'est pas ma soirée / je suis pas chaud là/j'ai mal à l'orteil droit"

■ **Se faire backstab en medic avec un übercharge à 100%** Vous jouez Medic (déjà c'est un bon début), l'équipe adverse doit, si elle n'est pas conne, vous cibler en priorité vu que vous êtes le nerf de la guerre. Vous êtes enfin chargé à 100% et êtes prêt à refaire un trou de balle à ceux d'en face. Quand tout à coup, vous vous effondrez en tentant vainement d'atteindre votre dos, dans un nuage d'éclair.



Réaction typique : FULL RAGE !! MON UBER MERDE !!! PUTAIN YA PAS DE SPY-CHECK §§§ Equipe de merde, je suis le seul qui joue etc...

La rage du berserk

Cependant toute médaille à son revers, et le spy a celui d'être une des classes de jeu les plus potentiellement frustrantes. Tous jeux confondus. J'écris ces mots après une bataille perdue pour cause de malchance à répétition, et, en effet, avec le spy ce genre de malheur a toujours tendance à être bien accompagné. Faisons un tour d'horizon des quelques-uns des instants les plus rageants qui m'aient été donnés de vivre.

Cette partie n'a pas pour vocation d'outrepasser l'excellente aperçue que nous a déjà donné Jenrathy pour les autres classes (/suce. Jenrathy il fait peur quand il est énervé T_T), mais seulement de le compléter.

Les Failstab. Le Némésis de tout spy, de quelque niveau que ce soit. Seriously, guys, rien de plus énervant qu'un backstab parfaitement millimétré qui rate à cause de la cible qui bouge, d'un freeze passager, ou tout simplement un bug du

jeu. Dans ces moments-là on se sent souvent très seuls, et un coup de couteau signifiant la fin du déguisement, on se retrouve seul au milieu de bêtes assoiffées de sang. C'est dans ces moments-là que l'on voit l'étendue de la haine qu'on les joueurs de TF2 contre les spy, c'est plus que bestial comme acharnement, c'est limite s'ils pissent pas sur la dépouille encore fumante du pauvre spy à cause d'une petite erreur. C'est d'ailleurs une des dimensions du gameplay du spy; on ne pardonne aucune erreur, si vous jouez sur un serveur un tant soit peu bien fréquenté, vous devrez calculer vos mouvements au millimètre près pour espérer atteindre votre cible.

Autre abhorration du spy : le flucky discover. C'est, en gros, quand un soldier ennemi se balade, tout guilleret et sautillant, se dirigeant vers le champs de bataille, quand soudain il décide de tirer dans le vide, comme ça, pour le fun. Devinez où vous vous trouvez ? Au bout de la rocket. Pour peu qu'elle soit critique, ce genre de moment fait baisser de quelques jours notre espérance de vie, uniquement par le niveau de stress qu'elle apporte. Bon, je ne parlerai pas de ces spychecks opérés par des pyro, le plus souvent sans cerveau, qui, en n'appuyant que sur deux touches, peuvent enflammer n'importe quel spy – et donc le percer à jour – dans une portée de 10m. Si ça vous arrive, ne vous gênez pas pour flooder le chat de "HUURRR DURRR WM1WM1WM1 I CANZ IT". On peut aussi ajouter à cette liste toutes les petites malchances dont peuvent être victimes les spy, un ennemi qui emprunte le même couloir que vous dans l'autre sens et vous, cloaké, essayant de l'éviter ou de faire demi-tour mais la montre invi se vide à ce moment-là, vous laissant en face d'un démo/soldier/pyro la fureur dans le sang et les yeux révulsés. Autre petit exemple du même genre : se prendre un pyro au détour d'un chemin. Les réflexes du pyro de base étant tellement supersoniques que vous serez mort avant même d'avoir pu crier « pyronoob ». On peut multiplier les exemples à l'infini mais j'ai choisi les plus marquants pour bien illustrer le propos : le skill du spy c'est autant de chance que de skill pur, ce qui fait en grande partie son charme et le pain de ses détracteurs. Voilà, vous savez donc que vous n'êtes pas seuls en ce monde à vouloir jeter votre ordinateur par la fenêtre, mais souvenez-vous, en français on ne le rage pas si vulgairement, on le fait comme le ça : le fu. ■

Mr Egg

LES MODES DE JEU.



■ **Capture The Flag** : Bon pas besoin d'explications, le premier gloglo venu a déjà joué à un FPS en mode CTF, que ce soit sur l'Epic Unreal Tournament, Quake ou autre. Sauf qu'ici pour coller au background on doit capturer une mallette pleine d'informations top-secrètes, ou "Intelligence" comme c'est si bien dit dans le jeu. Ce mode de jeu n'est pas très apprécié, du fait que la stratégie la plus simple et souvent utilisée est le mode "Tortue" en ingénieur où l'on construit quelques sentries autour de l'intell et on attend que ça se passe...

Les maps de ce mode : Double Cross, Sawmill, Turbine, Well et une des maps les plus détestées de TF2 : 2Fort.

■ **Control Points** : Il y a deux types de CP : les standards et les attaque/défense. En mode "standard", la map est quasiment symétrique, chaque équipe commence avec le même nombre de point et doit capturer au fur et à mesure les autres points pour arriver au dernier (devant le spawn adverse). Un mode de jeu sympa ou on observe souvent des retournements de situations cocasses.

Maps de ce mode : Badlands, Fastlane, Granary, Well et Yukon.

Le mode attaque/défense est un de mes préférés, on a souvent le droit à des parties en mode "rouleau compresseur" où une équipe se fait rouler dessus, et quelque fois pose une défense impénétrable qui donne des parties awesome. Une équipe en attaque qui doit capturer des points, et l'autre en défense qui doit essayer de les conserver durant le temps imparti. C'est très simple et ça permet de tester des stratégies intéressantes que ce soit en attaque ou en défense (ALLEZ TOUS EN SCOUT !!).

Maps de ce mode : Dustbowl (AWESOME), Egypt, Gorge, Gravel Pit (AWESOME-SAUCE), Junction et Steel.

■ **Territorial Control** : Ce mode de jeu ne possède qu'une map mais quelle map... Hydro ! C'est un mode "Contrôle de points" répartis sur un territoire, ou il faut contrôler plusieurs zones pour gagner la map. Ce qui peut mener à des très longues parties où les équipes adverses se prennent et se reprennent les différents territoires (j'ai déjà fais plus d'une heure et demi sur Hydro).

■ Payload (+ payload race)

Dans ce mode de jeu, l'équipe BLU doit pousser un chariot muni d'une bombe dans la base RED. Très fun à jouer, tout le monde y trouve son compte : ingénieur fourbe, enfoiré de spy qui se fera la moitié de l'équipe adverse en train de pousser le chariot, le sniper qui se fera plaisir à aligner le premier clampin qui s'approchera du chariot... que du bon ! La variante "Payload Race" reprend le même concept mais sur une map symétrique où chaque équipe doit pousser son chariot ! Arrivé un moment ils se croisent et là c'est le bordel assuré !

Maps de ce mode : Badwater Basin, Gold Rush (Awesome) et Hoodoo.

■ **Arena** : Un mode de jeu bidon pour ceux qui sont en manque de Counter Strike.

■ **King Of The Hill** : Le but de cette map est de contrôler le point central pendant un certain temps. À noter que ce mode nous a fait découvrir le deuxième type de mort accidentelle après le Train dans Well, la Scie circulaire sur Sawmill !

Maps de ce mode : Harvest (event halloween), Nucleus, Sawmill et Viaduct.



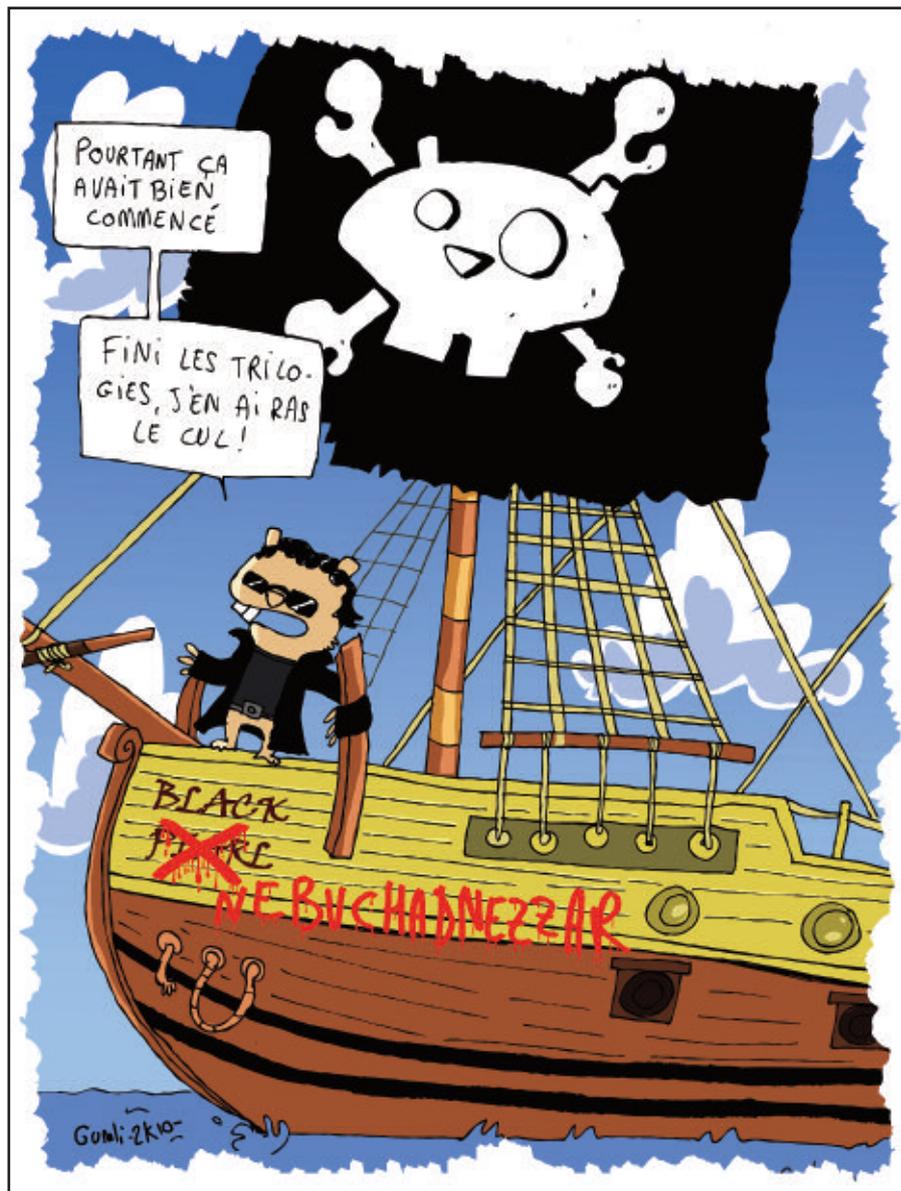
La trilogie Pirates des Caraïbes

Matrix avec des pirates

Quand j'étais petit, j'adorais aller à Disney Land (j'adore encore aujourd'hui, mais c'est plus pour acheter des chapeaux débiles et faire le con avec) et, aller à Disney Land, ça arrivait pas tous les jours. Du coup, quand j'avais la chance d'y aller, je prenais soigneusement le temps de faire 2-3 fois (minimum) les attractions qui roxxaient : la maison hantée, le ciné 3D, ~~Alice aux pays des merveilles~~, les grands huit, payer un coca 33 francs (soit 1 franc le centilitre, nan mais allo la blague quoi, et 33 francs - soit un truc genre 5 euros - en 1980 et des brouettes bah ça faisait pas mal de thunes, oui je parle en francs, je suis un vieux et je vous emmerde /trauma) mais surtout, surtout, surtout cette fameuse attraction magique appelée Pirates des Caraïbes. Être dans un petit wagonnet à fleur d'eau et voir de superbes décors (galions échoués, pièces d'or partout, combats maritimes ...) animés par des squelettes épéistes et autres pirates blindés au Rhum, c'était UN-TRUC-DE-MA-LA-DE !§!!§§§ J'avoue que j'ai fait chier mon grand père plusieurs fois "on va à Eurodisney on va à Eurodisney on va à Eurodisney on va à Eurodisney" juste pour retourner voir mes pirates préférés. Quelle ne fut pas ma (très bonne) surprise quand j'appris qu'un film allait être basé sur un de mes meilleurs souvenirs d'enfance avec, en cadeau ultra-giga bonus, Johnny Depp dedans. Tout fou il était le Polo, un peu comme avec Matrix quoi ... Comment ça "Matrix ça a rien à foutre dans cette intro ?", soyez pas si sur de ça ... bande de nioubs

Premier contact : w00t !

C'est joli, y'a pas à dire. Des décors envoient sévères, Orlando Bloom fait faire des flaques aux adolescentes en fleur derrière moi (à moins que ce soit moi, ce qui est pas du tout vraisemblable), les

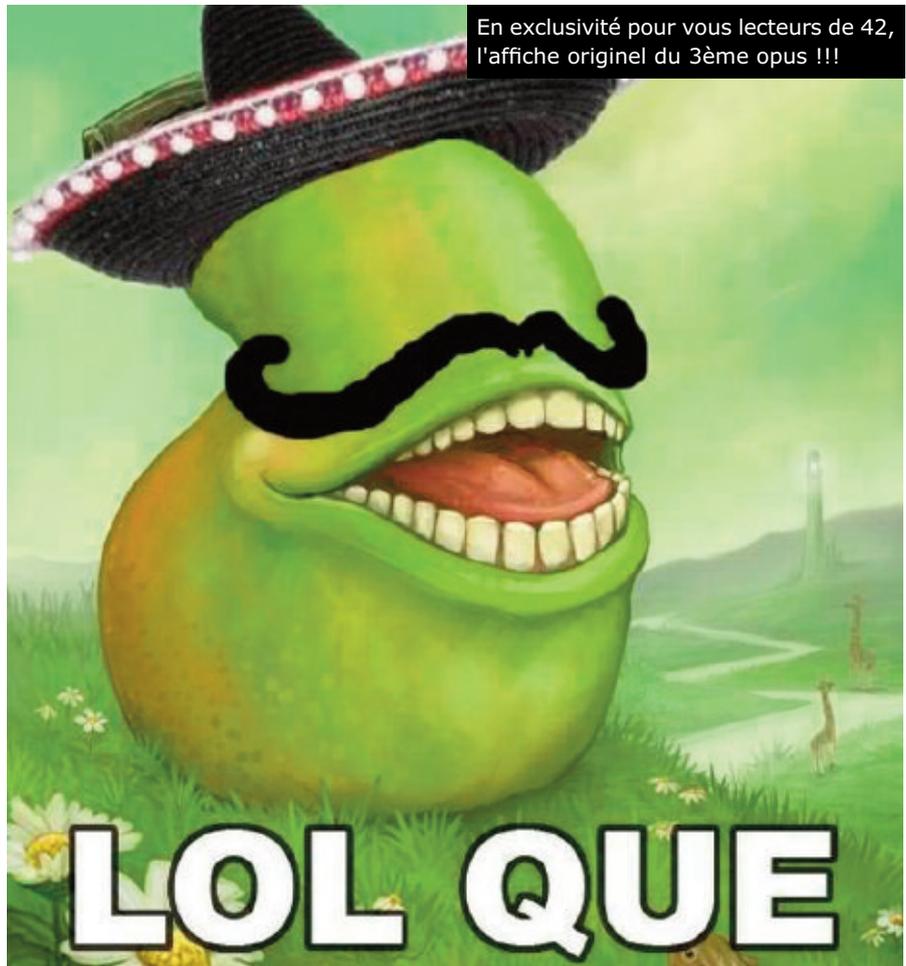


personnages secondaires sont bien funky, les musiques ponctuent très bien les scènes et le scénario est pas dégueu. Ouais, franchement, c'est super sympa. Mais ce qui me plait le plus c'est d'y retrouver la magie de cette fameuse attraction qui a bercé ma jeunesse. L'environnement des pirates, les navires, les combats et abordages, je suis comme un gosse et je me prends à rêver de faire partie de l'équipage (et surtout de cas-

ser le bassin de Mlle Swan parceque "faut qu'ça craque") et je me laisse transporter par la magie de ce film. Fait plutôt rare pour une superproduction, les doses d'humour sont plutôt bien disséminées et contribuent à maintenir un esprit "bon enfant" tout le long du film, mais ça, c'est aussi grâce à son personnage principal, le Capitaine Jack Sparrow, magistralement interprété par un Johnny Depp au top de sa forme.

La "conceptualité", un truc de belge

Le Capitaine Jack Sparrow a un peu un côté "on voudrait tous être comme lui" (comme Iron Man, Wolverine et Deadpool quoi !) qui ressort naturellement, bah oui, n'est pas Johnny Depp qui veut ! Première apparition, la tête haute, le costume de pirate ultra classe, la zic qui roxx derrière, le Capitaine Jack Sparrow est entouré d'un halo de classe sur la vigie de son bateau (enfin, "bateau", vite fait) ... en train de couler. Johnny Depp a trouvé un rôle à la mesure de ce qu'il semble être dans la vraie vie : je roxx sans trop le vouloir et je prends tout au 5341654ème degré. Johnny Depp est la clef de ce film et on sent qu'il se lâche totalement sur son personnage (comme un Robert Downey Jr sur Iron Man). Décrire Jack Sparrow est plutôt balèze, c'est pourquoi je vais honteusement piquer l'expression d'un ami belge avec des goûts alakon (pléonasme, je sais ...) : "Il est très conceptuel". Dans "conceptuel", il y a plusieurs notions entremêlées. C'est vrai quoi, un pirate "à pieds" à mi chemin entre un gay et un aristocrate ultra maniéré qui prend tout à la légère et qui arrête pas de faire des gestes bizarres mais qui transpire la classe. En fait, en revoyant le film, je pense immédiatement à Las Vegas Parano, amen. Difficile donc de se lasser du Capitaine Jack Sparrow (et de sa musique l'accompagnant à chaque "acte héroïque") qui sue la classe par tous les pores de la peau, chaque tirade est marrante et pertinente, la défiance dans son



En exclusivité pour vous lecteurs de 42, l'affiche original du 3ème opus !!!

regard ainsi que ses actes sont un pur régal, on en redemande (mais pas trop quand même, sinon overdose) !!!

Un accident de parcours ? ou pas

Bah oui, on en redemande et on est entendu (enfin, apparemment ...) une suite déboule, enfin une double suite,

w00t !!! Yes, double ration de Jack et d'univers qui roxx, j'ailabanane !!!!§§ Les mêmes acteurs sont de la partie (Orlando Bloom kiffe les trilogies !) et c'est avec impatience que j'attends cette suite qui promet tant. Arrivé au cinéma 1h avant, défonçage d'un Magnum Noix de Coco (le meilleur), popcorn, cherry-coke, je lâche une bonne grosse caisse bien grasse, je suis à l'aise, action !!! Ça commence, plutôt bien, c'est toujours aussi joli, les musiques accompagnent bien le tout, bon, on voit moins Johnny Depp par contre et euh ... Et là ("c'est le drame" /Groland), pêle-mêle, voici les phrases qui me sont sorties de la bouche :

- "On voit pas assez Johnny Depp"
- "Putain c'est niais ..."
- "Que quelqu'un tue Orlando Bloom putain, il me fout la gerbe"
- "Tiens, on a pas déjà vu cette scène ?"
- "Han c'pas drôle"
- "Rofl le calamar en guise de méchant, han ça craint"
- "Hey, la bande a sauté, y'a encore une attaque du Kraken !"
- "Oh putain ça craint ..."
- "C'est bon on a compris là, arrête avec la zic maintenant, relou à la longue quoi !"
- "ZzzzzZzz"



Une méchante classe, hélas, ça ne suffit pas, désolé Johnny ...

Oui, je me suis endormi dans le ciné T_T (donc j'ai dû me le taper en DVD pour revoir ce que j'avais manqué - soit "rien" si vous voyez ce que je veux dire -), ce qui n'était pas arrivé depuis Independence Day, belle référence ! En gros, dans ce film, le passé revient hanter Jack qui a scellé un pacte avec un calamar géant nommé Davey Jones et bon, comme vous le devinez, Jack est plus trop motivé pour honorer son pacte car, s'il devait le faire, il deviendrait une espèce de "matelot-calamar-avec des étoiles desmers sur la face" sur un bateau alakon nommé le Flying Dutchman. Bref, jeu du chat et de la souris entre Jack et le calamar de service qui lui balance un Kraken sur la coin de la gueule du bateau, 2 fois, quel ouf ! Outre le fait qu'on s'emmerde royalement pendant ce film (Johnny Depp apparaît nettement moins que dans le premier opus, et/ou il y est nettement moins drôle), le film dure trooooooooooooooooooop longtemps (genre 2 heures et des brouettes) ce qui est dû à cette scène de Kraken qui est utilisé 2 fois, wtf quoi. En gros ça fait un truc genre :

Démarrage du film (30 min) > Kraken (1 heure) > Kraken le retour (1 heure) > Fin du film (15 minutes)

Le tout avec de la broderie autour de ces (si fascinants) éléments. Mais le pire c'est le moment où on se rend compte

AAAAAHHHHHHHHHHH je viens de lire le scénario du 3, sortez moi de lààààààààààààààààààà



que ce putain que Kraken de bite va ENCORE revenir, ENCORE niquer le bateau et que ça va ENCORE durer 3 plombes ... Et puis le "sacrifice" de Jack à la fin, un poil nanar quand même, faut avouer ! M'enfin bon, ça arrive des erreurs de parcours hein, le 3ème opus sera ptêt bien ...

The Matrix Effect : pour le pire et pour ... bah, le pire :

Bon, pour rappel, Jack semble tout d'un coup doué de bravitude sur la fin du 2ème film, et c'est Barbotruc qui doit

aller le chercher, cool, il roxx Barbomachin. Le film commence et là : euh Comment dire Une île blanche ... des galets-crabes ... un bateau (dans le désert, of course), Jack qui se multiplie (wtf srsly guys ?) ... et pouf pouf paf pastèque euh bah je sais même pas en fait ...

Le début du film laisse penser que soit on regarde Las Vegas Parano, soit on a été drogué/saoulé : aucun lien, aucune logique, pas une malheureusement brève scénaristique à laquelle se raccrocher ... le néant total ...

La dernière fois que j'ai eu cette sensation c'est dans Matrix Reloaded quand tout un coup, dans la ville de merde là (Scion je crois), ils commencent à nous faire un remake de pub Fanta/Coca/Hollywood Chewing Gum : pour ceux qui ont la mémoire courte, tout le monde se met à danser débilement sans raison apparente avec une musique stupide, ça a RIEN A VOIR avec un quelconque élément du film. Imaginez la salle de brainstorming :

- **Maurice** : Les gars j'ai une idée
- **Jean-Marcel** : Fais péter Maurice
- **Maurice** : Alors hier, j'ai matté le DVD des inconnus et y'avait un sketch "Schoups" avec des grosses qui dansent, on devrait faire pareil dans le film !
- **Hervé-Robert** : Bonne idée Maurice !!! J'appelle Roger pour lui dire de tourner ça tout de suite
- **Jean-Tchongsky** : Tu roxx Maurice !
- **Maurice** : Ouais j'étais sur que ça vous plairait.



Seule constante de la trilogie, Keira Knightley qui se "bonnassifie" d'épisode en épisode ...

Ca commençait pourtant bien ...



Nan mais lolwut quoi !!! Breeeeeeeeeeeeef, Johnny se casse de son machin "personnesaiscommentdetoutefaçononveutpassavoir" et le film se déroule mais mais mais pfffffffff PUTAIN C'EST NUL A CHIER BOURDAYLE \$\$\$ S'passe rien de bien, c'est niais en plus bordel de chiasse à bite. En guise de pitch, il faut aller "jusqu'au bout du monde" pour sauver Jack - ce qui permet de foutre des nomsnomsrice dedans (et Cho Yun Fat, hi business !) - le tout sur toile de fond de "the last battle of Pirates versus le reste du monde". Le pire dans tout ça, c'est que outre les pseudos tentatives d'explication sur le "wtf is goin on guyz ?" (qui sont soporifiques au possible), Johnny Depp est chiant ! Oui, vous avez bien lu, CH-IANT : mêmes vanes, mêmes mimiques, mêmes ... même tout quoi, alors autant dans le number ouane, c'est cool, effet surprise toussa, autant là, bon bah c'est relou ! Rien de nouveau, rien d'original, le néant quoi ! Orlando Bloom bat également des records de niaiserie, et, du coup, à part la bonnasse de service et l'apparition du mythique Keith Richards (guitariste des Rolling Stones - pour les inculturés - Rolling Stones), pas grand chose à se mettre sous la dent niveau personnages. Recentrons nous donc sur le film en lui même parceq "AAAAAAAAAAHHHHHHHHH

UN PARADROP \$\$\$ MAIS C'EST QUOI CETTE PUTAIN DE MERDE ??????" (J'ai hurlé ça dans la salle T_T) Oui, un "paradrop", c'est comme un parachute,

vous savez le truc qui sert à pas se transformer en pizza quand on tombe de haut, sauf que dans notre nanar du soir, le parachute sert à MONTER, oui, A MON-TER !!!! ALLO ??? ALLO ?????????? Le cadeau bonus avec ce ridicule paradrop, c'est qu'il intervient après une scène à exceptionnel taux de nanardise aka "je me marie dans un maëlstrom créé par une déesse (ou un truc du genre) en train de me fritter à coups d'épées", MOUAIS !

Bref, je me (re)casse avant la fin (et donc je me retape le DVD juste pour votre pif hein, que j'entende pas que les rédacteurs de 42 ne s'impliquent pas après !) tant ce tas de merde a décidément le don de m'énerver. La stupidité de cette scène apparaît comme un coup de grâce sur mon cerveau en ébullition, autant je pouvais tolérer la toile de fond (tout juste hein), autant là, non, je peux pas, trop c'est trop et ce binome Bloom-Depp est proprement insupportable. J'éviterai de parler de "Mademoiselle Swan" qui devient zi ouber ultimate pirate of death tellement que c'est ridicule car, à part servir de faire valoir et offrir un moment d'intensive fapping à la fin du film (w00t la cuisse de pirate épilée nickel fap fap fap fap fap), elle a été aussi efficace et intéressante qu'un radiateur dans le Sahara (quoique un radiateur dans le Sahara, la nuit, ça peut aider si



Bon, OK, Johnny Depp roxx mais bon, Janine quoi ...

vous trouvez du courant, donc elle est encore MOINS utile que ça ...). En plus, on a encore droit à une fin toute naze (et niaise à souhait) qui annonce une suite ... (enfin sauf que ça va être Tim Burton qui va s'y coller donc le niveau risque de violemment remonter !)

Verdict : cf. Matrix

Je fais souvent référence à Matrix dans cet article car, selon moi, Pirates des Caraïbes suit rigoureusement le même schéma : un premier épisode excellent, un deuxième à chier et un troisième pire que tout quasiment et impossible à regarder.

De plus, encore une fois comme Matrix, c'est qu'on se rend compte de l'énorme gâchis. En effet, ces deux trilogies étaient dotées d'un potentiel hors normes grâce à une bonne distribution, un univers super bien pensé, une identité graphique qui roxx, des musiques au poil et ce petit plus que peu de films peuvent se targuer d'avoir, too bad. Les épisodes 2 et 3 furent tournés en même temps (comme Ma... enfin vous avez compris ><') et c'est très probablement pour cela qu'ils sont très proches (pas de scénarios, looooooongs, chiants, overdose de zic) en termes de nullité et de pathétisme.

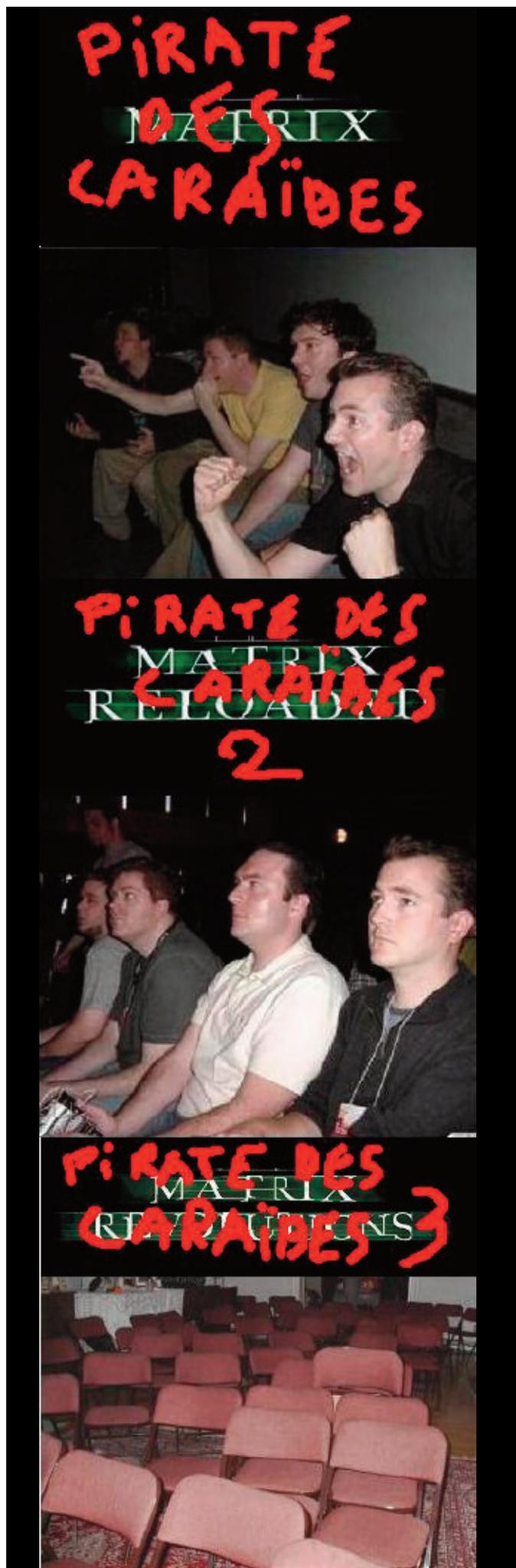
Pour conclure, encore un film violé par ses lamentables suites, encore une trilogie qui aurait pu être géniale sauf qu'on n'en retiendra qu'un (très) bon premier opus suivi de 2 incroyables nanars en guise de suites, ENCORE UN VIOL DE MON ENFANCE (souvenez vous Wolverine T_T), merde y'en a marre à la fin. HOLYWOOD, ENCULE !!!!!!!

PS : Je fear pour Iron Man - que j'ai trouvé excellent - sachant que 2 suites sont prévues (dont une qui arrive en Mai) ... ■

Polo



Que Mickey ruine les 3 fiottes du Canada, je m'en cogne, mais mon attraction phare, JE DIS NON \$\$\$ MICKEY ENCULAY \$\$\$\$





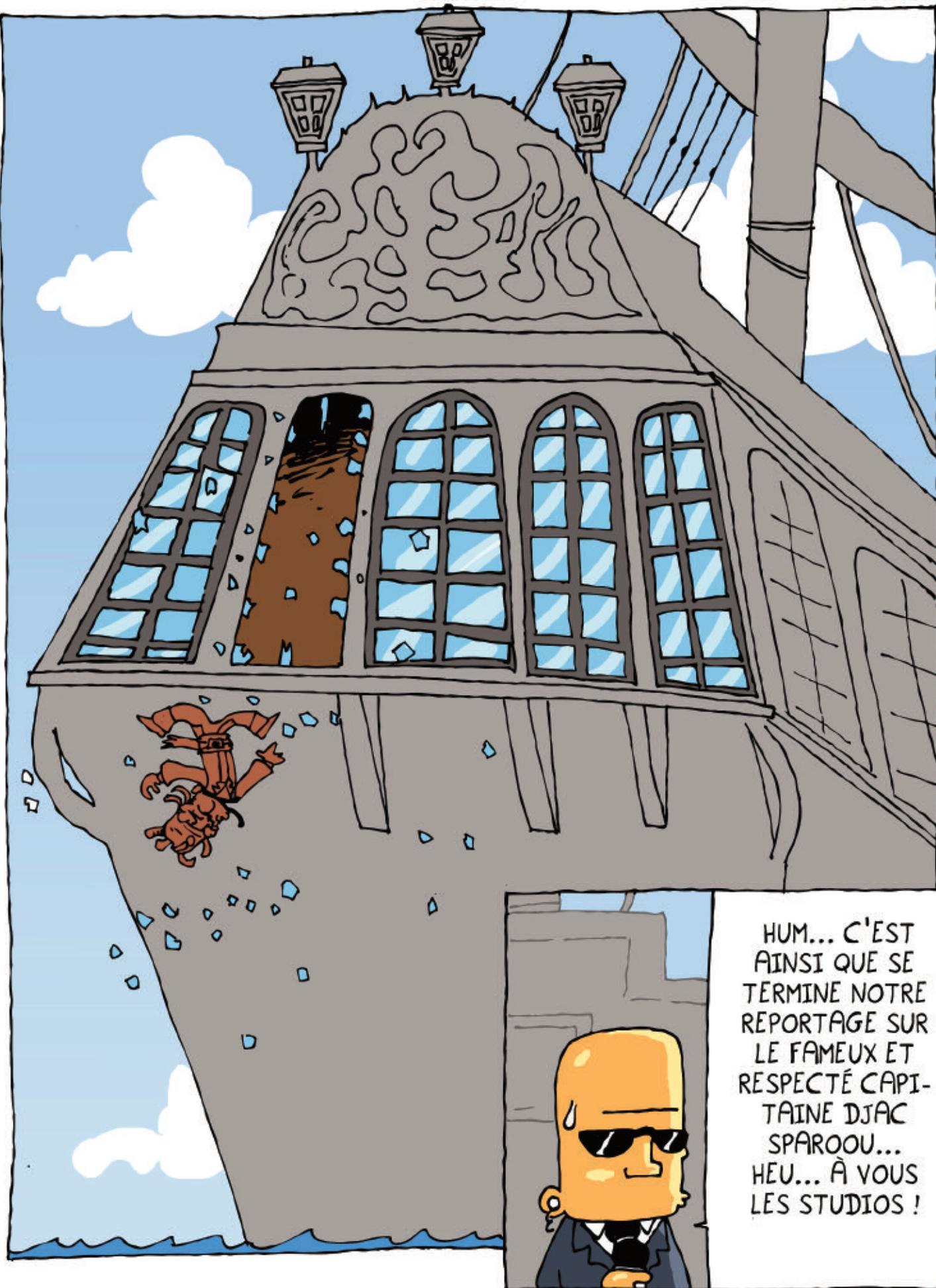
L'interview BD

Jack Sparrow

L'INTERVIEW BD







■ Scénario : **Polo** & Dessin : **Gumli**

3



Les dessous du cinéma

Ce n'est pas sale

J'ai un rédac chef absolument tyrannique qui passe son temps à me fouetter pour que je rende mes textes à temps. Il faut dire que vu les 500 000 activités que j'ai en parallèle, je suis passé maître dans l'art de la procrastination. Mais lorsqu'il me dit "*Ecoute Bebealien, je veux un article sur comment marche le cinéma*", je m'exécute bassement, après avoir ciré ses chaussures avec ma langue. C'est beau le journalisme des fois.

Le cinéma - un monde où on couche pour avoir un petit rôle

Le cinéma est une usine à fantasmes. Tout le monde croit, à tort ou à raison, que c'est une usine merveilleuse fabriquant des films et des stars au kilomètre, et qui fait souvent rêver la blonde de service, à l'idée de gloire et de reconnaissance. Mais derrière le strass et les paillettes, les choses sont toujours un peu plus compliquées qu'il n'y paraît. Certains se demandent sûrement pourquoi je fais un dossier sur le sujet. Les lecteurs réguliers ou ceux qui suivent mes aventures sur mon blog savent que pendant mon temps libre je réalise des courts métrages en semi-pro et que traînant dans ce petit milieu je suis particulièrement à même de pouvoir vous en expliquer les rouages. On va procéder de manière simple : présenter chaque fonction, ce qu'elle fait, et comment elle interagit avec les autres. Et à la fin je mettrai une note pour savoir l'utilité de coucher avec la dite fonction pour faire du cinéma. Bref un guide indispensable.

Le réalisateur

Le réalisateur peut parfois s'appeler cinéaste. Deux termes pour une même fonction. Dans l'imaginaire populaire, cette fonction correspond à la personne "*qui tient la caméra*". Loupé. C'est le cadreur. Pour ceux qui connaissent le



Bebealien en train de faire mumuse avec le gros engin de son chef opérateur / directeur photo

monde joyeux de l'informatique, le rôle de réalisateur correspond à celui de chef de projet. Avec en plus une connotation artistique. En gros, il est la personne à qui on confie la responsabilité de faire un film avec un budget, des moyens et un timing impartis. Souvent il se concentre

également sur la partie artistique. C'est donc lui qui décide de si Gunter va faire l'amour avec 2 ou 3 poneys, ainsi que de la couleur des dits poneys, de la façon dont il leur déclamera des vers, etc... Il faut savoir que le réalisateur est très souvent également directeur d'acteur.

C'est à dire que non seulement il veut placer la caméra dans tel angle pendant tant de temps pour faire tel plan, mais il va également expliquer aux acteurs qu'ils doivent réciter leur texte avec plus ou moins de conviction. Vous connaissez tous le "vas y Samantha, tu aimes la caméra, oui vas y, montre tes b00bs et dis bonjour au poney". Et bien c'est le travail du directeur d'acteur. 99 fois sur 100 les deux rôles sont réunis en une seule et même personne, mais les réalisateurs qui bossent en binôme se séparent parfois les tâches.

Ce qu'il faut retenir avant tout, c'est qu'au delà du producteur, c'est lui qui a le dernier mot, qui sait où il va et comment conduire ses troupes. En gros c'est le général. À titre personnel je kiffe le taf de réalisateur, car il permet de décider de quelle manière tu va raconter une histoire. Par exemple pour mon Petit Chaperon Rouge, vais je décider de choisir Günter ou Samantha pour l'incarner ? Faut-il l'affubler d'un slip rouge ou d'un string en latex rouge ? À quoi va ressembler le loup ? Est-ce qu'on film tout en un seul plan ou est-ce qu'on met la caméra entre les mains d'un parkinsonien pour faire de la shaky cam en n'ayant jamais de plan de plus de 2 minutes ? Bref le gros du taf de création, c'est pour sa pomme. En un mot, c'est lui le narrateur.

Note de coucherie : En général, ça en vaut clairement le coup. Il influe autant sur le casting que le producteur. Il choisit souvent l'équipe technique avec il veut travailler et peut ajouter quasiment



La direction d'acteur, c'est aussi porter des jeans troués et prendre un air vachement profond en mangeant des stylos...

à volonté des acteurs dans des petits rôles. Donc autant dire qu'il ne faut pas hésiter à coucher avec. D'ailleurs j'attends vos photos en pied à mon adresse mail si vous voulez jouer dans mon prochain film.

Le producteur

Un peu comme dans les autres industries, le producteur est la personne qui a le pognon. Mais contrairement à une idée reçue, un producteur met rarement son propre pognon dans un film, à moins qu'il ne soit sûr à 200% d'y gagner quelque chose. Généralement, son taf est d'aller faire la manche auprès d'investisseur comme le CNC, les banques et des organismes régionaux (la région

Ile de France par exemple) pour la France, ou auprès des fonds de pension spécialisés dans ce type d'activité pour les USA. Et en tant que financier, il se démerde toujours pour faire plus avec moins. Le réalisateur à besoin d'indiens américains pour son western ? Pas de problème, il va vous trouver trois mexicains qui ont la même gueule mais coûtent moins cher. Vous voulez faire un super film d'action ? Pas de problème, il vous le délocalise dans un pays de l'est où la main d'œuvre est moins chère. Etc.

Il faut également savoir que si en France les réalisateurs ont un statut d'auteur et ont le final cut (la faculté de décider du montage final), aux USA les producteurs sont souvent tout puissants et considèrent que les réalisateurs ne sont que des techniciens comme les autres. Certains de nos petits gars partis bosser aux USA en sont d'ailleurs revenus amers, devant justifier chacune de leur modification à quatre costards cravates assis juste derrière, et n'y connaissant bien entendu rien en cinéma. Mais par contre, comme Oui-oui contre les zombies a bien marché, ils vous soutiendront mordicus que des zombies seraient super bien dans votre reconstitution des guerres napoléoniennes. Oui c'est comme ça un producteur...

Enfin il faut savoir qu'aux USA, beaucoup d'acteurs deviennent producteurs. Principalement dans les séries télé d'ailleurs. Ce qui leur permet d'avoir leur mot à dire pour participer au développement de leur série et la faire aller dans le sens qui les mettra le plus en valeur. Aujourd'hui, Tom Cruise est par exemple très

Quand on est producteur de son film de merde comme Gad, on peut fumer de gros cigares. D'autant plus quand on est également réalisateur, scénariste et acteur principal.

Par contre, pas étonnant qu'on n'ait plus de recul et qu'on ponde une bouse



connu comme acteur/producteur qui va chercher le réalisateur qu'il veut pour faire le film qui le mettra le plus en lumière. Bref c'est une plaie quand les deux fonctions sont rejointes dans la même personne, car le réalisateur n'a plus aucune marge de manœuvre et doit fermer sa gueule.

Note de coucherie : S'il y a une personne avec qui vous devez coucher c'est lui. Il a l'argent donc il a le pouvoir. S'il trouve que les ninjas ou les blondes à forte poitrine sont une excellente idée, et bien il y en aura dans son film. Et si vous êtes très très gentil avec lui, il peut faire de vous une star en vous imposant dans tous ses films. Pour info, j'ai produit mon premier court Bunker. Et pourtant personne n'est passé dans mon lit. Je suis définitivement trop bête.

Le scénariste

En général, le rôle de scénariste est beaucoup plus clair dans les esprits de tout le monde. Ne serait-ce que parce que la fonction est commune à pas mal de médium, dont la BD par exemple. Le scénariste est donc la personne qui va imaginer une histoire puis la mettre dans une forme cinématographique. Par contre il n'a pas son mot à dire sur la mise en scène. Si on prend par exemple une scène où Günter va ouvrir une porte derrière laquelle l'attend Pony son Poney, le scénariste écrira :

Un décorateur en plein taf : on scie, on colle, on peint et hop miracle on pond un tip top décor futuriste



INTERIEUR JOUR - La chambre de Günter

Décorée avec des postes de poneys nue. Günter entre dans la pièce. Il est totalement nu et le corps enduit de Nutella. Il ouvre la porte et aperçoit Pony. Ce dernier hennit de plaisir.

Gunter :

Ha ponjour mon ponééé, tu vas voir ze que tu va prendre, ach !

Il décrit des actions et des dialogues, ainsi que des états. Il peut dire que la

chambre est rose, verte ou noire, qu'un tel dit telle chose ou fait cela. Mais il ne pourra jamais dire où l'on pose la caméra, si on filme le tout en un, deux ou trois plans, ni qui incarne Günter. Ça c'est le rôle du réalisateur. Et s'il a en tête que Günter dit ses phrases rapidement, mais qu'il ne le précise pas sur son scénario (dit aussi script) le réalisateur peut très bien décider de le lui faire dire lentement. Et que Günter n'a pas une tête d'allemand mais de burkinabé. Donc entre ce qu'il peut avoir en tête au moment d'écrire son histoire et le résultat final, il peut vraiment y avoir un fossé. Surtout qu'un scénariste est payé pour rendre une histoire, mais que des closes permettent souvent à un producteur de la changer derrière.

Note de coucherie : Bof. A moins que vous cherchiez à ce qu'on vous écrive un rôle sur mesure vous permettant d'exprimer votre talent, il n'y a pas vraiment d'intérêt à coucher avec lui. Attention cependant, en France, les réalisateurs sont souvent leur propre scénariste. Ce qui explique pourquoi on fait beaucoup de films chiants et mal tournés...

Le chef opérateur, le directeur photo et le cadreur

Je vous ai dit plus haut que le réalisateur choisissait où l'on posait la caméra et de quelle manière on filmait. J'ai menti. Oui je sais c'est pas beau, j'irai tout droit en enfer et j'aurai l'intégrale de Lara Fabian qui tournera en boucle. Mais en fait je n'ai qu'à moitié menti. Et là ça devient compliqué car les trois métiers que je vous présente n'en font parfois qu'un seul. Le chef opérateur est la personne qui va manipuler la caméra. C'est lui qui va tourner le zoom et qui va appuyer sur



Etre réal, c'est cool, ça permet d'aller toucher le paquet de Richard Gere



Un assistant chef op en train de poser des feuilles de gélatine pour changer la lumière

les boutons et toucher aux bidules. Mais ce n'est pas son boulot de décider de filmer un peu plus à gauche ou un peu plus à droite.

Ça c'est le boulot du cadreur. Dont le boulot est de suivre les acteurs quand ils bougent, de positionner sa caméra un peu plus haut ou un peu plus à gauche, pendant que le chef op bouge des boutons. Très souvent, les deux fonctions sont réunies en une seule. Mais certaines caméras demandent une logistique tellement complexe que le rôle est séparé. Ce qui est le cas sur Bunker, où une personne cadrerait tandis que l'autre ajustait. Mais ça se complique encore un peu quand on rajoute le taf de directeur de la photo. Comme quoi, rien n'est toujours simple dans le cinéma.

Pour vous faire une idée, le directeur photo est l'équivalent d'un photographe de mode. C'est lui qui va décider de si le film va être plutôt bleu, jaune ou vert, en accord avec le réalisateur et le producteur, et qui surtout va faire en sorte que la décision prise soit respectée via un certain nombre de méthodes. C'est également lui qui va proposer des plans au réalisateur, à coup de "tu vois ça serait mieux si on avait les oreilles de Pony dans le cadre et qu'on reculait un peu histoire qu'on voit les fesses de Günter, ça donnerait de l'impact à la scène". Il travaille également la lumière, en décidant d'où on place quelle source lumineuse. Des trois métiers de cette rubrique, c'est celui qui est le plus prestigieux. Et en général, on s'arrache les talents d'un bon chef op encore plus

qu'une chemise à -90% pendant les soldes.

Toujours pour en revenir à mon petit court métrage Bunker, mon directeur photo faisait cadreur, pendant qu'une autre personne faisait chef op. Donc il posait les lumières, puis venait positionner la caméra afin de capter la scène d'une belle manière. Mon rôle à moi était d'écouter ses propositions et de trancher par rapport à ce que j'avais en tête. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'en France, le métier est clairement sous évalué, 9

films sur 10 sortant au cinéma ayant franchement un look de téléfilm au rabais. Et pourtant c'est ce qui peut donner le plus de personnalité à un film...

Note de coucherie : nulle ou presque. En fait le seul intérêt de coucher avec, est de lui suggérer fortement de vous filmer toujours sous votre meilleur profil afin que vous paraissiez 20 ans de moins, malgré vos 32 liftings et votre peau plus tirée qu'une prostituée ukrainienne. Bref, pas très utile.

Machinistes, electros et régie

Dans tout corps de métier, il y a des fonctions méconnues ou sous-estimées. Dans le cinéma, c'est ces deux là. Et pourtant, sans eux, impossible de tourner. Le machiniste est la personne qui comme son nom l'indique va manipuler des machines complexes. Par exemple qui va utiliser la grue pour un plan aérien ou un rail de travelling sur lequel est fixé un plateau nommé "dolly". Bref c'est un travail ingrat mais indispensable car les dites machines sont souvent particulièrement complexes à gérer, surtout lorsqu'il faut s'en servir pour suivre avec précisions les ébats musclés de notre éphèbe allemand avec son quadrupède préféré.

L'électro est une fonction encore plus critique. Sans lui, pas d'électricité. Et sans électricité, ben on ne fait pas grand

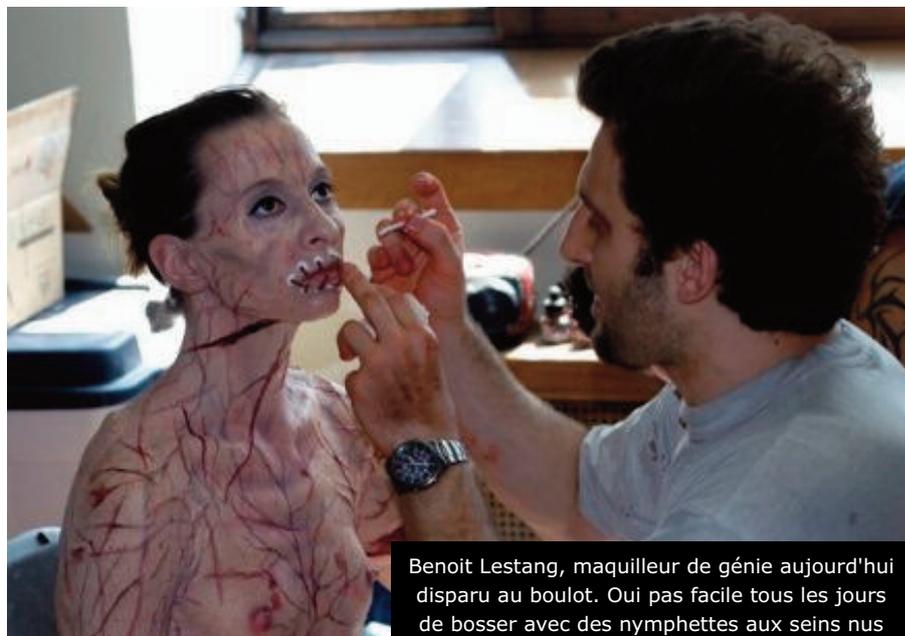


À gauche, un ingé son tendant sa grosse et longue perche pour la prise de son directe. Hummm

chose. Si aujourd'hui la plupart des caméras fonctionnent avec des batteries rechargeables, il faut du courant pour faire fonctionner les lumières, le matériel son, le combo (le retour vidéo qui permet de contrôler sur un écran l'image définitive produite par la caméra) ainsi que l'iGode de l'actrice nymphomane de service. Leur boulot consiste donc à installer plein de matos qui pompe plein de jus sans jamais faire sauter les plans. Toujours sur Bunker, mes deux électros ont ainsi du tirer 2 kilomètres de câble pour éclairer le fond d'un bunker dépourvu d'électricité, et le tout dans la boue et la pluie. Oui, c'est parfois un travail difficile et peu reconnu mais au combien utile.

Enfin, comme vous le savez, dans tous les métiers il faut des petites mains. Que ce soit pour aller chercher Günter chez lui et l'amener sur le plateau, aller chercher la bouffe, charger et décharger les camions... C'est un peu l'équivalent du stagiaire photocopie ou café. Indispensable à tout tournage, c'est la petite fourmi ouvrière qui va faire en sorte que tout le monde ait toujours à disposition ce dont il a besoin. Très souvent les premiers arrivés sur un plateau et les derniers partis. Un boulot dur, mais qui permet paradoxalement de toucher à tous les métiers puisque travaillent avec toutes les fonctions.

Note de coucherie : Nulle. Seule exception, si vous êtes le réal et que votre



Benoit Lestang, maquilleur de génie aujourd'hui disparu au boulot. Oui pas facile tous les jours de bosser avec des nymphettes aux seins nus

électro fait grève, vous empêchant ainsi de tourner, peut être qu'un petit geste accompagné de 100 balles et un mars pourraient le faire changer d'avis. Mais sinon, ce ne sont pas eux qui vous aideront à faire du cinoche. Par contre faire le même boulot qu'eux peut vous aider à entrer dans ce milieu.

Script, ingé son et déco

C'est pas tout ça, mais l'article avance, et il reste encore beaucoup de monde nécessaire pour faire un film. Découvrons ensemble trois nouveaux métiers. Tiens c'est marrant, quand j'écris des phrases comme la précédente, j'ai l'im-

pression d'écrire une émission culturelle sur Gulli. Mouaip. Je me fais peur des fois. Enfin bref. La scripte, car c'est souvent une femme, et que donc le métier est féminisé même si un homme a le poste, a également un rôle important, à savoir faire du pointage. Pour des raisons pratiques, les films sont rarement tournés dans l'ordre chronologique. On a tendance à tourner ensemble les séquences se déroulant dans un même lieu. Si Günter rencontre Pony dans sa chambre, puis part avec lui au soleil pendant une heure, avant de revenir lui mettre sa mère, on tournera la séquence de début et de fin dans la foulée. Le rôle de la scripte est de tout noter pour éviter de faux raccords (par exemple si un personnage se blesse, vérifier que le pansement est bien toujours mis du même côté) et vérifier qu'on n'oublie pas de tourner une séquence. Elle fait donc du pointage, et souvent beaucoup de photos pour garder des traces des maquillages, taches de sang ou autres changements apportés, dont on pourrait avoir besoin plus tard.

L'ingé son, comme son nom l'indique, a pour fonction de capter le son pendant le tournage. Ce qui n'est pas pratique du tout s'il s'agit d'un film muet. Dans ce cas il rempile lors de la post production du film pour faire le montage sonore, rajouter des bruits d'ambiance ou de fond, et mixer son travail avec la musique. Son boulot est relativement calme mais demande en général de planquer des micros un peu partout dans les décors et sur les acteurs, afin de capter au mieux leurs paroles. Autant dire que dans le cinéma français c'est en général mal foutu, car nombreux sont les films où par mo-



Une scripte avec ses principaux outils de travail : des crayons et du papier



Une station de montage, avec ses différents écrans pour éditer, compiler et voir le résultat final

ment on ne capte rien à ce qui se dit. Pareil pour le boulot de décorateur qui parle de lui même. Beaucoup de tournages se font dans décors naturels (comprendre une maison, une plage naturaliste, une rue) mais certains sont construits en studio. Par exemple, la maison magique toute rose de Günter n'existant pas en vrai, on prend des grandes planches de bois qu'on peint en rose, et hop magie de l'image on fait croire que c'est l'intérieur de sa maison. C'est beau le cinéma quand même des fois.

Note de coucherie : nulle. A moins que vous ne deviez réaménager chez vous dans quel cas un chef déco peut être utile. A oublier. Enfin vous pouvez toujours coucher pour le plaisir, mais bon, ce ne sont pas non plus les métiers qui gagnent le mieux. M'enfin sans eux on fait des films moches, muets et décousus alors...

Le monteur

Sous ce nom peut se cacher Rocco Sifredi mais pas que. Si lui monte de jeunes pouliches effarouchées devant la caméra, le monteur, lui, monte des rushs. Ce qui veut dire qu'il prend tous les morceaux de films tournés, qu'il les met bout à bout (puisque je vous le rappelle, le film est tourné dans le désordre) et essaie de donner du rythme à l'ensemble. Mais le travail de montage ne consiste pas uniquement à mettre des morceaux bout à bout. Ainsi, un ruskov nommé Koulechov en a montré la puissance dans les années 20. Il a pris la même image neutre d'un homme, puis il a fait trois montages, l'une avec une as-

siette de soupe, la deuxième avec un enfant mort, la troisième avec une femme allongée, puis a projeté les trois morceaux indépendamment. Sans surprise, et malgré la neutralité de son visage, les spectateurs ont cru y déceler de la faim, de la tristesse et du désir. Tout ça pour dire, qu'on peut faire dire n'importe quoi aux images en étant très malin.

D'ailleurs les réalisateurs les plus expérimentés ont tendance à dire qu'un film s'écrit trois fois : une fois lors du scénario, une fois lors du tournage et une fois lors du montage. D'ailleurs si vous faites attention, vous constaterez que la plupart des films sortent en édition normale et en director's cut. En général les différents montages permettent de rajouter

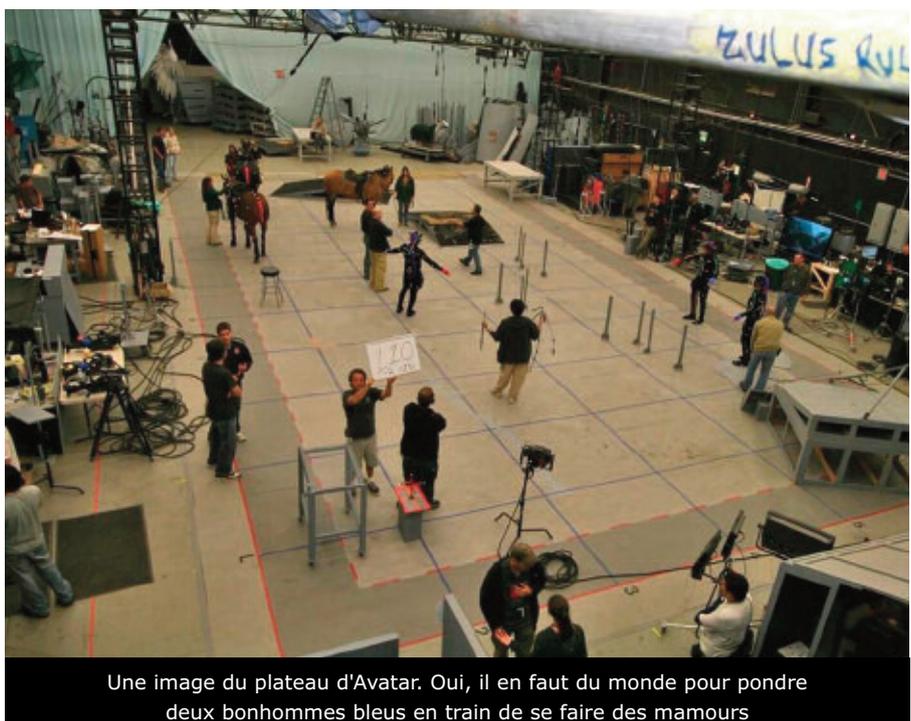
des pans entiers d'histoire. Mais quelques exemples vont beaucoup plus loin. Ainsi, selon ses différents montages, Blade Runner n'a pas la même signification. Dans certaines versions Deckard est un replicant, dans d'autres non, dans certains la fin est heureuse dans d'autres plus sombre. Bref le montage, c'est encore plus surpuissant que le caca.

Note de coucherie : Basse. L'intérêt qu'on peut y voir est de faire disparaître du montage les acteurs que vous n'aimez pas en faisant enlever toutes les séquences où ils apparaissent. Sauf que s'ils jouent dans certaines scènes avec vous, ça risque d'amputer un peu votre présence. Mais sorti de ça, non pas grand chose à en tirer...

Conclusionnage

Vous le voyez, le monde du cinéma n'est pas rempli seulement d'acteurs. Et pendant qu'un Tom Cruise ou qu'une Marion Cotillard se pavane sur le tapis rouge, il y a dans l'ombre toute une masse de techniciens qui travaille et sue sang et eau pour mener à bien des projets. Certains des métiers que je vous ai présenté sont très souvent cités, d'autres moins, mais quoi qu'il arrive, il reste impossible de faire un film sans l'une de ces fonctions. Ou alors on risque de pondre un nanar d'anthologie... ■

Bebealien



Une image du plateau d'Avatar. Oui, il en faut du monde pour pondre deux bonhommes bleus en train de se faire des mamours



100 Bullets

Le comics qui fait mouche

PIRATES !!!! Voilà, j'ai au moins lâché le mot, comme ça on pourra pas dire que je suis pas les thématiques. Sinon, à part ça, ce mois-ci, un peu de changement, ça ne fait pas (que) du mal après tout. Pour varier les plaisirs, ce mois-ci : 0 superpouvoirs, 0 slip en zinc rouge (ou bleu), 0 superhéros, et, pas de surenchère de violence ou de sexe. Ça change hein ? Nan, ce mois-ci, on va parler d'un "nouveau" genre, un truc qui est "très réel" et qui est en fin de compte très proche de son cousin le 7ème art. En route pour un genre appelé le "Thriller noir" et place au chef d'œuvre du genre : 100 Bullets. Un comics d'exception par Brian Azzarello (scénario) et Eduardo Risso (dessin) qui a déjà marqué l'histoire des comics de son empreinte.

100 Bullets, un concept accrocheur (et dérangeant)

100 Bullets est un comics composé - de base - de multiples petites histoires indépendantes (enfin, que l'on croit indépendantes) reliées par un personnage : l'Agent Graves. L'Agent Graves, n'est pas du FBI, ni de la CIA, non, il vient d'un



truc appelé "Le Trust" et cet agent est spécial, très spécial. Il vient voir divers personnages (imaginez que c'est vous)

avec une mallette, une mallette ô combien inhabituelle. Elle contient TOUJOURS les mêmes éléments :

- **une arme** intraquable
- **100 balles** (d'où le nom du comics), également intraquables
- **des preuves** (photos et autres) que quelqu'un vous a fait du mal, beaucoup de mal (tué un proche, causé votre emprisonnement, pédophilie, etc etc) et ce quelqu'un est souvent une personne que vous connaissez, voire même un proche parfois
- **l'assurance** que rien ni personne ne remontra jusqu'à vous si vous allez utiliser cette arme et ses munitions
- **une question** : "vous avez les preuves de la culpabilité de M. X, qu'allez vous faire ?"



Le concept de base a le mérite de déclencher immédiatement un petit questionnement sur nous-mêmes ; et si l'Agent Graves déboulait chez moi demain avec cette mallette, je ferais quoi ? Je me sers de l'arme, ou pas ? À quel niveau de gravité peut-on décider que quelqu'un mérite la mort ? Suis-je capable de tuer ? Puis-je laisser "l'auteur" s'en sortir ? Suis-je capable de porter ce poids sur ma conscience ? Avouez qu'il est plus que difficile de répondre à ces troublantes questions.

La narration en question

Les épisodes de 100 Bullets suivent une trame assez semblable (au début en tout cas, car après on va beaucoup plus loin mais je ne veux pas spoiler) : petit résumé de la vie de machin, un loser parce que "un truc" a cassé sa vie, l'Agent Graves déboule avec sa mallette magique et zou, l'intrigue se poursuit. Ça pourrait être bateau et prévisible, mais ça l'est - très - rarement. Le déroulement des divers épisodes est toujours sujet à de grandes variations, pour notre plus grand bonheur. Au fur et à mesure qu'on avance dans cette série, les histoires "de



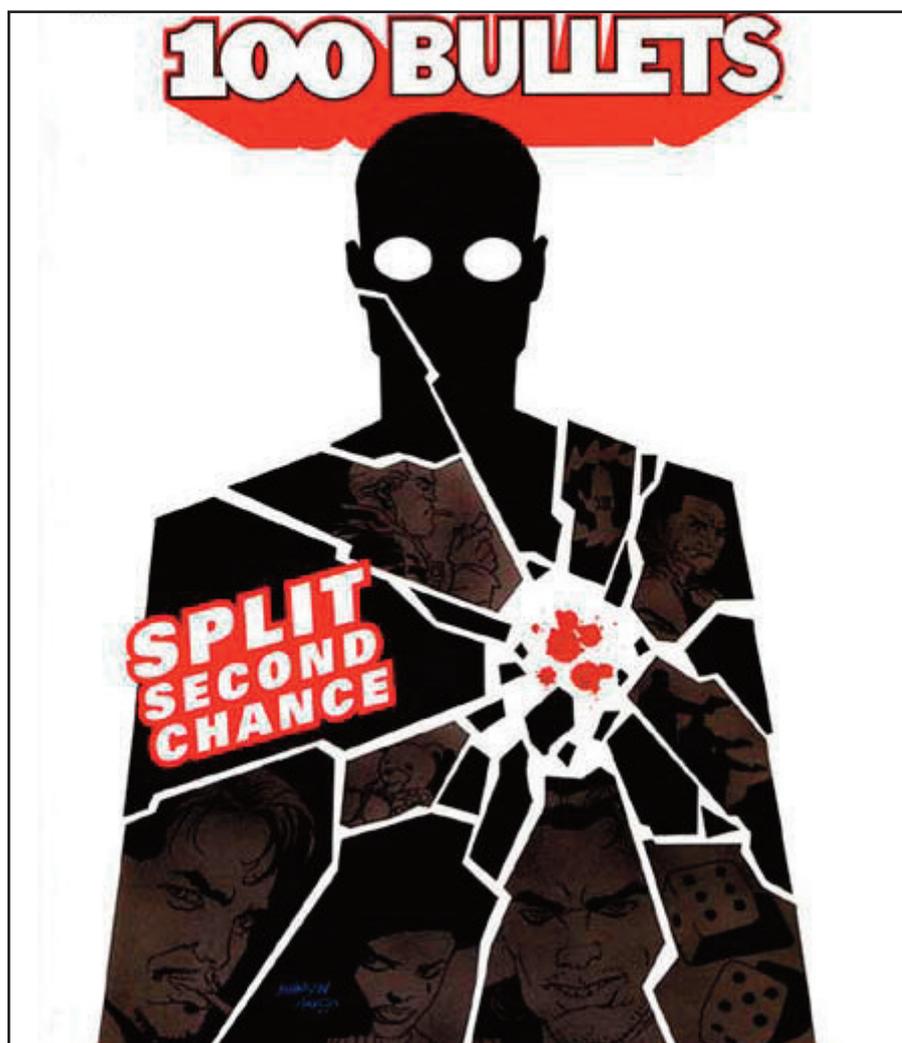
mallette" sont mixées avec "Le Trust", puis, le mot "Minutemen" apparaît (avec un sigle "XIII"), il deviendra peu à peu un fil conducteur important et, à chaque pas en avant pour éclaircir ce mystère, un autre apparaîtra (mais un truc bien foutu hein, pas comme dans Lost), avec, toujours, en filigrane, le sombre et méticuleux (et awesome) Agent Graves.

L'Agent Graves, comme un parfum de X-Files, mais en mieux et sans petits bonshommes verts

Notre cher agent est le protagoniste principal et donc, le centre de l'intrigue de 100 Bullets. Si au début on ne lui prête pas forcément une attention particulière, peu à peu, de part son importance dans les récits et du fait qu'il soit l'élément déclencheur, on se pose de plus en plus de questions :

- Qui est-il vraiment ?
- D'où sortent ces (ses ?) balles "magiques" ?
- Et l'arme aussi d'ailleurs ?
- Comment il a choppé ces preuves ?
- Mais, il y gagne quoi lui ?
- Pourquoi cette sensation d'être un pion qui ne comprend rien à la globalité de la chose ?
- Ça sent le complot, non ?

À la lecture du comics, on a cette grandissante impression d'être empêtré dans un truc dont on ne peut se défaire, on ne sait pas ce que c'est, ça nous lâche pas, c'est ambient, oppressant et, pire que tout, on ne sait pas jusqu'où ça va. On est entre le pur roman noir, le thriller, le complot, l'échiquier politique, la vengeance et manifestement, c'est l'impression d'être constamment dépassé et/ou de louper un truc qui prédomine. Définitivement dérangeant, mais tellement plaisant.



Verdict : A bullet in your f***ing head (RATM pour les inculturés)

Ce comics est totalement différent de tout ce dont j'ai parlé avant, il inaugure à lui seule une nouvelle voie dans la "littérature comics". Point de bourre-pifs, de slips fluos, de capes débiles, de sauvetage de monde et encore moins de superpouvoirs, non, 100 Bullets est plus proche d'un roman. Sombre, dérangeant, réel, psychologiquement éreintant, en un mot "noir". D'histoires "à priori banales" de vengeance, on assiste crescendo à une montée en puissance de l'intrigue (et des mystères) et de la noirceur de cette œuvre grâce à une narration qui est, osons le mot, parfaite. Tous les éléments complexes ou anodins sont en fait inter-reliés d'une façon tout à fait logique et sans faille. On va de surprises en surprises et on tombe très facilement dans l'engrenage concocté par le tandem Azzarello-Risso, et plus on s'enfonce dans l'engrenage, plus on se rend compte qu'il est grand et complexe. Si on ajoute à tout ça des dialogues cultes ainsi que des dessins (et les couvertures



/ artworks !!!§§§§§!) parfaitement dans le ton (bien que pouvant être rebutants pour certains), il ne manque pas grand chose à ce comics (rien ?). L'attente entre les parutions fut pour moi un martyr de tous les instants, car à chaque fin

de tome, on ne veut qu'une chose : LA SUITE PUTAIN DE MERDE, J'EN VEUX ENCORE, ça a un nom, et ça s'appelle l'addiction. Et le mieux avec les addictions, c'est encore d'en parler ...

■ Bonjour, je m'appelle Polo et j'ai une addiction.

■ (tous en chœur) Bonjour Polo ■

LES HOMMAGES DES GRANDS



Les comics, vu par les autres auteurs, des fois, ça plait, des fois ça plait pas. Il est rare de voir tous les grands pontes balancer en chœur (surtout qu'ils ont un devoir "de réserve" vis à vis des concurrents) des éloges sur une œuvre (de mémoire, j'ai que Watchmen, Dark Knight et The Man Without Fear), pourtant, 100 Bullets a mis tout le monde d'accord, petite sélection :

Dave Gibbons (dessinateur de Watchmen) : "100 Bullets a un concept intéressant, un protagoniste fascinant et une des narrations les plus infaillibles qui soient. Une œuvre qui frappe cent fois dans le mille!"

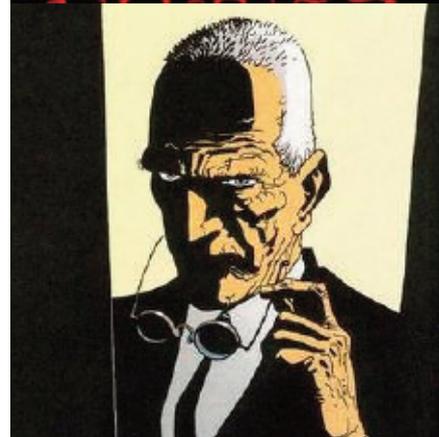
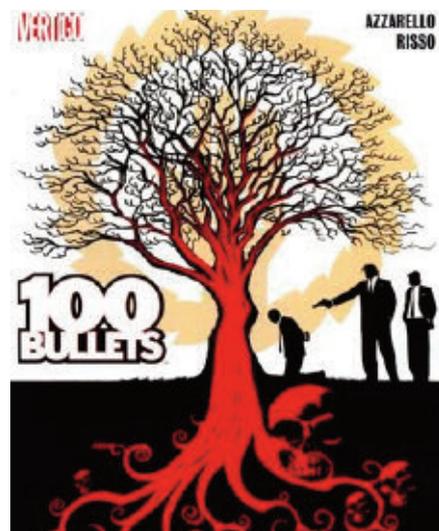
Garth Ennis (scénariste de Preacher, The Boys, The Punisher) : "De loin le scénariste le plus capable et le plus intéressant à avoir fait son apparition ces cinq dernières années, Brian Azzarello atteint sa cible à chaque fois avec 100 Bullets."

Warren Ellis (scénariste de Batman, Transmetropolitan, Iron Man, The Authority - excusez du peu -) : "Mort, puissance, sexe, argent, secrets et armes à feu: voilà les seules choses qui méritent qu'on parle d'elles. Voilà pourquoi je lis 100 Bullets."

Frank Miller (scénariste du Dark Knight, 300, Sin City, The Man Without Fear, et je pourrais continuer longtemps) : "Tout simplement génial!"

Et la liste est encore longue, pas mal non ?

Polo





Les BD de Andreas

Munissez-vous d'un cerveau

Mon boulanger est quelqu'un d'une quelconquitude affligeante. Il n'a pas vraiment de passion à part le pain, il ne lui est rien arrivé d'extraordinaire dans la vie, sa conversation est des plus classiques. Cependant, cela ne l'empêche pas d'exceller dans son métier, et de confectionner de succulentes miches et autres desserts savoureux. Eh bien Andreas Martens, c'est le même genre de gars. Sauf qu'au lieu de faire du pain, il fait des bandes-dessinés.

Andreas pourrait facilement obtenir le titre de *"l'homme le plus normal du monde"*. Né en Allemagne, résidant actuellement à Rennes, sa pantouflardise lui injonctionne continuellement de rester chez lui à travailler au lieu de sortir dehors. Pas spécialement religieux ni mystique ni athée, même pas métalleux (pourtant, l'Allemagne...). La banalité de sa vie est telle qu'il ne se drogue pas. Mais lorsqu'on regarde l'intérieur de son cerveau et les petits muscles qui font bouger ses doigts, on ne peut que s'esbaudir devant tant d'imagination, de précision, et de créativité.

Les choses qu'il fait

Tout comme mon boulanger, Andreas, (aidé de la talentueuse coloriste Isabelle Cochet), est un auteur assez prolifique. Je ne vais pas vous donner la liste de toutes ses œuvres, que vous pourrez de toute façon trouver un peu n'importe où. Je vous propose plutôt de vous concentrer sur ses deux grosses séries du moment : Arq (environ 18 tomes de prévu, il en est au 12ème) et Capricorne (environ 20 tomes de prévu, il en est au 14ème). On s'attardera un petit peu sur l'une de ses anciennes séries (Rork, 7 tomes) puisqu'il s'est permis un crossover rigolo : Le cinquième tome de Rork s'intitule *"Capricorne"*.



La forme est bien

Tout comme mon boulanger, Andreas ne se contente pas de modeler sa matière de travail dans des formes à peu près conventionnelles. Non. Il pétrit, vrille, empile, mâchonne, déconstruit, projette et liquéfie. Les positions de ces personnages ainsi que les expressions des visages sont souvent exagérées, tordues, dégingandées. Il se plaît à étirer

ses cases en largeur ou en hauteur, à les superposer, les pencher, les disperser, les multiplier, etc.

Commençons par quelques exemples gentils (que l'on peut sûrement retrouver chez d'autres auteurs, mais Andreas c'est le mieux.)

■ Une case de traviole par rapport aux autres, parce qu'à ce moment là, le

sous-marin dans lequel se trouve le personnage s'est pris un choc.

■ La même case répétée 5-6 fois de suite, pour montrer l'attente d'un personnage qui se fait grave chier.

■ Des pages comportant 4 lignes de cases. Chacune décrivant les actions d'un personnage. Sauf que tout se déroule en même temps, et non pas chronologiquement comme dans des BD classiques. On retrouvera, à beaucoup d'endroits, et de beaucoup de façons différentes cette idée de la bande dessinée qui ne se lit pas forcément de gauche à droite et de haut en bas. Le chemin dans la page peut être différent. Pas forcément indiqué. Et pas forcément unique.

■ Paf, un petit exemple de superposage de cases (image du gamin cherchant sa maman **en haut à droite**) :

C'est assez simple à comprendre. Il n'y a bien évidemment pas trois gamins, mais



un seul, qui se promène dans la maison et cherche sa maman. Ça aurait pu être fait avec trois cases les unes à côté des autres, montrant différents endroits de

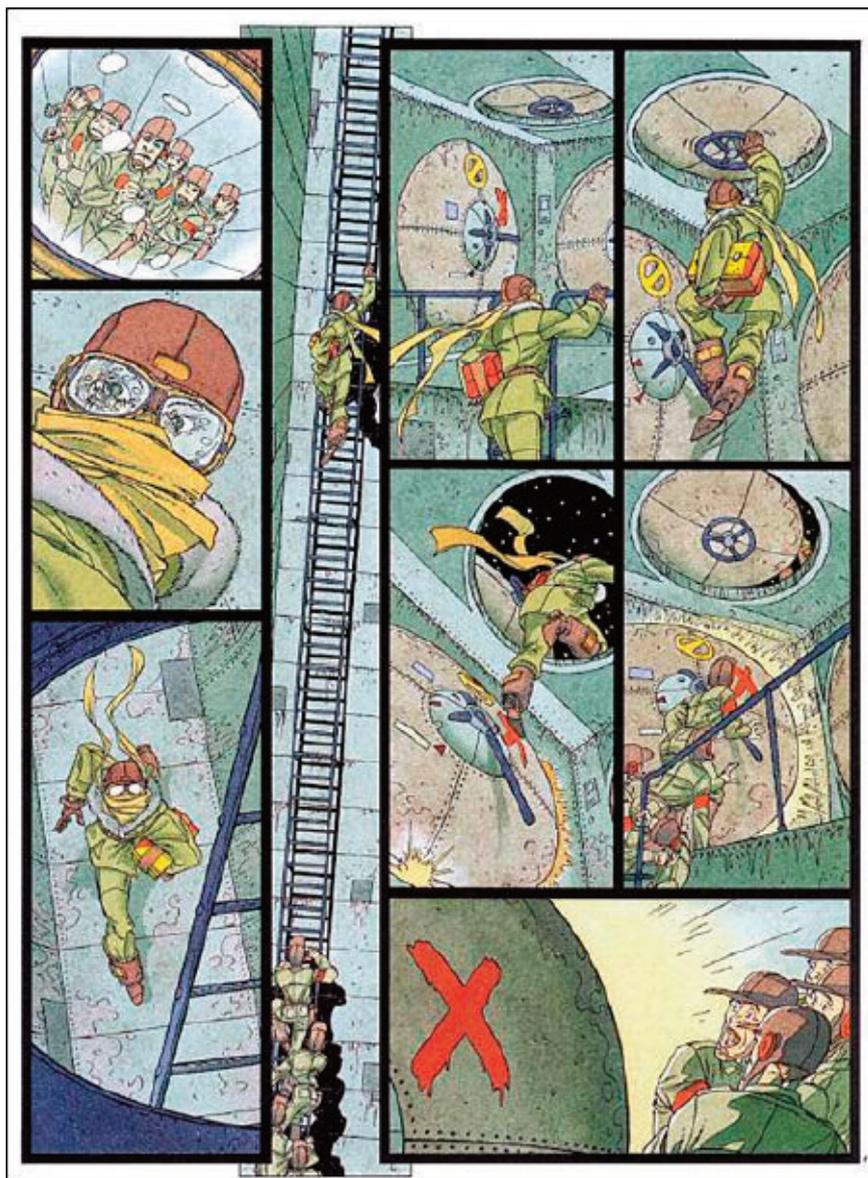
la maison. Mais c'est plus classe de cette manière, et ça permet de montrer l'ensemble de la pièce.

Autre truc important, et c'est là où on commence à avoir besoin d'un cerveau : Andreas ne montre/dit que ce qui est nécessaire. Par conséquent, on tombe très souvent sur des pages ne contenant aucun texte, mais décrivant un enchaînement d'action avec des détails à ne pas louper. Allez, hop, petit exemple (image avec les gars en vert **en bas à gauche**). **Spoilshield** : c'est la première page du premier tome de Capricorne.

Alors qu'est-ce qu'il faut voir là dedans ? (Essayez de trouver par vous-même. Un certain personnage fait un certain truc, qui a certaines conséquences dans la suite).

Si on s'attarde un peu sur la forme, on retrouve des fantaisies précédemment mentionnées. Déjà, ça ne se lit pas dans un ordre de BD normal. Il faut d'abord prendre les trois cases tout à gauche, puis la grande case verticale avec l'échelle, puis le groupe de 3*2 cases à droite. Là où c'est fort, c'est que grâce à la façon dont c'est agencé, on trouve tout de suite l'ordre correct, sans même s'en rendre compte. C'est la case avec la grande échelle qui permet la séparation. Elle est très étirée verticalement, et est placée derrière les autres.

Bon c'est super. Et sinon, c'était quoi le truc à pas louper ? Haha. Attendez, je mets quelques points de suspension pour laisser réfléchir les quelques





éponges hémiplégiques qu'ont pas encore trouvé. Voilà. La grosse porte ronde marquée d'une croix rouge est fermée au départ. Sa poignée (la grande barre métallique) est horizontale. Dans la case tout en haut à droite, le personnage ouvre la porte du plafond. Mais pour cela, il est obligé de se percher sur la poignée de la porte à croix rouge. Et c'est ça qui provoque son ouverture. Le reste s'enchaîne facilement. Il y a un truc super-brillant derrière la porte, qui

semble être super-pas-cool, vu la gueule que tirent les autres mecs. J'en dis pas plus, vous n'aurez qu'à lire la BD.

C'est donc le départ du personnage à lunettes qui a provoqué l'ouverture de la porte. Une info importante qui permettra peut-être de comprendre d'autres choses dans la suite de l'histoire.

Dans une BD plus classique, on s'assureraient que le lecteur a tout bien compris

dans sa petite tête, en ajoutant des petits bouts de texte explicatifs en haut de chaque case. Des trucs du genre "*un personnage mystérieux court dans les couloirs d'un lieu mystérieux*". "*Voulant échapper à ses poursuivants, il grimpe au mur et s'enfuit par la porte du plafond*". "*Mais ! Oh non, il a appuyé sur la poignée !*". "*Arrggghh, quelque chose de mystérieux et de brillant se trouve à l'intérieur, et visiblement, c'est un truc pas cool !!*" "*Grrraahhhhaaaaaahrgghhh !!!*"

L'exemple le plus extrême des images sans texte est incontestablement le tome 12 de Capricorne. Le titre c'est " ". (Non j'ai pas oublié le mot, c'est juste que y'a pas de titre). L'image de couverture représente " ". (Non j'ai pas oublié le mot, c'est juste que la couverture est toute blanche). Et il n'y a aucun texte ni aucun dialogue de toute la BD. Juste des images et une histoire.

Je termine cette partie sur l'un de mes exemples préférés : la grande double-page, avec un mec à la gueule bandagée (en haut).

Alors, ça se lit dans quel ordre ce putain de bordel ? Pour commencer, j'explique rapidement le contexte (sans trop spoiler) : le mec bandagé a pris en otage un pote des 4 clampins tout moche, et au passage, il lui a coupé la main. Il débarque ensuite chez ces 4 clampins pour négocier des infos. Ceux-ci lui donnent



quelques petits renseignements, mais l'atmosphère devient assez vite silencieuse et super coincée.

J'ai mis un peu de temps à savoir comment me "déplacer" dans la double page. En fait, il faut suivre les images qui se touchent ! Ça nous fait donc un truc comme ça :

■ On démarre en haut à gauche, et on descend. Le bandagé prend un rouleau de papier, et fixe de son air méchant les 4 clampins, qui n'osent pas croiser son regard.

■ Arrivé en bas à gauche, on va vers la droite. L'atmosphère est toujours aussi tendue. "Et ? ..." "Et ... Quoi ?".

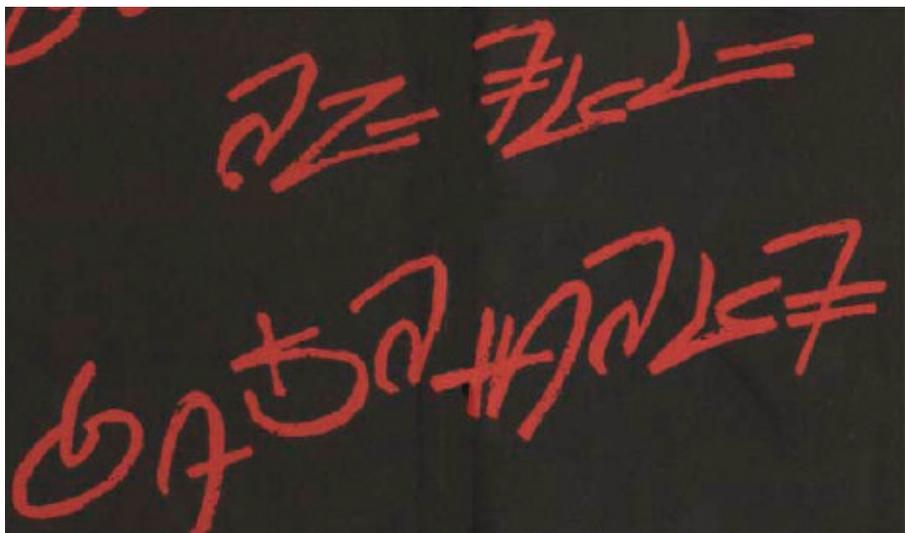
■ Ensuite, on remonte en diagonale haut-gauche. Le mec pousse un peu la main coupée sur la table, histoire de bien montrer qu'il plaisante pas, et qu'il pourrait leur faire la même chose.

■ Arrivé en haut. Les 4 clampins sont toujours aussi mal à l'aise, mais cette fois-ci, il y en a trois qui regardent dans la même direction (Vers la droite). Et justement, le lecteur doit aussi aller vers la droite.

■ L'un des clampins se décide enfin à prendre un rouleau de papier sur des étagères, et à le montrer au bandagé. Apparemment, il contient des infos importantes.

■ Le reste s'enchaîne facilement. A partir de la tronche du bandagé en gros plan, on descend. "Ne me refaites jamais ça, je sens quand on me cache des choses", etc. etc.

Fun fact : vous remarquerez que le che-



min à suivre passe allégrement par la séparation des deux pages, en en faisant totalement fi. En voyant cela, Dany Boon ferait remarquer que "normalement, public, t'arrête au collage quand tu lis un livre !" Ce à quoi Andreas répondrait surément : "Queuwa ? Le collage au milieu ? Ah ouais ! AH OUAIS ! Ranafout moi ! Je fay tout qu'est-ce que je veuw ! JE SUIS ANDREAS ! JE PWNZ LA BANDE DESSINAY JUSQU'AU BOUT DU ROXXOR \$\$\$". Puis il retournerait à son dessin en cours.

Cadeau-bonus : une petite analyse de deux pages du tome 6 de Rork, mais en anglische :

http://www.dossier-andreas.net/andreas/p1_art62.php

Le fond-forme est bien aussi

Ce qu'Andreas aime par dessus-tout ce sont les signes, les symboles, les p'tits bouts de dessins tout simple qui expriment un truc particulier, et qu'on pourra retrouver un peu partout le long d'une histoire, comme si de rien n'était. Sauf qu'en général, c'est plutôt "comme si de

quelque chose était", mais c'est à vous de trouver le quelque chose en question.

Allez, hop, petit exemple : l'image avec les 6 cartes bizarres (**image en bas**).

Spoilshield : ça arrive super tôt dans l'histoire, puisque c'est la page 4 du premier tome de Capricorne.

Des phrases énigmatiques. Des dessins tout simples qui évoquent des trucs mais on sait pas trop quoi. Des explications qui viendront au fur et à mesure de la série. Voilà, c'est du bon. À ce sujet, la technique de narration d'Andreas est un peu à rapprocher de Lost : des éléments bizarres qu'on sait pas ce qu'ils foutent là sont posés dès le début, pour être expliqués plus tard. Sauf que l'explication apporte d'autres bizarreries, et ainsi de suite. La différence, c'est que ça s'enchaîne plus rapidement que dans Lost, puisqu'on omet les 36 000 histoires secondaires sentimentales à la con qui servent à rien.

Une autre technique dont je kiffe-le-boule : un document/objet/machin est mentionné dans l'histoire, afin de faire



du camp opposé. La résistance s'organise, et pour rallier du peuple, elle distribue ses propres tracts. Là encore on retrouvera les documents tel quel au fur et à mesure de la BD. Le message sous-jacent, c'est que dans ce genre de combat idéologique, chacun des camps utilise les mêmes armes, mais plus personne ne dit la vérité. Tout n'est plus qu'une grosse mascarade propagandistique qui part dans tous les sens. Y'aurait-il un rapprochement à faire avec nos spectacles politiques actuels ? Je vous laisse y réfléchir.

Bref, tout ça pour dire que cette idée apporte un surplus de cohérence et d'existence à l'univers de Capricorne. Andreas, au lieu d'avoir dessiné ces tracts lui-même, se serait contenté de les récupérer pour les intégrer ensuite dans l'histoire qu'il veut raconter. Comme si c'était un travail documentaire sur un monde qui existe, et non pas de la pure imagination.

Autre exemple de cette technique, mais en plus alambiqué : dans le tome 5 de Rork, on y rencontre, cross-over oblige, le personnage Capricorne. Il est présenté comme un aventurier. Les récits des trucs étranges qui lui sont déjà arrivés sont racontés dans des espèces de romans illustrés à 10 centimes, écrits par une certaine "Myriam Erie". On en trouve quelques extraits au début de la BD, ce qui permet d'apprendre que les 5 premiers romans des "étranges aventures de Capricorne" s'intitulent : "L'objet", "Electricité", "Deliah", "Le cube numérique" et "Le secret". Youpi me direz-vous. Et alors ?

Quelques années plus tard, notre cher Andreas a terminé la série Rork, et attaque la série Capricorne. Et devinez comment s'appelle les 5 premiers tomes ? Ben ouais, tout pareil. Alors, c'est pas une idée rigolote ça ?

Et au passage, La Myriam Erie existe vraiment, puisqu'elle est présente dans le tome 4 de Capricorne. En fait, Andreas a rien foutu. Il s'est contenté de piquer ses romans et d'en faire des BD ! Lolilo ! Finalement, pour parachever le cross-over, en prologue au tome 5 de Capricorne, on trouvera le sixième tome des romans de Myriam Erie, qui s'intitulent "Rork l'énigmatique", et qui résume les moments de la série Rork dans lesquels Capricorne est présent (soit le tome 5 et le tome 7 de Rork). Sinon ça va votre cerveau ?



AUX ARMES, CITOYENS !

En cette heure grave entre toutes, je m'adresse à vous, mes concitoyens. Vous qui, cachés dans vos maisons, observez d'un oeil furieux mais impuissant les agissements intolérables d'une engeance fasciste et cruelle ! Vous qui, j'en suis certain, n'attendez qu'un signal d'espoir pour vous joindre aux rangs grandissants de nos réseaux de maquisards !

Eh bien, le voici, ce signal ! Tandis que chez nos voisins, on brûle des livres (assurément pas ceux qu'il faudrait, soit dit en passant), notre patrie est prête à se soulever comme un seul homme ! Saisissons le drapeau victorieux de cette nation qui, en tous temps, a su montrer aux autres pays d'Europe ce que "mourir pour des idées" veut dire !

Tous avec moi contre l'envahisseur !

Maréchal Adémar de la Tourbière

avancer le scénario. Mais par ailleurs, ce document est décrit entièrement, la description faisant elle-même avancer un autre bout du scénario. Je suis pas clair ? J'exemplifie.

Dans le tome 6 de Capricorne, une espèce de parti politique plus ou moins vilain se met à influencer plein de gens et à les rallier à leur cause. Ils utilisent des

tracts pour répandre leur propagande. Eh bien ces tracts sont présents dans la BD ! Au détour d'une page, on peut en trouver un, avec le blabla et l'image qui va bien, montrant des hommes et des femmes tout heureux d'œuvrer pour ce parti.

Et comme c'était pas assez, on retrouve la même idée dans le tome 7, mais vue

Le fond est bien aussi

Vous l'aurez deviné, on trouve beaucoup de mystères, de symboles énigmatiques, de pouvoirs étranges, de mondes parallèles et d'événements fantastiques dans l'œuvre de Andreas. Mais le tout reste cohérent et logique, même si ça ne saute pas aux yeux de prime abord. Aucun détail n'est laissé au hasard.

Les scénarios sont bien tordus, et remplis-remplis d'imagination. Je peux pas trop donner d'exemple, sinon je vais tout spoiler. Je fais juste péter une citation, je vous dis pas d'où elle vient, comme ça **spoilershield** : "[l'organisation secrète machin-truc] lutte contre la fatalité, contre le destin. L'être humain est libre de choisir. Rien n'est écrit."

Et pour finir, un p'tit teaser de la série Arq. **Spoilershield** : je ne raconte que des trucs évidents, et qui ne vont pas plus loin que le tome 3.

5 personnes, qui ne se connaissent pas entre elles (à part 2 qui sont mari et femme, mais oseb), se retrouvent transportées d'un seul coup dans un monde inconnu. Ils essaient de comprendre ce qu'il se passe, mais c'est, dans l'ensemble, un beau bordel.

Les tomes 2 et 3 retracent le passé de ces 5 personnes. Ils sont indépendants, mais à chaque fois, on retrouve un même personnage, sous un nom différent. Ce personnage a un bandeau noir sur l'œil droit (Tipiak theme validated). J'en dis pas plus, les explications viennent dans les tomes suivants.



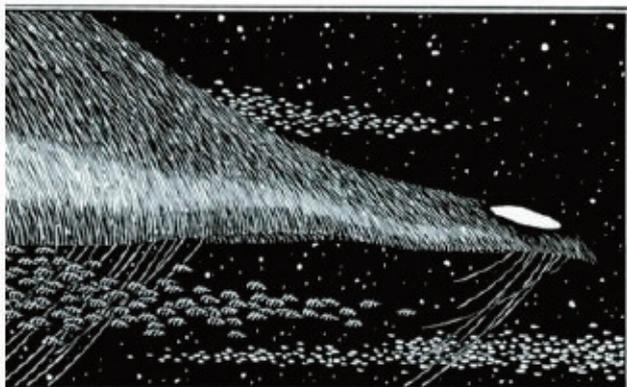
Il y a pas mal de fans qui jouent à se triturer les méninges avec ces BDs, à détecter les trucs cachés et à décortiquer l'intrigue. Ils sont pas mal actifs sur les forums de bdparadisio, ça se passe ici : <http://www.bdparadisio.com/scripts/forum-topic.cfm>. Il suffit de chercher les mots clés qui vont bien (nom de série, d'album, ou "Andreas", tout simplement). Mais là pour le coup c'est gros spoiler de partout, donc allez-y pas tout de suite.

Les trucs qui font chier

Oui y'a pas que du bon dans Andreas. Le principal problème, c'est que la soi-disant logique cohérente qui se cache derrière les mystères et les détails à trouver soi-même ne me semble pas systématiquement vérifiée. Je soupçonne Andreas de se dire, de temps en temps : "MMmmhhh... Tiens, je vais mettre ce symbole bizarre juste pile poil ici, je sais

pas trop pourquoi, mais j'm'en fous, le lecteur se démerdera bien tout seul pour trouver une explication. Je suis Andreas. Je fay ce que je veux. Etc. " Ca m'est donc très souvent arrivé de chercher une justification à une bizarrerie sans la trouver. Et ce qui est vraiment énervant, c'est que je ne peut même pas savoir si y'en a vraiment une, ou si le truc a été mis là juste parce que ça fait cool. Bienvenue dans le cerveau.

Par ailleurs, on retrouve parfois, d'une série à l'autre, des éléments/personnages/créatures qui se ressemblent fortement, alors qu'ils ne sont censés avoir aucun lien. (Voir les images "Learn the difference"). À priori, ça n'a pas l'air fait exprès. Ce qui montre que, même si il est très imaginatif, Andreas réutilise parfois les mêmes concepts et les mêmes images. C'est un peu dommage (rime spotted).

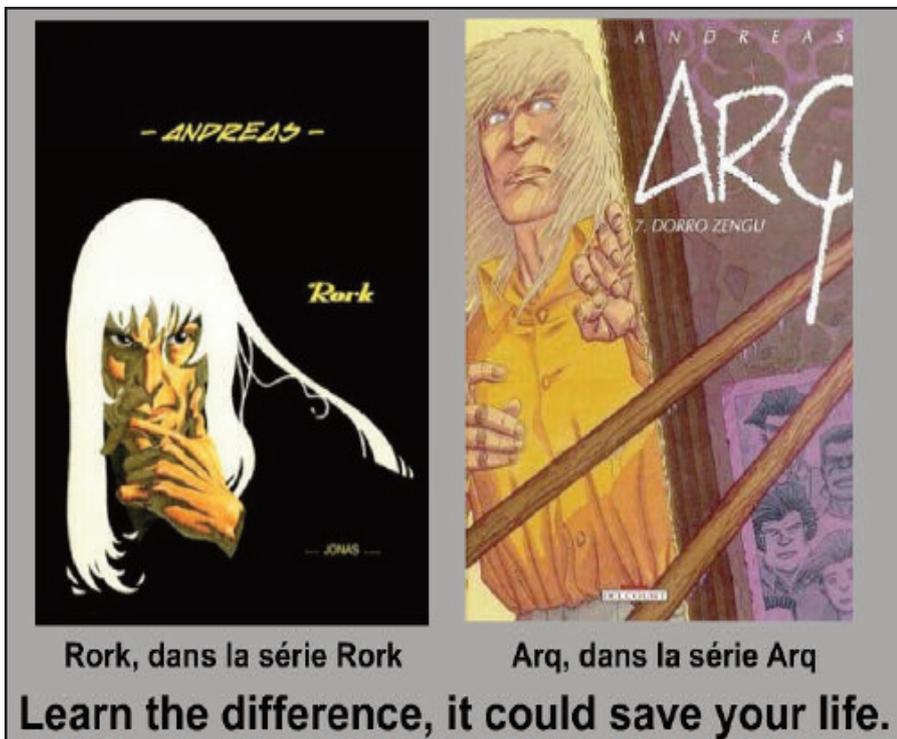


Un créateur,
dans "le retour de Cromwell Stone"



Un passeur,
dans "Rork"

Learn the difference, it could save your life



Rork, dans la série Rork

Arq, dans la série Arq

Learn the difference, it could save your life.

Il y a aussi une astuce à la con dont il a un peu trop abusé, c'est le langage-mystérieux-avec-un-alphabet-bizarre-que-seul-2-ou-3-personnes-dans-l-univers-peuvent-comprendre. Bon jusque là, pourquoi pas. En plus, ça lui permet de placer pleins de symboles énigmatiques tout comme il aime bien. Sauf qu'à chaque fois, le langage n'est rien d'autre que de l'anglais, avec des signes à la place des lettres. Cette astuce a été utilisée une fois dans Rork, une fois dans Coutoo (une BD one-shot tout de même bien sympa), une fois dans Arq (à outrance), et peut-être même une fois de plus dans Rork, si vous arrivez à me décoder le langage bleu que je vous ai mis dans les images. J'ai cherché la solution sur Internet et dans mon cerveau, j'ai pas trouvé.

Je finis avec le truc le plus chiant, (mais c'est pas de sa faute) : certains tomes de Rork sont super difficiles à trouver. En particulier, le tome 3 "*Le cimetière de cathédrale*", et le tome 5, celui avec le cross-over. Alors moi je m'en fous, j'ai réussi à les choper tous parce que je suis un gros fanatique. Mais après, pour faire découvrir tout ce superbe univers à d'autres gens, ben c'est pas évident. Et je pige pas pourquoi c'est pas réédité. Il y a quand même un petit nombre de gens fans de la série Capricorne, qui seraient prêts à acheter la série Rork juste pour bien piger le cross-over, et même pas pour de la collectionniste aigüe. Si ça se finit pas en scan + Tipiak de bandes dessinées, cette affaire là... Monde de merde.

Conclusion

En dehors de quelques désagréments mineurs, que seuls des pinailleurs comme moi se permettent de signaler afin de passer pour un expert, toute l'œuvre d'Andreas est de quantité, de qualité, et toujours en cours de création. C'est l'une des personnes qui a le plus compris tous les chouettes trucs qu'on peut faire avec le média de la BD. Alors si vous avez envie de vous triturer le cerveau, tout en admirant des pages superbes, avec une narration graphique

très particulière, eh bien foncez chez votre boulanger ! Commencez par la série que vous voulez, et hop crac boum ! (Ça se trouve sans trop de difficultés dans les grosses enseignes culturelles comme la Fnac ou le Virgin, et sans difficulté aucune chez les libraires bandes-dessinistes).

Par contre, pour les prochaines doses, faut savoir être un peu patient. Andreas a un rythme de création d'à peu près une BD tous les 6 mois. Et on en devient assez vite dépendant. Si vous vous mettez à dessiner des formes ésotériques sur les murs de votre chambre, à vous laisser pousser les cheveux tous en les teignant en blanc, et à chercher si ce monde existe réellement, faudra pas venir vous plaindre.

Pendant que j'y suis, je suis en train de me tâter (ce n'est pas sale) pour réaliser un article sur un one-shot assez complexe à déchiffrer, intitulé "*Le triangle rouge*". Si je le fais, faudra que vous lisiez la BD avant, car y'aura forcément du spoil. Et pour ceux qui n'ont pas du tout l'intention de la lire, ça fera forcément un article pas intéressant. Alors hésitez pas à squatter le forum de 42 pour donner votre avis. Si une majorité d'au moins une personne souhaite que j'en parle, j'y réfléchirais. En attendant, je vais m'acheter le 14ème Capricorne. ■

Récher





Les Legos Pirates

La décadence des meta-pièces

Au Début, il y avait les dinosaures. L'un d'eux, un terrible dragon nommé Philherbert, s'amusait à terroriser les alentours. Puis il mourut suite à une power-lapidation spatiale. Son corps se décomposa et créa quelques kilos de pétrole. Bien des années plus tard, les humains le récupérèrent, en firent du plastique, et, ironie du sort, le moulèrent en un stupide dragon Lego constitué d'une seule pièce toute faite.

Philherbert, qui se vantait de n'avoir pas raté sa vie, du fait qu'il pouvait bouffer qui il voulait, avait bel et bien raté sa mort. Au lieu de finir en une multitude de briques réutilisables et créatives, il était devenu un gros dragon monolithique. Pour sceller à jamais sa malédiction, on le représenta sur des boîtes Lego en train de se faire lapider par de ridicules petits humains.

"Size matters", oui, mais "small is beautiful"

À mon époque, (J'aime bien utiliser ce genre d'expression. Ça me permet de me sentir vieux, ce qui est quelque peu nécessaire pour ma psychologie, dévastée par le fait que tout le monde me prend pour un gamin). Donc, à mon époque, il y avait les "Lego Duplo" pour les ch'ti n'enfants, les "Lego Technic" pour les excités des neurones, et les

Non à la playmobilisation des Lego !



"Lego System". Ces derniers ne se déclinaient qu'en trois thèmes : la ville, l'espace et le Moyen-âge. Il y avait bien quelques excroissances ratées, tels les Fabulands, mais la honte qu'ils génèrent n'était pas trop délétère.

En ce temps là, les pièces étaient simples et petites. Chacune d'elle ne si-

gnifiait rien de particulier, mais avait une fonctionnalité la plus optimisée possible. Pour construire une maison, il fallait faire le toit avec des petits plans inclinés, et rien d'autres. C'était moche, mais super versatile. Les plans inclinés pouvaient servir à faire un capot de voiture, une mâchoire de grenouille géante, ou un toboggan de la fatalité.



Les petits objets des personnages étaient également assez impersonnels, mais très pratique, ce qui laissait une grande place à l'imagination. Le pistolet laser de Zorgul-4 pouvait très bien devenir un phare de voiture, une torche, ou un pousse-suppositoire. La manette du vaisseau de Zorgul-4 pouvait devenir une antenne de martien, une patte de fourmi-robot, un encrier, ou un pousse-suppositoire. C'était à vous de décider ce que ça pouvait être.

Et surtout, il y avait une multitude de petites pièces permettant divers types de

mouvement et d'accrochage. Des charnières, des plaques tournantes (de la mafia de la drogue !), des trucs qui se clippent, des crochets, ... Les possibilités d'interactions et d'assemblages étaient énoooooormes.

La décadence

Le thème des Lego Pirates est apparu alors que j'étais en pleine période personnelle de surkiffage des Lego, c'est à dire vers mes 12-13 ans. (Et au cas où vous vous poseriez la question : oui, je vous emmerde.) J'ai apprécié ce thème autant que les autres. Mais j'ai constaté la présence de certaines pièces suspectes :

■ des palmiers inclinables, et certes, démontables, sauf que les éléments du tronc ne peuvent s'associer que entre eux.

■ un gros-gros bateau, dont la coque est faite avec trois grosses-grosses pièces, absolument pas démontables.

■ des cordages, des mats, des chaulopes, des ponts et d'autres choses constitués d'une seule pièce. Ce phénomène avait déjà un tout petit peu commencé avec les Lego du Moyen-âge : on



Disaster Shark is watching

y trouvait des pans de mur tout fait, d'une taille assez conséquente. Mais ça ne m'avait pas choqué à l'époque, car toutes les autres pièces restaient correctes.

C'est avec l'escalier de l'île secrète des pirates que j'ai pleinement réalisé qu'on se dirigeait vers la pente glissante et savonneuse de la "décadence Playmobil". Non seulement c'était une pièce toute faite qui ne se justifiait pas, puisqu'on pouvait la fabriquer aisément à l'aide de

pièces préexistantes, mais en plus il n'y avait pas de tenons sur les marches !! (Les petits ronds permettant d'accrocher une autre pièce dessus).



Ce fichu escalier avait très peu de points de fixations, et ne servait à rien, à part faire un escalier ! Double-sacrilège ultime pour une pièce Lego. Je venais de rencontrer une "Cheat Piece", un cas particulier de meta-pièce. Pour une définition plus précise du terme, allez ici : http://www.freelug.org/article.php3?id_article=271

C'est ça la décadence Playmobil. Les pièces se mettent à devenir trop spécialisées. On ne peut plus construire autre chose que le modèle représenté sur la boîte. À partir de là, le seul intérêt réside dans les histoires qu'on peut raconter avec les décors et les figurines, et non plus dans les constructions que l'on pourrait élaborer. "Playmobileu, en avant les histoires". C'est toujours ça. Mais pour moi c'est pas suffisant.



Et ça n'a rien à voir avec les thèmes

Ces dernières années, les thèmes et les types de Lego se sont diversifiés : Star Wars, Indiana Jones, Bionicle, Belville (wat ?) ... On pourrait se dire que c'est cette multiplication des thèmes qui a forcé les Lego à se doter de pièces uniques, spécifiques à chacun d'eux, au détriment des petites pièces simples et multi-usages. Mais je refuse de penser cela. Je ne veux pas tomber dans l'écueil du vieux de la veille, marmonnant dans son coin que "de mon temps, y'avait que trois thèmes génériques, ça partait pas dans tous les sens comme maintenant, on devait se débrouiller avec ce qu'on avait, ah Jésus-Marie-Joseph, mais où va le monde, y'a tant de misère sur Terre, enfin tant qu'on a la santé."

Je peux comprendre que pour faire plus de ventes, il faille capturer le consommateur avec des univers pré-formatés, connus, éprouvés et garanti-rentables,



tel que Star Wars. Et on peut toujours se plaindre des gens imbéciles, qui ne sont attirés que par ce qu'ils connaissent déjà, et n'osent pas aller vers l'inconnu.

Mais je ne suis pas sûr que le problème soit là.

Les Lego étaient partis d'un concept fort : pouvoir construire n'importe quoi, y compris des trucs qui n'ont rien à voir avec les thèmes prévus (des voitures de course avec des Lego du Moyen Age, la forteresse du sorcier Troucugnan avec des Legos de l'espace, etc.) Et maintenant ils sont en train de foutre en l'air cette idée, et c'est ça qui m'emmerde. Cette profusion de thèmes que je trouve crétins et énervants par leur côté trop-cool-tendance-on-est-jeunes ne m'aurait pas dérangée si on m'avait laissé la possibilité de faire tout ce que je veux avec.

Si les gens ont besoin que les Legos soient estampillés "Toy Story" ou "Bob l'éponge" (oui y'en a) pour les reconnaître et les apprécier, alors estampillons, messieurs-dames ! Estampillons ! J'ai suffisamment d'imagination dans mon cerveau pour faire abstraction de ce genre de fadaises. Mais il y a une condition : je veux garder ma liberté de création, sinon je n'ai plus aucun moyen d'abstractionnifiage !

C'est comme pour tous ces "produits dérivés" (fringues, casquettes, jeux vidéos...). J'aurais pu faire mon vieux con et dire que c'est le mal, que ça dénature l'esprit premier des Legos, que c'est un véritable traînage-dans-le-caniveau fait à la mémoire des briques mortes pour le Danemark (pays d'origine des Lego), et blabla-blabla. Mais je ne ressens pas le besoin d'avoir ce genre de propos. Les jeux vidéos Legos ne m'intéressent pas, ce n'est pas pour ça que je vais militer





C'est ça les legos Creator, et c'est le bien.

pour leur éradication totale dans tout l'univers. Seulement il faut au moins me laisser ce que j'avais au départ : des briques simples !

Bon, ça suffit la mauvaise foi

Allez, je finis sur des notes positives. (Laaaaa !!! Dooooo !!! Soooooo !!!! 19/20 !! 5/5 !!!)

■ Il y a quand même un thème sympa, parmi tous ce fatras hétéroclite et inadapté : les Lego Creator. J'y ai retrouvé avec plaisir pleins de petites pièces pratiques et multi-multis. (Je vous ai mis un exemple).

■ Les Lego Mindstorm sont une putain de bonne idée. Ça permet de faire des robots, avec une brique-microprocesseur programmable. Ça nécessite d'être un peu plus solide du cerveau que les Lego System, mais ça doit valoir le coup. (Per-

sonnellement j'ai pas testé. Ouais ça coûte cher quand même tout ça).

■ Il existe des associations de Legoleurs qui doivent plus ou moins partager mon point de vue. Ils ont des lunettes et des cheveux gras, et se retrouvent les troisièmes lundis de pleine Lune pour se faire des concours de constructions d'appareil génital géant. J'ai découvert le site de FreeLUG.org lors de ma recherche documentaire, et il y en a sûrement plein d'autres. Y'a même un nom pour désigner ces gens : AFOL. "Adult Fan Of Lego". Bienvenue sur Alf lolol.

■ J'ai déniché un logiciel permettant de jouer aux Legos dans le cyberspace 2.0 virtuel !! (Voir screenshot). Ça s'appelle LDraw, ça fonctionne sous Mac, Windows, Linux, CequeVousVoulez, et c'est gratuit. (Par contre j'ai pas eu l'impression que ce soit sous une licence libre, tant pis, osez). Et là, plus de raisons de

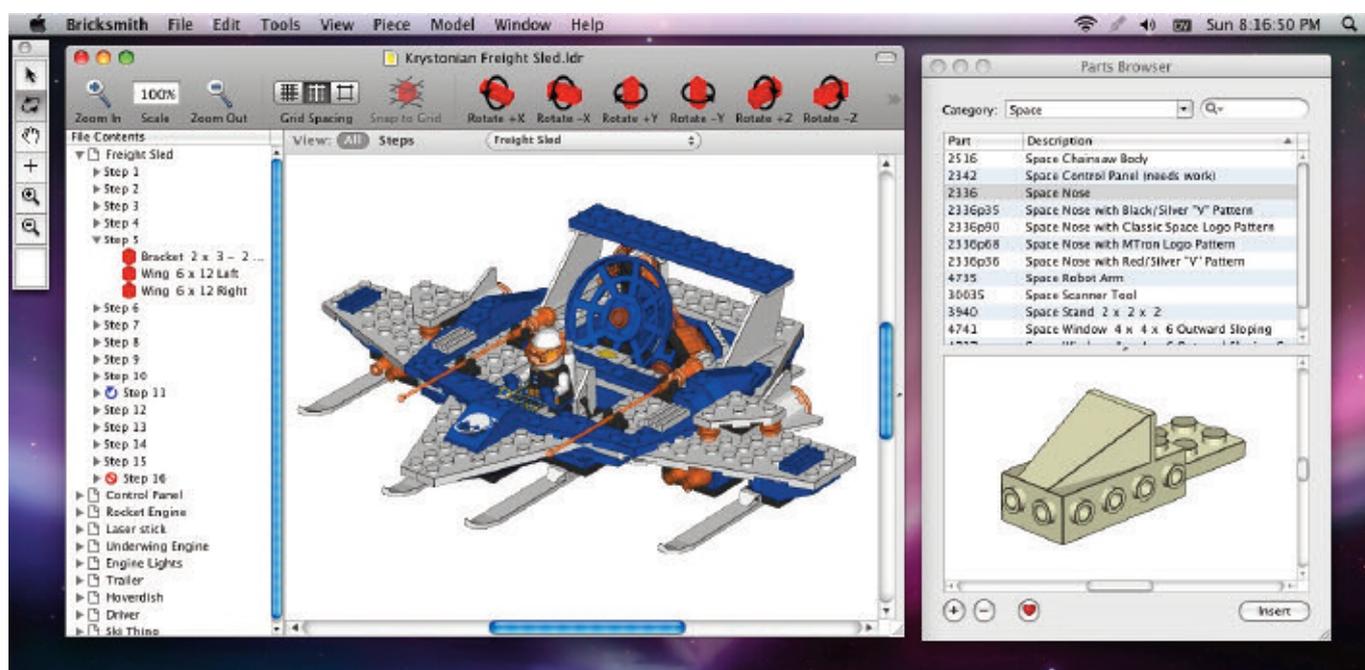
râler sur les pièces toutes faites. Elles sont toutes à disposition, en quantité illimitée. Et si y'a pas celles qu'on veut, on peut télécharger/ créer soi-même des librairies de pièces.

Fun fact : la société Lego propose également un logiciel à elle : Lego Digital Designer. Sauf que le nombre de briques virtuelles est limité, et si on en veut plus, faut les acheter. Quoi, on vous avait pas dit que les objets virtuels, ça coûte hyper cher à fabriquer ? Faut de la matière première, des ouvriers, des moules, des frites, ...

Tiens, ça m'a donné envie de m'y remettre ces conneries. Je crois que je vais me plonger dans le cyberspace virtuel, et me faire un petit droïdomorphe étrusque à poutrelles rotatives. A bientôt ! ■

Récher

Yo guys !
Where's the
fridge ?





Les Soldes

Fléau National

Ça n'échappe à personne, pas même toi le geek des cavernes accro à Torchlight ou Aion : c'est la période des soldes. Plus précisément des soldes hiver. Et donc qui dit soldes, dit gros dawa dans les magasins, dit aussi girl rush sur un manteau zara à -50%, combat dans la boue et catch féminin sans string. C'est bien joli tout ça, mais c'est gonflant tout de même. En bon gros misanthrope que je suis, je vais vous démontrer pourquoi les soldes ça suce.

I. Lâche ces bottes grognasse !

Je ne vous cache pas, j'ai eu cette idée d'article en allant flâner dans les allées de Châtelet-les-Halles à Paris. Comme ça vous pouvez me lapider dès maintenant. Il me restait un peu de temps devant moi, et j'avais besoin de nouveaux gants et d'une écharpe, pour la perdre une semaine plus tard. Pourtant déjà, un constat me terrorise : Y A TROP DE MONDE ! TROP DE GENS ! Rien que dans



les allées, ils sont tous là, à marcher n'importe comment. Mais ça encore, ce n'est que la normalité.

Le pire consiste à entrer dans un magasin. Et là c'est le drame, la shitstorm, l'abordage (pour coller au thème). Les

plus courageux réussiront à garder leur sang froid et à tourner le dos à cette infamie humaine. Car entrer dans un magasin est une véritable épreuve sportive et mentale. Un bordel monstrueux, des gens qui s'entassent, des gens qui foutent tout en l'air, des gamins qui chialent. Bref, on se croirait dans un camp pour des gens atteints de Tourette.

Une zone de guerre, une apocalypse : les vêtements sont disposés n'importe comment, les gens ne respectent rien, et pas moyen de s'y retrouver, parce qu'on ne voit rien. Et évidemment, le classique combat de femmes, qui deviennent de plus en plus épiques en fonction de l'enseigne. Vous aurez du mal à trouver deux harpies se faire calvitie dans un magasin Celio (car Celio c'est l'homme pétédelol le slogan). Allez plutôt dans un H&M. Là vous aurez du sport. Et en plus si vous avez un peu de considération pour ce que vous portez (si vous êtes une fashion victim :p), vous trouverez votre bonheur.

Il en va de même pour les soldes autres que vêtements, où toute la populace se jette sur le dernier cri en poussant des cris de Dani Filth ou de chanteuse française. Voilà encore un autre cadre où



tout le monde peut se battre dans la joie et la bonne humeur. Et vous vient une idée lumineuse : comment foutre un merdier pas possible ? Quoi de plus drôle qu'une belle zizanie aux portes de l'émeute qui éclate dans un magasin ? Premièrement, choisissez une bonne enseigne (voir encadré). Pour qu'il y ait un gros potentiel de shitstorm. Ensuite, visez les zones sensibles : rayon avec de gonzesses, y a bon ! Ceci n'est pas le seul critère, à vous d'avoir l'œil fin. Ensuite, faites vos putes :

■ "Vas-y lâche ça, je les ai vu avant pé-tasse !". À balancer À L'INSTANT MÊME où une personne part du rayon un produit dans la main, qui est super classe top moumoute.

■ Faire des croches pieds un peu partout. Classique, mais c'est trop bon

■ Pousser un peu tout le monde en voulant passer. Non seulement c'est chiant, mais en plus vous pouvez ne rien risquer.

■ Débuter un pogo. C'est puéril, et il faut des complices. Gros très gros potentiel de ragequit IRL, ou pis, de bastonnade général.

II. Putain je l'aurai ce pull à -50%

Bien qu'étant un fléau national, les soldes parfois, c'est chouette. Ça peut être chouette si vous trouvez des choses à votre goût (de chiotte), que c'est pas cher, et que vous voulez absolument parce que vous en avez besoin. Mais voilà, quand ce qui vous plaît se trouve dans un champ de bataille où des zombies voraces ne veulent pas vous laisser



passer, comment s'en sortir.

Mise en situation de ouf : vous arrivez dans votre magasin de vêtement préféré (pas de noms comme ça vous vous imaginez tout seul comme des grands). Vous avez vu en vitrine THE pull de la mort de ouf, qui coute pas cher parce qu'il est moitié prix. Et quand c'est moitié prix, c'est deux fois moins cher, et que vous avez besoin d'un pull. Donc vous l'avez vu. Mais voilà en entrant dans le magasin, vous constatez avec effroi que ledit pull se trouve... au fond du magasin. Ba oui, les culottes et autres trucs de gonzesses c'est plus important, parce que ce sont les premières à crier pour une jupe pas chère...

Et entre vous et le pull, le graal, c'est le chaos : des gens, encore des gens, qui

foutent la merde, se battent, grognent, gueulent après les employés qui n'ont rien demandé (les pauvres je les plains). Sans parler des rayons sens dessus-dessous... Bref c'est la misère. Et vous, vous n'avez pas envie de faire face à cette foule de charognards, pire que des hyènes devant le cadavre de Mufasa qui s'est vautré comme une merde.

Alors que faire ?

Plusieurs techniques bien fourbes s'offrent à vous. Pour les plus classiques, il y a le coup de la diversion dit "du mega produits trop beau à -75%". Optez pour un produit féminin car, d'une part la plupart des gonzesses se jetteront dessus (no offense mesdames), et d'autre part les mâles voudront offrir ce magnifique présent à leur compagne, ou la nana qu'ils convoitent. Bref, gueulez un bon coup : "OMG LA MAGNIFIQUE ROBE A -75% !", et vous pourrez vous la péter comme Moïse avec la Mer Rouge.

Autre technique un peu similaire, mais plus violente selon certains, qui consiste à faire dégager les consommateurs vers un autre magasin, en prétextant un prix inférieur. Pour aller plus loin, tentez cette approche : vous avez remarqué ce troupeau de charognards qui se tirent la bourre sur des vêtements pas chers, et ça vous bloque le passage. Arrivez sereinement, l'air de rien et lancer bien fort : "de toute façon dans l'autre magasin là, il est bien moins cher". Et si vous avez été assez convainquant, ils partiront progressivement (ou pas) et vous avez

LES BONNES ENSEIGNES POUR FOUTRE LA MERDE

Faut pas choisir n'importe quel magasin à la con. Premièrement, il faut aller dans un centre commercial. À moins d'habiter dans le fin fond de la Creuse (oui ça arrive), vous avez une "grande" ville à quelques minutes de chez vous en voiture. Et donc vous avez un centre commercial. Si vous êtes en région parigo, c'est encore mieux, vous pouvez direct foncer aux Halles.

Une zone de guerre en période de soldes (surtout le premier jour), avec des magasins en état de siège par des zombies acheteurs compulsifs (et en plus certains ont la grippe A, c'est terrible, y a plus de jeunesse ma pauvre dame). Des magasins comme H&M, Zara, Gap sont à cibler en priorité. Zappez les Go Sport et autres Décathlon, ça sert à rien. Car, dans les enseignes à fort taux de "shoppingiiiiiiiiing" (à dire avec une voix de poufiasse), y a beaucoup de filles, dont vous pouvez baver dessus, et donc beaucoup de harpies, beaucoup de folles, d'hystériques, de maniaque. De quoi foutre un sacré merdier en gueulant des annonces fake sur des chaussures, ou encore que l'autre rombière a pris la dernière robe à -80%.

champ libre vers le rayon paumé du fond, et récolterez au passage quelques regards noirs de la part des employés, mais OSEF.

Ça y est vous avez votre pull, vous allez sagement patienter sans tuer des gens avant de payer, et vous allez rentrer chez vous direct.

III. Les J.O. des soldes

Ce qui est drôle avec cette mascarade, c'est la couverture médiatique. On n'y échappe pas, chaque fois que les soldes démarrent (et surtout ceux d'hiver), tous les JT font leurs reportages. C'est un peu chiant et monotone. Pourquoi ne pas faire des émissions autour de ce thème, un peu comme je l'avais décrits avec les zombies IRL (retrouvez le numéro vous-même, j'ai la flemme).

Quoi de mieux qu'une émission spéciale sur les soldes, avec un compte à rebours, comme pour le nouvel an, et des caméras un peu partout dans de grands magasins, pour voir toutes ces hyènes s'agglutiner et se jeter sur tout et n'importe quoi. Et puis, pour pousser le concept un peu plus loin, faisons participer le public, avec un système de vote assez innovant. Plutôt que de voter pour qu'une rombière dégage le plancher, voter pour une... réduction ! Le principe étant que l'émission propose un produit de ouf, genre une robe trop sexy du boule, et le public vote pour une réduction :



Sur cette photo, un geek a fait les soldes, sauras-tu retrouver lequel ?

tion : -50%, -60%, ou encore -75%. Si le public est bien sadique, il prendra évidemment la plus grosse réduction pour que la gent féminine devienne hystérique et provoquer un beau foutoir, qu'un pogo dans un concert de Napalm Death, c'est rien à côté.

Une fois la réduction votée, l'émission fait entrer un stand qui en jette grave, en loucedé, et un complice de l'émission beuglera "FFFFFFFFFFFFFFFUUUUUUUUUUUUUUUUUUUuuu- la robe trop trop belle à -75%" Et hop c'est

parti, entre les "omg c'est trop pas cher je l'achète même si ça me servira jamais de la vie" et autre "je l'ai déjà mais bon on sait jamais vaut mieux en avoir 2", ça peut être bien marrant.

Conclusion : Mais putain trop de moooonde !

Les soldes, c'est la période où les gens vont en masse dans les magasins, comme pendant les fêtes, mais bon c'est différent, pour acheter plein de choses. Mais lors d'une journée "shopping" (parce qu'on est des vrais Français qui savons parler le rosbeef), il faut se ressourcer, reprendre son souffle, faire le compte rendu de la bataille de la botte de la 2e étagère, et établir de nouvelles stratégies pour les prochains achats. Donc un peu de répit ne fait pas de mal. Mais y a trop de monde ! Trop de monde pour aller manger dans un mcdalle à la con, trop de monde dans un starbuck pour aller manger dans un Starbuck tranquille...

Alors un conseil les gens, et les gentes, tout de même : RESTEZ CHEZ VOUS ! Comme l'a dit le gouvernement avec ses messages de préventions à la con (ne buvez pas, ne mangez pas, ne fumez pas, ne saiksez pas), mieux vaut rester couché. Ou alors vous vous faites un shoot bien comme il faut : soit dans un bébé en plein centre commercial (ça calme) soit dans les veines ou dans les narines, ou les deux. ■

RÈGLES DE SURVIE PENDANT LES SOLDÉS

- 1 - Repérer la caisse : élément de survie primordial, ça vous permettra de sortir à la fois vivant et avec l'objet tant convoité très vite
- 2 - Ne regarder personne. Tout le monde est sur les dents, c'est pas le moment de tout péter
- 3 - Jouer des coudes : faut se faire une place, et ces fous n'hésiteront pas à limite se munir d'un fusil, juste pour le coup de crosse (et à ce moment, ce sont un peu des geek)
- 4 - Aucune pitié : parce que voilà c'est limite post-apo le délire : œil pour œil, dent pour dent, tits pour tits chez les filles
- 5 - Masque à gaz : des fois balancer une lacrymo ça défoule et c'est drôle. Bon par contre faut détalier, parce que vous êtes grillé.
- 6 - Garder son sang froid. Sans ça vous finirez comme eux. Et c'est vraiment, mais alors vraiment pas beau à voir.



L'horoscope de la décennie

A y est, cette décennie de merde s'est finalement achevée, et pour savoir ce que l'avenir nous réserve, quoi de mieux qu'un horoscope ? Mais pas un minable horoscope de la semaine, du mois ou même de l'année, car à 42 on est ambitieux et on n'a peur de rien, et voici donc le magnifique horoscope de la décennie ! Certes, à dix ans près, j'aurais pu vous faire l'horoscope du millénaire, ça aurait été autrement plus classe, mais tant pis, on fait ce qu'on peut avec ce qu'on a.

Bélier

- **Argent** : peut-être.
- **Amour** : ça dépend.
- **Santé** : faut voir.



Taureau

Ayant péniblement réussi à pondre un pauvre article pour le numéro de février 2010 du périodique qui accepte de publier vos conneries, vous retombez avec bonheur dans votre torpeur habituelle. Vous ne ressortirez de votre léthargie que courant 2015-2017 pour devenir célèbre en concrétisant enfin votre vieux projet de jeu d'arcade "*Superdupont contre la Goldstein Corporation*" (qui recevra tout de même l'avion d'or du meilleur scénario au festival du jeu vidéo de Téhéran).

Gémeau

- **Amour** : RAS
- **Travail** : RAS
- **Santé** : RAS, si l'on excepte la blennorragie attrapée lors de votre voyage en Thaïlande (hé oui, vous pensiez vraiment que vous alliez rester marié toute votre vie ?), qui aurait cru que leurs prisons pouvaient être aussi insalubres ?

Cancer

Rien.

Lion

- **Amour** : Attendez-vous à connaître des hauts et de bas.
- **Santé** : Faites du sport.



- **Argent** : L'argent ne pousse pas sur les arbres !
- **Travail** : Tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se casse.
- **Famille** : Les sanglots longs des violons de l'automne blessent mon cœur d'une langueur monotone.
- **Patrie** : Toutes vos bases sont appartiennent à nous.



Vierge

Le 14 Avril 2010, votre supérieur hiérarchique vous convoquera pour vous prévenir que plusieurs de vos collègues se sont plaints de votre interprétation du répertoire de Claude François à haute voix pendant les heures de bureau. Vous aurez beau lui expliquer que c'est pour vous le seul moyen de garder le moral au travail et de résister à l'envie de vous jeter par la fenêtre, il ne voudra rien entendre et exigera qu'à l'avenir vous chantiez moins fort. En plus, vous saurez très bien que tout ça n'est qu'un coup de Le Guellec qui vous en veut à mort depuis que vous avez été déplacé à sa place dans le bureau idéalement situé juste à côté du local photocopieuse.

Le 28 Septembre 2010, vous apprendrez au hasard d'une conversation que Chloé des RH a déjà un copain. Dommage, après trois ans de drague subtile, vous vous étiez presque décidés à l'inviter à partager un potage ensemble au distributeur. Le 3 Octobre 2010, vous devrez affronter un nouveau coup dur dû au remplacement de la blanquette de veau du Mercredi à la cafétéria par des saucisses lentilles. Ce n'est pas que vous n'aimez pas les saucisses lentilles, mais ça vous donne des gaz, et vous êtes dans le collimateur de votre chef de service depuis que vous avez accidentellement cassé l'agrafeuse qu'il vous avait prêté et vous préférez donc ne pas vous faire remarquer en ce moment. En plus, vous aimiez vraiment beaucoup la blanquette de veau de la cafétéria.

Le 6 Mars 2011, vous découvrirez enfin qui vous avait piqué un ticket restaurant en Mai 99 : Le Guellec, évidemment ! Le pire c'est que vous ne pourrez rien y faire, sinon c'est vous qui passerez pour le méchant radin qui refuse de dépanner ses collègues.

Le 10 Juin 2011... oui bon d'accord, je pourrais continuer longtemps comme ça, mais en même temps j'y peux rien moi si vous avez une vie chiantée...

Balance

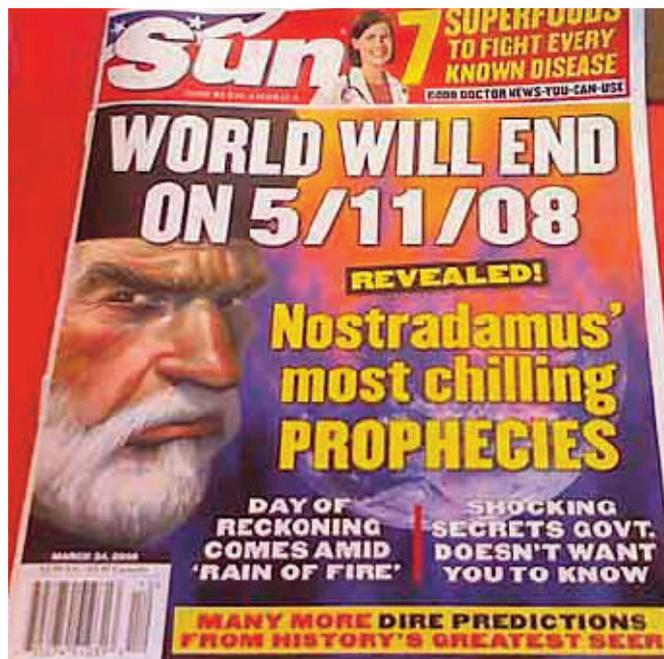
Les souvenirs du romain ne sont plus que ce qu'ils étaient. Lorsque l'heure du divertissement est arrivée, il convient d'épancher la voie du forestier. Mais n'oubliez pas que l'orgue est avant tout une solution primesautière. Oui, je sais, ce n'est pas très clair dit comme ça, mais croyez-moi, le 16 Janvier 2017, vous serez bien contents d'avoir lu ça dans votre horoscope !

Scorpion

■ **Amour** : Excédée par vos ennuis d'argent à répétition ainsi que par votre hypocondrie, votre moitié finira par vous plaquer pour Raoul (vous savez, le clochard obèse qui lui avait vomi dans les cheveux).

■ **Argent** : De grosses rentrées d'argent vous permettront d'assurer durablement l'avenir de votre couple. Vous n'en profiterez malheureusement pas longtemps puisque vous serez l'une des premières victimes de la Nouvelle Peste (qui sera d'ailleurs baptisée d'après votre nom, vous permettant de connaître une brève mais agréable renommée).

■ **Santé** : Grâce à l'argent de l'assurance vie de l'amour de votre vie, vous pourrez enfin vous payer l'opération de dolphinoplastie dont vous rêviez, et terminer votre vie avec votre idole Kanye West !



Sagittaire

Pareil que Scorpion, Sagittaire s'est pas foulé sur ce coup là. En même temps il est comme ça Sagittaire, tout le temps à copier sur ses voisins.

Capricorne

Bon là c'est un peu flou : Saturne est dans la maison du Pêcheur, ce qui veut soit dire que vous recevrez le prix Nobel de la paix courant 2016 et que vous mourrez assassiné lors de votre discours d'investiture de la présidence de la Fédération Mondiale en 2018, soit qu'il va y avoir de l'orage dans l'air en Décembre 2011.

L'an 2010 hein ? Je prédis la mort la mort d'une importante personnalité... et puis une catastrophe aérienne aussi...



Verseau

Bon, comment annoncer ça avec tact... alors voilà, en gros pour le passage à la nouvelle décennie Verseau s'est mis minable. Comme il a l'alcool un peu mauvais, il s'est embrouillé avec Ophiuchus qui du coup ne peut pas vous blairer. Concrètement ça veut dire que vous allez passer la prochaine décennie à glisser sur des pots de bananes, à attraper des maladies invraisemblables, à perdre au loto (au point que c'est vous qui devrez de l'argent à la Française des Jeux), à vous faire cracher dessus et briser les membres par vos amis et collègues, et à vous faire accoster dans la rue par de parfaits inconnus qui viendront vous mettre des râteaux (je veux dire par là que les gens viendront littéralement vous tabasser à coup de râteaux, comme ça, gratuitement... ouais, je sais, il peut être bien con quand il veut Ophiuchus), liste non exhaustive... Nan, franchement ça m'embête d'avoir à vous transmettre une nouvelle comme ça alors que la décennie vient à peine de commencer, j'suis vraiment désolé. C'est pas le mauvais bougre Ophiuchus quand on le connaît en plus, mais bon, il est super têtu et une fois qu'il a décidé qu'il aimait pas quelqu'un, bonjour pour le faire changer d'avis. Bref, cette décennie va être à chier pour vous, mais serrez les fesses, et avec un peu de chance Ophiuchus vous oubliera pour le reste du siècle en 2020.

Chuck Norris ne lit pas d'horoscopes, ce sont les astres qui vont voir Chuck Norris pour lui demander où ils ont le droit de se déplacer. Pour les autres poissons, aucune idée, désolé.

Horoscope 2000-2010

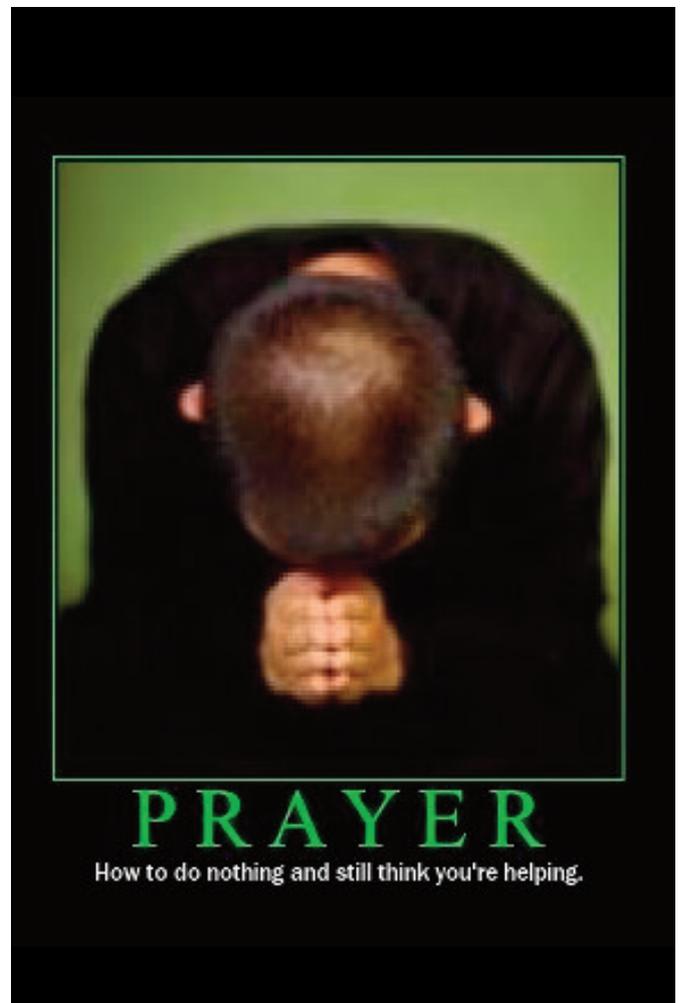
Comme je sens que certains d'entre vous sont sceptiques, j'ai fouillé dans mes archives, et j'ai retrouvé des extraits de l'horoscope que j'avais dressé pour la saison 2000-2010. Vous pourrez ainsi constater par vous-même que ça serait quand même beaucoup moins le bordel aujourd'hui si on m'avait écouté il y a dix ans !

Cancer - Travail : Plutôt que d'en faire des avions en papier, essayez de lire les rapports de vos services secrets (je sais, c'est écrit en tout petit et y'a quasiment pas d'images, mais faites un effort quand même), on ne sait jamais, vous pourriez y trouver des informations intéressantes (au hasard, dans celui d'Août 2001).

Vierge - Santé : N'abusez pas trop des médicaments. C'est bien connu : trop de médocs tuent le... tuent tout court en fait.

Lion - Amour : L'évocation inattendue de l'un de vos amours de jeunesse éveillera en vous une brutale bouffée de nostalgie. Petit conseil, privilégiez le train pour vos déplacements, les aéroports nuisent vraiment trop à votre romantisme. ■

Mppprrrrrffffchier





Pirate VS Ninja

Da Ultimate Fight !

On vous a fait croire que les ninjas roxxaient du poney pendant des années. Et bien figurez vous qu'on vous a menti. Et pas qu'un peu. Car il y'a plus fort que les ninjas. Et certains disent même que Chuck Norris. Mais ça reste une légende car rien ne bat Chuck Norris, même pas Jack Bauer. Enfin bref. Le ninja connaît un concurrent de poids : le pirate.

Who's your daddy now ?

Histoire de faire un comparatif qui ait de la gueule et que vous puissiez réutiliser dans votre prochaine dissertation de philosophie portant sur la vision de la sur-humanité chez Nietzsche, nous allons procéder item par item. Car oui, pour savoir qui est le plus fort du rhinocéros ou de l'éléphant (alors que tout le monde sait bien que c'est l'éléphant car il a toute sa force concentrée dans sa trompe.... comme moi quoi) on procède en comparant les deux bêtes sur plusieurs points. Faisons de même pour nos deux combattants du jour.

À ma gauche, dans le coin rouge, Dan Tonku maître ninja de l'école des Hokouto de cuisine, spécialiste en disparition dans des nuages de fumée, en danse tektonik avec les bras pour incanter des pouvoir de ninjas, en armes hallucinantes et en attaques dans le dos. À ma droite, John Bob, pirate de son état, ivrogne fini, une femme dans chaque port et spécialiste pour faire son porc dans chaque femme et challenger en terme de coolitude, depuis que Johnny Depp a décrété que s'habiller en folle du bois de Boulogne gesticulante est le summum du branchouille.

Round 1 : Le look

Aujourd'hui, alors que notre société est devenue le royaume du règne de l'apparence, avoir un look très seyant, qui permet à la fois d'exécuter son adversaire dans de grandes gerbes de sang mais également enlevable facilement pour



aller chier derrière un buisson est important. En plus, il paraît qu'avoir un air bien badass est important. D'ailleurs pour le constater, il suffit d'aller faire un tour sur n'importe quel skyblog ou tous les gamins abrutis essaient de prendre des attitudes de rappeurs crétins et froncent les sourcils pour se donner un air de

méchant tu vois. Mais bon, on a surtout l'impression de les voir prendre des poses de constipés. D'ailleurs les dragées Fuca devraient sponsoriser les skyblogs. Enfin bref je m'éloigne du sujet et ce n'est franchement pas mon genre d'écrire pour ne rien dire et faire du remplissage alors que franchement il y a des

sujets beaucoup plus important à traiter comme la stérilisation des mouches dans les usines de raviolis du sud est de la Malaisie ou l'économie de la pêche à la sardine en basse guinée d'ailleurs c'est à croire que je vais finir par battre le record de la phrase la plus longue sans ponctuation mais je trouve que ca reste encore un peu trop lisible alors finissons en langage sms histoire de fer fondr lé 2 neuron ki vou rest cé tro b1 lol si non sa va vou car moi oui é jsui tro 1 bogoss vi1 voar mon blog et lach ton kommz gro.

Après cet interlude aussi passionnant que de se faire des coupures avec des feuilles de papier juste sous les ongles, revenons à notre sujet à savoir le look de nos deux protagonistes. L'avantage de la tenue de ninja, c'est qu'elle est sobre. Traditionnellement noire, elle peut parfois être blanche ou verte afin de se confondre dans son environnement. La tenue est d'ailleurs spécialement étudiée pour pouvoir permettre à son occupant de se mouvoir silencieusement et de pouvoir faire un grand écart double high kick mawashi gueri circulaire dans la tronche de son voisin sans se déchirer la couture de l'entrejambe, ce qui permettrait de voir son slip. Bref une tenue sobre et efficace mais qui peut être un peu longue à enlever, ce qui n'est pas pratique en cas d'ingestion d'un chili con carne particulièrement relevé.

Si nous regardons John Bob d'un peu plus près, nous pourrions remarquer une tenue que seul un Karl Lagerfeld ivre et défoncé à la blanche aurait pu pondre un



jour de nuit sans lune. On y retrouve un amoncellement de colifichets, couleurs bariolées et autres objets étranges qui peuvent faire passer ledit individu pour un porte manteau, le marché au puce de Saint Ouen ou un sombre crétin. Au choix. Autant dire que question discrétion c'est super discret. Et ce n'est pas la jambe de bois et le bandeau sur l'œil qui vont améliorer les choses. Donc pour ce qui est de ce fondre dans la masse, ce n'est pas gagné... sauf si John Bob est accompagné partout d'une bande de pirates. Car là, oui, il pourra se fondre parmi eux. Mais ce n'est pas très pratique. Question hygiène corporelle par

contre, c'est beaucoup plus simple parce que les pirates sont des hommes, des vrais, et qu'ils ne vont jamais aux toilettes. C'est juste un peu dommage pour l'odeur qui colle un peu à la peau quand même.

Résumé : pour faire simple, le ninja est plus fonctionnel mais vous passerez moins pour un top victime de la mode, par contre vous pourrez chier dans les buissons alors qu'un pirate se parfumera au délicat Fleur d'Anus n°5 de chez Moncuq.

Round 2 : Le background

Ouais c'est bien beau de se la péter grave niveau fringue, mais ensuite faut créer de l'empathie avec le public. Faut que ca fasse pleurer dans les chaumières les ménagères de moins de cinquante ans, que ca fasse rêver les gamines afin qu'elles accrochent des posters géants et faut qu'on voit des b00bs pour le reste de la population (bref les mâles). Sauf que des pirates femmes ca n'existe pas (oui, pas de femme sur un bateau ca porte malheur) et que les ninjas femmes non plus, elles préfèrent être des geishas assassines. Bref, pour ce qui est de taquiner le public, on va surtout se concentrer sur le public féminin.

Un ninja est par essence un petit orphelin dont les parents se sont fait tuer / kidnapper / manger / découper / violer par un monstre / clan ninja rival / cerberus en string / pirate alors qu'il était petit. Du coup il s'est fait entraîner par



un maître forcément vieux et moustachu dans les montagnes afin de se venger. Forcément, tous les autres apprentis ninjas étaient moins forts que lui, car lui il a la rage qui fait battre son petit cœur. Snif. C'est trop beau. A faire pleurer un Poutine qui aurait pris un antidépresseur. Et non seulement c'est un background triste mais en plus il est cool.

Mais attention, le pirate peut faire encore plus fort. Car oui, s'il n'est pas vieux et barbu, le pirate est forcément beau gosse, jeune, invulnérable (on a beau tirer dessus, lui foutre des coups d'épée, tenter de le brûler ou de le noyer, il meurt pas ce con) et est en général pirate afin de sauver sa copine, la grognasse du coin qui passe son temps à mettre des robes hors de prix avant de se faire enlever car ses 50 kilos de tissus lui empêche de courir. Bref le pirate est en général trop bon trop con car il passe son temps à courir derrière de la gourdasse. Mais puisque nous parlons public, la gourdasse de moins de cinquante ans ne pourra s'empêcher de roucouler en le voyant car même s'il ne ressemble à rien, il reste quand même une incunabile figure romantique.

Round 3 : Pour draguer

Parce que oui, c'est bien beau de se la péter en costume, mais c'est pas pour autant que c'est gagné pour draguer. D'autant plus qu'être un ninja ou être un pirate, ça complique même souvent la tâche. Bah oui. Si nous prenons le cas de Dan Tonku, vous pensez que c'est facile

de draguer en ayant le visage totalement dissimulé derrière une cagoule toute la journée ? Comment son interlocutrice peut elle savoir s'il est beau ou moche ? Dur à dire. D'autant plus qu'elle se doute bien que ce salopiau de ninja risque d'essayer d'utiliser un poison paralysant pour profiter basement de sa faiblesse et lui faire des chocapics. Et puis franchement, vous imaginez la vie de famille ? En passant son temps à se planquer dès qu'il y a une ombre, Dan passerait son temps à faire sursauter sa compagne et à l'amener au bord de la crise cardiaque. Et puis je vous raconte même pas dans la rue... Vous auriez l'impres-

sion d'être crédible, vous en marchant toute la journée à côté d'un mec en pyjama qui passe son temps à rigoler avant de disparaître dans un nuage de fumée ? Ben non, c'est pas facile. Et je vous raconte pas au boulot.

Parce que oui c'est bien beau de se balader en pyjama de combat, mais vous avez déjà essayé de passer un entretien d'embauche avec cette tenue ? Et vous voyez un serveur au bar venir vous apporter votre commande en faisant le con un katana dans le dos et en ricanant comme un crétin. Non, tout cela n'est pas très sérieux. Mais c'est pas non plus la panacée côté pirate. John Bob a un peu plus de chances avec les femmes car il a ses petites habitudes avec des professionnelles un peu partout, mais dès qu'il faut humhumer sans payer, il n'y a plus personne. Bonjour le romantisme. Et puis hop ca vous promet la lune et un bateau couvert d'or, et on se retrouve dans une pauvre barque à ramer comme une dératée pendant que môôôôssieur John Bob cure son vin, tout ça pour se faire abandonner au port suivant car il a trouvé une grognasse plus fortement poitrinée et facile. Pfff...

Et encore, si ce n'était qu'une question de manières... Mais ca vous fait envie, vous un mec qui vous pique votre kohl pour se faire les yeux tous les matins et qui porte plus de bijoux que vous n'en possédez. Et puis faut avoir envie de le voir se faire traiter de tarlouze tous les deux mètres. L'avantage c'est qu'au moins il n'a aucun problème pour rentrer



NINJAS

Fuck 'em. Pirates are better.



PIRATES

When was the last time you saw a ninja with wenches?

NINJAS

When was the last time you saw a ninja?



dans les boîtes situées dans le marais. Par contre les restos huppés, vous pouvez oublier. Bref que ce soit l'un ou l'autre, la vie n'est pas facile avec ces énergumènes. Et c'est souvent brocouille qu'ils doivent rentrer au bercail. Mais au moins, le pirate, lui, peut décharger régulièrement son arme...

Round 4 : Les armes

Il ne faut pas oublier qu'une bonne partie de la coolitude des Ninjas et des Pirates vient de leurs armes. Dan Tonku et John Bob ont d'ailleurs la chance d'être particulièrement bien pourvus de ce côté. Dan possède par exemple tout un éventail de trucs coupants, allant du couteau de lancer au katana, en passant par le shuriken, les sais et toutes les armes possibles et inimaginables. Et puis comme il est un ninja, il est lui même une arme. Maîtrisant dix neuf styles de combat différents, capables briser des parpaings avec les mains, il est d'ailleurs super pratique pour faire de la maçonnerie et pour tailler les briques afin qu'elles ne dépassent pas du mur. Sans compter tout son arsenal à base de poudres qui font de la fumée ou des flammes et d'attirail utilisé pour faire de grosses ruses de ninja sioux. C'est d'ailleurs à se demander où il range tout ce bordel (qui a dit dtc ?) et surtout comment il peut arriver à rester silencieux en se baladant avec 20 kilos de barda sur le dos.

Côté John Bob, c'est un peu plus épuré. En général, le pirate se ballade avec un sabre qui lui permet de tailler dans son prochain, un mousquet qui, très sou-

vent, bénéficie du pouvoir "balles infinies" lui permettant de se battre pendant des heures dans un film sans jamais avoir à recharger et également d'une bouteille de rhum. Et cette dernière est peut être la pire des armes. Car en plus de rendre John Bob plus saoul qu'un breton et de lui faire oublier toute règle d'hygiène corporelle, ce qui lui permet de développer une odeur forte qui ferai fuir une mouffette, le rhum a un deuxième effet kiss cool : il rend quiconque le boit berserker, incapable de fuir et rigolant dans la fureur du combat.

Alors certes, famille de France a bien tenté de s'imposer en disant que de toute manière se battre avec des choses pointues est contraire à la morale et que l'on ne peut à ce point encourager l'al-

coolisme chez les jeunes. Mais bon, comment paraître crédibles alors qu'ils vénèrent un dieu qui s'est fait trucider à coup de vis sur une croix et de lance et dont on célèbre l'anniversaire via un homme en robe qui picole du vin pendant la messe, tout en se la jouant vampire en faisant croire que c'est du sang ? Non franchement ce n'est pas très sérieux. Contrairement aux ninjas et aux pirates.

Conclusion

Ce match est quand même très serré, et il faut dire que le débat a fait rage pendant de longues années pour savoir qui des deux était le plus fort. Si les années 80/90 ont vu l'apogée du ninja qu'on mangeait alors à toutes les sauces, il semblerait que le pirate prenne maintenant sa revanche. Alors certes, rien n'est joué et on n'est pas à l'abri du fait que Johnny Depp inverse de nouveau la tendance en incarnant un ninja habillé en rose et avec une mini jupe, en nous expliquant que c'est son approche personnelle et que si on trouve cela ridicule c'est qu'on est des gros méchants. Toujours est-il que le pirate est en odeur de sainteté et que c'est une très bonne nouvelle pour les borgnes et les boiteux qui ont enfin une chance de devenir des sex symboles. Quoi qu'il en soit, et puisque c'est un numéro spécial pirate, je me vais donner mon avis totalement objectif et d'une neutralité que m'envierait la suisse. Ninja ou Pirate on s'en fout, de toute manière ils ne tiennent pas deux minutes face à Chuck Norris. ■

Bebealien





5 Bonnes Raisons

D'être un pirate

Les pirates, c'est cool, mais être un pirate, c'est carrément encore plus cool. Mais attention, un pirate du XVIIème, pas un pseudo peigne cul pour qui le plus gros acte de piraterie a été de télécharger l'intégrale de Patrick Topalov. Vous vous demandez encore pourquoi c'est cool ? Bein découvrez les 5 bonnes raisons d'être un pirate.

Ouane, la classe

Dans l'imaginaire populaire, le pirate se traîne 2 images complètement opposées, et surtout très subjectives, selon qu'on soit un binoclard boutonéux bègue et bien laid ou la même chose mais en version féminine. Pour la version avec XY, le pirate devient un modèle de cool attitude, limite badass, avec des dredds, un gros pistolet, une épée vorpale, et un charisme permettant de faire apparaître une piscine sous chaque pucelle par un simple regard. Il est l'entité même du mâle que ne sera jamais notre pauvre XY tout frustré.

Pour la version XX, le pirate est gaulé, il est sapé avec des trucs tout choupinoux,



est poli et courtois, un vrai romantique comme on n'en fait plus. C'est un peu la version maritime du prince charmant, l'homme à qui elles offriront leur corps

sans hésiter, celui qui les couvrira d'or, de bijoux, qui sillonnera les mers pour elles, qui affrontera vents et marées pour leur ramener la dernière paire de pompes à la mode, bref, l'idéal quoi qui donne direct la capacité "Free Raep" (©Polo) puisque ledit pirate pourra motoculter de la bonnasse à tout va, y compris la fille de bonne famille qui n'est généralement pas la dernière des cochonnes.

Donc que ce soit pour l'homme ou la femme, être un pirate, c'est la classe (tant que le contact visuel n'a pas eu lieu).

Touuuu, la loi ? quelle loi ?

Etre un pirate, ça signifie être un hors la loi, être celui que tout le monde craint. Bon en vrai la piraterie est quand même régit par quelques règles allant du "partage équitable du butin" à "mutinerie !!!" mais reste quand même bien loin des lois en vigueur sur terre. Pas emmerdé par les excès de vitesse, pas d'impôts,





pas de compte à rendre, un vrai bonheur, d'autant que si vous êtes capitaine, vous avez autorité sur le navire, et si faire passer une loi sur la nécessité de passer Kevin à la bite au cirage 3 fois par jour vous paraît primordiale, vous pouvez très bien le faire.

Sriiii, j'ai un GROS canon !!!

Bon, on va de suite considérer que vous n'êtes pas un trou de balle, mais plutôt un capitaine (à croire que tous les pirates sont capitaines d'ailleurs). Si vous avez un skillz (donc à priori vous ne jouez pas à WoW) à la bataille navale, vous pourrez dégingluer plein de bateaux en mer, et pour avoir un peu plus de style quand vous naviguerez, et surtout inspirer un peu de crainte, il faudra donc avoir un gros bateau. Mine de rien c'est important parce que pour attaquer un galion 3 mâts 140 canons avec une barque de pêche à rames, même l'effet de surprise reste limité niveau efficacité. Donc pour faire le boss des mers, la grosse voix et la barbe ne suffiront pas, il faudra aussi le navire qui pwnz tout, et si possible avec des gros canons. Une fois tout ça acquis, à vous la réputation de best capitaine pirate evar.

Fouaur, invincibilité, check.

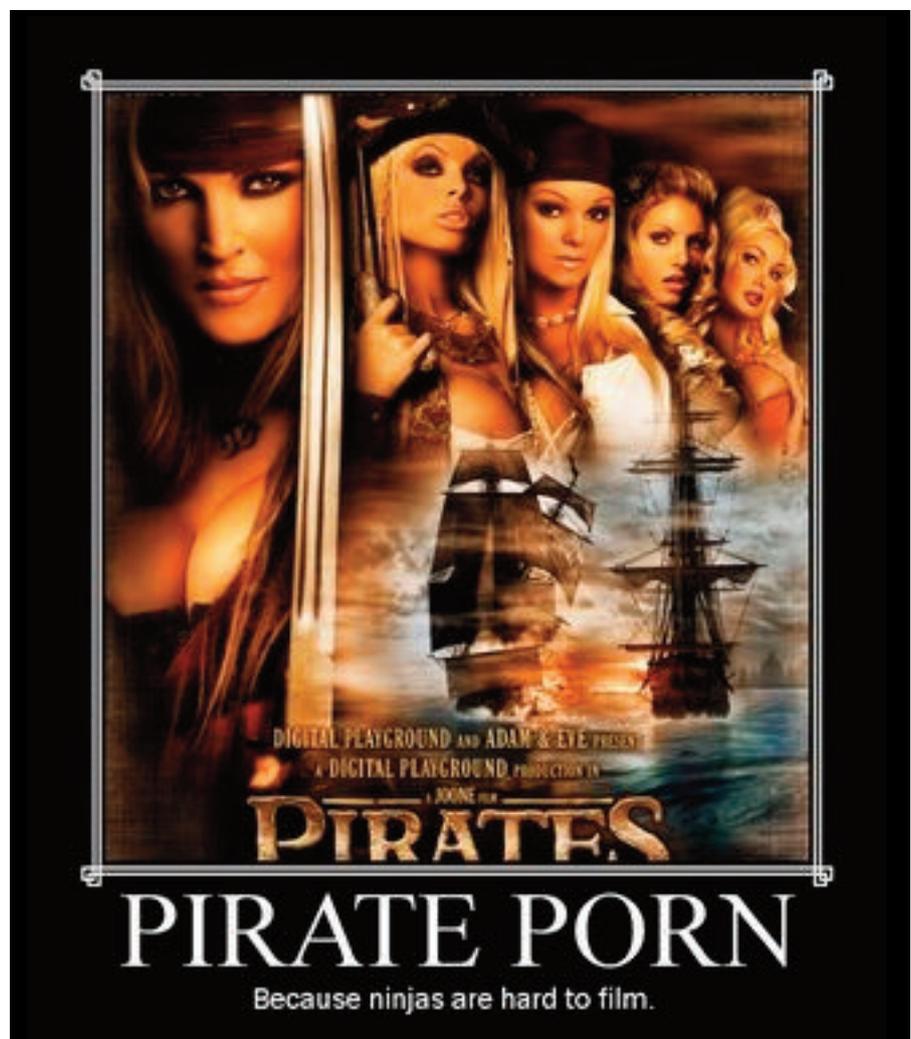
Les pirates de bas level, ce sont comme les Zergling, ils sont là pour occuper les Marines. Par contre, dès que le pirate

moyen passe capitaine, (même si c'est après avoir attaché le capitaine précédent à une enclume pour voir si ça flotte)

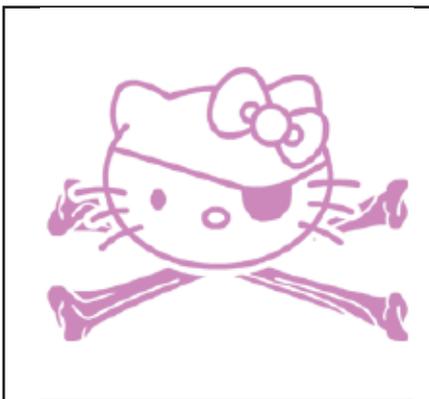
il gagne immédiatement moult points de charisme, mais aussi une capacité spéciale appelée "Esquive lol" qui lui permet de jamais prendre une balle malgré les 157 mousquets qui le canardent. Par extension, cette capacité peut devenir "Berserk dantoncu" si jamais le combat devait se dérouler à l'épée, puisque jamais ô grand jamais le capitaine ne craindra la rapière ou le sabre. Soit il passera tout en s'esclaffant joyeusement, soit il ignorera les blessures et pourra perdre 12 litres de sang le temps de planter tous les adversaires, avant de se rendre compte que ça pique un peu et qu'une bonne rasade de rhum remplacera avantageusement la désinfection, la suture et le bandage.

Failleve, le messenger

Vous avez troussé moult pucelles, coulé un paquet de bateaux, une jambe de bois, un perroquet qui sait dire "palsambleu, baaaaaaratribooooord" et même "tain j'ai une de ces envies de chier", votre tête mise à prix, et une réputation à faire pâlir Barbe Bleue, mais il vous manque encore une chose : le drapeau !!! Et là pas de règles, c'est votre



drapeau et vous en faites ce que vous voulez. Si jamais le Jolly Roger vous paraît has been, que celui des Frères de la Côte fait tarlouze, rien ne vous empêche de créer votre étendard, et de le hisser bien haut pour annoncer votre venue aux populations terrifiées par votre arrivée. Ainsi, à vous les pavillons "Blue Screen of Death" ou même "Hello Kitty Rulz", personne n'en rira, et tout le monde le respectera. Evitez quand même un truc avec TH ou Tecktonik dedans, ça nuirait à votre image.



Beau Nusse :

Le truc cool avec la piraterie, c'est que c'est intemporel et peut donc se transposer à toutes les époques. Oubliez de suite l'équipe Somalienne et son bateau gonflable, pensez plus grand, pensez futur !!!

Pour peu que vous ayez un pote dont l'intelligence ferait passer Einstein pour un bulot et qui n'aurait rien d'autre à



foutre que de s'atteler à la construction d'un vaisseau spatial tout seul dans sa

cave de 5000m² avec un tournevis, quelques canettes en alu et une paille, et vous aurez votre astronef tout trouver pour fuir la Terre et aller pwnzer des méchants dans l'espace intersidéral. Autant vous aurez à votre disposition le matos le plus cool evar, autant vous serez quand même pris pour un voyou hooligan mangeur de petits enfants sur Terre et donc serez pourchassé sans relâche. Mais bon, avec un charisme à +150, ça compense les désagréments.

Vous pourrez éventuellement vous la jouer raclure de l'espace, mais vous aurez pas un beau vaisseau, et vous serez tout le temps emmerdé par un mec avec un canon à plasma laser radioactif triphasé à la place du bras. En plus c'est toujours lui qui rafle les gonesses... ■



obi



Comment se faire un nom

Dans le monde de la musique

Monter un groupe, c'est bien. Avoir une panoplie de metalleux ou autre écervelé, c'est bien aussi. Mais se faire un nom dans le monde la musique en général, c'est le must ! C'est LE truc ultime pour pécho de la gonzesse par pack de six (comme les bières), faire couler le flouze et chier de haut tout le reste. Cependant, ce n'est pas un travail de tout repos, bien que des abrutis finis y sont arrivés (non je ne donnerai pas de nom comme Lady Gaga ou 50 Cent). Et en plus, un peu à la manière d'un livre où vous êtes le héros, il y a différentes façons d'y arriver.

I. Le commencement. Statut : petite merde de trottoir.

Autant faire dans le radical. Vous commencez, vous n'êtes qu'une merde insignifiante, et vous vous larvez devant MTV (ou autre chaine musicale à la con) à baver devant les clips tous mois de Nirvana (/troll). Et vous vous dites, dans une illumination digne de Raël : « putain j'ai envie de faire de la musique et d'être quelqu'un. Je veux du flouze, des gonzesses, et des poneys ! ». On oublie trop souvent les poneys aux rails de coke



NON, c'est pas comme ça que t'y arriveras...

dans le monde de la musique. Vous voulez donc devenir quelqu'un, en avoir dans les coronas. Vous vous levez d'un coup, vous sortant les doigts de la raie de derrière et vous concevez un plan de bataille. Et là vous vous dites, deux so-

lutions s'offrent à vous : soit vous vous la jouez en solo, et vous vous tapez tout le travail, mais aussi toute la thune, toutes les filles et tout le reste. Ou alors, vous êtes une grosse feignasse avec un poil de barbe à Polo dans la main, et vous vous dites qu'un groupe ce serait mieux ! Comme ça y aura des esclaves potes pour jouer et tout. Choose your path !

II - 1. Vous êtes une grosse raddasse, et votre autre nom est Solo.

En bon gros dur, ou « *tough guy* », qui n'a peur de rien ni personne, vous vous retroussiez les manches et brainstormez un coup. Que faire ? Que cibler ? Comment avoir plein de thunes pour pouvoir me racheter vite fait un PC de merde ? Comment fonctionne le LHC ? Tant de questions qu'il faut se poser avant de



L'attitude true rebelz, ça marche aussi

monter son projet solo (oui même le LHC, ça servira plus tard). Dans l'optique où vous avez bavé des heures devant du Nirvana, on considère que le hard rock et le rock en général vous branche.

Et c'est parti pour un parcours du combattant avec entraînement intensifs d'instruments essentiels : batterie, guitare, basse et chant. Je vous conseille de bien travailler la voix, histoire d'avoir un minimum de crédibilité. Ou alors embauchez des roumains comme musiciens de sessions. Bon ça coute un peu cher, mais s'ils interprètent bien leur truc, c'est tout tranquille.

Bien évidemment, c'est vous qui avez la main sur tout, vous composez, écrivez les paroles, interprétez, produisez etc...

II - 2. Vous êtes un putain de hippy, et préférez la compagnie.

Comme eux, vous vous sentez malheureux lorsque vous êtes seul. Alors amenez vos potos, et tapez le bœuf. Ça veut dire monter un groupe et jouez, pas trucidier des bovins avec des lampadaires ! Vindieu ! Donc vous passez des annonces, vous prenez vos petites mains et vous vous mettez à placarder dans la rue, ou dans les journaux (c'est à dire en glissant clandestinement des tracts dans les quotidiens) des annonces de groupes. Pour ce qui est des groupes de metal, j'ai déjà fait un tuto là dessus, je sais plus dans quel numéro, cherchez vous-même (oui je suis un mauvais rédacteur).

Pour ce qui est du reste, peu ou prou la même chose. Mais une fois que vous



Des costumes de merde, mais ça marche...

avez un groupe, une seule devise : c'est vous le patron ! NE laissez aucune miette à vos compagnons, même si ce sont vos potes, rien à battre, il ne faut rien laisser filtrer. Le succès, ç'a un prix.

III - 1 Le début de la brèche de 2m15 au plafond (mode Solo).

Vous êtes resté seul, ou alors vous vous êtes torgnoilé la tronche avec vos compagnons de groupes, parce qu'ils sont trop des vendus et qu'ils veulent de l'ambition. Bref, vous ne pouvez compter que sur vous même. Mais c'est là que c'est amusant, parce que vous avez contrôle sur tout, sans avoir qui que ce soit sur votre dos.

Encore mieux, si vous êtes un beuhmeuh misanthrope, et que vous vous êtes retiré dans la forêt de Rambouillet (ou le bois de Boulogne, soyons pas sectaires),

vous avez une source d'inspiration énorme. Vous avez les armes pour vous faire un nom. Pour peu que vous ayez emmagasiné du matos (et en choucrer à pleins de gens), vous pouvez vous lancer dans un concept, un truc de ouf, qui va vous permettre de percer. Monter un site internet complètement ouf (compétences intraweb requises), en laissant planer un mystère, et faites tourner les démos chez vos connaissances. Et encouragez le P2P, la transmission par MSN, VPN et autres Megaupload, histoire de dire « ouais non mais je suis un artiste rebelle, je buttsecks Hadopi »

Créditez quand même vos musiciens de sessions, si vous en avez, et donnez leur des exemplaires gratos de votre/vos démos. Vous êtes seul, donc vous n'êtes pas obligé de donner des concerts.

III - 2 A hole In The sky (version groupe d'activités écolo cowboys)

Vous avez tenu le choc, et vous êtes toujours avec un groupe que vous supportez encore. Jusqu'à présent, ce sont des faibles, et se plient à toutes vos volontés : arrangements à votre sauce, morceaux à tiroirs, ou alors flow épileptique... Personne ne gueule, c'est génial. Ce qui est bien, c'est qu'en groupe vous disposez de plus de moyens. Donc commencez lentement, mais sûrement, à vider les poches de vos compagnons, en prétextant la percée dans le monde de la musique (FOR GREAT JUSTICE). Emmagasiniez un max de thunes pour sortir plus de démos.

Vu que vous êtes un groupe, ça coute plus cher, donc faut vendre. Vendez vos



Prenez exemple sur eux...

démos pas trop cher, parce que sinon c'est pas =crédible, mais surtout, NE FAITES PAS L'ERREUR DE METTRE DES DRM (et autres dispositifs anti-copie). Encouragez aussi la copie, et organisez des concerts, puisqu'en général, un groupe veut jouer sur scène.

Cependant, il peut arriver que des tensions apparaissent au sein du groupe. Soyez intransigeants et sans compromis : virez tout le monde. Faites une réunion de groupe, pour faire genre bien, et hop BACKSTAB biatch. En plus vous avez le droit parce que vous êtes le chef, la tête pensante du groupe. Et retournez au chapitre précédent. Mais en général, si vous tenez votre groupe d'une main de fer, y a pas de problème.

IV – Du bon usage des bruits de chiottes

Voilà, vous êtes lancé ! Vous avez écumé les bars avec votre groupe, tout marche pour le moins à peu près bien avec votre groupe, du moins sur le plan musical. Mais osez de la musique, c'est pour les péteux et les biens pensants. Ce qu'il faut, c'est un peu d'infos croustillantes, de faire jaser les gens, d'attiser la curiosité, pour qu'ils viennent en concert, achètent les CDs et donc vous rapporter de la thune, des kisscool et à boire et à manger. Et des filles aussi.

Bref, il faut un peu de sensationnalisme!

Déjà, vous pouvez faire votre gros asocial, en changeant de line-up (composition de groupe) comme de chemise. Vous pouvez envoyer chier tout le monde, avoir une mentalité instable et revenir comme si rien ne s'était passé. Là encore, deux chemins sont possibles pour se faire un nom, et être une *"vieille pie"* (V.I.P pour ceux qui sont nuls en jeu de mots)

1) *Always look on the bright side of life.*

En ce moment, Haïti est ruiné, même pas à la rue parce qu'il n'y en a plus. Et ce qui est drôle, c'est tout le soutien « spontané » de tout le monde, surtout des personnalités qui se font humanitaires et humanistes devant l'éternel (en voulant préserver les artistes déjà avec Hadopi touss touss). Et donc paye ta débâche de concerts pour Haïti, avec fond reversé etc... Ils jouent, chantent pour Haïti, parce que bon, ils ont rien, alors on les aide.



CES GRANDS NOMS DE LA MUSIQUE.

Évidemment je ne les cite pas tous, ce serait long. Voici donc quelques morceaux choisis.

■ **Kanye West**, inutile d'en dire plus, en plus d'être un modèle parmi les douchebags, c'est un grand nom de la musique depuis quelques années, qui se tape l'incruste un peu partout et qui pique des influences à droite et à gauche (lol le truc à la Daft Punk)

■ **Lady GaGa** : c'est un peu la Madonna du moment, avec ses costumes complètement WTF, et une aura bizarre autour d'elle, ce qui en fait un nouveau phénomène (merci la stratégie de comm')

■ **Varg Vikernes** : attention, on change d'univers de façon radicale. Un des plus célèbres représentant de la vague norvégienne de Black Metal, ce grand malade s'est non seulement fait connaître par sa musique, mais par ses exactions et les rumeurs courant à son sujet (meurtre, idéologie douteuse etc...)

■ **Ozzy Osbourne** : un des pères du Heavy Metal avec une voix aussi légendaire que sa décadence. Star d'un reality-show à son nom (paye tes chevilles), ce monstre de la musique moderne n'est devenu que l'ombre de lui-même, limite plus connu pour sa pub WoW que pour son illustre passé.

■ **Axl Rose** : comment ne pas aborder le cas du leader des GNR, sa voix inimitable, son attitude rock'n roll et son tempérament incontrôlable. Voilà un type qui a bien suivi le tuto, en envoyant chier tout le monde, devenant parano, fou, et un peu trop égocentrique. Mais bon voilà, avec Chinese Democracy, il a calmé tout le monde.

■ **50 Cent** : l'exemple de ce qu'est devenu le hip hop US aujourd'hui. Bling-bling, légendes urbaines et clip biatch+thunes+bagnoles. Un bon élève qui a su se façonner une image et s'attirer les foudres de pleins d'amateurs de hip hop.

■ **Jim Morrison** : pour ceux qui hibernent encore, ce type était la contre-culture même : exhibitions sur scène, textes plus ou moins osés (la chanson "The End" est assez évocatrice), drogues, et pourtant une voix unique. Un grand nom assurément.

■ **Serge Gainsbourg** : grand provocateur devant l'éternel, ce personnage a longtemps joué sur les doubles sens de ses textes et sur son image de décadence physique faite de beuverie, sorties en boîtes ou encore l'abus de tabac. Citons le fameux "je t'aime moi non plus", ou encore la fameuse Marseillaise sauce reggae.

Il est marrant de voir toutes ces gloires ou anciennes gloire revenir sur le devant de la scène pour prouver qu'ils existent encore. Ça marche aussi pour les « Enfoirés », à faire retourner Coluche dans sa tombe. En gros, la méthode assez fine et classe consiste à s'incruster dans des galas, repas mondains caritatifs et autres concert de charité. Non seulement vous vous donnez bonne conscience (et ensuite pouvez continuer à ne rien donner aux moldaves dans la rue), mais les gens vous aime "parce que lui il donne il est préoccupé du sort des autres lol"

Ca marche aussi à une petite échelle, si votre ville ou votre arrondissement organise un bien joli concert, mais bon c'est juste une célébrité locale.

2) *The dark side of the douchebag*

Alors à ce moment là, pour se faire un nom, en vrai, pour que tout le monde parle de vous sur internet, sur les forums et autres sujets de discussions IRL, faites-vous douchebag ! Comme mon tutorial l'annonçait, y a rien de plus tendance qu'être un douchebag. Naye West, Lady Gaga, de grands noms qui ont su se laisser tenter par le côté obscur.

Bon pour ça, je vous renvoie à mon dossier à ce sujet, c'est très instructif.

3) *I'm a agent of chaos from the black darkness of the obscure night*

Cette méthode est peut-être la plus simple, car elle requiert un peu de vie commune. En gros, droquez-vous, mais alors beaucoup, mangez beaucoup, beaucoup de bonnes choses qui donnent



GG Allen : plus connu pour ses actes sur scène que sa musique

des trucs pas très beaux, et buvez beaucoup, mais alors beaucoup. Pas non plus à être minable (sauf si vous êtes dans un groupe de punk ou de punk hardcore, là vous avez le droit de gerber sur scène), mais soyez bien rond.

Avant et pendant un concert cela va de soit. Traînez-vous un cliché lamentable et peu honorable, comme celui, classique, d'alcoolique. Metallica s'est fait une petite réputation sur ce sujet, leur valant le surnom de « Alcoholica » (véridique). Pour la drogue, c'est encore mieux parce que vous passez un peu pour un type un peu pommé, fragile, en proie à des tourments ténébreux, sans basculer dans l'émo, ce qui est fort.

Soyez un électron libre, n'ayez peur de rien ni de personne. Si vous pouvez, cumulez le tout et ne pas être en état d'assurer de concerts. Citons Amy Winehouse qui n'est pas foutue de terminer une chanson qu'elle est déjà par

terre en train de vomir de la dope. Tout un programme. Oubliez les trucs sataniques à la con et les messes noires, ça ne prend plus. C'a marché le temps du « black inner circle » (rajoutez des mots débiles entre les black et inner si ça vous chante, pour que ça fasse plus iveaule), et maintenant c'est tout juste pas crédible. Soyez plutôt nihiliste ou chaotique, ou alors rien du tout, c'est pas mal non plus.

Le plus, c'est de faire courir les rumeurs les plus folles sur vous. Comment croyez-vous que Marilyn Manson, Rammstein ou encore Alice Cooper pour les plus vieux de la vieille soient devenus des megastar sortant du cadre strict du metal. Comment croyez-vous que Winhouse ou Pete Doherty soient devenus des icônes alors qu'ils n'ont rien branlé ? De même pour Nirvana (/troll).

Conclusion :

Voilà, vous avez toutes les cartes en main pour vous la jouer rock star et autre grand nom de la musique. Selon le genre de musique adopté, il y a bien sur des codes de conduite bien spécifiques à respecter que j'énumérerai pas ici, car ce serait trop long. Ceci dit, ce tuto n'est que le début. Il vous faut rajouter une touche perso, avec par exemple des come back éclairs, des annonces fumeuses et aussi le coup du "on se reforme parce qu'on a ça dans le sang, on voulait reprendre depuis longtemps..." pour prétexter un retour commercial en grandes pompes. Maintenant, si avec ça vous ne devenez pas le nouveau Kanye West ou la nouvelle Lady Gaga, je ne peux plus rien pour vous. ■



Alice Cooper : un grand malade qui s'est suicidé plusieurs fois sur scène.

Draxx



Live Report

Nile & Kiemsa

Concert de brutasses : NILE + KRISIUN + GRAVE au Nouveau Casino (Paris) le 9/12/2009.

Si vous avez ma dernière sélection du numéro 9, vous vous souvenez donc que je voue un culte à Nile. J'ai vanté et vante encore les mérites de ce groupe dominateur de la scène death metal internationale, et il me fallait les voir en concert, surtout après la sortie de leur nouveau monstre. Et avec une affiche pareille, je l'attendais de pied ferme ce concert !

Concert 100% death metal durant lequel j'ai éclipsé les deux premiers groupes, inconnus au bataillon pour ma part et n'attirant pas les foules. Dommage, en principe je suis curieux des premières parties. Mais bon, je suis arrivé à la bourre (et pas bourré) et puis j'avais piscine. Donc exit Corpus Mortale et Ulcerate.

Première information, stage diving interdit, à la demande des groupes. Autant pour Nile je veux bien comprendre, mais pour le reste, je suis assez dubitatif. La salle étant petite, c'est pas une raison valable. Surtout que Grave fait dans le Death Metal old school sans fioritures, truc bien gras. Premier groupe à chauf-



fer l'ambiance donc. Ne connaissant pas leur discographie, j'avais tout de même une petite idée de la chose. Intègre, sans audace, mais avec entrain et bonne humeur. De quoi headbanguer bien

comme il faut, et chauffer l'ambiance. Le son est nickel, bon boulot de la part des ingénieurs. Ceci dit, qui dit Death Metal old school dit sensation de répétitivité. Ok ça tabasse, on ne demande que ça, ça fout la trique, mais à la longue hein... Et pourtant c'est avec une petite pointe de déception que Grave quitte la scène, après un set que j'ai trouvé très court pour ma part (30 minutes je crois). Une valeur sûre qui envoie du pâté donc.

La suite s'annonce plus intéressante, car il s'agit de Krisiun. Autre coup de cœur death metal, ces trois brésiliens (ce qui est énorme, car vous allez comprendre) font fureur avec leur death carnassier sans concessions et très venimeux. Deuxième concert d'eux auquel j'assiste, les ayant déjà vu à Montréal en première



partie de Destruction. Et la différence avec Grave est énorme. À seulement trois gaillards, ils nous en foutent bien plus dans le trognon. La fosse est en délire, ça pogote sévère, et la chaleur se fait... torride (après tout ce sont des brésiliens hein). Tellement que le bassiste en ruisselle de sueur, de façon diluvienne, impressionnant à voir. Set parfait, à l'exception d'une trop grande propension de morceaux tout récents, un peu de diversité aurait été la bienvenue.

Car pour Nile, il en a été question. Avant toute chose, sachez que Nile en concert, ça se contemple. On reste admiratif, tout au plus on headbange comme un dingue. C'est donc dans un état second que je les vois arriver sur scène entamer "Kafir!" le morceau d'ouverture du nouvel album. Et c'est parti. Une monstrueuse entrée en scène : un son au départ un peu brouillon qui va se perfectionner peu à peu. Ça tourbillonne, ça envoie la sauce, c'est carré, et c'est tout juste jouissif. On est admiratif devant la technique de ces zigs, leur feeling énorme qui transcende certains morceaux.

Nile brasse large dès le début du set, en jouant une chanson de chaque album y compris un "Serpent Headed Mask" anthologique. Ça tourbillonne, c'est furieux, tout en instaurant une forte aura



mystique. Quelque chose de pas banal en général pour un concert de death metal. Le point d'orgue étant sans aucun doute "4th Arra of Dagon", longue pièce épique de plus de 8 minutes, aux ambiances dignes des meilleurs bouquins Lovecraft. Une fin dantesque avec son

refrain scandé me portera la voix à son extinction. Viennent ensuite les morceaux de bravoure, "Permitting The noble dead...", "Lash To The Slave stick" subjuguant en live et un ultime "Black Seeds Of Vengeance" dément.

Concert donc de très bonne facture, avec mention spéciale pour un grand monsieur aux commandes : Karl Sanders. Le leader du groupe est d'une sympathie à toute épreuve et d'une grande générosité. Il n'a pas hésité à s'attarder pour discuter avec les fans, tout en signant quelques autographes. Un groupe qui vaut définitivement le détour, qui mérite d'être vu en live.

Concert fun du steak : KIEMSA + Les Nono limits et les psycho-potes à la Maroquinerie (Paris), le 16/12/2009

Cette fois-ci, on change de cap pour quelque chose de moins assommant, et de plus enjoué. Kiemsa étant un de mes récents coups de cœur, c'est avec joie que je retourne les voir à la Maroquinerie. Les connaisseurs n'auront aucune surprise à lire ce live (surtout s'ils y étaient), mais pour les autres...

Alors déjà première frayeur, je vois la scène de la Maroquinerie et me rappelle que la scène y est vachement petite. Nombreux comme ils sont, ça va jouer





serré. Une section cuivre avec trombone et trompette, deux guitaristes, un bassiste, un batteur, c'est assez compliqué à faire tenir. Mais voyons déjà la première partie, un groupe totalement inconnu à mes yeux et oreilles, qui se distingue déjà par son nom à rallonge.

Il est fort dommage que la salle ne se soit pas rempli davantage lors de cette première partie, car les loustics ont su mettre l'ambiance. Un gros mélange de rock/punk/swing/ska/funk qui mise avant tout sur un bon groove qui chauffe. Ça commence doucement pour après mieux se dévoiler. Le son est nickel, et le groupe prend son pied sur scène. Malgré le peu de monde agglutiné, leur enthousiasme est contagieux. Ce peu de monde a sans doute empêché au groupe de se lâcher complètement, un grain de folie en plus, mais c'est chipoter.

Car le set, au passage assez court pour ma part et qui est passé très vite, ne subit pas de réel temps mort (à part cette chanson d'amour peut-être, mais vous vous rappelez je ne suis qu'un métalleux qui mange des enfants). C'est groovy, ça bouge, le bassiste fait des merveilles. J'ai adoré son jeu fluide et chaleureux, bien mis en valeur. Comme quoi la basse n'est pas un instrument qui sert à rien, ça ne concerne que les black metalleux. Encore dommage que peu de monde se soit laissé tenté par ce groupe

qui ratisse large, et avec brio. On attend patiemment Kiemsa, leurs costards assortis aux Doc Martens blanches (ce qui est méchamment classe). Arrivée sobre, et démarrage en trombe sur le nouvel album, qui poutre pas mal. Et peu à peu on prend conscience que sur scène, c'est tout autre chose. Enormément plus

d'ampleur en live, leur musique transcende le studio, qui est certes de très bonne qualité, mais n'a pas cette petite touche de folie (ce qui se joue à un poil de cheveux de Frank Leboeuf), qui les rend accrocheur dès la première écoute. Le chanteur délivre une incroyable énergie, au risque de masquer le groupe. Voilà un vrai frontman qui sait se faire plaisir, malgré la taille minuscule de la scène. Je suis resté béat d'admiration devant sa mobilité compte tenu que les 7 gus sont aussi serrés que dans un garage. Néanmoins, le reste du groupe n'est pas en reste, surtout la section cuivre qui s'en donne à cœur joie pour prendre la place de chœur et épauler le chanteur, toujours avec une bonne humeur communicative.

Les pogos foisonnent tout le long du concert et les bons morceaux s'enchaînent sans anicroches. On pourrait reprocher une trop grande présence du dernier album, qui pour le coup aurait pu être carrément joué en intégralité, mais au final, étant loin d'être mauvais, on s'en tape un peu. Quelques classiques des précédents albums font leur apparition, mais que je ne connaissais pas trop jusqu'à présent. ■

Draxx





Le texte dont vous êtes le héros

Car tout le monde rêve d'être un hamster.

Previously on Mrouchik The Hamster : L'heure de la vengeance a sonné ! Profitant de l'évanouissement d'un de ses bourreaux, Cerberus, Mouchrik, hamster ninja fraîchement évadé, déchaîne sa rage en appliquant à la lettre la loi du talion version hardcore "Tête pour œil et mâchoire pour dent !". Malheureusement, trop occupé par sa punition, il en oublie sa discrétion légendaire et se fait repérer par Polo qui passait par là. Mais keski-vatilsepasser ?

■ *Mais qu'est ce que c'est que ce "maison close" ?? Il y a une "femme de petite vertu" de Hamster en train de "faire tendrement l'amour dans le postérieur" Cerb !! Quelle est la "personne adepte de l'amour dans le postérieur" qui a laissé sa cage ouverte ?? (* : Polo ayant un langage naturellement fleuri qui ne sied pas à un magazine familial de qualité, la rédaction a pris la décision de les remplacer par leur synonyme poli le plus proche).*

Les hurlements de la gigantesque créature vrillent les délicates oreilles de Mou-



Face à la pénurie d'images de Hamster, nous avons décidé de les remplacer par des images de poneys ce qui est encore mieux !

chrik. *"Mince, juste au moment où ma vengeance est à portée de patte ! Utilise la magnifique cervelle dont dame nature t'a pourvu pour te sortir de ce mauvais*

pas, vite !!" (Mouchrik a des tendances narcissiques). Alors que Polo commence à s'approcher dangereusement, une expression d'étonnement mêlée de peur plaquée sur le visage, Mouchrik balaie la pièce du regard à la recherche d'une échappatoire, en vain. Une fois de plus, il va devoir se battre pour sa liberté ! Cette pensée dramatique lui arrache un sourire *"au moins, si je meurs, je mourrai en hamster libre ! Haste siembre la hamsteronès !!"* (Les hamsters sont de vrais caves en langues étrangères).

Se rappelant qu'il tient toujours dans sa patte une brosse à cheveux fée clochette avec laquelle il violentait Cerberus quelques minutes auparavant, Mouchrik la lève au dessus de sa tête, espérant que cela lui confère un air menaçant. Pour parfaire sa tentative d'intimidation, le petit hamster hurle de toute la force de ses minuscules poumons un toni-



truant "FREEDOOOOOOM". Hélas, cela ne semble pas impressionner le monstre rose qui continue d'avancer, il faut dire qu'à échelle humaine, le cri de guerre de Mouchrik équivaut au niveau sonore d'un pet de fourmi écouté à travers des boules Quiès. Il faut agir et vite.

Polo tend ses mains pour saisir Mouchrik. Profitant de cette ouverture, le hamster se lance à l'assaut, brosse en avant. D'un bond, il saute sur l'avant bras du géant et entreprend de remonter le long de la manche de sa chemise hawaïenne. Terrifié, Polo s'agite dans tous les sens pour le faire tomber mais Mouchrik tient bon, ses griffes plantées fermement dans la chair de son destrier involontaire.

■ "Au secours "maison close"* de "déjection"* !! Venez m'aider !! Hiiiiiiiiii"

Les hurlements de Polo se font encore plus aigus au moment où Mouchrik atteint la base de son cou. En grand amateur de jeux vidéo, le petit hamster sait très bien que les points faibles des boss sont toujours indiqué en rouge, ce qui est le cas de la protubérance au milieu du visage du géant. Armant sa patte, il y assène un gigantesque coup de brosse fée clochette. Un craquement satisfaisant se fait entendre et le monstre rose couine de plus bel, ruant dans tous les



sens ce qui éjecte Mouchrik qui s'écrase au sol, l'engourdissant légèrement. Des voix paniquées se font entendre dans le lointain, les cris ont fini par attirer du monde.

To be continued...

La suite dans le prochain numéro, ceci dit vous pouvez influencer sur la suite en vous rendant sur le forum <http://www.nioutaik.fr/daultimatewebzine/>:

■ Pour que Mouchrik prenne ses pattes à son cou et fuit par le couloir d'où est sorti Polo, **votez pour la solution 1.**

■ Pour que Mouchrik este sur place pour assister à l'agonie de Polo, **votez pour la solution 2.**

■ Pour que Mouchriktrouve une cachette dans la pièce avant l'arrivée des renforts, **votez pour la solution 3.**

Vous pouvez aussi voter pour le rédacteur que vous voulez voir continuer cette histoire le mois prochain :

■ Si vous voulez que ça soit **obi** **votez pour la solution A.**

■ Si vous voulez que ça soit **Draxx** **votez pour la solution B.**

■ Si vous voulez que ça soit **zenito** **votez pour la solution C.** ■

CerberusXt



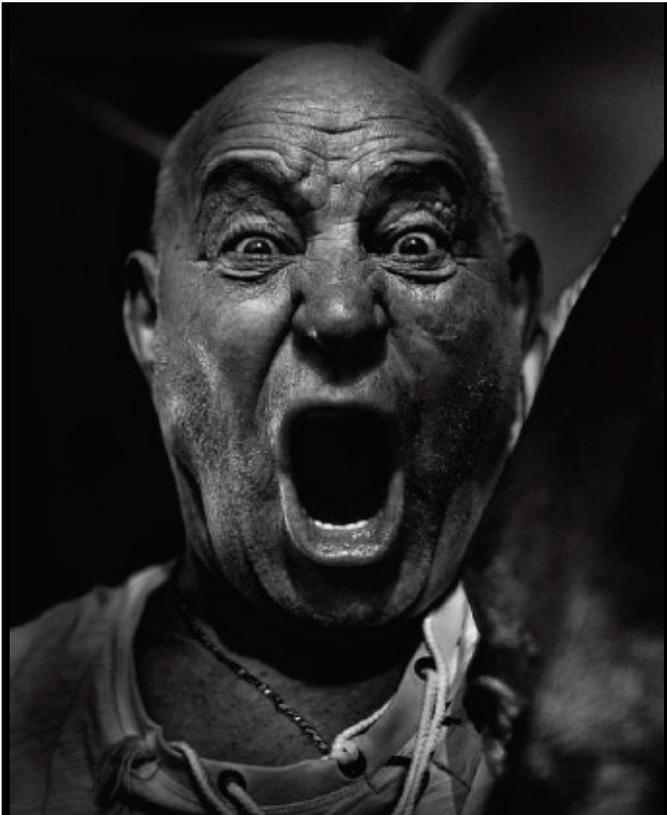


COURRIER DES LECTEURS

La rédaction en connexion directe via minitel

■ **Tsin Tao** : Bonjour honorable 42. Je suis Tsin Tao, un chinois pirate de l'internet, et je voulais vous dire que je vais vous niquer vos honorables gueules de capitalistes. Mao Tsé Doungue !!!!!

■ **42 (obi)** : Cher Tsin Tao, sache que nous sommes honorablement honorés de ton auguste présence dans le courrier des lecteurs, d'autant que ta toute puissance de pirate de l'interweb est prouvée puisque tu as deviné le thème de ce mois ci. Ils sont forts ces chinois. Ceci dit, avant de niquer nos gueules de capitalistes, pense avant tout à chasser le grain de riz dans la rizière boueuse qui te sert d'habitat. Et comme dirait Benjamin aka Simon Jérémy: "*Meurs, pourriture communiste!*"



■ **Michelle** : Cher 42, cela fait maintenant bientôt 2 ans que je suis dans une relation avec un homme très charmant sur tous les points. Cependant, j'aimerais savoir si vous avez une technique pour savoir si un homme ferait un bon mari ? Merci d'avance !

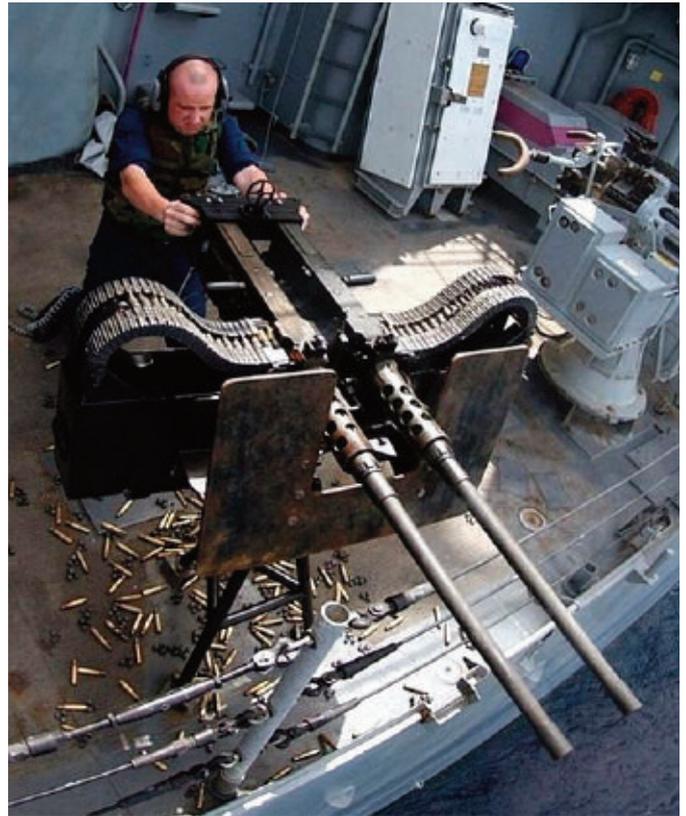
■ **42 (Jenrathy)** : Chère Michelle, Il existe une technique très simple et gratuite pour savoir si un homme est potentiellement

bon pour le mariage. Pour cela, il suffit d'aller sur son PC et de faire une recherche sur :

*.jpg, *.bmp, *.mpg, *.avi, *.wmv

En fonction de ce que vous découvrirez lors de cette recherche, vous pourrez juger si cette personne est un déviant ou alors un mari potentiel.

PS : si vous trouvez des images d'ours accompagnant de petits enfants, n'y prêtez pas attention.



■ **Mahmoud Ahmadinejad** : Cher 42, cela fait maintenant bientôt 2 ans que je suis dans une relation avec un homme très charmant sur tous les points. Cependant, j'aimerais savoir si vous avez une technique pour savoir si un homme ferait un bon mari ? Merci d'avance !

■ **42 (Polo)** : Salut Mahmoud, A 42, nous sommes tous farouchement opposés à la censure, sous n'importe laquelle de ses formes !!! Bannir la bombe atomique est un vrai scandale et une atteinte aux libertés individuelles !!! Par exemple, l'ex-

tension "Basement" des Sims n'est pas commercialisée en Autriche, pour d'obscures raisons. Nous vous soutenons pleinement dans votre lutte cher Mahmoud, puissiez vous tout faire péter grâce à votre sésame atomique.



■ **Maurice Popan** : Monsieur 42.

Veillez par la présente prendre connaissance de l'assignation à comparaître du dénommé Draxx, pour abus de substances illicites, exhortation des foules perturbées par l'écoute de musique sataniste, pour incitation à la progression de la pilosité faciale, et en dernier chef d'accusation, et non des moindres, le placement dans une même phrase de "hard rock" et "Nirvana".

Veillez agréer, Monsieur 42, l'expression de mes salutations distinguées.

Maurice Popan.

PS: Oui, le service délation du gouvernement fonctionne très bien.

■ **42 (obi)** : Bonjour Monsieur Popan. Nous avons bien pris note de cette assignation à comparaître concernant le métallux de service. Il est vrai que dernièrement, il a oublié de prendre ses pastilles Vichy et est en proie à des pulsions port-nawakesque absolument pas dangereuses, quoi qu'on puisse lire. Nous nous occupons de lui faire prendre rapidement, si besoin en le menaçant de lui faire écouter l'intégrale de Gérard Lenormand.

Vous en souhaitant bonne réception.

PS: Notre four est en panne, et comme je sais que vous avez

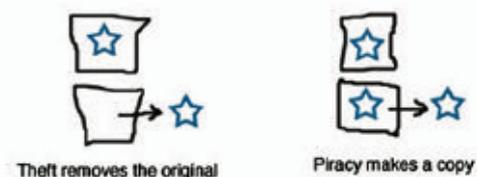
des contacts, y a moyen de moyenner pour un réparateur pas cher? (haha Popan, Vichy, Four, je suis lol)

■ **Jean De La Sablière** : J'ai entendu par un cousin de la fille de la soeur de ma mère que le numéro de ce mois-ci serait consacré aux pirates. Évidemment mon sang n'a fait qu'un tour : les mécréants rédacteurs de ce journal grotesque auraient-ils le sens de l'auto-dérision ? Je veux dire par là que vous êtes des geeks, c'est de notoriété publique, et que, donc, vous téléchargez illégalement et allégrement films, musiques, pr0n, jeux-vidéos, disquettes 250 KB ou bien encore de la RAM (je ne sais pas ce que c'est, c'est ledit cousin qui l'a cité dans une phrase que je n'ai pas bien comprise non plus). Ces activités répréhensibles font bien sûr de vous des pirates, en êtes-vous conscients ? P.-S. D'ailleurs ça m'intéresse, comment faites-vous pour télécharger ?

■ **42 (Mr Egg)** : Cher Jean, merci de votre question très pertinente. En effet, nous sommes des geeks, nos principes moraux étant relativement réduits, le piratage de tout ce qui passe n'est pas notre seule activité ! Nous aimons aussi torturer des chatons, brûler des fourmis avec des loupes, uriner sur les sièges des vélos dans la rue ou bien encore inscrire les e-mails de nos députés à tout plein de sites pas très catholiques. Cette précision étant faite, nous pouvons commencer : oui, nous téléchargeons à foison père/mère/nourriture, et cela fait bien de nous des pirates aux yeux de la loi, mais sache que télécharger n'est pas voler ! Quand on vole à quelqu'un, cette personne ne possède plus l'objet, elle en est dépossédée. Quand on télécharge, cet objet se duplique et se retrouve alors à deux endroits à la fois, ne causant comme préjudice aux propriétaires qu'un manque à gagner, beaucoup moins grave que ce qu'ils prétendent ! En espérant avoir répondu à ta question,

P.-S. Pour télécharger, désactive tous tes antivirus et pare-feux et connecte toi à un site de pr0nz, n'importe lequel. A ce moment-là clique sur tous les liens possibles, accepte tout ce qu'ils te proposent, et, à un moment, une boîte de dialogue devrait te demander la permission d'installer sur ton ordinateur une femme virtuelle/un logiciel de détection des femmes en chaleur dans les environs/un scanner déshabillant, accepte et tu auras téléchargé pour la première fois de ta vie !

Piracy Is Not Theft
It's Piracy
a handy guide



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



1 - CerberusXT (Chef des pirates) / 2 - Bebealien (Amibe baveuse) / 3 - Recher (plongiste) / 4 - Polo (touriste balnéaire)

5 - Draxx (rythmeur de galion) / 6 - Mppprrrrrffffchier (laveur de pont) / 7 - Mr Egg (Boulet (qui suxx) de canon)

8 - Jenrathy (Canonier d'élite) / 9 - Konekochan (Figure de prou(t)e) / 10 - Lilatilleul (sirène végétale (mycose))

11 - Obi (vigie pirate) / 12 - Zenito (Grammar mercenaire) / 13 - Gumli (Cartographe sudiste) / 14 - Zedig (Tatoueur de Zgeg)